

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penataan interior ruangan merupakan sesuatu yang sangat penting ketika seseorang memiliki rumah baru ataupun merenovasi rumah. Keinginan interior dan furnitur yang sesuai dengan kepribadian dan tata ruangan merupakan hal yang penting, dengan mendesain sendiri ruangan akan membuat kenyamanan dan penyesuaian tersebut lebih mudah dicapai. Kepribadian terhadap ruangan ini dijelaskan oleh Dodiek Dwiwanto dalam tulisannya yang berjudul merancang interior sesuai dengan kepribadian (2019), kepribadian pemilik rumah bisa menjadi cerminan terhadap gaya interior rumahnya terkhusus pada ruangan pribadi seperti kamar tidur dan kamar mandi. Kebutuhan dan keinginan mendesain ruangan sendiri ini menjadi penyebab para pengembang teknologi semakin berlomba – lomba untuk mewujudkan rumah impian dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

Minat konsumen produk furnitur saat ini cukup meningkat, salah satu penyebabnya karena adanya perubahan kebiasaan dari pembelian yang biasanya ke toko menjadi *online*. Dikutip dari Tribunnews.com (2018), Ketua Pengrajin furnitur dan mebel Malvyandie Haryadi (2017) menyatakan adanya peningkatan sebesar 5% *eksport* furnitur ke luar negeri pada tahun 2017. Hal ini dikarena terasa lebih efektif, sederhana dan cepat tanpa menemui hambatan bisnis yang berarti, kemudahan ini dirasakan karena keterlibatan fasilitas internet, dijelaskan oleh Turban, King Lee, & Viehland (2004). Sehingga mempengaruhi banyaknya *market place* dan *e-commers* dibidang furnitur yang bermunculan dan berlomba-lomba menginovasi aplikasi dan *website* mereka sehingga dapat menghasilkan *user experience* dan *user interface* yang lebih baik, salah satunya Housset.

Penerepan teknologi *Augmented Reality* dalam penjualan furnitur belum banyak diterapkan, sehingga menyebabkan kurang familiarnya *user* terhadap UX maupun UI yang disediakan pada desain *website* nantinya. Desain *website* merupakan penerapan UI dan bentuk dari komunikasi pemasaran daya tarik dari sebuah iklan. Adanya desain *website* dan aplikasi yang menarik dapat mempengaruhi keputusan pembelian *online* menurut Widiyanto & Prasilowati (2015). Sedangkan menurut Visigraphic (2014) desain web mempengaruhi kesuksesan sebuah *website* dengan menyediakan kemudahan bagi para pengunjung *website* untuk menemukan apa yang mereka cari.

Untuk itu, perancangan ini berfokus kepada desain *User Interface* dan *User Experience* aplikasi *website* Huset, menggunakan metode *design thinking*, dengan tujuan utama menganalisa perancangan UI dan UX aplikasi Huset sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakan *website*, mendesain rumah impian dan juga memilih furnitur yang cocok. Selain itu juga memperkenalkan teknologi modern melalui aplikasi *website* Huset.

1.2. Identifikasi Masalah

Melihat dari permasalahan seperti susah dalam memvisualisasikan furnitur terhadap ruangan, keinginan mendesain ruangan sendiri, dan menginginkan kemudahan dalam melakukan pembelian furnitur menjadi fokus utama perancangan *website* Huset. Huset memberikan kemudahan berupa teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam mempermudah pengguna memvisualisasikan furnitur pada ruangan.

Perancangan ini juga akan mempertimbangkan dari sisi UI dan UX. Dengan tujuan menghadirkan kenyamanan dan tampilan *website* yang mudah dipahami oleh pengguna. Perancangan ini dilakukan dengan metode *user centered design* (UCD).

1.3. Rumusan Masalah

1. Masih sedikitnya aplikasi desain interior dan penjualan furnitur dengan template 3d dan teknologi *Augmented Reality* maka dibutuhkan analisa UX

dan UI yang dirasakan pengguna selama menggunakan *website*, disini menggunakan *website* Huset dan kemudahan dalam pembelian furnitur serta perbedaannya dengan aplikasi yang sudah ada.

2. Menciptakan desain ruangan yang elegan, estetik dan sesuai dengan keinginan maka dibutuhkannya furnitur dan desain interior yang sesuai juga dengan *trend* sehingga diminati oleh pengguna yang ingin merancang desain ruangnya sendiri.

1.4. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana cara mengetahui dan menganalisis perancangan UI dan UX pada *website* Huset?
2. Bagaimana mengimplementasikan metode *user centered design* (UCD) pada perancangan *website* Huset, dengan memperhatikan aspek visual dan aspek pengguna?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui dan menganalisa perancangan UI dan UX pada *website* Huset.
2. Mengimplementasikan metode *user centered design* (UCD) pada perancangan *website* Huset, dengan memperhatikan aspek visual dan aspek pengguna.

1.6. Batasan Masalah

Karena banyaknya pembahasan seputar analisa mengenai aplikasi desain interior dan penjualan furnitur, perlu adanya batasan agar penelitian tidak jauh dari tujuan. Berikut batasan masalah yang perlu di perhatikan :

1. Pembahasan seputar UX dan UI terhadap penjualan furnitur melalui aplikasi Huset.
2. Analisa perbedaan aplikasi Huset dengan aplikasi interior lainnya.
3. Penelitian berfokus kepada aspek visual dan pengguna.
4. Perancangan dilakukan hanya sampai tahap *Prototype*.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian/Perancangan

Penelitian ini akan berfokus kepada Huset yakni *website* desain interior dan pembelian furnitur dengan target utama masyarakat kota Bandung dengan usia 22 – 45 tahun. Dimana akan berfokus kepada :

1. Aspek pengguna yang berfokus kepada UX dan UI
2. Aspek visual yang berkaitan dengan desain dan *website* dan UI (*User Interface*).

1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan

1. Penelitian UX (*User Experience*) dan UI (*User Interface*) ini dilakukan berbaringan dengan perancangan aplikasi *websiet* Huset, sehingga harus menunggu perancangan aplikasi selesai untuk dapat digunakan oleh penggunanya dan mengetahui UX (*User Experience*) dan UI (*User Interface*)nya.
2. *Website* ini merupakan bagian *startup*, sehingga memiliki kemungkinan untuk mengalami kegagalan karena masih baru merintis usaha.

1.9. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan : tidak hanya dalam bidang desain, penelitian ini juga erat kaitannya dalam bidang manajemen dan sistem informatika.
2. Bagi masyarakat : aplikasi ini akan membantu masyarakat dalam desain interior dan mencari furnitur yang cocok untuk rumah impian.
3. Bagi Industri : akan adanya kerja sama dengan home industri dalam perancangan dan menciptakan furnitur-furnitur yang akan dijual.

1.10. Sistematika Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab dengan tujuan untuk mempermudah pembahasan sesuai dengan acuan yang diinginkan penulis, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN, merupakan gambaran umum dan permasalahan pada saat ini sebagaimana dari penelitian yang dijalankan, beserta masalah dan solusi untuk masalah tersebut dengan bantuan sistem yang akan dibangun. pada sub ini, terdapat beberapa sub bagian diantaranya : latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, ruang lingkup penelitian/perancangan, keterbatasan penelitian/perancangan, manfaat penelitian, sistematika penulisan laporan

BAB II KAJIAN, merangkup mengenai dasar-dasar teori yang berkaitan dengan : kajian pustaka, kajian lapangan, hipotesa.

BAB III METODOLOGI , membahas mengenai metode penelitian dan metode perancangan yang digunakan. Pada metode penelitian, teknik pengumpulan data,oeserfasi dan hasil analisis. Sedangkan dalam metode perancangan teknik yang digunakan dalam perancangan dan menjadi acuan untuk pengembangan rancangan UI dan UX sesuai kebutuhan pengguna.

BAB IV PEMBAHASAN, memuat mengenai analisis yang dilakukan, proses perancangan dan validasi, serta hasil yang di dapatkan selama proses perancangan di lakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, merupakan sub bab simpulan dan saran yang ditarik peneliti dari penelitian dan observasi yang telah dilakukan dan mencoba mengajukan saran yang dimana dapat membantu mengembangkan atau meningkatkan perancangan telah dilakukan.