

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, kemajuan teknologi telah meningkat secara signifikan, khususnya di sektor informasi. Seharusnya tidak mengherankan bahwa informasi telah menjadi komponen penting bagi semua kalangan, baik individu, organisasi, atau bisnis, karena kebutuhan akan informasi tumbuh seiring dengan perkembangan penyedia informasi teknologi. Dengan penggunaan teknologi digital berupa aplikasi dalam proses jual beli menjadi akrab, individu mulai merasakan dampak positif dari penggunaannya untuk mencari informasi tentang barang atau jasa.

Mayoritas aplikasi penjualan yang tersedia saat ini dapat memberikan pilihan produk yang ditampilkan sebagai foto atau katalog. Tujuannya dibuat jelas sehingga pelanggan dapat dengan cepat mengidentifikasi hal yang mereka butuhkan dan membandingkannya dengan item lain dalam aplikasi. Penggunaan aplikasi tersebut tidak diragukan lagi diharapkan dapat mempermudah proses penjualan dan dapat membantu dalam mengolah data penjualan selain memudahkan pencarian.

Toko Up Store adalah retailer online pakaian pria yang telah menjual barang melalui Instagram sejak tahun 2017. Produk termasuk t-shirt, hoodie, crewneck, dan celana pendek. Menurut fungsi yang dimaksudkan, media sosial tidak dimaksudkan untuk promosi suatu produk. Sebagai gantinya, aplikasi penjualan diperlukan, yang memperhitungkan bagaimana antarmuka pengguna terlihat dan betapa mudahnya bagi pelanggan untuk menggunakannya.

Aplikasi yang akan dibuat secara tegas untuk penjualan barang dari Online Up Store ini sedang diteliti dari segi *User Interface* dan *User Experience* untuk memudahkan pelanggan dalam menyelesaikan transaksi. Pengalaman Pengguna (*UX*) mengacu pada reaksi, persepsi, perilaku, emosi, dan ide yang dimiliki pengguna saat menggunakan aplikasi, sedangkan Antarmuka Pengguna (*UI*) mengacu pada waktu ketika pengguna dan aplikasi berinteraksi satu sama lain. Antarmuka pengguna mencakup segala macam interaksi yang terjadi di layar (Multazam, 2020).

Design thinking adalah teknik yang akan digunakan karena untuk menciptakan desain pengalaman pengguna yang sukses, kita harus mendekati pengguna secara langsung. Pendekatan ini berkonsentrasi pada pengguna dan persyaratannya di setiap level. Pendekatan untuk memahami masalah pengguna secara mendalam,

menghasilkan solusi inovatif untuk kesulitan ini, dan berhasil menerapkan jawaban tersebut adalah pemikiran desain.

Tujuan dari desain *UI/UX* berbasis Figma untuk penjualan aplikasi seluler di platform Up Store adalah untuk menghasilkan produk yang ramah pengguna dan estetis yang dapat memenuhi kebutuhan pelanggan dan meningkatkan penjualan Up Store. Figma digunakan dalam desain antarmuka pengguna berdasarkan pengalaman pengguna dengan pendekatan pemikiran desain ini, dan ini akan menunjukkan produk jadi tentang bagaimana antarmuka aplikasi seluler penjualan ini akan terlihat.

Figma berguna karena tidak memerlukan instalasi dan dapat diakses melalui internet. Figma juga merupakan solusi penyimpanan berbasis cloud yang menyimpan file di server Figma daripada penyimpanan komputer lokal. Ini juga menyederhanakan presentasi antarmuka pengguna dengan menyertakan opsi berbagi file melalui tautan sehingga berbagi langsung dapat mencapainya dengan cepat. Figma dapat digunakan pada sistem operasi Windows, Linux, atau Mac dengan menghubungkan ke internet. Figma banyak digunakan oleh para profesional di bisnis *UI / UX*.

Pada akhirnya aplikasi ini diharapkan menjadi sebuah media yang tepat bagi Up Store untuk melakukan proses penjualan secara online yang memiliki tampilan dan alur yang mudah dan dapat dimengerti dengan baik dari sisi pengguna, dimana pengguna bukan hanya Up Store saja, Pembeli juga merupakan pengguna dari aplikasi ini dimana pembeli dapat melihat semua informasi produk dari toko upstore. Alhasil penulis mengambil judul Perancangan *UI/UX* Aplikasi Mobile Penjualan Pada Toko Up Store Menggunakan Figma.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan konteks permasalahan tersebut, dimungkinkan untuk dikemukakan bahwa topik yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang *UI/UX* aplikasi penjualan di Up Store dengan menggunakan figma tools dan metodologi Design Thinking, sehingga user-friendly dan memiliki interface yang menarik dan intuitif.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan desain *UI/UX* penjualan aplikasi mobile yang efektif dan efisien di toko Up Store dengan menggunakan Figma sebagai alat bantu berdasarkan pengalaman pengguna sehingga tampilan aplikasi sederhana, mudah digunakan, dan memiliki fitur yang lengkap.

1.4 Batasan Masalah

Untuk membuat masalah lebih terlihat dan menghindari penyimpangan dari materi pelajaran, Kekhawatiran yang akan dieksplorasi adalah sebagai berikut:

1. Temuan penelitian disajikan dalam bentuk desain UI/UX untuk penjualan aplikasi seluler di toko Up Store.
2. Karena penelitian ini hanya akan mencakup desain UI / UX penjualan aplikasi seluler di Up Store, itu tidak akan mencakup pengembangan backend atau infrastruktur aplikasi.
3. Penelitian ini akan menggunakan Figma sebagai alat perancangan desain UI/UX aplikasi mobile penjualan.
4. Metode yang diterapkan dalam pengembangan desain UI/UX adalah Design Thinking.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat penelitian penulis dalam mengembangkan aplikasi Penjualan desain UI/UX untuk Up Store:

1. Bagi penulis, penelitian ini berfungsi sebagai sarana untuk menggunakan pengetahuan yang diperoleh selama pendidikan tinggi.
2. Diantisipasi bahwa penelitian ini akan membawa manfaat dan saran baru bagi pemilik bisnis yang tertarik untuk menerapkan desain antarmuka pengguna (UI / UX) dalam aplikasi penjualan.