

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat serta berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Peran teknologi dapat dirasakan secara langsung dalam menunjang kegiatan dan kebutuhan sehari-hari. Penggunaan teknologi dirancang dengan menyediakan fitur dan fungsi yang menarik, sehingga dapat digunakan secara efektif dan baik. Salah satu perkembangan teknologi yang telah banyak membawa manfaat bagi manusia adalah aplikasi. Aplikasi yang diciptakan akan memberikan kenyamanan bagi manusia dengan memuat berbagai fitur dan salah satu aplikasi tersebut adalah *e-commerce*. *E-commerce* adalah aktivitas membeli dan menjual suatu produk melalui sarana elektronik pada layanan online dan internet. Pemanfaatan sistem informasi di bidang *e-commerce* saat ini cukup menjanjikan, terutama dapat menjangkau konsumen secara luas. Melihat berbagai peluang penjualan yang besar, tentunya banyak toko *offline* memiliki platform *e-commerce*.

E-commerce dapat digunakan sebagai penunjang kemajuan sebuah bisnis dalam mengolah berbagai data-data transaksi yang lebih akurat, efisien, dan detail. Keuntungan yang terjadi pada proses ini adalah menghemat waktu, biaya, dan tenaga. Proses pemenuhan kebutuhan dan keinginan manusia ini disebut konsep pemasaran. Mulai dari pemenuhan produk (*product*), penetapan harga (*price*), pengiriman barang (*place*), dan mempromosikan barang (*promotion*). Begitu pula dengan penjualan buku, saat ini banyak penerbit buku mempromosikan dan menjual produk mereka melalui *e-commerce*. Tujuan didirikannya *e-commerce* toko buku adalah untuk memperkenalkan, mempublikasikan, menjual, dan meningkatkan minat baca masyarakat agar dapat mencukupi kebutuhan akan wawasan dan pengetahuan.

Toko buku Penerbit Ledalero merupakan toko yang bergerak di bidang produk, khususnya buku. Toko ini menerbitkan berbagai jenis dan variasi buku

serta menjualnya secara *offline* dan *online* melalui *e-commerce* website bernama www.ledalero-publisher.com. Penerbit Ledalero berdiri pada tanggal 08 Juni 2002 yang berlokasi di Maumere, Kabupaten Sikka-Nusa Tenggara Timur dan saat ini dibawah kepemilikan Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif (IFTK) Ledalero.

Proses penyampaian informasi mengenai data-data, detail buku, dan fitur yang ditawarkan pada website Penerbit Ledalero masih kurang informatif, sehingga para pelanggan yang berlokasi jauh dari toko harus menghubungi pegawai secara langsung. Jika calon pelanggan merasa tidak puas, maka mereka akan berpindah ke toko lain yang menawarkan layanan dan fasilitas yang lebih baik. Hal ini menciptakan tantangan bagi toko untuk menyediakan fungsionalitas dan antarmuka website agar menarik perhatian calon pengguna.

Setiap calon pengguna selalu menginginkan kenyamanan, kecepatan, dan sistem informasi yang relevan untuk memudahkan segala aktivitas dan tujuannya. Demikian pula dalam hal jual beli, seperti pemesanan dan pembelian buku. Saat ini jumlah pengguna internet semakin meningkat, khususnya pada platform website di kalangan masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan desain antarmuka pada website Penerbit Ledalero dengan menyediakan fitur secara maksimal sehingga volume penjualan dan pendapatan dapat meningkat.

Desain antarmuka suatu website disebut *User Interface* (UI), sedangkan alur penggunaannya disebut *User Experience* (UX). UI dan UX memiliki cara kerja yang berbeda tetapi keduanya saling berkaitan. Keterkaitan 2 aspek ini memiliki komponen penting dalam suatu keberhasilan pada website. *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dibuat mulai dari desain tampilan pada website, fitur-fitur yang digunakan, dan berbagai kebutuhan lainnya dari website. *User Interface* adalah tampilan antarmuka dalam komputer dan perangkat lunak yang akan ditampilkan kepada pengguna untuk memungkinkan interaksi yang nyaman antara sistem dan pengguna, sedangkan *User Experience* adalah persepsi atau pengalaman dan reaksi ketika menggunakan suatu produk, layanan, atau sistem. *User Interface* dapat

didefinisikan sebagai mekanisme dari sebuah *software* dan *hardware* yang membuat sebuah pengalaman. Lalu, *User Experience* juga dapat mencakup seluruh pengalaman yang dialami oleh pengguna yang berkaitan dengan pemikiran, reaksi, dan perilaku pengguna. Apabila UI dan UX yang diberikan menarik dan baik, maka hal ini dapat membantu membangun sebuah kepercayaan para pengguna terhadap bisnis *e-commerce* [1].

Perancangan antarmuka akan dilakukan secara bertahap menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*. *User Centered Design* adalah metode pada UI/UX yang berfokus pada kebutuhan pengguna dan dibuat berdasarkan pada harapan, tujuan, saran, pengalaman, dan evaluasi dari para pengguna agar lebih memuaskan untuk digunakan di masa mendatang [2]. Sebelum melakukan perancangan, penulis akan melakukan evaluasi terlebih dahulu menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* agar dapat mengetahui kegunaan website yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis mencoba mengembangkan sistem dengan merancang antarmuka yang baik dan dari penelitian ini penulis mengangkat judul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)* Pada Website Penerbit Ledalero”. Dengan adanya perancangan antarmuka ini, diharapkan dapat memudahkan calon pembeli dalam melakukan pemesanan dan pembelian buku, guna memenuhi kebutuhan pengguna.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut: Bagaimana merancang antarmuka pada website Penerbit Ledalero dengan menerapkan metode *User Centered Design* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna?

C. Batasan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah, penulis membatasi masalah yang akan dibahas, yaitu

1. Penelitian hanya sebatas desain UI/UX pada website Penerbit Ledalero.
2. Metode yang digunakan untuk merancang UI/UX adalah *User Centered Design* dan instrumen yang digunakan yakni *System Usability Scale* (SUS).

D. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah merancang antarmuka pada website Penerbit Ledalero menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), sehingga akan menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

E. Metode Penelitian

Metode perancangan UI/UX pada website Penerbit Ledalero menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). Oleh karena itu, instrumen yang digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS) yang menerapkan pengujian *usability* pada website Penerbit Ledalero. Metode UCD ini memiliki beberapa tahapan yang maksimal sehingga data yang diperoleh akurat dan konsisten.

Berikut ini adalah gambar dari penjabaran metode penelitian yang akan digunakan sebagai metode penelitian :

Proses	Alat	Bahan
TAHAP AWAL		
Identifikasi Masalah	Kuesioner	Data <i>usability</i> web
Tinjauan Pustaka	Jurnal dan Buku	Landasan Teori
↓		
TAHAP PERANCANGAN		
<i>Tahap Understand Context of Use</i>		
Menentukan konteks pengguna	Wawancara	Menghasilkan <i>User Persona</i>
↓		
<i>Tahap Specify User and Organizational Requirements</i>		
Menentukan klasifikasi kebutuhan	Wawancara	Data kebutuhan pengguna
↓		
<i>Tahap Product Design Solutions</i>		
Perbaikan perancangan antarmuka	Figma	Rancangan antarmuka yang baru
↓		
<i>Tahap Evaluate Design Against User Requirements</i>		
Evaluasi hasil perbaikan	Kuesioner	Mengetahui kinerja website Penerbit Ledalero
↓		
TAHAP AKHIR		
	Desain akhir yang diusulkan	

Gambar 1. 1 Metode Penelitian

Berdasarkan gambar 1.1 di atas, penelitian yang digunakan ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap awal, tahap perancangan, dan tahap akhir. Tahap awal pada penelitian ini terdiri dari identifikasi masalah. Identifikasi masalah digunakan untuk mengetahui permasalahan yang ada pada sebuah objek yang akan diteliti nanti sehingga akan didapat hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Tahap perancangan adalah proses dari metode UCD (*User Centered Design*) itu sendiri, yaitu penentuan konteks dari pengguna, pengumpulan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil survei, perancangan ulang desain, dan melakukan evaluasi terhadap kebutuhan. Instrumen utama dalam pengumpulan kebutuhan penelitian ini adalah kuesioner dan wawancara. Tahap akhir penelitian ini akan menghasilkan desain akhir yang diusulkan.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD) pada Website Penerbit Ledalero” mencakup enam bab, yakni :

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan ringkasan dari literatur terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis dalam tugas akhir ini.

BAB III: LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan pengertian *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), *User Centered Design* (UCD), Figma, Metode Survei, *System Usability Scale* (SUS). Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas sebagai pedoman dan acuan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan analisis tentang kebutuhan pengguna dan pengimplementasian mengenai penggunaan dari hasil yang dibuat.

BAB V: HASIL EKSPERIMEN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan penjelasan dan pengujian terhadap hasil yang telah dibuat oleh penulis.

BAB VI: PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan akhir dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis serta saran yang bermanfaat untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

