

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Batik merupakan salah satu budaya khas dari Indonesia. Pembuatan batik sendiri yakni menggunakan metode khusus dengan cara menuliskan malam di atas sebuah kain, yang kemudian dalam pengolahannya, kain tersebut diproses dengan cara tertentu sehingga memiliki ciri khas tersendiri dari para perajin batik. Pada tanggal 2 Oktober 2009, dalam sidang UNESCO di Abu Dhabi, batik Indonesia resmi telah diakui oleh UNESCO sebagai *Intangible Cultural Heritage* (ICH) atau dapat dikatakan sebagai Warisan Budaya Takbenda. Dalam pengakuan batik sebagai warisan kemanusiaan dan budaya, UNESCO sendiri memiliki alasan yang kuat diantaranya dalam pembuatannya, perajin batik memiliki teknik, simbolisme, dan budaya yang khas serta dibuat menggunakan tangan pada kain yang memiliki bahan dasar yakni katun dan sutera serta telah menyatu dengan kehidupan rakyat di Indonesia [1].

Kementrian Perindustrian di bidang Balai Besar Kerajinan dan Batik (BBKB) mencatat bahwa terdapat 3.149 unit usaha batik yang tersebar di seluruh Indonesia. Pada tahun 2021 terdapat 208 unit industri batik berskala besar hingga sedang, sedangkan pada tahun 2018 terdapat 2.951 usaha batik berskala mikro-kecil menengah. Apabila dirincikan lagi, terdapat 1.794 usaha batik berskala mikro, dimana jumlah ini paling banyak dibandingkan dengan kelas usaha lainnya. Dalam usaha golongan kecil di bidang industri batik, memiliki sebanyak 815 unit, sedangkan untuk golongan menengah terdapat 342 unit [2].

Batik merupakan sebuah karya budaya dari warisan nenek moyang, yang mana batik sendiri memiliki nilai seni tinggi dengan corak serta tata

letak warnanya yang khas dari suatu daerah, yang mana hal tersebut memiliki makna untuk menunjukkan identitas bangsa Indonesia [3]. Salah satu kota yang memiliki budaya yang tinggi dalam penjualan batik yakni Yogyakarta. Dalam sistem kerja, khususnya kegiatan yang di lakukan oleh para pedagang batik yang ada di Yogyakarta, terkhusus pedagang batik yang ada di pasar Beringharjo masih menggunakan sistem manual seperti, para pedagang batik belum memiliki wadah untuk mempromosikan penjualan mereka. Hal ini menyebabkan peningkatan jualan tidak stabil dan kurangnya perluasan terhadap pemasaran batik oleh pedagang batik di Pasar Beringharjo. Dalam pencatatan ketersediaan produk, penjual batik masih melakukannya secara manual, seperti mencatat ketersediaan barang di buku. Hal ini tentunya dinilai tidak efisien, karena apabila buku tersebut hilang, maka pencatatan ketersediaan produk dari penjual akan hilang juga, yang menyebabkan pekerjaan akan bertambah. Oleh karena itu, perlu adanya perluasan jangkauan promosi serta pencatatan secara digital, sehingga perluasan penjualan dapat tercapai ke masyarakat terlebih terhadap anak muda.

Pada awal mulanya, batik digunakan oleh keluarga Keraton Yogyakarta dan Surakarta, tetapi saat ini batik dapat digunakan oleh berbagai kalangan. Yogyakarta dinobatkan sebagai kota batik dunia pada tanggal 18-23 Oktober 2014, dalam peringatan 50 tahun *World Craft Council* (WCC). Batik Yogyakarta sendiri memiliki ciri khas tertentu yaitu warna dasar dari batik yakni cokelat, putih, dan hitam [4] . Batik Yogyakarta memiliki sebagian motifnya berupa pola geometris, dimana tiap motifnya memiliki arti serta makna tersendiri, serta dalam penggunaannya digunakan pada acara-acara tertentu. Tetapi masyarakat, khususnya anak muda berusia sekitar 20-25 tahun, masih belum mengetahui serta memahami makna dari motif batik itu sendiri. Dalam hasil survey mengenai analisis preferensi dan makna motif batik di kalangan mahasiswa, didapatkan data 63,6% yang mengetahui tentang motif *ceplok* yang berasal dari Yogyakarta. Kemudian terdapat 36,4% yang

mengetahui motif *parang*, serta 39,4% mengetahui motif *tambal*, dimana dua motif ini juga berasal dari Yogyakarta. Dalam hasil survei, diberikan juga gambar sebanyak tiga motif dari Yogyakarta, yang mana responden menebak motif dari gambar tersebut. Hasil tersebut didapatkan sebanyak 33,3% mengetahui motif *tuntrum*, 33,3% mengetahui motif *nitik*, dan 51,5% mengetahui motif *pamiluto*. Berdasarkan hasil survei tersebut, dapat disimpulkan bahwa masyarakat, terkhusus mahasiswa masih belum mengenal motif batik Yogyakarta, sehingga pada akhirnya motif tersebut digunakan tidak sesuai dengan keadaannya.

Berdasarkan uraian masalah mengenai kurangnya perluasan terhadap pemasaran batik oleh pedagang batik serta pencatatan ketersediaan produk yang dilakukan secara manual, maka dapat ditawarkan sebuah solusi untuk melakukan promosi serta pencatatan secara digital melalui perancangan *website* bagi pedagang batik di pasar Beringharjo. Selain itu juga, dalam perancangan *website* ini, pengguna dapat melihat ketersediaan barang dari pedagang batik di pasar Beringharjo. Pengguna juga dapat mengetahui tujuan atau manfaat dari beberapa motif batik Yogyakarta, sehingga pengguna nantinya dapat menggunakan motif batik secara benar ketika mengikuti suatu kegiatan atau acara.

Faktor terpenting dalam sebuah keberhasilan dalam mengenalkan motif batik kepada masyarakat yakni *user interface* dan *user experience* yang baik. *User Experience (UX)* adalah sebuah pengalaman pengguna ketika menggunakan suatu produk atau teknologi yang mana ketika perancangannya harus memperhatikan kebutuhan pengguna, serta *fitur* yang ada di suatu sistem tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. *User Interface (UI)* mempelajari letak desain grafis pada tampilan di sebuah *website* atau aplikasi. Fokus utamanya yakni menyusun elemen teks, garis, warna, tombol, dan semua elemen yang ada di tampilan *website*, karena hal ini digunakan untuk melakukan sebuah interaksi antara manusia dan sistem. UI juga dapat dikatakan sebagai pengganti *Human*

Computer Interaction (HCI) yang di dalamnya mencakup semua interaksi yang dilakukan oleh manusia kepada sistem terlebi komputer [5].

User Interface dan *User Experience* ini adalah salah satu faktor penentu apabila pengguna akan tetap menggunakan suatu aplikasi atau rancangan *website* bagi pedagang batik di pasar Beringharjo. Selain itu juga, *developer website* menjadi penentu untuk pengguna menggunakan suatu aplikasi atau *website*, tetapi masih banyak yang menghiraukan pentingnya UI yang baik dalam suatu *website*. Maka dari itu, dalam penulisan tugas akhir ini dilakukan sebuah penelitian agar dapat merancang sebuah UI/UX promosi batik di pasar Beringharjo, serta pengguna dapat menegetahui ketersediaan barang dari pedagang batik, dan memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai manfaat serta makna motif batik Yogyakarta sehingga nilai budaya dari motif batik dapat bertahan dan dapat digunakan dengan benar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapatkan beberapa rumusan masalah yang dapat diteliti. Rumusan masalah yang di dapatkan yakni bagaimana merancang sebuah *user interface* dan *user experience* berupa *website* promosi batik di pasar Beringharjo terutama untuk perluasan terhadap pemasaran batik oleh pedagang, serta mengenalkan tujuan dari motif batik Yogyakarta kepada masyarakat terkhususnya anak muda sehingga nilai budaya dari motif batik dapat bertahan dan dapat digunakan dengan benar.

C. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta masalah yang terdapat di dalam penelitian ini, perancang *user interface* memiliki beberapa batasan agar penelitian yang dilakukan dapat terarah terhadap perancangan sistem yang akan dibuat. Berikut batasan-batasan yang diterapkan.

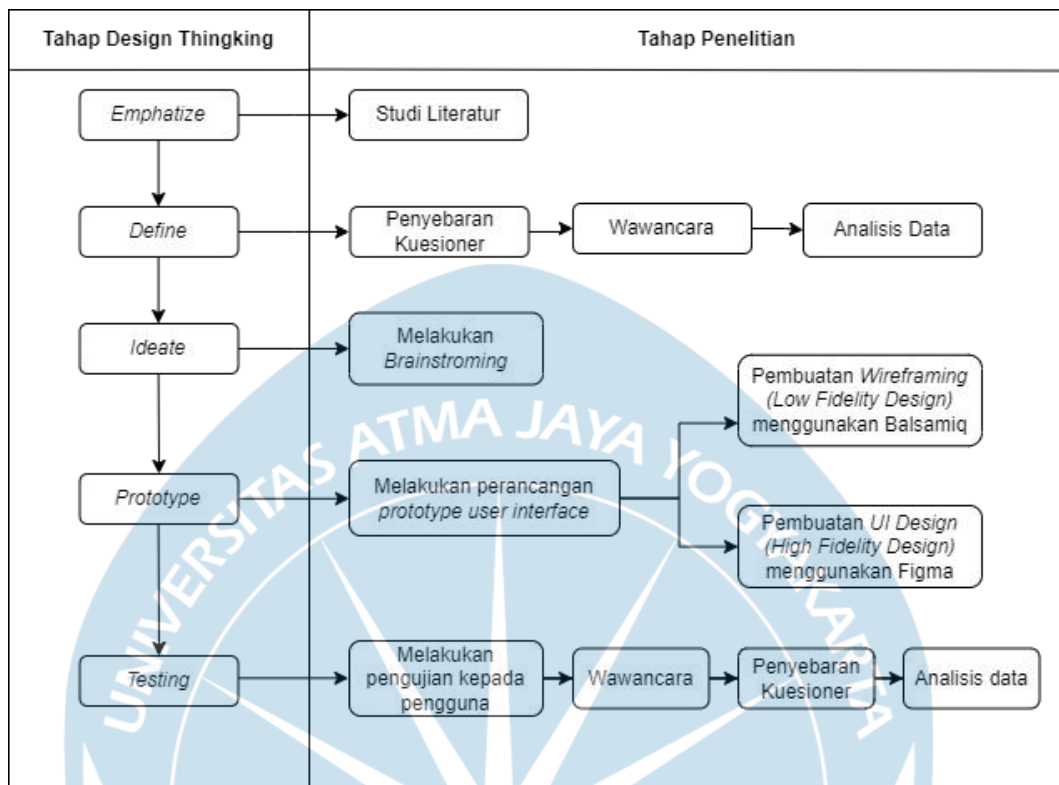
1. Penelitian ini hanya mencakup perancangan desain *prototype* saja, serta tidak sampai pada pembangunan sebuah sistem.
2. Penelitian ini mencakup perancangan *user interface* serta *user experience*.
3. Penelitian ini hanya mencakup menampilkan ketersediaan barang yang ada di pedagang batik pasar Beringharjo.
4. Penelitian ini hanya mencakup pengenalan serta menampilkan manfaat serta tujuan dari motif batik Yogyakarta.
5. Penelitian ini hanya menampilkan tampilan untuk pengguna secara umum.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu mempromosikan batik di pasar Beringharjo agar pedagang batik dapat memperluas pemasaran batik, serta memberikan wadah informasi dan mengenalkan motif batik kepada masyarakat terkhusus anak muda dengan merancang sebuah antarmuka pengguna serta pengalaman bagi pengguna dan evaluasi agar peneliti dapat menentukan apakah rancangan tersebut dapat meningkatkan daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan serta mengetahui kepuasan dari pengguna terhadap rancangan antarmuka yang diusulkan.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan penyelesaian masalah dalam penelitian serta berisi mengenai penjelasan dari tahapan yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian ini melewati beberapa tahapan, antara lain seperti yang akan ditunjukkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1. Metode Penelitian

Pada gambar diatas merupakan hasil dari metode penelitian dengan menggunakan metode *design thinking*. Pada tahapan *emphatize* dilakukan wawancara terhadap lima pedagang batik di pasar Beringharjo untuk mengetahui hal apa yang dibutuhkan oleh pedagang. Selain itu pada tahapan ini dilakukan penyebaran kuesioner menggunakan google form kepada pengguna yang tertarik dengan batik, secara khusus ke pengguna yang memiliki usia berkisar 19-26 tahun. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah pengguna memahami motif batik Yogyakarta. Hasil dari beberapa data yang telah diperoleh, kemudian di analisis untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

Tahap selanjutnya yaitu *ideate*, dimana tahapan ini dilakukan *brainstorming* untuk mengetahui hal apa saja yang diperlukan oleh pengguna, yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan perancangan *website*. Selain itu, pada tahapan ini dilakukan penentuan menu atau fitur apa saja yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan dari pengguna. Setelah mengetahui fitur-fitur apa saja

yang diperlukan, maka langkah yang akan dilakukan selanjutnya yaitu *prototype*. Pada tahap ini dilakukan pembuatan *user interface low-fidelity design* menggunakan balsamiq. Setelah itu, langkah selanjutnya yaitu pembuatan *user interface high-fidelity design* menggunakan aplikasi figma serta akan dibuat juga *prototypenya*. Jika pembuatan perancangan aplikasi atau *website* telah dibuat, maka akan dilakukan tahap selanjutnya yaitu *testing*. Pada tahap ini dilakukan pengujian kepada pedagang batik yang sebelumnya telah di wawancara serta kepada pengguna yang tertarik dengan batik serta memiliki usia berkisar 19-26 tahun. Tahap ini dilakukan dengan cara wawancara kepada pedagang batik, serta penyebaran kuesioner kepada pengguna sebanyak dua puluh lima responden dengan kriteria yang sama seperti pada tahapan awal. Hasil yang telah diperoleh dari wawancara serta penyebaran kuesioner akan diolah serta di analisis, yang kemudian akan didapatkan kesimpulan apakah perancangan *website* tersebut dapat sesuai dengan tujuan dari penelitian atau tidak.

F. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan tugas akhir perancangan UI/UX memiliki sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama ini berisikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah yang berfungsi untuk membatasi masalah yang terjadi dalam melakukan penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan laporan tugas akhir yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua ini berisikan mengenai penjelasan singkat dari penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Pada bab ini berisi tentang permasalahan, teori, metode yang digunakan, hingga hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ketiga ini berisikan mengenai teori apa saja yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas pada penelitian yang dilakukan. Teori dapat diperoleh melalui jurnal, buku, artikel, dan sumber lainnya yang menjelaskan mengenai definisi dari masing-masing teori serta metode yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab keempat ini berisikan mengenai hasil dan pembahasan dari penelitian, mulai dari detail kebutuhan dalam perancangan desain yang sesuai dengan perancangan desain yang digunakan, hingga hasil dari pengujian dari perancangan yang dilakukan, serta hasil desain perancangan berupa *low-fidelity* hingga *high-fidelity wireframe*.

BAB V PENUTUP

Bab ketiga ini berisikan mengenai kesimpulan dari perancangan serta penelitian dan pengujian yang telah dilakukan. Pada bab ini juga, terdapat saran yang memuat untuk penelitian selanjutnya yang serupa agar dapat dilakukan lebih baik.