

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun semakin meningkat dengan pesat. Tidak akan ada yang mengira bahwa zaman akan secepat ini seperti yang kita rasakan saat ini. Semua orang sangat terbantu dengan adanya teknologi tersebut. Karena dengan adanya teknologi itulah kita dapat menghemat tenaga, waktu dan juga pikiran.

Salah satunya adalah Internet, kita bisa melakukan apapun melalui internet. Mulai dari mencari informasi terbaru, bertemu kerabat, mencari pasangan dan belanja online. Internet adalah jaringan dengan tiga fungsi. Artinya, pertama-tama, pengguna diberi kebebasan untuk menerima dan berbagi informasi satu sama lain. Kedua, informasi yang selalu update atau mengikuti perkembangan waktu. Dan yang ketiga, bersifat interaktif, memungkinkan pengguna untuk saling berinteraksi [1]. Sebagaimana dijelaskan dalam laporan yang diterbitkan oleh *HootSuite* dan agen pemasaran media sosial *We Are Social* (2021), jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat 15,5% dibandingkan tahun sebelumnya, atau sekitar 27 juta orang.

Belanja secara online saat ini menjadi tren baru untuk setiap orang, banyak sekarang khususnya anak muda menjadikan belanja online adalah hobinya. Karena selain mudah, barang – barang yang dijual pun harganya relatif lebih murah dari pada beli secara offline. Apalagi semenjak adanya Covid-19 yang membuat banyak orang harus dirumah saja.

Covid-19 juga meningkatkan pengguna aplikasi mobile *e-commerce*, dibandingkan dengan situs web, banyak orang tua dan muda lebih suka menggunakan aplikasi seluler karena mudah digunakan dan fleksibel. Hal ini membuat peran *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* menjadi sangat penting untuk memudahkan pengguna dalam mengakses dan menggunakan aplikasi dengan lebih nyaman.

Toko andalas computer merupakan *master dealer* yang bergerak dibidang elektronik, seperti *Networking*, *CCTV* dan Aksesoris. Toko andalas computer memiliki cabang di beberapa daerah diantaranya Solo, Jogja, Semarang, Malang, Madiun, Malang dan Purwokerto. Untuk membuat para *customer* lebih mengenal Toko andalas computer diperlukannya Aplikasi *mobile* sebagai media untuk penunjang bisnis tersebut. Karena dengan adanya pandemi covid - 19 membuat toko andalas computer mengalami penurunan pendapatan dari sebelum terjadinya pandemi dikarenakan para masyarakat dianjurkan pemerintah untuk dirumah saja, sehingga membuat aktivitas masyarakat menjadi terbatas dan akan mengakibatkan terjadinya *overload chat* karena para *customer* tidak bisa mendatangi toko andalas computer.

Untuk mendukung aplikasi *mobile* toko andalas computer tentunya tak lepas dari *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang merupakan salah satu aspek penting dalam pembuatan aplikasi *mobile* pada toko andalas computer agar dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

User Interface (UI) adalah cara program dan pengguna berinteraksi (Lastiansah, 2012) [2], dengan artian hubungan manusia dengan komputer,

sedangkan *User Experience (UX)* adalah semua aspek tentang bagaimana orang menggunakan produk interaktif dan bagaimana rasanya ditangan mereka mencakup kesadaran, pengadopsian, pembelajaran dan penggunaan (Alben 1996; Norman 1999, 2004) [3].

Berdasarkan permasalahan diatas, maka toko andalas computer membutuhkan aplikasi mobile yang ramah di tangan pengguna. Tahap awal yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi *mobile* tersebut adalah membuat desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*. Oleh sebab itu pada skripsi ini merancang desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* aplikasi mobile pada toko andalas computer. Penulis menggunakan metode *HCD (Human Centered Design)* saat merancang antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna. *HCD (Human-Centered Design)* adalah desain atau proses desain yang berpusat pada manusia yang membutuhkan metode empati yang sangat kuat untuk menempatkan perancang pada pengguna, dan menggunakan perancang sistem untuk menghasilkan ide, *prototype* dan membagikan kepada *target market*. Ada 3 tahapan dalam pendekatan *HCD* yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation* [4]. Sehingga pada akhirnya dapat memahami apakah desain *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* aplikasi *mobile* pada toko andalas computer berpengaruh baik atau buruk terhadap pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang desain *User Interface (UI)* dan *User Experience*

(UX) aplikasi *mobile* pada toko andalas computer menggunakan pendekatan *HCD* (*Human-Centered Design*) ?.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* aplikasi *mobile* pada toko andalas computer :

1. Perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* menggunakan pendekatan *HCD* (*Human-Centered Design*).
2. Perancangan ini hanya sebatas *Prototype* dan *Frontend* aplikasi *mobile*.
3. *Prototype* yang akan dirancang hanya meliputi *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*.
4. Perancangan *Prototype* menggunakan aplikasi *Figma*.
5. Pada perancangan *Frontend* hanya ditujukan kepada pengguna *OS Andoid*

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dari beberapa pihak bagi perusahaan maupun *user*, baik langsung maupun tidak langsung. Berikut adalah beberapa harapan manfaatnya.

1. Memahami keinginan pengguna terkait aplikasi *mobile* pada toko andalas computer.
2. Pengguna dapat menggunakan aplikasi sesuai kebutuhan dan dapat mendapatkan informasi menarik dengan cepat sesuai keinginan.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* aplikasi *mobile* pada toko andalas dengan pendekatan *HCD (Human-Centered Design)* yaitu.

1. Menghasilkan *User Interface (UI)* yang menarik dan unik beda dari yang lainnya.
2. Menghasilkan *User Experience (UX)* yang mudah digunakan dan praktis ketika dijalankan oleh pengguna.
3. Dapat merancang *prototype* yang sesuai apa yang diinginkan perusahaan, sehingga *prototype* ini bisa di pertimbangan untuk di teruskan sampai menjadi aplikasi dan di pakai oleh perusahaan Andalas Computer.

1.5. Sistematika Penulisan

Pada Peneliti menguraikan secara singkat tentang bab pada skripsi yang akan disusun.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, manfaat penelitian, tujuan penelitian dan sistematika penulisan penyusunan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab II ini berisi tentang konsep-konsep dan teori-teori yang terdiri dari teori umum yaitu teori yang bersangkutan dengan topik yang berkaitan dengan penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab III ini berisi tentang spesifikasi alat yang digunakan, serta langkah perancangan penelitian yang dilakukan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini berisi tentang Implementasi dan Pembahasan membuat prototyping desain UI/UX Aplikasi Mobile pada toko andalas computer dan membuat prototyping aplikasi frontend.serta pelaksanaan pengujian

BAB V : PENUTUP

Pada bab V ini menjelaskan tentang kesimpulan yang didapat dari semua pelaksanaan penelitian serta saran dari penulis.

