

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi yang hampir seluruh aktivitas manusia telah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau digitalisasi termasuk aktivitas bisnis. Salah satu media informasi yang banyak digunakan yaitu *website*. *Website* dipilih karena akses yang mudah dijangkau bahkan dalam genggaman tangan. Namun tidak semua *website* memiliki kriteria yang diinginkan oleh pengguna. Seringkali juga sebuah *website* dirancang dengan baik dan memiliki tingkat fungsionalitas yang bagus, namun tidak sesuai dengan kebutuhan target pengguna. Bahkan apabila tampilan dan tata letak *website* kurang menarik, dapat membuat pengguna bosan dan malas untuk melihat fitur-fitur lain pada *website*. Selain itu ada juga *website* yang mempunyai desain yang bagus dan menarik di mata tetapi tingkat fungsionalitas *website* sangat kecil.

Demikian juga dengan PT Satu Karya Anantara (Goban Cosmetics) yang memproduksi kosmetik lokal sejak tahun 2018 telah menggunakan *website* Gobancosmetics.com sebagai tempat menjual produk mereka, namun hasil penjualan produk pada *website* mereka tidak sebanding dengan penjualan produk pada *marketplace* lainnya, hal ini peneliti dapatkan informasi dari hasil wawancara dengan pihak divisi Marketing Executive Goban Cosmetics. Dari hasil observasi sementara *website* Goban Cosmetics terdapat kekurangan dari segi fitur dan juga tampilan yang tidak terkini. Kekurangan pada *website* Goban Cosmetics antara lain; Tidak ada fitur *live chat* dengan penjual, fitur ulasan produk, fitur suggestion, fitur *quick sign-in*, *place holder* yang tidak ada keterangannya dan tampilan yang tidak sesuai dengan citra brand terkini. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan analisis dan perancangan *user interface* dan *user experience* dengan menggunakan metode *design thinking* yang bertujuan untuk meningkatkan fitur-fitur dan memperbaiki kekurangan sesuai dengan kebutuhan pengguna, agar *website* Goban Cosmetics memiliki tingkat *usability* yang baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalahnya; Bagaimana menganalisis dan merancang *user interface* dan *user experience* dengan menggunakan metode *design thinking* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan tingkat *usability* yang baik?.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi:

1. Penelitian berfokus pada analisis dan perancangan *user interface* dan *user experience website* Gobancosmetics.com menggunakan metode *design thinking*.
2. Target pengguna adalah pengguna produk kecantikan Goban Cosmetics khususnya terhadap wanita dari segala umur.
3. Penelitian ini terbatas hanya untuk memberikan usulan rancangan prototipe *user interface website* Goban Cosmetics.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1. Manfaat

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti, khususnya dalam peningkatan daya analisis dan perancangan *user interface* dan *user experience* dengan menggunakan metode *design thinking*.

b. Bagi PT Satu Karya Anantara

Hasil analisis dan perancangan *user interface* dan *user experience* dengan menggunakan metode *design thinking* sebagai rekomendasi rancangan yang siap di kembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna.

2. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini, adalah menganalisis dan merancang *user interface* dan *user experience website* PT Satu Karya Anantara dengan menggunakan metode *design thinking* yang dapat memenuhi kebutuhan

pengguna dengan tingkat *usability* yang baik dan siap dilanjutkan ke tahap pengembangan.

1.5 Luaran yang diharapkan

Luaran yang di harapkan dari hasil penelitian ini adalah sebuah prototipe *user interface website* Goban Cosmetics yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan tingkat *usability* yang baik dan rekomendasi *user interface* dan *user experience* yang siap dilanjutkan ke tahap pengembangan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun secara sistematis untuk memberikan gambaran secara umum dibagi beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang yang menjelaskan kesenjangan apa yang ada antara harapan dan kenyataan di lapangan, sehingga penulis/peneliti menganggap jika masalah tersebut tidak diteliti dan dicarikan solusinya.

BAB II LANDASAN TEOIR

Bab ini membahas tinjauan pustaka berisi telaah/ulasan atas pustaka-pustaka yang relevan dengan topik karya ilmiah untuk mendapatkan informasi yang lengkap terkait kemajuan ipteks yang telah diketahui sampai yang terkini (*state of the art*). Hal ini untuk meyakinkan pembaca bahwa karya ilmiah yang dilaporkan adalah pengetahuan baru yang lebih maju dari pengetahuan sebelumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tahapan penelitian dimana mendefinisikan langkah-langkah digunakan dalam penelitian yang dibuat dan digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada untuk mendapatkan hasil dari penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat tentang berisi tentang tinjauan umum perusahaan, tahap-tahap penelitian yang dilakukan sesuai dengan metode *design thinking*, perbaikan desain dan tampilan akhir beserta evaluasi akhir.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membuat kesimpulan dan saran dari hasil akhir dari penelitian yang dibuat.