

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi khususnya di dunia internet membuat para pelaku bisnis tidak lagi mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi apapun yang dapat menunjang aktivitas bisnisnya. Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang dengan pesatnya. Keadaan ini menuntut kita untuk memanfaatkan teknologi yang ada untuk mendapatkan informasi yang cepat dan tepat. User Interface (UI) menjadi sesuatu yang mulai trend dalam perkembangan dunia teknologi Informasi, khususnya di tahun 2021 ini. UI menjadi salah satu factor yang cukup diperhitungkan dalam pengembangan aplikasi dan perangkat lunak, karena dengan adanya UI yang baik dapat meningkatkan minat dan memberikan kemudahan kepada pengguna, dalam menggunakan aplikasi tersebut. User Interface dan User Experience (UI/UX) memegang peran penting dalam pembangunan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir. Selain itu User Interface dan User Experience (UI/UX) harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun. User Interface dan User Experience (UI/UX) dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya.

Candita's Corner merupakan sebuah usaha penjualan busana muslim, perlengkapan ibadah dan homedress yang berkembang sejak tahun 2017. Dari segi penjualan Candita's Corner menggunakan whatsapp dan Instagram dimana orang-orang dapat membagikan informasi digrup chat secara mudah. WhatsApp sebagai media membagikan informasi dianggap masih kurang tepat disebabkan informasi yang dibagikan dapat tertumpuk dalam chat obrolan baik chat personal atau grup bahkan informasi yang dibagikan tersebut juga dapat hilang dengan mudah karena kurang termanagennya informasi yang diberikan di chat obrolan. Pada penjabaran tersebut maka diperlukannya perancangan user interface yang baik, dimana admin dan user merasakan kenyamanan, kemudahan dan senang dalam menggunakan aplikasi.

Dalam pembuatan User interface akan dilakukan analisis dan perancangan prototype, dimana dirancang memberikan informasi penjualan, pembelian, serta laporan penjualan yang dibangun digunakan oleh admin dan user. Dalam membuat user interface dibutuhkan software yang menunjang pembuatannya. Software yang digunakan untuk mendesain adalah Justinmind Prototyping tool. Justinmind Prototyping tool ini memiliki banyak fitur yang dapat menunjang dalam pembuatan desain User Interface aplikasi. Dari permasalahan yang ada, maka pada Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan sebuah tampilan user interface menarik yang memiliki fungsi fitur tampilan yang sesuai kebutuhan para pengguna pada Candita's Corner Butik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah desain user interface aplikasi desktop pada Candita's Corner Butik yang sesuai requirement ?
2. Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi yang baru untuk memperbaiki permasalahan-permasalahan yang terjadi di sistem yang ada untuk meningkatkan keamanan, daya kelola dan efektifitas proses data ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk mengurangi kompleksitas dan fokus masalah, perlu adanya batasan masalah sehingga pembahasan akan lebih terarah dan mempermudah dalam proses perancangan sistem itu sendiri, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Membuat prototype UI (User Interface) menggunakan aplikasi Axure.
2. Membandingkan aplikasi-aplikasi yang bersifat desktop agar menemukan desain user interface yang sesuai untuk aplikasi desktop pada Candita's Corner.
3. User interface yang dikembangkan pada transaksi penjualan yang akan dibangun meliputi :
  - a. UI Pengolahan data kategori produk
  - b. UI Pengolahan data barang

- c. UI Pengolahan transaksi penjualan
- d. UI Laporan transaksi penjualan secara berkala
- e. UI Laporan data barang secara berkala
- f. UI Hasil penjualan dan produk yang laris ditampilkan dalam bentuk grafik.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan dari Penelitian ini adalah :

- a. membangun user interface yang sesuai dengan requirement.
- b. Memberi rekomendasi kepada pihak Candita's Corner dalam menentukan hal-hal apa saja yang diperlukan dalam pengembangan user interface pada Candita's corner.
- c. Prototype di buat berdasarkan dengan requirement yang disesuaikan dengan kebiasaan masyarakat.
- d. Membangun user interface penjualan pada Candita's Corner guna membantu pengurus dalam mengelola butik khususnya pada penjualan.

##### **1.4.1. Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun User Interface pada Candita's Corner demi membantu memberikan solusi atas permasalahan yang ada, serta memudahkan perekapan data pemesanan produk dan laporan hasil penjualan secara periodic dan dapat diimplementasikan pada butik.

##### **1.4.2. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasi, maka maksud dari Penelitian ini adalah untuk membangun User Interface transaksi pada Candita's Corner guna mendapatkan tampilan yang menarik serta memberikan kenyamanan bagi pengguna.

##### **1.4.3. Manfaat Penelitian**

Bagi Candita's Corner di harapkan memberikan User Interface yang sesuai dengan aplikasi desktop lainnya dan dapat memberikan alternative dan solusi untuk meningkatkan kinerja pada Candita's Corner guna membantu pemilik dalam melakukan kegiatannya di butik.

#### 1.4.4. Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

##### 1. Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini ada beberapa metode yang digunakan, diantaranya :

###### 1. Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan *literature* yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas *internet* yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berkaitan dengan sistem informasi transaksi penjualan.

###### 2. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode ini digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

#### 1.4.5 Metode Pengembangan Desain

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan dan perancangan User Interface ini ialah metode User Centered Design. Metode User Centered Design ialah metode perancangan yang berpusat kepada pengguna.

Proses User-centered Design umumnya melalui enam tahapan:

- Spesifikasi konteks dan kebutuhan pengguna
- Spesifikasi kebutuhan bisnis
- Membangun solusi desain dari konsep dasar hingga desain final
- Evaluasi desain dengan Usability Testing
- Implementasi, mengembangkan dan merilis produk
- Deployment, produk final dievaluasi sebagaimana pengguna menginginkan adanya perubahan.

### 3. Metode Perancangan

Setelah analisis data-data yang ada lalu akan menerapkannya pada beberapa Metode perancangan, antara lain : DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*), Relasi Antar Tabel, Struktur Tabel, dan perancangan *User Interface* untuk perancangan antarmuka sistemnya.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, yang terdiri dari sebagai berikut:

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi beberapa uraian teori yang mendukung penulisan skripsi, mencakup metode atau teknik yang digunakan, teori permasalahan, uraian singkat perangkat implementasi yang dipakai dan kerangka penyelesaian masalah.

#### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang sejarah Candita's Corner, struktur organisasi, uraian tugas dan tanggung jawab dari masing – masing bagian, serta analisis dan model perancangan yang akan digunakan pada sistem. Beberapa analisis yang dilakukan yaitu analisis *User Centered Design*, analisis model dan juga menjelaskan tentang perancangan sistem, pemodelan data dan perancangan tampilan.

#### **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari perancangan yang telah dibuat pada bab sebelumnya.

#### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup berisikan kesimpulan dari hasil analisis penelitian dan saran yang dapat penulis berikan agar permasalahan yang dihadapi dapat terselesaikan dengan baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi referensi – referensi yang digunakan dalam pembuatan user interface