

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

User Interface (UI) dan *User Experience (UX)* adalah dua aspek penting dalam desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. Jesse James Garrett adalah perancang *website* terkenal yang menciptakan konsep "*The Elements of User Experience*." Konsep tersebut menjelaskan bahwa UI sebagai bagian dari tampilan yang langsung dapat dilihat oleh pengguna dan meliputi elemen-elemen seperti layout, warna, dan tipografi. Dalam konsepnya, Jesse James Garrett merinci UX sebagai keseluruhan interaksi pengguna dengan produk, termasuk elemen UI dan aspek yang lebih dalam seperti perasaan, persepsi, dan efektivitas [1]

Angels Collections adalah sebuah toko online yang berfokus pada penjualan tas dan pakaian wanita. Angels Collections merupakan mikro usaha yang dijalankan oleh satu orang pemilik dan tidak memiliki *staff*. Seiring dengan perkembangan pesat teknologi dan perubahan perilaku belanja konsumen, pengalaman pengguna (UI/UX) yang baik di platform online telah menjadi kunci keberhasilan dalam bisnis e-commerce. Dalam konteks ini, UI merujuk pada antarmuka pengguna, termasuk desain visual, tata letak, dan elemen-elemen interaktif, sedangkan UX mengacu pada pengalaman pengguna secara keseluruhan, mencakup faktor-faktor seperti kemudahan navigasi, kualitas layanan pelanggan, dan kenyamanan berbelanja.

Angels Collections, seperti banyak bisnis e-commerce lainnya, memiliki kepentingan yang besar dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas dari aspek UI/UX mereka. Hal ini disebabkan oleh beberapa alasan:

1. Berkurangnya Jumlah Penjualan Online

Dalam beberapa tahun terakhir, penjualan produk secara online telah menurun. Oleh karena itu, Angels Collections perlu membuat situs

web mereka supaya dapat menawarkan pengalaman belanja yang memikat dan efisien untuk menarik pelanggan dan meningkatkan penjualan.

2. Persaingan yang Ketat

Industri fashion online sangat kompetitif, dengan banyak pesaing yang menawarkan produk serupa. Pengalaman pengguna yang superior dapat menjadi faktor penentu dalam mempertahankan pelanggan dan bersaing di pasar.

3. Meningkatnya Ekspektasi Pelanggan

Pelanggan modern memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap situs web dan aplikasi e-commerce. Mereka mengharapkan kemudahan berbelanja, tampilan yang menarik, dan proses transaksi yang mulus.

4. Penekanan pada Kepuasan Pelanggan

Meningkatkan UI/UX dapat meningkatkan kepuasan pelanggan, yang pada gilirannya dapat menghasilkan umpan balik positif, peningkatan loyalitas, dan pertumbuhan bisnis.

5. Analisis Data Pengguna

Melalui analisis data pengguna, Angels Collections dapat memahami perilaku dan preferensi pelanggan, serta mengidentifikasi area-area di mana perbaikan UI/UX diperlukan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat

dijabarkankan permasalahan yang akan dibahas pada tugas akhir ini adalah bagaimana cara merancang tampilan antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan mudah digunakan untuk *website* Angels Collections menggunakan metode *User Centered Design* (UCD)?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan, maka perancangan sistem ini hanya akan dibatasi pada beberapa hal, antara lain:

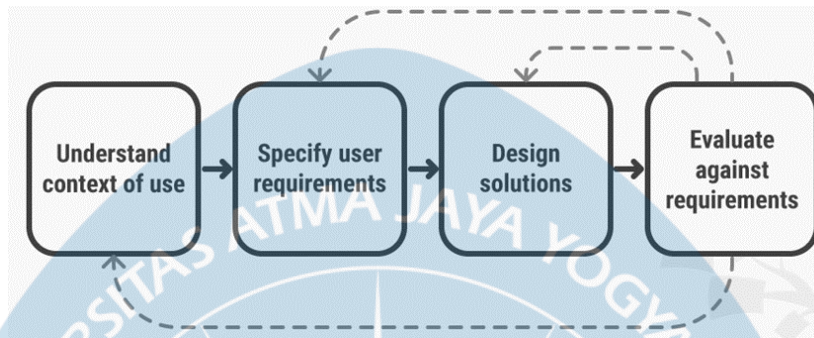
1. Penelitian ini hanya fokus pada perancangan UI/UX saja.
2. Penelitian ini hanya sebatas perancangan UI/UX *Front End* saja tidak sampai pembangunan sistem.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari *penelitian* ini adalah mengidentifikasi cara dan langkah dalam membuat tampilan antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan estetis untuk aplikasi Angels Collections dan menganalisis pendapat pengguna setelah mengetahui tampilan antarmuka pengguna (UI) dalam aplikasi Angels Collections.

E. Metode Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang memiliki tahapan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Tahapan *User Centered Design* (UCD)

1. *Understand Context of Use*

Penulis harus mengerti konteks kegunaan dari penggunaan sistem seperti siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut, untuk apa mereka menggunakannya dan dalam situasi seperti apa mereka menggunakan aplikasi tersebut.

2. *Specify User Requirements*

Setelah penulis mengerti konteks penggunaan dari aplikasi, maka dapat berlanjut ke proses selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan *user* (*user requirements*). Pada proses ini penulis harus dapat menentukan kebutuhan *user* di dalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai.

3. *Design Solutions*

Proses berikutnya adalah merancang solusi dari *user requirements* yang telah dijelaskan pada proses sebelumnya, proses perancangan ini akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, *prototype* hingga desain lengkap.

4. *Evaluation Against Requirements*

Evaluasi akan dilakukan dengan melibatkan *user* yang akan menggunakan, evaluasi dilakukan mulai dari proses pertama dan dilanjutkan ke proses berikutnya.

F. Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun secara sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir yang terkait dengan penelitian yang dilakukan.

Bab II TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua dari laporan tugas akhir ini berisikan penjelasan singkat mengenai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan sekarang. Mulai dari permasalahan, teori, hingga metode yang digunakan. Pada bab ini berisikan tujuan penelitian, platform yang digunakan, hingga hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ketiga dari laporan tugas akhir ini berisikan mengenai landasan teori maupun metode yang digunakan dalam penelitian yang digunakan. Pada bab ini juga menjelaskan mengenai definisi dari masing-masing teori dan metode.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab keempat dari laporan tugas akhir ini berisikan mengenai analisis dan perancangan sistem yang dibuat untuk website. Mulai dari deskripsi masalah hingga analisis kebutuhan pengembangan dan perancangan.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab kelima dari laporan tugas akhir ini berisikan mengenai hasil implementasi dan pengujian sistem. Mulai dari implementasi front end hingga usability testing.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir dari laporan tugas akhir ini berisikan mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu, pada bab ini juga memuat saran untuk penelitian selanjutnya agar bisa dilakukan lebih baik.

