

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Global Sakti Mandiri adalah sebuah usaha yang bergerak dibidang penjualan alat elektronik khususnya dibidang pendingin seperti ac, kulkas, mesin cuci, dispenser, dan menyediakan sparepart untuk alat elektronik yang di jual serta menerima jasa servis atau perbaikan alat-alat elektronik.

CV. Global Sakti Mandiri ini terletak di Jl. Jendral Sudirman No. 545 RT. 08 RW. 03 KM. 5 Kel. 20 Ilir D. IV Kec. IT Plg. Yang awalnya hanya menyediakan jasa servis elektronik dan hingga sekarang bukan hanya menyediakan jasa servis elektronik tetapi juga menyediakan berbagai macam penjualan alat elektronik.

CV. Global Mandiri ingin memajukan usaha nya di era teknologi informasi saat ini dengan demikian CV. Global Sakti Mandiri memerlukan sebuah *prototype e-commerce* berbasis *mobile* yang diinginkan dengan tampilan antarmuka agar mudah digunakan oleh pengguna. Sebuah sistem *user interface and user experience*.

Tool yang digunakan untuk membangun *user interface and user experience* berbasis *mobile* adalah *figma*, *figma* sendiri adalah *tool* yang digunakan untuk membangun sebuah sistem *e-commerce* berbasis *mobile*, banyak yang menggunakan *figma* untuk membangun sebuah *user interface and user experience*. Untuk melakukan pendekatan langsung dengan pengguna maka dari itu metode yang digunakan adalah metode *user centered design* (UCD).

Manfaat dari *user interface and user experience* adalah sebuah perancangan yang bagus, mudah digunakan oleh pengguna dan tidak menyulitkan pengguna. Dalam membangun *user interface and user experience* berbasis *mobile* tampilan *prototype e-commerce* pasti harus mudah digunakan dan mudah dipahami oleh pengguna. Oleh karena itu membangun *prototype* membuat tampilan antarmuka tentu dapat dimengerti oleh semua orang, jadi pada saat pengguna menggunakan *prototype* pertama kali tidak perlu bingung karena tombol dan tampilannya sudah tidak asing lagi dan bahkan tampilannya pun sering kali dilihat. *User interface and user experience* merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses desain. *User interface* atau antarmuka adalah apa yang terlihat dalam pengomprasian suatu program, sedangkan *user experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoprasikan suatu program (Naser et al., 2018).

Berdasarkan uraian diatas dengan demikian, maka penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membangun *prototyptpe user interface and user experience e-commerce* berbasis *mobile* pada CV. Global Sakti Mandiri dengan tampilan yang enak dipandang dengan pilihan warna yang baik dan mudah digunakan oleh pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun *prototype user interface and user experience e-commerce* berbasis *mobile* menggunakan metode *user centered design* agar sesuai dengan kebutuhan *user* menggunakan *tools figma*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka dibuatlah batasan masalah agar pembahasan masalah tidak melebar yaitu membangun *prototype user interface and user experience e-commerce* berbasis *mobile*. Menggunakan *software* yang digunakan dalam membangun *prototype* adalah *tools figma*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penelitian ini adalah untuk membangun *user interface and user experience e-commerce* berbasis *mobile* pada CV. Global Sakti Mandiri berupa *prototype* dengan memperhatikan beberapa aspek dari *user interface and user experience* menggunakan metode *user centered desain*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis, memberikan kesempatan bagi penulis untuk mempublikasikan hasil di jurnal ilmiah.
2. Bagi Mitra, terciptanya sebuah *prototype user interface and user experience* yang dapat memudahkan transaksi setelah nanti dibuatnya dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.
3. Bagi Universitas, sebagai bahan penelitian dan evaluasi selanjutnya dalam membangun perancangan *prototype user interface and user experience*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 tahapan yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Tahapan ini yaitu melakukan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna, kebutuhan pengguna didapat pada saat mengidentifikasi masalah.

Pada teknik pengumpulan data penelitian ini penulis memiliki 3 cara dalam pengumpulan data diantaranya adalah :

1. Observasi

Dilakukan dengan berkunjung langsung ke mitra sebagai objek penelitian. Proses observasi dilakukan dengan mengamati langsung tentang sistem penjualan serta masalah yang dihadapi dilapangan serta melihat kebutuhan yang ada untuk meningkatkan penjualan.

2. Penelitian Kepustakaan

Metode penelitian dengan cara mengumpulkan dan mengkaji referensi informasi dan data penelitian sebelumnya yang sejenis serta dari jurnal, artikel, buku, atau sumber lain nya yang berkaitan.

3. Kuensioner

Mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan menentukan kebutuhan pengguna dengan menggunakan *usability*.

1.6.2 Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) sebagai pendekatan yang merupakan konsep dari rancangan melalui pendekatan oleh pengguna sistem, dimana proses perancangan sistem berfokus pada kebutuhan *user*. Adapun tujuan menggunakan metode ini untuk membantu menentukan kesesuaian antarmuka aplikasi *e-commerce* berbasis *mobile* berdasarkan daya tarik oleh pengguna. *Prototype* ini agar dapat menyesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. langkah-langkah dari metode *user centered design*. Penelitian ini akan dimulai dari tahap *Specify the context of use*, setelah itu ke tahap kedua *Specify User and organization requirements*, kemudian tahap ketiga *Produce design solution*, dan terakhir *Evaluate design*.

Proses metode *user centered design* yang digunakan pada penelitian ini terbagi kedalam empat tahapan diantaranya adalah:

1. *Specify the context of use*

Tahapan pertama adalah proses indentifikasi pengguna yang akan menggunakan sistem , hal tersebut menjelaskan dan menggambarkan dalam kondisi seperti apa mereka menggunakan sistem hasil yang didapat dari tahapan ini berupa karakteristik pengguna dimana pengguna akan menggunakan sistem.

2. *Specify User and organization requirements*

Tahapan kedua ini yaitu melakukan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna, kebutuhan pengguna didapat pada saat mengidentifikasi masalah hasil yang didapat dari tahapan ini berupa data dari sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna kemudian dijadikan sebagai data kebutuhan dari pengguna terhadap produk yang akan dibangun nantinya.

3. *Produce design solution*

Tahapan ketiga ini adalah melakukan rancangan desain yang merupakan bagian penting yaitu pembuatan *prototype* untuk dilakukan pengujian terhadap calon pengguna agar menghasilkan solusi dari permasalahan yang didapatkan dari *prototype* yang telah dibuat hasil dari tahapan ini kemudian dijadikan sebagai solusi desain produk.

4. *Evaluate design*

Tahapan ini melakukan testing terhadap desain yang telah selesai dilakukan pada tahapan yang dibuat sebelumnya dan apakah sudah sesuai dengan keinginan pengguna hasil dari tahapan ini berupa data pengujian solusi desain sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk perbaikan desain.

