

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perkembangan Pola pikir dan gaya hidup masyarakat telah diubah oleh kemajuan teknologi yang cepat, terutama internet. Ini terlihat dalam banyak hal, mulai dari cara kita berkomunikasi hingga cara kita berbelanja. Untuk mengoptimalkan desain produk digital, antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) sangat penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang baik, meningkatkan kenyamanan, dan memudahkan penggunaan barang atau jasa tersebut. Belanja barang seperti pakaian sebelumnya dilakukan secara konvensional, tetapi dengan hadirnya internet, belanja telah secara signifikan beralih ke platform *online*, yang membuatnya lebih mudah diakses melalui *website*. (Haryuda Putra dkk., 2021a)

Desain antarmuka pengguna (*UI*) adalah hal terpenting yang harus dipertimbangkan sebelum membuat situs web yang memenuhi kebutuhan pengguna. Istilah "antarmuka pengguna" mengacu pada layar mesin atau komputer yang berinteraksi dengannya. Desain antarmuka pengguna dapat dilakukan dengan menggunakan teknik desain yang berpusat pada manusia. Saat membuat sistem yang baik, aspek yang paling penting adalah pengalaman pengguna (*UX*). Pengalaman pengguna adalah kombinasi aspek visual, estetika, dan emosional yang dipengaruhi oleh kemampuan produk untuk digunakan dan pengaturan khusus. (Handayani & Hendra Mayatopani, 2023)

Salah satu metode yang paling umum digunakan untuk membuat desain *UI/UX* adalah metode berpikir desain, yang mencakup berbagai proses seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Metode ini digunakan untuk membantu memahami kebutuhan potensial pengguna dengan melakukan eksperimen langsung, visualisasi produk, dan pembuatan desain *prototype*. Pembuatan *prototype* biasanya melibatkan melakukan coba-coba dalam situasi dunia nyata untuk memperkirakan jumlah sumber daya yang dihabiskan selama proses pengembangan aplikasi. Untuk membuat sesuatu yang abstrak menjadi lebih realistis, *prototype* dapat dibuat dalam bentuk sketsa, maket, *wireframe*, dll.(Ardiansyah & Rosyani, t.t.)

Dutamas Komputer adalah perusahaan layanan komputer dan laptop yang menyediakan dan menjual berbagai produk seperti rakit PC dan laptop. Namun, meskipun produk tersebut dijual, Dutamas Komputer saat ini belum memiliki desain *prototype* apa pun, termasuk situs *website*. Untuk merancang *prototype* situs web toko *online*, Anda harus membuat desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang baik sehingga konsumen mudah menggunakan produk yang dirancang dan memiliki pengalaman pengguna yang luar biasa.

Salah satu ciri sistem informasi yang baik adalah antarmuka pengguna yang dirancang agar mudah digunakan. Antarmuka pengguna memungkinkan pengguna melihat dan berinteraksi dengan sistem informasi, yang biasanya disebut sebagai antarmuka pengguna. Agar sistem informasi yang baik beroperasi, desain dan pengalaman pengguna situs *website* harus menarik, menarik, dan ramah pengguna. Jika desain atau pengalaman pengguna buruk, pengunjung akan merasa tidak nyaman dan meninggalkan situs *website*. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan desain antarmuka sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dalam penelitian ini, *framework UX* yang disebut *Design thinking* digunakan. *Design thinking* adalah sebuah pendekatan strategis yang berpusat pada kebutuhan manusia untuk menyelesaikan masalah dan menemukan cara baru untuk melakukan hal-hal. Metode ini melibatkan sejumlah langkah atau fase, dimulai dengan pengumpulan informasi tentang pengguna target, pengolahan informasi tersebut menjadi data yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, mendorong gagasan solusi untuk masalah saat ini, mengembangkan konsep produk berdasarkan gagasan solusi tersebut, dan menguji produk untuk mendapatkan umpan balik. Selanjutnya, evaluasi ini digunakan untuk meningkatkan produk di masa depan. (Widiyantoro dkk., t.t.)

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model desain *User Interface* dan *User Experience* dengan menerapkan inovasi melalui pembuatan sebuah *website* menggunakan pendekatan *design thinking*. Dengan menggunakan metode *design thinking*, diharapkan dapat mengatasi berbagai

masalah yang timbul, termasuk mempermudah penggunaan *prototype* yang telah dibuat dan menghasilkan pengalaman pengguna yang memuaskan. (Haryuda Putra dkk., 2021b)

Berikut ini adalah tabel data pendukung kuesioner yang menunjukkan konsumen Dutamas Komputer di bulan mei-juni 2024 membutuhkan desain *UI/UX* layanan Dutamas Komputer :

Table 1.1 Hasil Data Kuesioner Data Pendukung

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Hasil	
			Setuju	Tidak Setuju
1	Laki-Laki	15 Orang	13	2
2	Perempuan	5 Orang	5	0
Skor rata-rata hasil setuju			90%	

Perhitungan tabel ini didapatkan dari hasil kuesioner yang dibagikan kepada konsumen Dutamas Komputer di bulan mei-juni 2024, menunjukkan bahwa sebesar 90% konsumen setuju bahwasannya dibutuhkan sebuah desain *UI/UX website* layanan Dutamas Komputer.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat model desain *User Interface* dan pengalaman pengguna untuk sebuah *website* layanan Dutamas Komputer. Model ini diharapkan dapat mengatasi beberapa masalah, seperti membuat *prototype* lebih mudah digunakan dan membuat pengalaman pengguna yang baik.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, masalah penelitian ini adalah bagaimana menggunakan metode *Design thinking* untuk merancang desain *UI/UX website* layanan pembelian produk Dutamas Komputer.

1.3.Tujuan Penelitian

Dari Latar Belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan penulisan dalam penelitian kali ini yaitu : Merancang desain *UI/UX website* layanan pembelian produk pada Dutamas Komputer menggunakan metode *Design thinking*

1.4. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dari penelitian ini:

1. Penelitian ini dapat membantu Dutamas Komputer meningkatkan pengalaman pengguna dengan merancang tampilan web yang lebih menarik, dan mudah digunakan bagi pengguna.
2. Melalui penelitian ini, Dutamas Komputer dapat mengidentifikasi peluang inovasi baru dalam merancang layanan dan interaksi dengan pelanggan melalui platform web mereka, meningkatkan daya saing dan relevansi di pasar yang kompetitif.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah yang ada yaitu :

1. Desain *UI/UX Website* berupa *prototype* yang dapat digunakan sepenuhnya oleh Dutamas Komputer.
2. Perancangan desain *UI/UX* ini hanya berbasis *website* layanan pembelian.
3. Desain *UI/UX* ini menggunakan figma.
4. Layanan Dutamas Komputer berupa penjualan produk personal komputer (PC), aksesoris, dan service komputer.
5. Rancang bangun *website* ini untuk layanan penjualan toko komputer.