

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan Teknologi di zaman modern ini punya peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia, pemakaian teknologi saat ini juga semakin banyak, Dimana hal ini di manfaatkan oleh manusia guna menunjang kebutuhan sehari-hari (Nurmaharani & Heriyanto, 2023). Di era ini, kemampuan mengirim dan menyimpan informasi juga menjadi hal yang sangat penting. Kemajuan teknologi dan informasi saat ini tentunya berdampak pada proses transaksi bisnis (Ronny Julians et al., 2023).

Dengan berkembangnya tuntutan akan penampilan di warga, permintaan akan layanan potong rambut semakin meningkat. Ini mendorong pertumbuhan yang cepat didalam industri ini, yang pada gilirannya meningkatkan tingkat persaingan di antara para pelaku usaha. Guna menghadapi persaingan ini, pelaku usaha potong rambut harus berusaha semaksimal mungkin guna menawarkan berbagai fasilitas yang lebih baik daripada pesaing mereka. Persaingan didalam industri ini sering kali mencakup aspek seperti produk, harga, promosi, dan lokasi.

Dengan demikian, guna tetap bersaing didalam industri potong rambut, penting bagi pelaku usaha guna terus berinovasi dan menyesuaikan strategi mereka dengan kebutuhan dan preferensi pelanggan. Ini bisa berarti menawarkan layanan tambahan, menyesuaikan harga, menciptakan promosi yang menarik, atau memilih lokasi yang strategis. Dengan cara ini, mereka bisa mempertahankan dan bahkan meningkatkan pangsa pasar mereka di tengah persaingan yang semakin sengit (Agus Susanti, 2021, hlm. 2)

Pertumbuhan industri barbershop khusus pria didominasi oleh konsumen remaja pria dan dewasa muda yang tidak lagi merasa malu guna merawat

penampilan mereka. Banyak barbershop mengadopsi gaya klasik dengan furniture bergaya vintage dan musik klasik, menciptakan suasana yang menarik bagi pelanggan. Selain potongan rambut, perawatan grooming juga dianggap sebagai bagian penting dari tren gaya hidup pria. Ini mendorong beberapa pelanggan guna mengejar gaya "gentleman" yang sering dilihat didalam film klasik.

Total pelanggan barbershop juga dipengaruhi oleh frekuensi potong rambut pria, yang biasanya berkisar antara 3 sampai 4 minggu sekali. Perbandingannya dengan kebutuhan wanita yang biasanya memotong rambut mereka setiap 10 sampai 12 minggu sekali menunjukkan bahwa pria cenderung memerlukan layanan potong rambut lebih sering (Saro, 2021, hlm.1)

Peluang bagi usaha Barbershop, sebagai subjek penelitian, ialah sebuah usaha yang menyediakan layanan potong rambut khusus guna pria. Selain potong rambut, mereka juga menawarkan layanan seperti cukur kumis, cukur jenggot, pijat, cat rambut, dan lain-lain. Saat ini, proses pemesanan layanan dilakukan dengan datang langsung ke barbershop atau lalui pemesanan telepon dan WhatsApp. Namun, metode pemesanan tersebut menghadapi beberapa tantangan, di mana pelanggan harus melakukan konfirmasi berulang kali guna menbisakan informasi mengenai layanan dan harga. Di sisi lain, Barbershop hanya menyediakan pemesanan layanan di tempat mereka, tanpa opsi guna layanan di rumah. Hal ini menyebabkan ketidaknyamanan bagi pelanggan yang mungkin berasal dari jauh, terutama dengan kendala lalu lintas dan cuaca yang tidak menentu. Sebagai hasilnya, pelanggan yang pakai layanan cenderung berasal dari daerah sekitar saja. Maka dari itu dibutuhkan perancangan UI/UX yang baik agar kebutuhan dan harapan tercapai(Rahayu & Sekolah Tinggi Teknologi Garut, 2018, hlm. 1)

UI/UX ialah bagian dari kemajuan teknologi yang merancang produk yang bisa dilihat dan digunakan dengan baik dengan memanfaatkan platform digital dan internet. Tujuan utamanya ialah guna meningkatkan kenyamanan dan kemudahan penggunaanya didalam berinteraksi dengan produk atau layanan tersebut. Ada

beberapa arti dari User Interface (UI) dan User Experience (UX). UI ialah cara kita berkomunikasi dengan sistem atau aplikasi, sedangkan UX memastikan bahwa produk atau layanan tersebut sama dengan kebutuhan dan harapan penggunanya (Yusuf dkk., 2023, hlm. 2).

Pada penelitian ini akan buat rancangan atau prototype dengan pakai software atau aplikasi Figma. Menurut (Suparman dkk., 2023, hlm. 1) Figma ialah alat desain yang umum digunakan guna buat tampilan aplikasi mobile, desktop, Aplikasi WEB, dan lainnya. Dengan koneksi internet, Figma bisa digunakan di sistem operasi Windows, Linux, atau Mac. Orang yang bekerja biasanya pakainya guna buat aplikasi ini. sektor UI/UX, desain web, dan bidang terkait lainnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berlandaskan uraian pada latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah :

1. Bagaimana merancang prototype berbasis web pada *Walla Barbershop*?
2. Bagaimana hasil desain prototype menggunakan metode *Design Thinking* ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Bisa mengetahui bagaimana rancangan prototype yang digunakan pada *Wala Barbershop* berbasis web
2. Bisa mengetahui hasil uji coba desain prototype dengan menggunakan metode *Design Thinking*

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Bisa dijadikan referensi guna pembuatan aplikasi barbershop
2. Dengan fokus pada kebutuhan dan preferensi penggunanya, aplikasi yang dirancang pakai metode Design Thinking akan beri pengalaman penggunanya yang lebih intuitif, efisien, dan memuaskan.
3. Penelitian ini bisa membantu didalam menghasilkan ide-ide inovatif yang lebih baik dan relevan dengan tantangan yang dihadapi didalam berbagai bidang, seperti bisnis, teknologi, layanan kesehatan, pendidikan, dan lain-lain.

#### **1.5 Batasan Penelitian**

1. Aplikasi ini hanya akan digunakan oleh Walla Barbershop
2. Penelitian ini hanya mengacu pada perancangan UI/UX (User Interface dan User Experience) dengan memanfaatkan aplikasi Figma.
3. Peneliti menggunakan metode Design Thinking didalam perancangan prototype didalam melakukan penelitian
4. UI (User Interface) yang dibuat oleh peneliti hanya berupa rancangan prototype saja.
5. Penelitian dan perancangan prototype aplikasi hanya dilihat dari perspektif penggunanya saja