

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, kebiasaan masyarakat dalam berbelanja telah mengalami perubahan signifikan. Aktivitas belanja yang sebelumnya dilakukan secara langsung kini beralih ke platform daring. Perubahan ini membuka peluang bagi berbagai sektor, termasuk UMKM, untuk melakukan digitalisasi guna menjangkau pasar yang lebih luas. Salah satu bentuk transformasi digital yang penting adalah pengembangan website e-commerce dengan pengalaman pengguna yang baik.

Salah satu pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Batang yang potensial untuk dikembangkan secara digital adalah Batang Kerajinan. Sejak berdiri pada tahun 2013, usaha ini telah mengolah limbah kayu menjadi produk kerajinan tangan seperti cermin, kotak tisu, gelas, dan kaligrafi dengan nilai estetika yang tinggi. Produk-produk tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi juga memiliki nilai seni dan personalisasi yang kuat. Namun demikian, Batang Kerajinan masih menghadapi tantangan dalam menjangkau audiens yang lebih luas, meningkatkan interaksi pengguna, serta memperkuat citra merek melalui media digital, khususnya dalam ranah e-commerce.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, pendekatan desain yang berfokus pada pengguna menjadi sangat krusial. Metode Design Thinking dinilai efektif karena mencakup tahapan empati terhadap pengguna, identifikasi kebutuhan dan masalah, perumusan ide, pembuatan prototipe, hingga pengujian. Dengan pendekatan ini, diharapkan proses perancangan UI/UX dapat menghasilkan solusi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga intuitif dan fungsional.

Selain aspek desain, implementasi frontend juga menjadi komponen penting dalam pengembangan website. Penggunaan Webflow sebagai platform pengembangan frontend dipilih karena kemampuannya dalam menyediakan pengembangan visual yang cepat, fleksibel, serta mendukung interaksi dan

animasi kompleks. Dengan menggabungkan pendekatan desain berorientasi pengguna dan teknologi pengembangan visual yang efisien, Batang Kerajinan diharapkan mampu menghadirkan platform e-commerce yang tidak hanya sebagai media transaksi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat brand positioning di pasar digital.

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada perancangan UI/UX dan frontend e-commerce Batang Kerajinan menggunakan metode Design Thinking guna menciptakan platform digital yang efektif, menarik secara visual, serta mampu merepresentasikan identitas brand secara interaktif kepada pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang di atas, berikut merupakan daftar permasalahan yang akan dibahas, yaitu Bagaimana merancang antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) serta frontend website e-commerce Batang Kerajinan.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini pembahasan akan difokuskan dalam beberapa aspek dan memiliki batasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada perancangan UI/UX dan pengembangan frontend dari situs e-commerce Batang Kerajinan, tanpa melibatkan aspek backend seperti manajemen basis data atau integrasi sistem pembayaran.
2. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah Batang Kerajinan.
3. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Design Thinking*.
4. Data yang digunakan dalam penelitian ini akan diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap pemilik Batang Kerajinan, dan potensial pelanggan Batang Kerajinan dengan range usia 18-30 Tahun.
5. Pengujian yang dilakukan terbatas pada uji coba antarmuka pengguna (UI testing) dan pengalaman pengguna (UX testing) di perangkat desktop dan mobile, dengan menggunakan feedback dari pengguna sebagai bahan evaluasi.
6. Perancangan design dilakukan di Figma, sedangkan implementasi frontend

dilakukan menggunakan platform Webflow.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan UI/UX yang intuitif, estetis, dan fungsional untuk situs e-commerce Batang Kerajinan, yang sejalan dengan nilai keberlanjutan dan kualitas brand.
2. Menyediakan rekomendasi elemen-elemen desain yang sesuai untuk memperkuat identitas Batang Kerajinan, yang meliputi struktur navigasi, tipografi, palet warna, dan elemen visual lain yang mencerminkan ciri khas brand.
3. Menerapkan pendekatan *Design Thinking* untuk memastikan rancangan UI/UX yang dibuat benar-benar menjawab kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna.
4. Melakukan implementasi desain frontend menggunakan Webflow, untuk menghasilkan antarmuka interaktif dan responsive yang dapat diakses di berbagai perangkat dan mendukung pengalaman pengguna yang lancar

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu Batang Kerajinan dalam membangun platform e-commerce yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat transaksi, tetapi juga mencerminkan nilai brand serta memberikan pengalaman belanja yang nyaman dan memuaskan.
2. Mempermudah pengguna dalam mengakses produk kerajinan Batang Kerajinan secara online dengan antarmuka yang mudah dinavigasi dan menarik.
3. Menyediakan referensi dalam penerapan platform Webflow sebagai alat implementasi frontend yang mendukung pengembangan visual kompleks, yang dapat diadaptasi oleh penelitian selanjutnya.

4. Menjadi acuan bagi peneliti yang tertarik untuk mengeksplorasi penggunaan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX dan frontend pada e-commerce, khususnya yang berkaitan dengan brand berbasis keberlanjutan dan ramah lingkungan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi hasil penelitian dalam sistematika penulis terdiri atas lima bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan yaitu Design Thinking, dan ada beberapa dasar teori pendukung seperti User Experience, User Interface, Figma, Webflow, dan System Usability Scale.

BAB III METODE PENELITIAN

didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan alur penelitian yang dijabarkan ada empati, define, ideate, prototype & developing, testing dan penyelesaian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan design dan website berdasarkan alur yang telah dirancang, testing hingga penerapan website pada objek penelitian.

BAB V PENUTUP

berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.