

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia saat ini ditengah menikmati perkembangan industri yang ditandai dari naiknya industri *start up*. Istilah *startup* un bukan hal baru lagi bagi masyarakat kita. *Startup* umumnya disebut juga dengan istilah “perusahaan rintisan” yang merujuk pada usaha perusahaan yang belum lama beroperasi. Negara Indonesia saat ini menempati posisi ke enam negara dengan *startup* terbanyak di dunia, Yaitu 2.494 starup dibulan Mei 2023 Berdasarkan *Startup Ranging.com*. Dalam mengembangkan sebuah *startup* UI/UX berpengaruh dalam menentukan sebuah produk start up digital akan digunakan olehh konsumen atau tidak. Maka dari itu, penting untuk memiliki UI/UX yang impresif demi kesuksesan bisnis.

User Interface dan *User Experience* memegang peran penting dalam penyusunan sebuah *website* karena desain pada sebuah *website* harus telit dan terorganisir, Selain itu *User Interface* dan *User Experience* harus sesuai dengan kebutuhan pengguna/*user* dari *website* yang akan dibangun. *User Interface* dan *User Experience* dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah *website* yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur dan kebutuhan lainnya.

Penelitian ini Membantu Nyemilicouss untuk memiliki desain UI/UX *prototype website* pemesanan makananan yang menggunakan metode Lean UX. UMKM Nyemilicious merupakan usaha yang bergelut dibidang jual beli makanan.Bisnis Ini telah digeluti Sejak September 2022 dengan pemilik Athiyah Zahra. Dikarenakan Nyemilicious tidak memiliki *website*, maka penelitian ini membantu Nyemilicouss memiliki tampilan UI/UX. Jika Kedepannya Nyemilicouss membuat *website*. Maka tidak perlu membuat tampilannya lagi.

Berdasarkan permasalahan yang muncul dilakukan penelitian untuk merancang sebuah desain antar muka serta pengalaman pengguna yang

bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan memudahkan pemakaian fitur-fitur yang terdapat pada website.

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Setyani (2021) menyatakan Penelitian ini menghasikan tampilan penjualan dengan menggunakan pengujian Usability Testing dan Ramawan Aditya Maullana Putra (2022) menyatakan Hasil desain UI/UX pada website Fillmore.co telah menambahkan komponen Inbound Marketing berupa katalog, search ,komponen Inbound Marketing ditunjukkan untuk memenuhi salah satu tujuam penelitian ini yaitu dalam bentuk promosi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas,dapat di rumusan masalah dalam penelitian ini aadalah “ bagaimana membangun sistem informasi Penjualan pada UMKM Nyemilicousss berbasis website?

1.3 Batasan Masalah

1. Hasil dari tugas akhir ini berupa website penjualan berbasis *mobile*
2. Sistem meliputi proses bisnis pada usaha jual beli
3. Sistem dapat memberikan informasi kepada pengguna'

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat menghasilkan perancangan website penjualan bebasis weebbsite pada UMKM Nyemilicousss Menggunakan metode *Lean User Experience*

1.5 Manfaat penelitian

1. Menghasilkan website penjualan berbasis mobile dengan visual interface dan experience
2. Memaksimalkan user interface pada website penjualan sehingga dapat mudah dipahami pengguna.

1.6 Metodologi penelitian

1.6.1 Waktu dan Tempat

1. Waktu penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan mulai dari bulan maret 2023 sampai dengan bulan juni 2023, mencakup kegiatan dalam langkah – langkah penelitian dari persiapan hingga pelaksanaan penelitian

2. Tempat penelitian

Tempat penelitian ini berlokasi dijalan Melaburi, Perumahan berlian melaburi resident Blok A1 No 1.

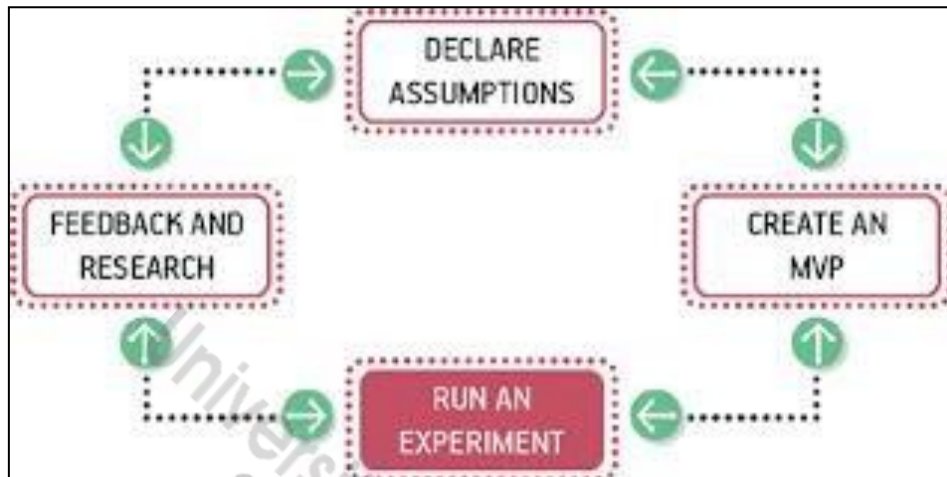
1.6.2 Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode Lean UX. Lean UX merupakan metode yang sering digunakan untuk membuat perancangan *user experience (UX) design/prototype* sesuatu produk yang memenuhi dengan kriteria kebutuhan penggunanya. Menurut perkumpulan desain (Design foundation, 2021) *Lean UX* adalah teknik yang berguna dalam pengerjaan sebuah proyek *design*, dimana terkadang teknik UX tradisional tidak berguna saat pengembangan dilakukan dalam waktu yang cepat. Teknik ini berfokus pada *experience* dari pada *design* atau hasil, dan tujuan utamanya berfokus pada *feedback user* sedini mungkin agar mendapat keputusan yang tepat. Ada empat tahapan untuk merancang metode Lean UX yaitu :

1. *Declare Assumptions* adalah Langkah pertama yang dilakukan dalam membuat desain antar muka pengguna menggunakan metode *Lean UX* adalah dengan menyatakan landasan pikiran. Dengan terciptanya landasan pikiran akan memunculkan titik awal untuk melakukan identifikasi. Langkah selanjutnya yaitu membuat daftar asumsi yang mencakup semua informasi yang telah diperoleh dan apa saja permasalahan yang dihadapi. Kemudian menentukan hasil yang diinginkan sebagai ukuran dari keberhasilan yang diimplementasikan.
2. *Create an MVP* adalah Langkah kedua dalam metode ini adalah membuat *MVP*. *MVP* adalah produk dengan fitur yang cukup untuk

membuat pelanggan senang menerima umpan balik yang bermanfaat dari pengguna di pembaruan mendatang. *MVP* itu sendiri membantu menguji asumsi agar menetapkan bahwa solusi yang diusulkan mencapai hasil yang diinginkan. *MVP* akan digunakan untuk melakukan penelitian. Salah satu cara yang paling berhasil dalam pembuatan *MVP* adalah dengan menciptakan sebuah *prototype*. *Prototype* adalah model awal desain yang dibuat untuk memperoleh pengalaman sehingga dapat mensimulasikan perasaan menggunakan produk atau layanan yang dimaksud.

3. *Run as Experiment* adalah Langkah ketiga adalah menguji menggunakan *MVP* yang dihasilkan. Pengujian *prototype MVP* dapat dilakukan dengan tim pengembangan, pemangku kepentingan, dan tim lainnya. Selama fase pengujian, setiap peserta memberikan informasi terperinci kepada tim tentang bagaimana produk akan bekerja, bagaimana mereka akan menggunakan produk, dan apakah produk dapat dikembangkan. *Prototype* itu sendiri membantu pemangku kepentingan melihat perkembangan produk. Selain itu, *prototype* dapat diuji pada pengguna untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna.
4. *Feedback and Research* adalah Pada fase ini berfungsi berbagai macam asumsi-asumsi yang ada akan divalidasi melalui hasil dari *prototype MVP* yang sudah dilakukan pengujian. Langkah ini berguna untuk memastikan bahwa produk yang diproduksi sudah benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 1. 1 Metode Lean UX

1.6.3 Sistematika Penulisan

Sistem Penulisan skripsi yang digunakan, dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB ini, berisi penjelasan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi penjelasan terkait inventaris, serta mengenai teori – teori yang digunakan sebagai landasan atau acuan dalam melaksanakan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

BAB ini menjelaskan tentang analisa kebutuhan dalam pembangun sistem serta rancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB ini merupakan tentang implementasi sistem secara detail. Sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen *tools*, atau bahasa pemrograman yang dipakai.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Yaitu bagian akhir yang memuat kesimpulan dan juga saran dari peneliti untuk pengembangan selanjutnya.

