

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Petshopgrosir merupakan tempat untuk memudahkan Anda para pecinta hewan untuk memenuhi berbagai keperluan hewan kesayangan Anda seperti makanan anjing, makanan kucing, makanan hamster, dan makanan kelinci serta yang lainnya. petshopgrosir juga menyediakan berbagai keperluan sehari - hari seperti makanan, snack, obat, maupun aksesoris lainnya semua nya ini ada di situs web [www.petshopgrosir.com](http://www.petshopgrosir.com).

Survey pada *World Society for the Protection of Animal* (WSPA) yang dilakukan pada tahun 2007 menunjukkan populasi jumlah hewan dengan Jenis Anjing sebesar 8 Juta dan populasi jenis Kucing sebesar 15 juta. Peningkatan populasi Anjing selama kurang lebih 5 tahun meningkat sebesar 22% serta memiliki peringkat 9 dari 58 negara dan pada populasi Kucing bertambah sebesar 66% menempati peringkat 2 dari 59 negara. Hasil survey yang sudah dilakukan ini menunjukkan betapa cepatnya perkembangan minat memelihara hewan di Indonesia. Perkembangan ini diakibatkan dengan munculnya komunitas dan Yayasan yang bergerak dalam hal pemeliharaan hewan di Indonesia, dimana komunitas ini seperti *Indonesia Cat Association* (ICA) dan ikatan pencinta reptil dan amfibi Indonesia (IPRAI) serta yang berada dalam tingkatan nasional seperti *Malang Cat Lover* (MCL) dan Komunitas Pencinta Kucing (KPK) dengan adanya komunitas -komunitas yang muncul di Indonesia serta banyak nya seminar-seminar di bidang hewan peliharaan. hal inilah yang menyebabkan banyak nya orang-orang yang memutuskan memelihara hewan peliharaan, serta banyak nya pemilik hewan yang masih baru dikarenakan tertarik oleh orang-orang di sekitar nya yang memiliki hewan peliharaan. [1]

Dari hasil wawancara kepada pihak atau rekan-rekan yang mendirikan petshopgrosir, adanya sebuah website yang mereka miliki tanpa memperdulikan tampilan atau kemudahan pengguna untuk menggunakan website tersebut, karena pihak petshopgrosir memiliki pihak luar yang membuatkan website tersebut, bahkan untuk memasukan informasi atau produk, para pihak petshopgrosir harus memasukan nya lewat backend, tanpa adanya sebuah tempat seperti forum admin untuk memudahkan para pekerja untuk memasukan data produk.

Untuk sebuah website terutama e-commerce sangat penting sebuah tampilan yang sangat menarik dan memikat minat pengunjung atau user, User interface dan user experience yang baik pada sebuah website terutama e-commerce akan memberikan kesan atau membuat pengguna ingin menetap atau berlama-lama pada situs web tersebut. Serta sebaliknya sebuah desain user interface dan user experience yang kurang baik atau buruk akan mengakibatkan pengunjung pergi meninggalkan situs website tersebut [2]

Karena pentingnya sebuah website terutama *e-commerce* menerapkan atau mempunyai sebuah tampilan yang dimana memiliki *user interface dan user experience* yang baik atau disukai oleh user maka perlu dilakukan Evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana tingkat kemudahan, tingkat kecepatan, kepuasan serta kesalahan pengguna yang dilakukan terhadap *website*. Karena permasalahan yang diatas maka peneliti menggunakan Metode *usability testing* untuk mengukur aspek Lernability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction. Metode Usability Testing adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari dan kemampuan untuk mengingat bagaimana interaksi yang dilakukan di dalam sebuah *website* tersebut tanpa adanya Kesulitan atau dengan kata lain *usability testing* adalah suatu attribute untuk menilai seberapa mudah tampilan *website* digunakan. [3]

Karena banyaknya pemilik hewan di Indonesia dan menyebabkan munculnya pemilik hewan yang masih baru peneliti akan menetapkan pemilik hewan yang masih baru menjadi target user penelitian yang dimana peneliti mengambil sample 20 responden dan Melakukan evaluasi terhadap Petshopgrosir desain lama dengan Metode *usability testing*. dan dari hasil menggunakan usability testing ini memiliki nilai, Lernability 30 %, Efficiency 55 %, Memorability 45%, Errors 78%, Satisfaction 26,25%. Dari hasil ini lah peneliti menyimpulkan bahwa harus adanya perbaikan atau perancangan ulang terhadap website petshopgrosir.

Karena harus merancang ulang sebuah tampilan serta memikirkan apa yang cocok untuk target user yaitu pemilik hewan yang masih baru, peneliti perlu memilih metode yang cocok untuk menyelesaikan masalah yang ada. Metode *User Centred Design (UCD)*, adalah paradigma baru dalam sebuah pengembangan sistem yang berbasis *websit*. Perancangan berbasis pengguna adalah istilah yang menggambarkan filosofi Metode UCD ini. Konsep dari Metode UCD ini adalah *user* sebagai pusat dari proses pengembangan sistem. UCD juga adalah perancangan

antarmuka yang melibatkan pengguna. [4] Dari beberapa definisi Metode UCD ini peneliti menetapkan Metode *User Centred Design* (UCD) sebagai inti perancangan yang akan dibuat dalam penelitian ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, menghasilkan rumusan masalah yaitu bagaimana cara merancang ulang tampilan user interface dan user experience pada petshopgrosir yang sesuai kebutuhan target user yaitu pemilik hewan yang masih baru.

### **1.3 Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penelitian yang dilakukan ini adalah merancang ulang *user interface* dan *user experience* pada website Petshopgrosir.com yang sesuai dengan target user yaitu pemilik hewan yang masih baru. Serta Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sebuah tampilan yang dimana dapat menyelesaikan setiap permasalahan yang ada pada target user yaitu pemilik hewan yang masih baru.
2. Membuat target user sendiri Memilih tampilan yang disukai nya.

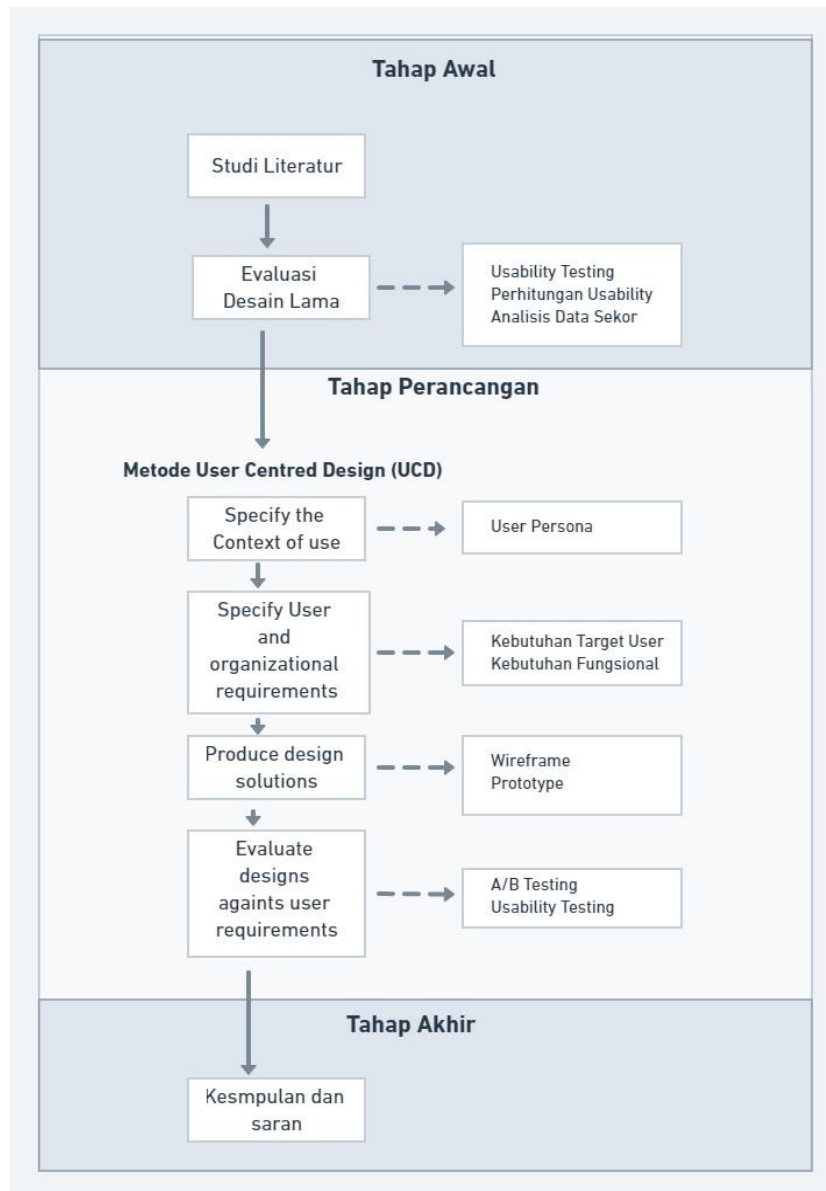
### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut :

- Perancangan ulang tampilan *user interface* dan *user experience* hanya pada website petshopgrosir.
- Pengumpulan data dan pengujian atau *testing* ditunjukkan kepada user yang memiliki hewan peliharaan yang masih baru
- Penelitian ini hanya sampai tahap prototyping yang menggunakan tools seperti Adobe XD, Figma dll
- Merancang user interface dan user experience hanya berdasarkan Metode User Centred Design ( UCD )
- Metode A/B testing ini digunakan pada tahap evaluasi terakhir pada penelitian ini, serta hanya akan dilakukan 1 kali pada bagian prototype saja.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah sebuah cara untuk mengetahui hasil dari sebuah permasalahan yang spesifik atau biasa disebut juga dengan permasalahan penelitian, dalam sebuah metodologi penelitian, peneliti menggunakan beberapa kriteria atau metode yang berbeda-beda untuk memecahkan sebuah masalah yang ada dalam penelitian.



*Gambar 1.1 Metodologi Penelitian*

Pada Gambar 1 terlihat metodologi penelitian yang diambil dalam penelitian ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu :

- Tahap Awal

Pada Tahap awal ini ada Studi Literature yang mana digunakan untuk mempelajari atau mengkaji metode yang dipilih seperti UCD, A/B testing dan metode yang berkaitan dengan penelitian , dan evaluasi desain lama yang dimana akan dilakukan terhadap petshopgrosir, yang dimana akan melakukan observasi, *usability testing* dan yang lainnya

- Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), seperti yang bisa di lihat pada gambar 1, bagian tahapan pengembangan di sana ada beberapa fase yang terdapat dalam metode *User Centered Design* (UCD).

- Tahap Akhir

Pada tahap akhir ini peneliti akan memberikan kesimpulan dan saran tentang apa yang sudah di kerjakan dalam penelitian ini.

## 1.6 Sistematika Penelitian

Pada tahap ini menjelaskan sistematika penulisan yang akan dilakukan di penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum tentang penelitian yang dijalankan., sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, permusan masalah yang ada , maksud tujuan dari penelitian ini, Batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada Bab ini berisi penjelasan tentang metode-metode dan teori pendukung yang digunakan yaitu seperti : *user interface*, *user experience*, *User Centered Design* serta *A/B Testing* dan lain-lainnya yang dipelukan dalam penelitian ini.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada Bab ini berisi atau membahas tentang evaluasi desain lama yang dimiliki Petshopgrosir, dan membahas tentang Metode UCD yang dimana lebih membahas 2

fase yaitu: Specify the Context of use dan Specify User and organizational requirements

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada Bab ini membahas mengenai implementasi dan pengujian sistem. Tahap ini membahas tentang Metode UCD yang dimana lebih membahas 2 fase yaitu: Produce design solutions dan Evaluate designs againsts user requirements

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan ini.