

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era 4.0 yang semakin cepat dan maju menuntut untuk terus bisa berinovasi dalam pembuatan sebuah produk teknologi, baik teknologi berbasis *website* ataupun aplikasi *mobile* [1 Ariawan] Teknologi berkembang dengan sangat pesat. Hampir di setiap kegiatan, orang-orang tidak terlepas dari penggunaannya, khususnya internet (*interconnected network*) yang sangat memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi, saling berinteraksi tanpa terkendala dengan batasan jarak dan waktu. Dari berbagai jenis layanan yang tersedia pada internet, dikenal suatu media yang bernama *website* yakni salah satu bentuk sarana penyampaian informasi secara digital yang dapat dengan mudah diakses melalui perangkat desktop maupun *mobile*, yang membuat *website* semakin banyak digunakan oleh berbagai macam institusi untuk berbagai macam keperluan didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin memudahkan dalam proses pembuatan serta pengelolaannya. Dalam pendidikan sendiri teknologi kini memiliki peranan tersendiri dalam proses belajar mengajar.

Pembangunan *user experience* (UX) telah mendapatkan perhatian yang amat penting dalam dunia masa kini. Dimana *user experience* dapat mendukung keberhasilan dalam membangun suatu *website*, karena masih berkaitan dengan satu hal, yaitu bagaimana pengguna merasakannya. UX memastikan bahwa *website* yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan dan dapat digunakan oleh pengguna dengan pengalaman yang menyenangkan. Jika suatu *website* yang digunakan tidak dirancang dengan memperhatikan *user experience* yang baik, mengakibatkan kebutuhan dari pengguna dalam menggunakan *website* tersebut menjadi tidak terpenuhi. Sedangkan *user interface* (UI) atau tampilan antarmuka pengguna merupakan bagian yang penting dalam sebuah sistem atau *website*. UI adalah bagian dari sistem yang digunakan untuk berinteraksi langsung dari pengguna. Oleh karena itu, desain dari UI menjadi salah satu daya tarik yang

berpengaruh, terutama bagi sebuah *website*. Dari penjelasan yang ada, UI merupakan bagian dari UX. Keduanya merupakan elemen penting yang saling membutuhkan dalam pengembangan *website* atau aplikasi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan diantaranya:

melakukan analisis dan perancangan desain antar muka pada aplikasi penjualan pakaian pria yang memanfaatkan figma.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tujuan dari penelitian ini dapat menghasilkan analisis dan perancangan pendekatan model UI UX aplikasi mobile penjualan pada toko Bandoeng Fashion memanfaatkan figma.

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Agar permasalahan lebih terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka ruang lingkup dari permasalahan yang akan dibahas yaitu:

1. Hasil dari penelitian ini berupa analisis dan perancangan *UI UX*
2. Adapun ada batasan masalah yang diambil penelitian adalah Pendekatan model UI UX aplikasi *mobile* penjualan. Ini hanya untuk penjualan pada toko Bandoeng yang berbentuk aplikasi penjualan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini:

1. Bagi penulis, sebagai penerapan dan pengembangan dari ilmu yang diperoleh selama ini baik dari perkuliahan dan dari luar perkuliahan.

2. Bagi perusahaan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan rekomendasi baru bagi pemilik perusahaan untuk penerapan aplikasi penjualan berbasis online.

