

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cosmic Clothes adalah perusahaan pakaian yang berkembang pesat yang menyediakan pakaian eksklusif berkualitas tinggi. Cosmic Clothes memiliki toko distro yang beralamat di Jalan Tanjung No. 7, Kota Bandung. Didirikan pada 1 September 2001 dibawah payung PT. Injoynesia Corp. Salah satu misi yang dimiliki adalah menjadi perusahaan pakaian anak muda terkemuka di Indonesia, untuk membawa pesan gaya hidup kita tentang kegembiraan, kemandirian, kreativitas, dan inovasi ke komunitas global ini; menjadi tempat kreativitas dalam musik, mode, seni, olahraga, pendidikan, sosial dan budaya [1]. Cosmic Clothes menjual berbagai macam produk *fashion* seperti jacket, sweater, kemeja, celana, tas, topi, dompet, dan sandal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Asih Joko Purnomo yang merupakan salah satu pengembang *website* Cosmic Clothes, bahwa pengembang membangun setiap *user interface* berdasarkan keterampilan pengembang, hal tersebut dapat menjadi masalah karena *user interface* didesain berdasarkan keterampilan pengembang, oleh karena itu tujuan pengguna bisa saja tidak tercapai dan pengguna kesulitan dalam menggunakan *website* [2].

Untuk dapat membuktikan hal tersebut diatas, maka dilakukan *usability testing* kepada lima pengguna *website* Cosmic Clothes. Setelah dilakukannya *usability testing* didapatkan hasil bahwa pengguna kesulitan untuk mencari halaman produk terlaris dan kesulitan untuk menemukan pilihan metode pembayaran. Pengguna juga mengeluhkan ukuran gambar banner dan gambar produk terlalu besar, sehingga pengguna harus *scroll* halaman pada beberapa kategori produk menjadi terlalu lama. Pada saat ingin menghapus barang dari keranjang belanja, pengguna juga membutuhkan waktu lebih untuk mencari tombol hapusnya karena ukuran terlalu kecil dan penempatannya kurang tepat. Tidak terpenuhinya tujuan dari pengerjaan tugas, bisa saja pengguna merasakan kendala selama mengerjakan tugas, hal tersebut mengakibatkan *website* Cosmic Clothes menjadi *website* yang sulit digunakan atau sulit dipahami oleh pengguna.

Setelah didapatkan dari hasil tersebut, maka dari itu akan dilakukan perancangan ulang *user interface* dan *user experience* pada *website* Cosmic Clothes dengan menggunakan metode *User Centered Design*. Tujuan dari penggunaan metode tersebut adalah untuk mengatasi masalah yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan *website*, serta pengguna dapat memberikan masukan mengenai antarmuka *website*. Hasil dari perancangan ulang berupa *native prototype* untuk meningkatkan desain yang dimiliki *website* Cosmic Clothes.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah dari penelitian ini, yaitu :

1. Akan dilakukan perancangan ulang *user interface* dan *user experience* pada *website* Cosmic Clothes.
2. Apakah dengan dilakukannya perancangan ulang pada *website* Cosmic Clothes dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD) dapat mempermudah pengguna untuk mencapai tujuannya.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun yang menjadi maksud dalam penelitian ini adalah perancangan ulang *user interface* dan *user experience* pada *website* Cosmic Clothes. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan tampilan antarmuka yang berfokus pada karakteristik pengguna dan memudahkan pengguna untuk mencapai tujuannya.

1.4 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah :

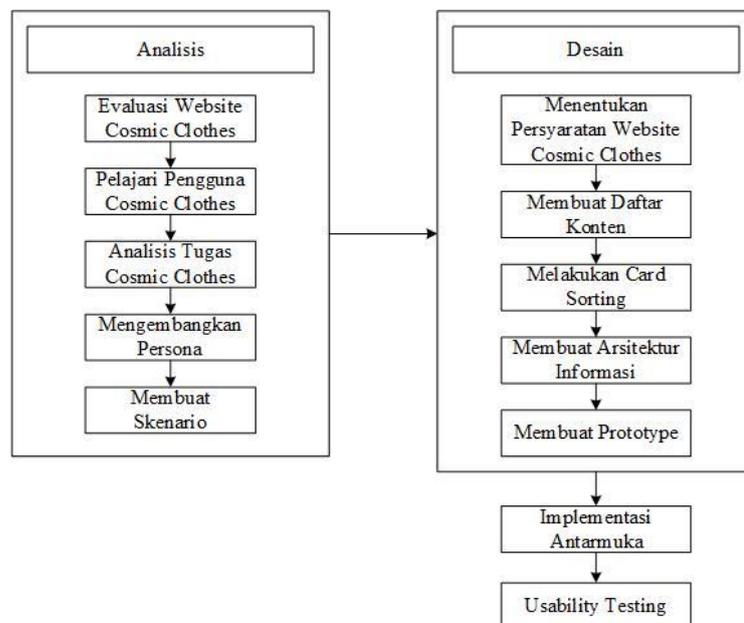
1. Perancangan ulang *user interface* dan *user experience* pada *website* Cosmic Clothes.
2. Target pengguna adalah anak muda usia 18-35 tahun.

3. Jumlah partisipan untuk *usability testing* dan pengujian *prototype* sebanyak lima orang [3].
4. Keluaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah usulan desain *interface website* Cosmic Clothes berupa *native prototype*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Dimana tujuan dari metode deskriptif ini untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidik.

Langkah-langkah yang harus dilakukan selama melakukan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Metodologi Penelitian

Alur dari metodologi penelitian pada Gambar 1.1 merupakan langkah-langkah penelitian dan berikut adalah penjelasannya :

1. Analisis

Tahap analisis yang dilakukan memiliki langkah-langkah lainnya, yaitu :

a. Evaluasi *Website*

Untuk mengevaluasi *website* perlu dilakukan *usability* testing kepada pengguna untuk mengetahui hasil *usability* dari suatu *website* dan melakukan wawancara dengan pengguna.

b. Pelajari Pengguna

Penelitian pengguna berfokus pada memahami perilaku, kebutuhan, dan motivasi pengguna melalui teknik observasi, analisis tugas, dan metodologi umpan balik lainnya.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas adalah proses belajar tentang pengguna biasa dengan mengamati mereka dalam tindakan untuk memahami secara rinci bagaimana mereka melakukan tugas-tugas mereka dan mencapai tujuan yang diinginkan. Analisis tugas membantu mengidentifikasi tugas yang harus didukung oleh *website* dan juga dapat membantu memperbaiki atau mendefinisikan ulang navigasi atau pencarian pada *website* dengan menentukan ruang lingkup konten yang sesuai.

d. Mengembangkan Persona

Tujuan persona adalah untuk membuat representasi segmen audiens utama Anda yang andal dan realistis untuk referensi.

e. Membuat Skenario

Skenario menggambarkan kisah dan konteks dibalik mengapa pengguna tertentu atau grup pengguna datang ke situs Anda. Mereka mencatat tujuan dan pertanyaan yang ingin dicapai dan kadang-kadang menentukan kemungkinan bagaimana pengguna dapat mencapainya di situs.

2. Desain

Tahap desain memiliki beberapa langkah-langkah lainnya, yaitu :

a. Menentukan Persyaratan *Website*

Persyaratan *website* adalah daftar fungsi, kemampuan, atau karakteristik yang diperlukan yang terkait dengan situs web Anda dan rencana untuk membuatnya.

b. Membuat Daftar Konten

Inventaris konten adalah daftar semua konten di situs Anda. Inventaris Anda biasanya mencakup teks, gambar, dokumen, dan aplikasi. Untuk mendapatkan wawasan dari inventaris Anda, Anda perlu menilai setiap konten.

c. Melakukan Card Sorting

Card sorting adalah metode yang digunakan untuk membantu merancang atau mengevaluasi arsitektur informasi suatu *website*.

d. Membuat Arsitektur Informasi

Arsitektur informasi berfokus pada pengorganisasian, penataan, dan pemberian label konten secara efektif dan berkelanjutan. Tujuannya adalah untuk membantu pengguna menemukan informasi dan menyelesaikan tugas.

e. Membangun *Prototype*

Prototype adalah versi konsep produk yang memungkinkan Anda menjelajahi ide-ide Anda dan menunjukkan niat dibalik fitur atau konsep desain keseluruhan kepada pengguna sebelum menginvestasikan waktu dan uang ke dalam pengembangan. *Prototype* dapat berupa apa saja, mulai gambar kertas (low-fidelity) hingga sesuatu yang memungkinkan klik-tayang beberapa konten ke situs yang berfungsi penuh (high-fidelity).

3. Tes

Usability testing dilakukan kembali untuk menganalisa desain baru yang sudah dibuat dan dibandingkan dengan hasil analisis desain *website* sebelumnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dikerjakan. Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas uraian mengenai latar belakang masalah yang diambil, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas mengenai bahan-bahan kajian, konsep dasar, teori-teori dari para ahli yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas di penelitian ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas mengenai tahapan untuk menganalisis masalah pada sistem dan menjalankan serangkaian proses untuk mengatasi masalah tersebut. Proses analisis meliputi analisis UI/UX, serta perancangan *prototype*.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PROTOTYPE

Pada bab ini membahas mengenai implementasi dan pengujian sistem. Tahap implementasi merupakan tahap pengujian *prototype* yang telah dibangun dengan menggunakan *usability testing*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran yang didapat dari hasil penelitian. Bagian kesimpulan menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan bagian saran merupakan masukan untuk penelitian pada masa yang akan datang.