

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Revolusi teknologi terus berjalan tanpa henti dengan kecepatan yang luar biasa, membawa perubahan secara signifikan bagi kehidupan manusia. Menurut (Ariani et al., 2023) Saat ini, dunia hidup di masa era digital yang dimana semua aktivitas yang dilakukan sudah menggunakan teknologi yang canggih. Digitalisasi muncul untuk menggantikan teknologi masa lampau menjadi lebih *modern* dan lebih praktis, Salah satunya adalah bidang *design*. *Design* adalah sebuah proses perancangan dan pembuatan sesuatu dengan mempertimbangkan kebutuhan, fungsi, dan nilai estetika, menurut (Dhian Sweetania & Achmad Hafidz, 2023), *Design* memiliki tujuan agar objek yang akan dibuat bersifat fungsional, estetik dan bermanfaat bagi manusia. Dalam perkembangannya *design* pasca-modern mengeksplorasi gaya eklektik, campuran dan eksperimental. Pada tahun 1990 an hingga saat ini, *design* kontemporer menekankan kesederhanaan, fungsional serta menggunakan teknologi yang baru. *desain* juga mempertimbangkan aspek keberlanjutan, ramah lingkungan, dan penggunaan material yang tahan lama. Perkembangan *desain* terus berlanjut seiring dengan perubahan tren, teknologi, dan kebutuhan masyarakat. Desainer harus adaptif dan inovatif dalam menghadapi tantangan dan peluang baru dalam dunia *desain* yang terus berevolusi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kinerja dari sebuah perusahaan maka penerapan teknologi sangat penting agar dapat bersaing dalam industri, sebuah perusahaan perdagangan memiliki fokus utama terhadap pelanggan yang dimana perusahaan harus dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam memberikan sebuah pelayanan serta penggunaan teknologi informasi dapat membantu sebuah usaha agar mampu mencapai pertumbuhan yang lebih efisien, efektif, inovatif dan kompetitif secara global (Akhmad & Purnomo, 2021), menurut (Nugrah Leksono Putri Handayani & Poppy Fitrijanti Soeparan, 2022) Digitalisasi merupakan sebuah

terobosan yang dapat dimanfaatkan oleh sebuah usaha agar dapat bersaing di pasar domestik dan internasional.

Untuk mendukung sebuah usaha yang menerapkan teknologi informasi perlu adanya metode yang mendukung dalam sistem pembayaran dan pemesanan dan diperlukan sebuah sistem yang mampu melakukan pembayaran berbasis internet yang dapat menggantikan sistem pembayaran tradisional atau manual menjadi sistem pembayaran secara online atau non tunai (Farhan & Shifa, 2023), dalam pembuatannya tentu memiliki desain agar dapat meningkatkan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi yang dibuat oleh karena itu perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang optimal menjadi sebuah aspek yang sangat penting dalam pelayanan terhadap pengguna agar efisien dan nyaman (Dharmawan et al., 2023), menurut (Zidhan et al., 2024) UI dan UX dengan tampilan dan desain yang baik dan menarik akan membuat pengguna yang menggunakan produk mendapat pengalaman yang menyenangkan dan dapat mempengaruhi suatu keberhasilan dari perancangan UI/UX.

Pada sebuah usaha yang menyediakan jasa maupun barang, pembayaran dan pemesanan merupakan hal yang sangat penting sehingga diperlukan sebuah sistem yang mampu menyelesaikan pembayaran dan pemesanan melalui *online*. Alat yang dapat digunakan dalam pembayaran non tunai berupa cek, bilyet giro, *wesel* serta alat pembayaran dengan media kartu atau lazim disebut *card-based instrument* seperti kartu kredit, kartu debit, kartu ATM dan lain-lain (Putra, 2020). Jasa sablon Kei *T-shirt* merupakan sebuah usaha yang di mana bergerak dibidang percetakan gambar atau tulisan pada kaos, proses pembayaran dan pemesanan yang dilakukan masih manual dan merupakan hal yang sangat krusial dalam menjalankan sebuah bisnis atau usaha. Mekanisme pembayaran dan pemesanan yang lancar dan juga efisien sangat penting dalam menjaga arus kas agar tetap sehat dan stabil sehingga dapat menunjang keberlangsungan operasional dari usaha tersebut. Selain itu juga sebuah sistem pemesanan yang terorganisir dengan baik dapat membuat penyedia jasa mengatur pasokan bahan baku dan pembuatan dengan baik. Dengan

menerapkan metode pembayaran yang aman dan pemesanan yang terstruktur, penyedia jasa sablon dapat meminimalkan risiko penipuan, menghindari kesalahpahaman, serta memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *User Centered Design* (UCD) dengan parameter ISO/IEC 9126 diharapkan dapat mencapai kegunaan yang diinginkan, *User Centered Design* sendiri merupakan metode yang menempatkan satu atau lebih pengguna sebagai pusat dari proses design sistem (Ravelino & Susetyo, 2023). Metode ini dipilih karena memiliki keunggulan yaitu mengetahui kebutuhan pengguna dari awal, kemungkinan kesalahan dari desain dan perubahan yang cukup besar yang muncul di kemudian hari menjadi lebih kecil, sehingga dapat mengurangi biaya pengembangan. Penggunaan ISO/IEC 9126 Memfasilitasi penilaian kualitas perangkat lunak ISO/IEC 9126 juga menyediakan metrik dan kriteria untuk mengukur dan mengevaluasi kualitas perangkat lunak dari berbagai aspek, seperti fungsionalitas, keandalan, efisiensi, portabilitas, dan lain-lain.

Menurut dari tujuan diatas maka peneliti tertarik dalam melaksanakan penelitian dengan judul sebagai berikut “Perancangan UI/UX Pemesanan Dan Pembayaran Berbasis Aplikasi Mobile Menggunakan *Metode User Centered Design* Dengan Parameter Iso/Iec 9126 Pada Sablon Kei T-Shirt”

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja kebutuhan dan preferensi *client* yang harus dipertimbangkan dalam merancang UI/UX aplikasi pemesanan dan pembayaran pada Sablon Kei *T- Shirt*?
2. Bagaimana cara mendesain tampilan UI yang dapat mengakomodasi proses pemesanan dan pembayaran pada kei *tshirt* secara intuitif dan mudah dipahami oleh pelanggan?
3. Berapa persentase aspek *functionality* dan *efficiency* pada hasil rancangan UI/UX?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan serta preferensi *client* yang harus dipertimbangkan dalam perancangan UI/UX untuk aplikasi pemesanan dan
2. Merancang tampilan UI yang intuitif, mudah dipahami, dan dapat mengakomodasi proses pemesanan serta pembayaran pada Kei T-Shirt dengan baik, sehingga memberikan pengalaman pengguna yang optimal bagi pelanggan.
3. Mengevaluasi dan mengukur persentase aspek *functionality* dan *efficiency* pada hasil rancangan UI/UX yang dikembangkan, untuk memastikan bahwa rancangan tersebut memenuhi standar kualitas yang diharapkan.

1.4 Batasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan UI/UX Aplikasi Sablon Kei T-shirt, khususnya pada fitur pemesanan, pembayaran, dan tampilan visual.
2. Penelitian tidak mencakup pengembangan kode atau implementasi teknis aplikasi, melainkan hanya terbatas pada desain UI/UX.
3. Target pengguna yang diteliti adalah pelanggan Sablon Kei T-shirt yang menggunakan aplikasi untuk melakukan pemesanan dan pembayaran.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dalam temuan studi ini harapannya ialah dapat menjadi manfaat antara lain :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang *User Experience (UX)* dan *User Interface (UI) Design*, terutama dalam konteks aplikasi mobile untuk sektor bisnis tertentu, dalam hal ini adalah industri percetakan baju.
 - b. Memperkaya pemahaman tentang prinsip-prinsip desain yang efektif untuk menciptakan antarmuka pengguna yang sederhana, menarik, dan mudah digunakan, khususnya untuk fitur-fitur utama seperti pemesanan dan pembayaran.

- c. Memperluas pengetahuan tentang pendekatan dan metode yang tepat untuk merancang pengalaman pengguna yang optimal dalam aplikasi mobile, dengan mempertimbangkan aspek estetika, fungsionalitas, dan kebutuhan pengguna.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Akademisi

Hasil dari studi ini diharapkan dapat memberikan contoh studikusus nyata dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip UI/UX Design pada proyek perancangan aplikasi mobile untuk sebuah bisnis sablon baju dan juga dapat mendorong kolaborasi antara akademisi dan industri dalam proyek-proyek penelitian dan pengembangan UI/UX di masa mendatang.

b. Bagi Peneliti

Menyediakan data empiris dan temuan penelitian yang dapat digunakan sebagai landasan untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang *UI/UX Design*, khususnya untuk aplikasi mobile di sektor industri kreatif atau sablon dan juga bisa menjadi sebuah sumber inspirasi bagi para peneliti di masa depan untuk mengeksplorasi topik-topik terkait, seperti pengaruh desain UI/UX terhadap loyalitas pelanggan atau peningkatan penjualan.