

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Toko Maman elektronik merupakan usaha grosir yang menyediakan berbagai jenis *sparepart* elektronik contohnya seperti solder, elco, IC, remot, dan lain-lain. Umumnya usaha ini mengutamakan kebutuhan pembeli untuk dijual kembali, servis elektronik, maupun digunakan sendiri. Sekarang ini Toko Maman Elektronik hanya menyediakan proses jual beli ditempat dan kelilingan ke beberapa tempat di Pulau Jawa. Karena keterbatasan dari metode penjualan, banyak pembeli yang berasal dari berbagai kota yang melakukan pemesanan barang ditempat dan transaksi penjualan secara tunai. Karena hal itu, pembeli merasa kurang nyaman karena mereka harus mengeluarkan biaya untuk datang jauh-jauh ke Toko Maman Elektronik maupun mengeluarkan biaya operasional yang cukup banyak untuk kelilingan. Selain itu, pemilik toko ingin mengembangkan omset bulanannya karena terlihat stabil dan banyak turunnya, sehingga pemilik toko ingin dibuatkan rancangan *website* yang kedepannya akan di gunakan sebagai *website* toko.

E-commerce, atau perdagangan elektronik, adalah proses membeli, menjual, dan memasarkan barang serta jasa melalui sistem elektronik [1]. Dalam e-commerce, berbagai aspek perdagangan seperti layanan pelanggan, layanan produk, metode transaksi, dan negosiasi harga dapat dilakukan. Perkembangan teknologi dan internet telah memajukan *e-commerce* dengan memudahkan komunikasi global antara penjual dan pembeli, serta meningkatkan pengalaman pengguna dan desain antarmuka pengguna.

Desain UI yang baik membuat pengunjung betah di situs web, sedangkan desain yang buruk membuat mereka cepat pergi. Ini menunjukkan bahwa UI adalah elemen yang sangat penting dalam sebuah sistem atau produk berbasis komputer [2].

E-commerce sebagai sarana transaksi yang cepat dan mudah memberikan banyak manfaat bagi konsumen, produsen, dan penjual. Melalui internet, proses jual beli menjadi lebih efisien, menghemat waktu dan biaya [3]. Penggunaan teknologi *e-commerce* dapat meningkatkan pendapatan. Untuk membuat pengguna merasa nyaman, diperlukan desain UI/UX yang baik agar mereka mendapatkan pengalaman terbaik [4].

Oleh karena itu, dalam merancang UI/UX *e-commerce* berbasis *website* untuk Toko Maman Elektronik. Karena Toko Maman Elektronik belum memiliki desain untuk *e-commerce* yang dapat membantu Toko Maman Elektronik dalam mengembangkan bisnis yang sudah berjalan, membantu memudahkan pembeli yang berasal dari berbagai kota untuk melakukan pembelian dan transaksi, serta mengurangi biaya operasional yang dikeluarkan. Dalam melakukan perancangan UI/UX ini memperhatikan faktor UI (ikon, warna, tata letak) karena faktor tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan pengguna sistem di masa yang akan datang.

Penelitian ini akan membahas proses perancangan UI/UX *e-commerce* berbasis *website*. Dengan menghadirkan rancangan desain *e-commerce* yang ramah pengguna yang diukur menggunakan metode SUS.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang desain UI/UX *e-commerce* berbasis *website* untuk memudahkan pengguna menemukan produk elektronik, termasuk pemilihan tata letak, ikon, tombol, dan gambar yang menarik?

C. Batasan Penelitian

Perancangan desain UI/UX *e-commerce* berbasis *website* untuk Toko Maman Elektronik dibuat di aplikasi figma dan pengerjaan *front end*. Berikut adalah batasan-batasan dan ruang lingkup masalah yang perlu diidentifikasi:

1. Desain UI/UX: Penelitian ini akan memfokuskan pada aspek-aspek desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX)

dalam *e-commerce*. Ini meliputi elemen-elemen seperti tata letak, warna, ikon, navigasi, responsivitas, dan tampilan produk.

2. Batasan Produk: Penelitian ini akan difokuskan pada *e-commerce* untuk produk elektronik yang ditawarkan oleh Toko Maman Elektronik. Produk-produk ini dapat mencakup perangkat elektronik konsumen seperti IC, *sparepart tv*, *sparepart kipas angin*, *sparepart mesin cuci*, *elco*, *lampu led*, dan masih banyak lainnya.
3. Pengguna Sasaran: Pengguna sasaran dalam penelitian ini adalah pembeli yang sudah berlangganan di Toko Maman Elektronik.

D. Tujuan Penelitian

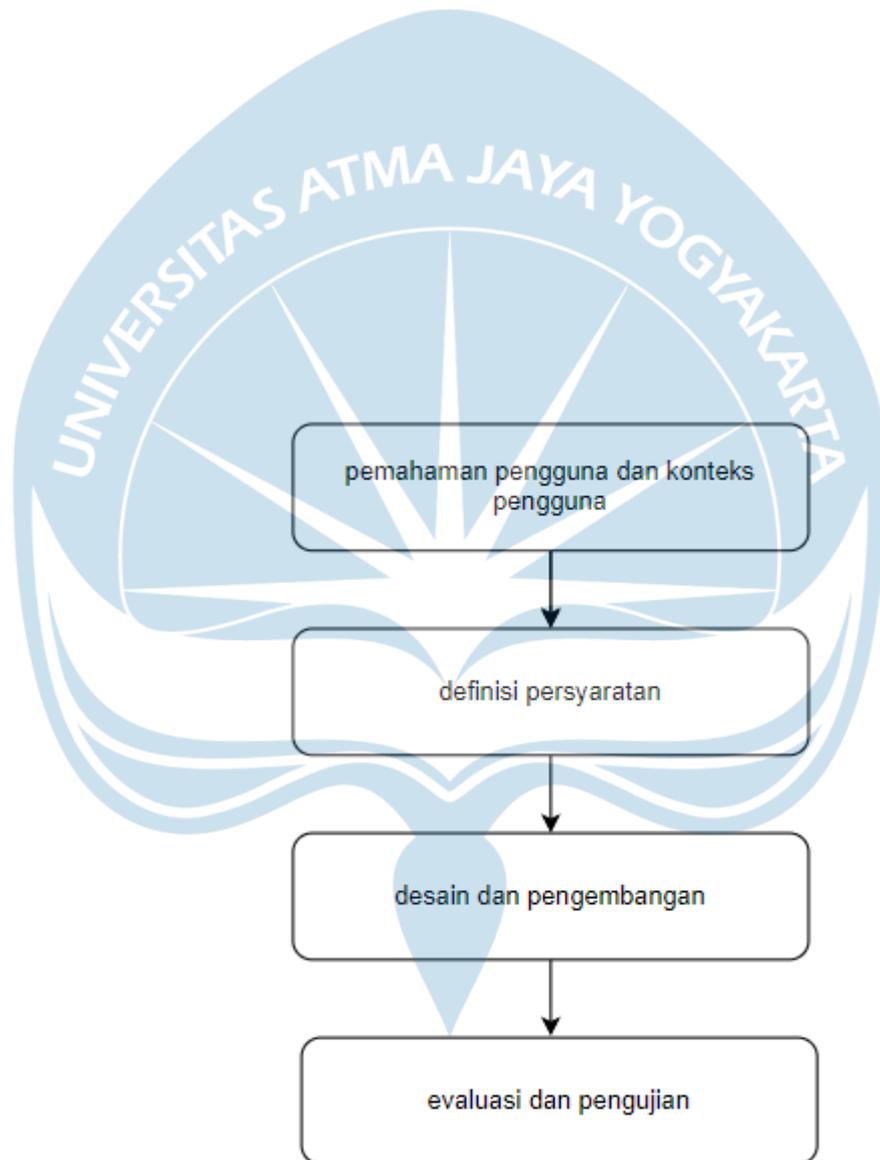
Penelitian perancangan desain UI/UX *e-commerce* berbasis *website* untuk Toko Maman Elektronik bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan utama, yang meliputi:

1. Meningkatkan Pengalaman Pengguna (UX): Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang efektif dan menarik bagi situs *e-commerce* Toko Maman Elektronik, yang akan membantu dalam meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pembeli.
2. Meningkatkan ketertarikan pelanggan: dengan pemilihan tata letak, gambar, ikon, tombol, warna yang menarik diharapkan pelanggan menggunakan *e-commerce* dengan nyaman.
3. Menggunakan metode SUS sebagai evaluasi : penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi desain UI/UX yang dihasilkan menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk memastikan bahwa desain yang dibuat ramah pengguna dan memenuhi kebutuhan pelanggan.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur sistematis untuk menyelesaikan masalah penelitian dan menajelaskan tahapan-tahapan yang digunakan selama penelitian berlangsung. Penelitian ini menggunakan

metode User Centered Design (UCD). Metode user centered design merupakan pendekatan dalam perancangan produk dan layanan yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama. Tujuan utama UCD adalah memastikan bahwa produk akhir mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan serta harapan pengguna. Gambar 1 akan menjelaskan urutan dari metode User Centered Design ini.



Gambar I. 1 Metode Penelitian

Pada analisis data, tahap pertama yaitu tahap pemahaman pengguna dan konteks penggunaan. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang pengguna, kebutuhan mereka, dan konteks pengguna melalui

wawancara, survei, observasi, dan etnografi. Tahap kedua yaitu definisi persyaratan, dimana pada tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan pengguna berdasarkan penelitian sebelumnya. Tahapan ketiga yaitu desain dan pengembangan, dimana pada tahapan ini membuat sketsa awal dan *wireframe* untuk mendefinisikan struktur dasar dan tata letak produk. Tahapan keempat yaitu evaluasi dan pengujian, dimana tahapan ini melibatkan pengguna dalam pengujian *prototype* untuk mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan umpan balik.

F. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, dan metode penelitian. Latar belakang berisikan hal apa yang melatar belakangi judul penelitian ini. Rumusan masalah merupakan kesimpulan masalah yang ada pada latar belakang. Batasan penelitian berisikan apa saja yang menjadi batasan dalam mengerjakan penelitian ini. Tujuan penelitian berisikan tujuan untuk menyelesaikan masalah yang ada di toko Maman Elektronik.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan ringkasan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan dan relevan dengan topik penelitian ini, yaitu tentang perancangan desain UI/UX *e-commerce* berbasis *website*.

BAB III LANDASAN TEORI

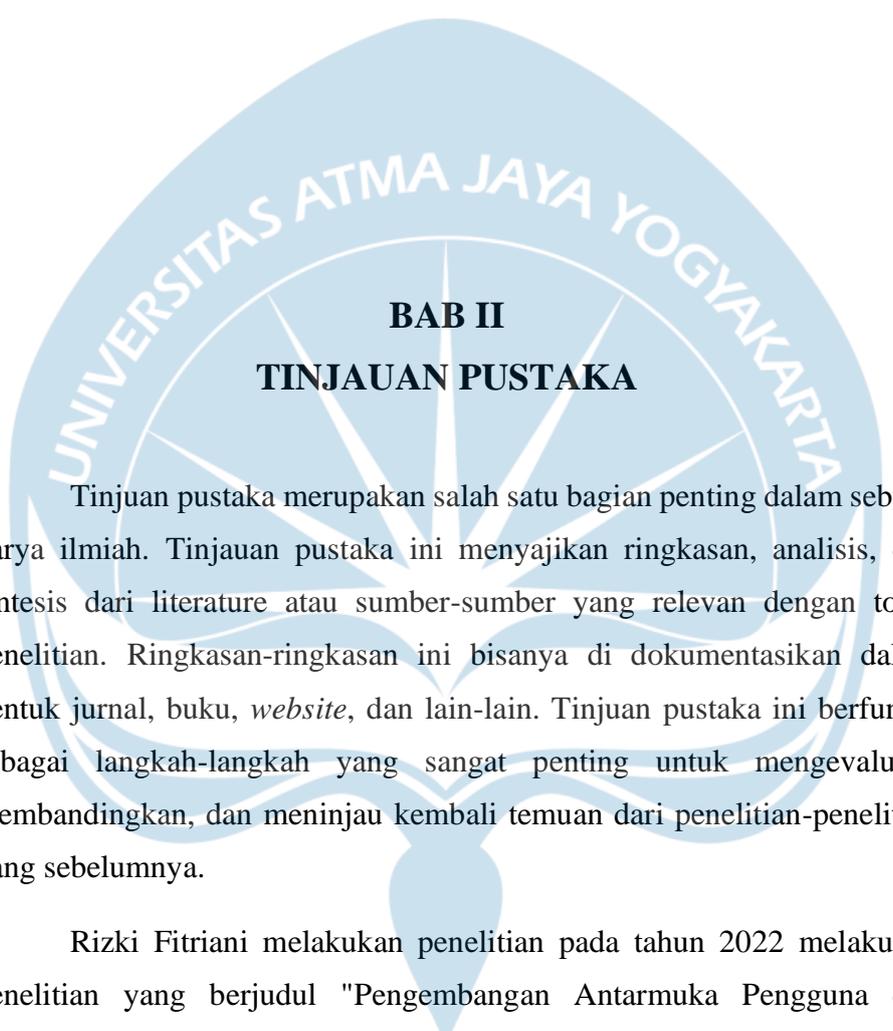
Berisikan berbagai teori yang terkait dengan topik penelitian tentang perancangan UI. Teori-teori ini menjadi acuan dan dasar dalam pembahasna masalah. Sumber teori dapat berasal dari buku, website, jurnal, dan referensi lainnya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas secara rinci mengenai kebutuhan dalam perancangan desain sesuai dengan metode yang digunakan, rencana pengujian yang akan diimplementasikan, serta hasil pengujian dari perancangan desain yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari perancangan, penelitian, dan pengujian yang telah dilakukan, serta memberikan saran untuk penelitian serupa di masa depan agar dapat lebih baik.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah karya ilmiah. Tinjauan pustaka ini menyajikan ringkasan, analisis, dan sintesis dari literature atau sumber-sumber yang relevan dengan topik penelitian. Ringkasan-ringkasan ini biasanya di dokumentasikan dalam bentuk jurnal, buku, *website*, dan lain-lain. Tinjauan pustaka ini berfungsi sebagai langkah-langkah yang sangat penting untuk mengevaluasi, membandingkan, dan meninjau kembali temuan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya.

Rizki Fitriani melakukan penelitian pada tahun 2022 melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Beramaal dengan Pendekatan Design Thinking." Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna untuk aplikasi Beramaal, sehingga mempermudah pengguna dalam mencari solusi terkait zakat dan sebagai platform pembelajaran zakat maal. Proses perancangan menggunakan metode Design Thinking dan teknik Prototyping, yang mencakup pembuatan *Low-Fidelity Prototype* menggunakan aplikasi *wireframe* dan *High-Fidelity Prototype*