

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sudah semakin berkembang pesat utamanya dalam perkembangan aplikasi. Perkembangan aplikasi tidak dapat dilepaskan dari peranan User Interface (UI) dan User Experience (UX) dikarenakan dalam pengembangannya aplikasi harus rapi dan terorganisir. Selain itu User Interface dan User Experience (UI/UX) harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun. User Interface dan User Experience (UI/UX) dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya Wijaya, T. A. (Wijaya, T. A. (2022))

Beberapa aplikasi penjualan yang telah tersedia saat ini telah dapat menampilkan catalog dari beberapa produk yang dijual-belikan Tujuannya jelas agar pembeli dapat menemukan dengan mudah barang yang dicari serta dapat membandingkan produk lainnya yang terdapat dalam aplikasi. Selain memudahkan pencarian, penggunaan aplikasi tentunya diharapkan dapat mempermudah proses penjualan serta dapat membatu pengolahan data-data penjualan.

Toko Nataz Collection merupakan sebuah toko penyedia berbagai macam keperluan Fashion yang ada di Kota Palembang dalam telah berdiri sejak tahun 2019. Sejalan dengan perkembangannya Toko Nataz Collection harus mengikuti perkembangan zaman dan perilaku konsumen yang sudah mulai bergeser ke pembelian berbasis digital, dengan perubahan perilaku konsumen maka diperlukan sebuah rancangan aplikasi yang pada akhirnya akan digunakan sebagai basis dalam mendvelop aplikasi ini di kemudian hari.

Aplikasi yang akan dirancang sudah tentu akan mempertimbangkan dari sisi User Interface (UI) dan User Experience (UX). Secara sederhana User Interface (UI) merupakan saat dimana user dan aplikasi akan saling berinteraksim segala bentuk interaksi yang terjadi dilayar merupakan bentuk dai user interface, sedangkan User Experience (UX) merupakan pengalaman terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran saat menggunakan aplikasi (Multazam, 2020).

Aplikasi yang dirancang akan memudahkan pengguna untuk memesan sebuah produk pada Toko Nataz.Collection ini dikembangkan dengan

menggunakan metode User Centered Design. User Centered Design. User Centered Design merupakan sebuah metode dalam sebuah rancangan design aplikasi yang berfokus atau sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan kata lain pengembangan ini berfokus pada pengguna dan perancangan yang terintegrasi, dari tahap awal dan berlanjut pada pengujian pengguna dan perancangan yang interaktif. Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil judul Penerapan UI/UX Dengan *Design User Centered* Pada Aplikasi Penjualan Nataz Collection,

Dalam rangka meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi Android penjualan di Toko Nataz Collection, implementasi prinsip-prinsip UI/UX menjadi langkah yang krusial. Mengintegrasikan UCD dalam proses pengembangan aplikasi tidak hanya berdampak positif pada tingkat kepuasan pengguna, tetapi juga pada konversi penjualan dan citra merek toko. Melalui perpaduan elemen-elemen desain visual yang menarik, kemudahan navigasi, dan pengalaman pengguna yang mulus, aplikasi ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk memfasilitasi transaksi penjualan serta membangun hubungan jangka panjang antara toko dan pelanggan.

Salah satu bidang bisnis yang semakin bergantung pada teknologi adalah industri penjualan, terutama toko seperti "Nataz Collection". Toko-toko semacam ini menghadapi tekanan untuk menjaga daya saingnya dalam menyajikan produk-produk terbaru dan menarik bagi konsumen. Di sinilah peran penting dari desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam sebuah aplikasi. Dengan fokus pada pendekatan User-Centered Design (UCD), pengembangan aplikasi yang memprioritaskan kebutuhan dan preferensi pengguna dapat meningkatkan efisiensi bisnis serta memperkuat loyalitas pelanggan.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dibuat dalam latar belakang, dapat dirumsukan sebuah masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang UI/UX aplikasi penjualan Toko Nataz Collection menggunakan metode *User Centered Design* dengan menerapkan keempat tahapan metode serta melakukan evaluasi desain dengan *System Usability Scale*

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan prinsip UI/UX dengan pendekatan User-Centered Design pada aplikasi Android penjualan yang digunakan oleh Nataz Collection.

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 perancangan desain *UI UX*
2. Adapun ada batasan masalah yang diambil penelitian adalah Pendekatan model *UI UX* aplikasi *mobile* penjualan. Ini hanya untuk penjualan pada *Nataz Collection* yang berbentuk aplikasi penjualan.
3. Penelitian ini akan menggunakan *figma* sebagai alat perancangan desain *UI/ UX* aplikasi *mobile* penjualan , sehingga tidak akan membahas alat perancangan lainnya

5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi toko *Nataz Collection* manfaat tersebut antara lain:

1. Bagi Toko *Nataz Collection*: Penerapan desain *UI/UX* mampu menjadi desain dalam mengimplementasikan aplikasi Penjualan Toko *Nataz Collection* Berbasis *Android*. Melalui aplikasi yang telah diciptakan pembeli/pelanggan Toko *Nataz Collection* mendapatkan informasi mengenai produk yang tersedia sekaligus mempermudah proses transaksi yang dilakukan langsung dari aplikasi tanpa harus ke toko terlebih dahulu.
2. Bagi Penulis: Penelitian ini menjadi sarana bagi penulis untuk mempraktikkan ilmu yang didapat selama perkuliahan.
3. Bagi Universitas *Bina Darma*: Penelitian ini dapat menjadi informasi bagi mahasiswa dan sebagai bahan evaluasi serta referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai penerapan *UI/UX* aplikasi penjualan berbasis *Android* atau pengembangan aplikasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

Universitas Bina
Dharma

