

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Teknologi informasi (TI) sudah menjadi hal yang tidak terpisahkan akibat pengaruh globalisasi. Saat ini jumlah masyarakat yang menggunakan teknologi informasi semakin meningkat, salah satunya adalah *website*. *Website* dijadikan sebagai media dalam penyebaran informasi yang cepat dan efektif bagi beberapa instansi, termasuk dunia pemasaran produk usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Hal ini membuktikan bahwa akses terhadap teknologi dan informasi semakin mudah (Adha et al., 2023). *Website* dapat dikatakan sebagai salah satu inovasi teknologi di bidang informasi yang berbasis pada teknologi *Internet*. Harapannya *website* ini dapat membantu masyarakat menyebarkan informasi secara cepat, murah, dan efektif (Purnamasari, 2022). *Website* dalam proses pengembangannya, sering kali dibutuhkan pembuatan *prototype*.

*Prototype* adalah teknik pengembangan perangkat lunak yang merupakan bentuk model fisik dari perilaku sistem dan berfungsi sebagai versi pertama dari sistem (Wahidah et al., 2021). *Prototype* merupakan model kerja dasar untuk mengembangkan suatu program perangkat lunak. *Prototype* dibuat khusus untuk pengembangan sebelum dilakukan produksi dalam skala nyata, atau dibuat sebelum diproduksi massal. *Prototype* memungkinkan pengembang untuk secara *visual* merancang dan menguji berbagai fitur serta interaksi yang direncanakan sebelum memulai proses pengembangan yang lebih mendalam. *Prototype* membutuhkan metode dalam proses pengembangan untuk memastikan *prototype* tersebut memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik, seringkali digunakan metode *Human Centered Design* (HCD).

Ada berbagai metodologi dan pendekatan pengembangan antarmuka pengguna, termasuk *Human Centered Design* (HCD). HCD telah diketahui berawal dari *Human Computer Interaction* (HCI), yang mempertimbangkan faktor manusia dalam pengoperasian sistem komputer, dan juga telah

berkembang menjadi bidang desain dalam perancangan. Peneliti Amerika Donald Norman menjadi salah satu pendukung terbesar HCD, menyadari perlunya mengamati aktivitas secara langsung dan membedakan antara kegunaan dan logika (Ahmad, 2023). Donald Norman telah aktif dalam menyuarakan pentingnya fokus pada pengguna dalam desain produk sejak 1980-an dan 1990-an. Metode ini digunakan karena fokus dari penelitian ini adalah pengguna atau manusianya itu sendiri, terdapat beberapa tahapan, antara lain memahami dan menentukan konteks pengguna, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, membuat solusi desain, dan mengevaluasi desain. *Metode Human-Centered Design* (HCD) telah menjadi pendekatan yang semakin penting dalam pengembangan berbagai produk dan layanan, termasuk di dalamnya adalah usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM).

Usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) berperan penting dalam perekonomian suatu negara karena dapat menciptakan lapangan kerja dan menyediakan bahan baku bagi industri skala besar (Lubis & Salsabila, 2024). Di era kemajuan teknologi yang semakin pesat, pemanfaatan teknologi informasi sangatlah penting agar UMKM tetap mampu bersaing dan tetap mempertahankan kemampuannya untuk berkembang. Terizz'ibon Collection merupakan salah satu UMKM di jalan Bungaran II kota Palembang yang bergerak dalam jenis usaha produk barang khas Palembang yaitu *souvenir*, ada 3 kategori produk *souvenir* khas Palembang yaitu Tas Jumputan, *pouch* jumputan dan jilbab jumputan. Terazz'ibon collection juga mempunyai media sosial yaitu facebook dengan username Terazz'ibon Collection dan Instagram dengan username terazzibon\_collection. Berdasarkan wawancara dengan pemilik Terizz'ibon Collection, UMKM tersebut memiliki kendala dalam penyebaran informasi produk secara digital yang dapat mempercepat penyampaian informasi usaha, produk yang mereka miliki terhadap para *customer* untuk pembelian. Oleh karena itu, pemilik dari UMKM Terizz'ibon Collection menginginkan pembuatan sebuah *prototype design UI website* yang berisikan informasi UMKM Terizz'ibon Collection dan untuk pembelian. Contohnya seperti fitur beranda, kategori produk dan lain-lain, agar informasi UMKM dapat dengan mudah dilihat dan dibaca oleh banyak orang dan akan

sangat berguna dalam pengembangan *website* Terazz'ibon Collection dimasa mendatang. UMKM memerlukan gambaran yang jelas tentang evaluasi penilaian dari proses pembuatan *prototype* yaitu menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

Evaluasi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *System Usability Scale* (SUS) yang dikembangkan oleh John Brooke. Metode SUS merupakan alat pengujian kegunaan atau *usability* dengan 10 pertanyaan yang ditetapkan sebagai alat pengujian. SUS tidak memerlukan sampel dalam jumlah besar, sehingga meminimalkan biaya (Brooke, 1996). Kegunaan adalah fitur kualitas yang memungkinkan anda mengevaluasi kemudahan penggunaan antarmuka pengguna (Nielsen, 2012). Tujuan utama dari pengujian kegunaan adalah untuk menguji suatu produk atau layanan dengan pengguna untuk menentukan apakah tingkat penggunaan sistem memenuhi harapan pengguna dan untuk mengidentifikasi masalah spesifik yang terjadi pada sistem ini dengan evaluasi suatu produk atau layanan dengan menentukan seberapa baik sistem bekerja. Menentukan tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan produk (Indriyani et al., 2017).

Berkenaan dengan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka judul tugas akhir yang akan diambil adalah "Design UI UMKM souvenir Palembang Terazz'ibon Collection Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD)".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mendesain ui *prototype website* UMKM *souvenir* palembang berbasis web menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD) pada UMKM Terazz'ibon Collection.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini ialah :

1. Membuat dan menghasilkan *prototype design* UI *website* Terazz'ibon Collection menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD) yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

2. Memudahkan user yang membutuhkan informasi tentang UMKM Terazzibon Collection.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Berikut adalah batasan masalah untuk penelitian "*Design UI Website UMKM Souvenir Palembang Terazz'ibon Collection Menggunakan Metode Human-Centered Design (HCD)*":

1. Penelitian ini difokuskan pada UMKM *Souvenir* Terazz'ibon Collection yang berlokasi di Palembang.
2. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan Figma sebagai alat utama untuk pembuatan *wireframe* dan *prototype* UI.
3. Partisipan untuk evaluasi *System Usability Scale* (SUS) akan dibatasi pada pengguna potensial dari UMKM tersebut.
4. Evaluasi tidak mencakup aspek teknis seperti kinerja server, waktu respons halaman web, atau keamanan sistem.
5. Output dari penelitian ini adalah *prototype* UI berbasis Figma yang dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan lebih lanjut.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

**Manfaat penelitian ini ialah :**

1. Berguna dalam pengembangan *website* UMKM souvenir Palembang dimasa mendatang bagi pemilik Terazz'ibon Collection.
2. Sebagai referensi penelitian pembuatan *prototype* pada Usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) *souvenir* yang berhubungan dengan UI/UX.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Bagian ini memberikan gambaran singkat tentang isi dari setiap bab dalam penelitian ini untuk membantu pembaca memahami struktur dan alur logika penelitian.

## **BAB 1 Pendahuluan**

Menguraikan latar belakang yaitu isi penjelasan yang berkaitan dengan judul penelitian seperti penjelasan tentang website, *prototype*, metode yang digunakan, UMKM, dan profil singkat UMKM Souvenir Palembang Terazz'ibon Collection. Rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan untuk menggambarkan struktur penelitian,.

## **BAB 2 Tinjauan Pustaka**

Menyajikan landasan teori-teori yang relevan seperti penjelasan teori aplikasi figma, UI/UX, *prototype*, manfaat website bagi UMKM, kriteria UMKM, metode *Human-Centered Design* (HCD), dan *System Usability Scale* (SUS), dan hasil penelitian terdahulu yaitu membahas penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik.

## **BAB 3 Metodologi Penelitian**

Menjelaskan metode penelitian yang digunakan yaitu metode *mixed methods*, teknik pengumpulan data seperti data primer dan sekunder, alur dari metode penelitian yang akan digunakan, serta teknik analisis data, juga menjelaskan tentang lokasi dan waktu penelitian.

## **BAB 4 Hasil dan Pembahasan**

Menyajikan data dan temuan penelitian secara sistematis, menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan dan menganalisis temuan penelitian, menghubungkannya dengan teori yang relevan.

## **BAB 5 Kesimpulan dan Saran**

Merangkum temuan utama penelitian, serta memberikan rekomendasi praktis untuk UMKM *Souvenir* Palembang Terazz'ibon Collection, serta saran untuk penelitian lebih lanjut di masa depan.