

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era digital saat ini, peran teknologi internet berpengaruh terhadap banyak masyarakat karena memberikan manfaat, salah satunya pergeseran dari berbelanja secara langsung ke berbelanja melalui online. Adanya pergeseran tersebut pembeli bisa menggunakan laptop atau ponsel pintarnya (*smart-phone*) yang terkoneksi jaringan internet memudahkan dalam pencarian barang yang diinginkannya secara online. Selain mencari barang secara online, pembeli tidak perlu datang ke toko untuk melihat barang melainkan melihat dari katalog dan informasi barang yang tertera. “*Batiku*” adalah sebuah toko yang menjual baju batik secara online dan memasarkan melalui *website* dengan nama domain “*Batiku.com*” untuk memuat informasi dari produk batiknya.

Sistem informasi pada *website* *Batiku.com* belum pernah dianalisis mengenai bagaimana pengalaman pengguna saat menggunakan *website* tersebut dan bagaimana pendapat pengguna mengenai interface dari *website*. Oleh sebab itu tujuan dari dilakukan penelitian ini adalah untuk menganalisis *user experience* dan *user interface* dari *website* yang kemudian akan dihasilkan sebuah *prototype*.

User Experience (UX) menurut definisi dari ISO 9241-210, *user experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *UX* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang setiap individu yang berkaitan dengan manfaat yang dirasa, dan kemudahan yang didapat.

Desain *User Interface (UI)* dan *UX* yang baik pada sebuah *website* akan membuat pengguna merasakan kenyamanan yang menjadikan pengguna sering mengunjunginya *website* tersebut. Tetapi sebaliknya, jika desain *UI* dan *UX* yang buruk pada sebuah *website* maka akan membuat pengguna pergi meninggalkan situs web tersebut. *UI* memiliki peran penting terhadap sistem aplikasi maupun *website* karena, hampir semua aplikasi maupun *website* memiliki antarmuka pengguna, tampilan *interface* (antarmuka) yang buruk membuat frustrasi bagi pengguna dan akan mempengaruhi produktivitas *website* tersebut (Dwi, 2016).

Dari penelitian-penelitian diatas, maka dari itu penelitian ini menggunakan salah satu metode yang biasa digunakan dalam menganalisa *website* adalah *User Centered Design (UCD)* sebagai acuan pengembangan *website* Batiku.com. *UCD* merupakan metode yang memposisikan user selaku pihak yang paling banyak melakukan interaksi dengan sistem akan menjadi faktor utama dalam penilaian *website* ini. Hal ini akan memperjelas apa saja yang menjadi keinginan atau ketidakpuasan user terhadap *website*, sehingga penilaian diharapkan akan menjadi lebih efektif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana melakukan analisis *UI* dan *UX* pada *website* “Batiku.com” dan menjadikan hasil analisis sebagai acuan dalam membuat *prototype* untuk saran pengembangan.

1.3. Ruang Lingkup

Batasan – batasan yang ada dipenelitian ini antara lain :

1. Pengembangan yang dilakukan hanya mencakup *front-end*, tidak meliputi *back-end* system dari *website* tersebut.
2. Pengembangan yang dilakukan hanya mencakup *User Interface* pada tampilan *desktop*.
3. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna *website* “Batiku.com” dari berbagai kalangan.
4. Pengujian menggunakan metode *UCD*.
5. Hasil analisis berupa saran tampilan antarmuka dalam bentuk *prototype* dengan tampilan halaman utama, tidak mencakup tampilan pada halaman yang lain, yang mengacu pada hasil kuisisioner dan analisis.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui hasil analisis dari *UI* dan *UX* kemudian hasil analisis tersebut dijadikan sebuah *prototype* untuk saran antarmuka bagi *website* “Batiku.com”.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membantu Toko Online Batiku untuk mengembangkan *website* batiku.com dengan *UX* dan *UI* sesuai dengan metodologi yang jelas dan terukur.
2. Membuat sebuah *prototype* tampilan antarmuka baru guna melengkapi kekurangan dari *website* batiku.com yang sebelumnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi atas lima bab dan masing-masing terdiri dari sub bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab 1 berisikan uraian yang memuat tentang segala sesuatu yang melatar belakangi penulis melakukan penelitian dan yang mendasari permasalahan yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab 2 merupakan bagian yang memuat uraian tinjauan pustaka dan dasar teori, tinjauan pustaka adalah paparan mengenai pustaka yang diacu dalam penelitian . dasar teori memuat pengertian dasar atau alasan yang didapat dari berbagai sumber yang berkaitan dengan skripsi.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab 3 adalah penjelasan metode penelitian yang digunakan. Penjelasan pada bagian ini adalah langkah penelitian secara lengkap. Penjelasan dapat meliputi data, peralatan, prosedur pengumpulan data, dan analisis.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab 4 menjelaskan tentang implementasi dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Dalam bagian ini memuat penjelasan implementasi dalam bentuk analisis juga memuat hasil uji coba sistem. Dilanjutkan dengan pembahasan hasil pengujian yang dikaitkan dengan penelitian lain atau tinjauan pustaka yang sudah ada.

BAB V : PENUTUP

Bab 5 adalah penutup dari bagian laporan skripsi. Isinya adalah kesimpulan dari hasil penelitian yang menjawab masalah dan tujuan penelitian, selain itu juga disampaikan saran untuk pengembangan berikutnya.