

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa Pandemi Covid-19 terjadi muncul *trend* baru berbelanja pakaian bekas (Ristiani et al., 2022). Fenomena ini muncul karena semakin meningkatnya kesadaran masyarakat tentang dampak lingkungan dari industri *fashion* yang besar dan cepat berubah, serta meningkatnya minat masyarakat terhadap *fashion* yang lebih personal dan unik. Namun, masih banyak kendala dalam hal pembelian pakaian bekas, seperti keterbatasan pilihan, kualitas, dan informasi produk yang tidak tersedia. Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan sebuah platform yang mempermudah pembelian pakaian bekas dengan desain *user interface* (UI) yang menarik dan *user experience* (UX) yang baik.

Platform tersebut bernama *Fashion Campus*, sebuah *platform* jual beli pakaian bekas. desain *user interface* dan *user experience* sangat penting untuk memastikan aplikasi atau *website Fashion Campus* memberikan pengalaman yang memuaskan bagi penggunanya. Desain *user interface* dan *user experience* yang baik harus mempertimbangkan berbagai aspek seperti kemudahan navigasi, tampilan yang menarik, dan interaksi yang intuitif.

Salah satu tujuan utama dari desain *user interface* dan *user experience* adalah memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi atau produk yang pengguna cari. Dalam hal ini, perancangan desain *user interface* atau *user experience* untuk *website Fashion Campus* harus mempertimbangkan aspek seperti kategorisasi produk yang jelas, filter pencarian yang efektif, dan tampilan produk yang menarik.

Tools Figma sangat berguna dalam proses perancangan desain *user interface* atau *user experience*. Figma adalah aplikasi desain vektor berbasis web yang memungkinkan peneliti bekerja secara bersama-sama dalam *real-time*. Untuk membuat proses kolaborasi lebih efisien dan mengurangi waktu pengembangan, Figma juga menyediakan berbagai macam fitur dan komponen desain yang dapat membantu dalam proses perancangan, Dengan demikian, perancangan desain *user interface* atau *user experience* untuk website *Fashion Campus* menggunakan *tools* Figma akan memastikan bahwa *website* tersebut memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman belanja yang memuaskan bagi penggunanya.

1.2 Perumusan Masalah

Pembeli pakaian bekas menghadapi kesulitan saat mencari barang yang sesuai dengan keinginan mereka. Oleh karena itu, *website* Fashion Campus harus dibuat untuk agar pencari pakaian bekas lebih mudah mencari barang yang sesuai dengan keinginan mereka.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah merancang dan menghasilkan *design user interface* dan *user experience* untuk *Website Fashion Campus* yang memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna serta mudah digunakan dan diakses.

1.4 Batasan Masalah penelitian

Untuk mencapai tujuan dalam pembuatan rancangan UI/UX website, penelitian ini harus membatasi masalah design UI/UX yang dibuat, sebagai berikut:

- a. Fokus pada perancangan *user interface* dan *user experience* pada *website fashion campus* yang ditujukan untuk memberikan manfaat bagi para pengguna.
- b. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menghasilkan *prototype*

design website yang memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna serta mudah digunakan dan diakses.

- c. Penelitian ini hanya fokus pada perancangan *user interface* dan *user experience*, dan tidak membahas aspek bisnis atau tentang pasar jual beli barang bekas.

1.5 Manfaat penelitian

Salah satu keuntungan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan memberikan kontribusi pada pengembangan aplikasi atau *website Fashion Campus* dengan menyediakan panduan dan pedoman untuk perancangan desain UI/UX yang baik menggunakan *tools* Figma.
2. Meningkatkan kualitas desain: Penelitian ini akan membantu meningkatkan kualitas desain aplikasi atau *website* Fashion Campus dengan mempertimbangkan aspek-aspek penting seperti kemudahan navigasi, tampilan yang menarik, dan interaksi yang intuitif.
3. Meningkatkan efisiensi perancangan: Penelitian ini akan membantu meningkatkan efisiensi perancangan desain UI/UX dengan memanfaatkan *tools* seperti Figma yang memungkinkan tim peneliti bekerja secara bersama-sama dalam *real-time*.
4. Meningkatkan pengalaman pengguna: Penelitian ini akan membantu meningkatkan pengalaman pengguna dalam berbelanja pakaian bekas dengan menyediakan desain UI/UX yang menarik dan mudah digunakan.