

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Skymo apparel adalah salah satu dari banyaknya industri yang menyediakan kebutuhan primer yang berupa pakaian. Skymo Apparel menjual banyak produk dari mulai topi, baju, celana dan sebagainya. Skymo Apparel didirikan pada tahun 2008 dan sudah memiliki dua *outlet*. Tidak hanya menjual melalui *outlet*, Skymo Apparel tidak luput terkena imbas dari perkembangan teknologi yang memaksa Skymo Apparel untuk menjual produknya melalui media sosial. Dari penjualan produk di media sosial, pemilik dari Skymo Apparel memutuskan untuk menjual produk melalui *platform website* dengan jenis *website e-commerce* dengan alasan untuk meluaskan penjualan terhadap produk.

Antarmuka dan layar yang dirancang dengan baik sangat penting bagi pengguna, ini merupakan jendela mereka untuk melihat kemampuan sistem. [2] Desain yang buruk bahkan dapat mengusir beberapa orang menjauh dari sistem secara permanen. [2] Desain antarmuka *website* pada dasarnya adalah desain navigasi dan penyajian informasi. Ini berkaitan tentang desain bukan data. [2] Untuk meraih hal baik dan menghindari hal buruk pada penjelasan sebelumnya, yang dikutip dari buku *The Essential Guide to User Interface Design Second Edition*. Maka dilakukannya wawancara dengan panduan dari buku UXPin terhadap pengembang guna mengetahui masalah yang terjadi dan tujuan yang akan dicapai, dari hasil wawancara dengan Fahri selaku perwakilan dari pengembang yang menyatakan *Website* Skymo Apparel memiliki empat fungsi diantaranya pengguna dapat melihat produk baru, pengguna dapat menemukan informasi mengenai alamat Skymo Apparel, pengguna dapat menemukan informasi data lengkap produk dan pengguna dapat melakukan pembelian terhadap produk. Dari keempat fungsi tersebut pengembang mengetahui bahwa pada pembuatannya tidak disertakan mental model pada sisi pengguna, penjelasan tersebut dapat menjadi masalah yang mengakibatkan pembuatan ke empat fungsi tersebut dibuat berdasarkan mental model pengembang, dari buku *About Face The Essential of*

Interaction Design 3 menjelaskan bahwa itu adalah masalah *self refrensial design*, dimana pengembang mengetahui struktur data, dan bagaimana cara kerja suatu produk yang dibuat, tetapi pengguna tidak mengetahuinya. Maka dari itu bisa saja pengguna tidak dapat menemukan tujuan dalam menggunakan *website* Skymo Apparel, Mengutip dari karya ilmiah dengan judul “Analisis *User Interface* dan *User Experience* Pada Aplikasi Comrades” yang memiliki latar belakang masalah *self-refrensial design* dan penyelesaian masalah dengan menggunakan metode yang sama pada penelitian ini , diketahui bahwa hasil dari penelitian tersebut memiliki hasil yang baik. [11]

Berdasarkan dari hasil studi literatur dan wawancara, maka dari itu akan dilakukan Perancangan Ulang Desain Interaksi *Website* Skymo Apparel, untuk membantu perbaikan *website* Skymo Apparel untuk menemukan motivasi dan tujuan pengguna, juga memberikan evaluasi dan rekomendasi yang bertujuan untuk meningkatkan desain antarmuka yang dimiliki *website* Skymo Apparel.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan atau dirumuskan sebuah masalah yaitu, “Apakah Perancangan Ulang Desain Interaksi *Website* Skymo Apparel dengan menggunakan pendekatan GDD (*Goals Directed Design*) dapat menemukan motivasi dan tujuan pengguna, juga memberikan evaluasi dan rekomendasi yang bertujuan untuk meningkatkan desain antarmuka yang dimiliki *website* Skymo Apparel?”.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah Perancangan Ulang Desain Interaksi *Website* Skymo Apparel dengan menggunakan pendekatan GDD (*Goals Directed Design*). Adapun tujuan penelitian ini dilakukan:

1. Membantu pengembang *website* Skymo Apparel dengan memberikan rekomendasi antarmuka pengguna yang lebih berorientasi terhadap tujuan dan karakteristik pengguna *website* Skymo Apparel.

2. Membantu pengembang *website* Skymo Apparel dengan memberikan rekomendasi antarmuka untuk *website* Skymo Apparel, yang berguna agar pengguna *website* Skymo Apparel dapat merasakan *user interface* dan *user experience* yang lebih baik.

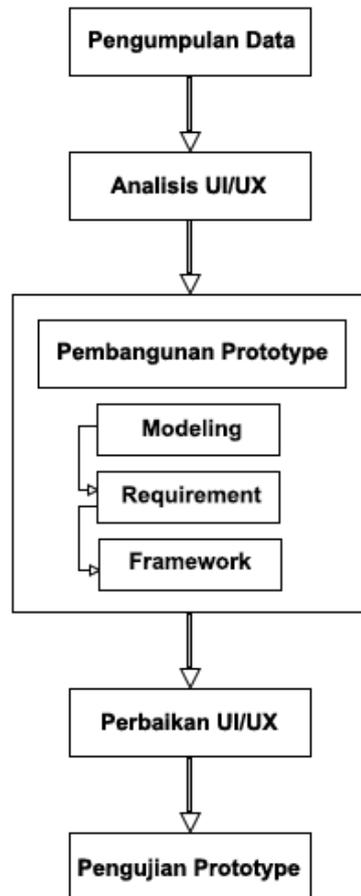
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan bagian dari usaha untuk membatasi penelitian yang akan diteliti. Tujuan dari batasan masalah untuk menentukan faktor apa saja yang masuk dalam ruang lingkup penelitian serta menentukan faktor yang tidak masuk dalam ruang lingkup penelitian. Berikut merupakan batasan masalah yang dibuat untuk penelitian ini:

1. Penelitian ini menggunakan metode *goal directed design*.
2. Penelitian dilakukan untuk memberikan usulan *prototype user interface* pada *website* Skymo Apparel.
3. Penelitian dilakukan untuk memberikan usulan *prototype user interface website* Skymo Apparel pada tampilan *web*.
4. Keluaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa usulan *prototype user interface website* Skymo Apparel jenis *native prototype*.

1.5 Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. metodologi yang digunakan pada penelitian ini berpedoman pada buku *About Face The Essentials of Interaction Design*, [1] Adapun proses-proses untuk mengatasi masalah pada penelitian ini, dapat dilihat pada Gambar 1.1 sebagai berikut:



Gambar 1.1 Metodologi Penelitian

Berikut ini adalah penjelasan dari apa yang telah digambarkan diatas mengenai langkah-langkah yang akan dipakai.

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah:

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari buku dan jurnal yang didapat dari internet maupun perpustakaan.

b. Usability Testing

Usability Testing dilakukan pada *website* Skymo Apparel dengan desain yang saait ini dimiliki, merupakan yang teknik digunakan untuk mengevaluasi kondisi yang dimiliki pada *website* Skymo Apparel saat ini.

2. Analisis UI/UX

Analisis UI/UX dilakukan untuk mengevaluasi kondisi pada *website* Skymo Apparel saat ini dengan menggunakan alat *usability testing*

3. Pembangunan Prototype

a. Modeling

Modeling adalah tahapan penjelasan hasil dari wawancara untuk tujuan menemukan pola penggunaan sehingga dapat digambarkan dengan persona.

b. Requierment

Requirment adalah tahanpan mengolah hasil dari persona yang akan dijadikan sebagai skenario, untuk menemuka tujuan yang lebih spesifik, dan juga menggambarkan seperti apa pengguna berinteraksi dengan lingkungan.

c. Framework

Framework merupakan tahapan dimana pembuatan sketsa atau *mockup* desain antarmuka yang akan dibuat.

4. Perbaikan UI/UX

Perbaikan UI/UX didasari dari tahapan-tahapan analisis standar penilaian UI/UX yang belum memenuhi standar pada tahapan sebelumnya.

5. Pengujian Prototype

Tujuan pengujian yang dilakukan terhadap *prototype* diantaranya:

- a. Bobot kesesuaian fungsi dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna yang ada pada *prototype website* Skymo Apparel.
- b. Bobot *usability* yang dimiliki *prototype*, sehingga *prototype* dapat dijadikan sebagai rekomendasi desain antarmuka pengguna untuk *website* Skymo Apparel saat ini.

Pengujian dilakukan dengan *usability testing*, desain antarmuka yang dilakukan pengujian dibuat kedalam *prototype*. [1], [10]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan acuan bagi penulis agar penulisan terarah dan tersusun sesuai dengan yang diharapkan, demikian akan disusun sestematika penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan perihal latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan pembahasan mengenai berbagai konsep-konsep dasar dan teori-teori pendukung yang ada kaitannya dengan penelitian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan pembahasan mengenai apa saja yang di analisis serta perancangan yang nantinya akan dites ditahapan selanjutnya.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisikan implementasi berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Pada bagian ini juga akan ditentukan bagaimana model desain interaksi dibangun, diuji, dan disesuaikan dengan hasil penelitian.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran untuk pengembangan selanjutnya.