

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada zaman sekarang masyarakat dapat mengakses berbagai informasi mulai dari berita hingga berbelanja secara *online*. Berdasarkan data yang ada, *website* penjualan *online* merupakan salah satu dari beberapa *website* yang mengalami peningkatan kunjungan[1]. Peningkatan kunjungan *website* disebabkan para penjual yang sebelumnya menjual produk secara *offline* memutuskan untuk beralih menjual produk tersebut secara *online*. *Website* penjualan *online* merupakan suatu *website* yang menjual produk-produk secara *online* seperti produk elektronik, *fashion*, peralatan olahraga dan lain-lain.

Bunga merupakan salah satu bentuk dari produk yang dijual secara *online*. Menurut data yang diperoleh membuktikan bahwa salah satu penjualan bunga potong, yaitu bunga anggrek mengalami kenaikan ekspor sebesar 69,06% pada tahun 2019[2]. Hal ini membuktikan bahwa tingkat kebutuhan terhadap bunga di Indonesia semakin meningkat, karena perkembangan teknologi memungkinkan untuk menghasilkan buket bunga yang bewarna dan memiliki bentuk yang menarik serta harganya murah[3]. Menurut data yang diperoleh dari beberapa artikel fenomena penjualan bunga biasa terjadi pada saat hari-hari tertentu seperti hari Ibu, hari Natal, hari Valentine, hari Ulang Tahun dan hari-hari besar lainnya[4]–[6].

Berdasarkan dari data artikel fenomena penjualan bunga yang disebutkan pada paragraf sebelumnya, toko bunga memerlukan sebuah *website* yang dapat mempermudah akses pengguna untuk mengetahui produk-produk yang dipasarkan. *Website* memerlukan sebuah tampilan yang menarik agar pengguna dapat menggunakan *website* dengan mudah. Tampilan yang menarik dan mudah digunakan pada *website* toko bunga dapat mempengaruhi minat pengguna untuk melakukan transaksi pada *website* toko bunga[7].

Masalah yang terjadi pada *website* toko bunga adalah masih banyak pengguna yang mengalami kesulitan ketika mengakses *website* tersebut. Hal ini menjadi masalah penting bagi pengguna karena pengguna menjadi tidak nyaman

saat mencari informasi serta visual desain *website* toko bunga dinilai tidak menarik serta desainnya yang rumit[8]. Harapan dari penelitian ini adalah pengguna tidak hanya merasakan kesenangan ketika mendapatkan informasi dari *website* toko bunga, tetapi pengguna juga merasakan pengalaman dan kepuasan ketika berinteraksi dengan *website* toko bunga[9].

Berdasarkan permasalahan yang dilampirkan, topik tersebut menjadi penelitian dengan menggunakan metode UCD (*User Center Design*). Pemilihan metode ini diharapkan dapat membuat teknologi pada *website* ini semakin maju, dan juga menyesuaikan dengan keinginan para penggunanya. Hal ini akan membuat bisnis semakin berkembang dan keinginan pengguna menjadi terpuaskan.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan diangkat pada penelitian ini adalah “Bagaimana cara merancang *Design User Interface* dan *User Experience website* toko bunga dengan metode UCD agar tampilan *website* terlihat menarik dan mudah digunakan?”

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka batasan masalah yang dapat ditulis adalah sebagai berikut :

1. Fokus penggunaan *website* ini hanya untuk lingkup daerah Balikpapan dan sekitarnya
2. Penelitian ini hanya sebatas perancangan UI/UX saja, sehingga tidak membahas fungsi dari aplikasi yang akan dibuat
3. Perancangan UI/UX hanya sebatas tampilan yang digunakan dalam *website* toko bunga

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini yaitu merancang *Design User Interface* dan *User Experience website* toko bunga dengan metode UCD agar tampilan *website* terlihat menarik dan mudah digunakan.

## **E. Metode Penelitian**

Ketika merancang *website* toko bunga, diperlukan analisa untuk memenuhi kebutuhan dari pengguna *website* tersebut. Oleh sebab itu pada penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dalam menganalisa dan mengumpulkan data.

Ada beberapa proses yang diperlukan ketika melakukan pendekatan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), yaitu :

1. *Specify The Context Of Use*

Mengidentifikasi orang-orang yang akan menggunakan produk untuk menjelaskan untuk apa dan kondisi apa yang diperlukan ketika pengguna menggunakan produk

2. *Specify User and Organisational Requirements*

Tahapan ini berfokus untuk mencari informasi maupun data agar perancang memiliki bayangan mengenai kebutuhan apa yang diperlukan pengguna beserta prioritasnya. Ketika informasi telah didapatkan selanjutnya akan ditampilkan dalam bentuk narasi, gambar atau diagram.

3. *Product Design Solutions*

Membuat desain dari produk yang sedang dianalisa sebagai solusi.

4. *Evaluate Design Against User*

Desain yang sudah dibuat akan mendapatkan evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui apakah desain tersebut sudah sesuai dengan pengguna.

## **F. Sistematika Penulisan**

Bab I Pendahuluan, menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan metode penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka, menguraikan mengenai kajian pustaka dari buku-buku ilmiah maupun sumber-sumber yang mendukung penelitian.

Bab III Landasan Teori, menguraikan objek penelitian, metode penelitian, variabel, metode pengumpulan data dan metode analisa data.

Bab IV Analisa dan Perancangan Eksperimen, memberikan gambaran umum tentang masalah yang akan diselesaikan dengan eksperimen .

Bab V Hasil Eksperimen dan Pembahasan, memberikan gambaran umum mengenai eksperimen yang dilakukan.

Bab VI Penutup, pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran yang terkait mengenai eksperimen lanjutan yang dapat dilakukan.

