

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri *retail* material bangunan menghadapi tantangan dalam transformasi digital, khususnya dalam mengembangkan *website* yang memenuhi ekspektasi konsumen modern. Banyak *website* toko bangunan masih mengalami permasalahan seperti navigasi rumit, informasi produk tidak lengkap, dan proses *checkout* yang membingungkan. Toko Bangunan Sinar Papua menyadari pentingnya kehadiran digital untuk meningkatkan daya saing, namun memerlukan metodologi perancangan yang terstruktur dan berbasis riset pengguna. *Design Sprint* merupakan metodologi dari *Google Ventures* untuk menyelesaikan permasalahan desain melalui proses terstruktur dalam lima tahap: *Understand*, *Diverge*, *Decide*, *Prototype*, dan *Validated*[1]. Pemilihan metode *Design Sprint* untuk Toko Bangunan Sinar Papua didasarkan pada beberapa alasan strategis.

Pertama, metode ini memungkinkan validasi ide dan solusi desain secara cepat dalam waktu lima hari, penting bagi toko yang membutuhkan solusi efektif tanpa menghabiskan waktu berbulan-bulan[2]. Kedua, *Design Sprint* bersifat *user-centric* dengan melibatkan riset pengguna langsung sejak tahap awal, menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan perilaku target pengguna[3]. Ketiga, metode ini meminimalkan risiko kegagalan melalui pembuatan prototipe dan pengujian sebelum implementasi penuh, sehingga menghemat biaya dan waktu pengembangan[4].

Keempat, pendekatan kolaboratif dalam *Design Sprint* memungkinkan *stakeholder* dari berbagai latar belakang untuk bekerja sama intensif, menghilangkan hambatan birokrasi dan mempercepat pengambilan keputusan[5]. Kelima, metode ini memungkinkan identifikasi *pain points* pelanggan secara mendetail seperti kesulitan mencari produk, ketidakjelasan informasi harga, dan proses pemesanan yang rumit. Keenam, *Design Sprint* mendorong iterasi cepat berdasarkan *feedback* pengguna, memungkinkan penyesuaian tanpa harus

memulai dari awal [6]. Ketujuh, dokumentasi sistematis dari setiap tahapan memberikan pembelajaran berharga untuk pengembangan fitur selanjutnya.

Penerapan *Design Sprint* diharapkan menghasilkan platform digital yang tidak hanya menarik visual, tetapi juga fungsional, mudah digunakan, dan mampu memfasilitasi proses pembelian yang efisien. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berjudul "*Perancangan UI/UX Website Toko Bangunan Sinar Papua Menggunakan Metode Design Sprint*" dengan harapan memberikan solusi permasalahan *UI/UX* dan menjadi referensi bagi pelaku usaha sejenis.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang *User Interface* dan *User Experience* website toko bangunan yang nyaman, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menerapkan metode *Design Sprint*.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut:

1. Perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dibatasi sampai pada tahap pengembangan *front-end website*.
2. Pengembangan *front-end* dilakukan menggunakan *CSS* dan *HTML* yang di coding menggunakan *Antigravity*.
3. Perancangan *UI* dan *UX* difokuskan pada kebutuhan pengguna sebagai pelanggan atau konsumen.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* website menggunakan metode *Design Sprint*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pemahaman mengenai proses perancangan *UI* dan *UX* website menggunakan metode *Design Sprint*.

2. Mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi minat konsumen dalam mengunjungi dan menggunakan sebuah *website*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam mengikuti alur yang ada dalam laporan skripsi ini. Sistematika ini sendiri antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan mendeskripsikan 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 dalam penelitian, perancangan dan pembuatan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini penulis memaparkan metode yang di gunakan dalam penelitian yang akan di gunakan dalam perancangan dan implementasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari tahap penelitian, mulai dari analisis, design, hasil dan testing.

BAB V PENUTUP

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