

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan sistem informasi pada zaman ini semakin pesat [1]. Sistem informasi merupakan seperangkat komponen yang saling berhubungan yang dirancang untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi, sehingga membantu pengguna untuk mengambil keputusan [2]. Kebutuhan akan sistem informasi dan penggunaan *internet* yang semakin tinggi membuat terbentuknya sebuah jaringan informasi yang dapat melayani berbagai kebutuhan semua pengguna. Dengan terbentuknya jaringan informasi pengelolaan data sistem informasi lebih efisien dan efektif, salah satu media yang sering digunakan adalah *website*.

Website adalah sekumpulan halaman yang menyediakan berbagai informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan gambar bergerak [3]. *Website* banyak digunakan oleh manusia untuk menjalankan bisnis jual beli produk berbentuk barang ataupun jasa. Sistem penjualan barang secara elektronik memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi antara penjual dengan konsumen tanpa terkendala jarak, waktu dan biaya. Dengan kemudahan tersebut banyak masyarakat yang memanfaatkannya untuk memulai sebuah usaha. Salah satu usaha yang menerapkan penjualan barang secara elektronik adalah UMKM Kedai Visual.

UMKM Kedai Visual merupakan usaha yang bergerak pada bidang kreatif dan berfokus pada *design*, dan video. Kedai visual memiliki visi yakni menjadi salah satu poros perkembangan industri kreatif melalui inovasi baru, sedangkan misinya adalah mengutamakan media digital sebagai informasi sehingga mudah diterima masyarakat. UMKM Kedai Visual memiliki kelebihan yang terletak pada waktu fleksibel yang dapat menyesuaikan segala kebutuhan pelanggan, baik dari segi waktu pengerjaan, ataupun permintaan khusus lainnya. Saat ini penjualan yang digunakan *website* dan sosial media. Karena kemudahan akses digital yang saat ini dirasakan, maka pemanfaatan dan pemaksimalan media sangat berpengaruh. Namun, pada *website* yang dimiliki masih diperlukan perbaikan atau pengembangan terhadap sistem informasi penjualan, tidak dapat melakukan *update* produk, melakukan pencatatan penjualan masih secara manual menggunakan *excel*,

serta belum memperhatikan *user experience* dan *user interface*, sehingga konsumen kurang mendapatkan informasi terkait produk-produk Kedai Visual.

Dalam membangun website pada UMKM Kedai Visual penulis menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* model waterfall dan *user experience / user interface* menggunakan metode *The Five Planes*. Metode *Waterfall* memiliki beberapa tahapan yang dimulai dari *requirements analysis, design, development, testing* dan *maintenance*. Metode *The five planes* digunakan penulis untuk tahapan *design*, dengan mempertimbangkan *user experience / user interface*. Dalam membangun sebuah *website* harus memperhatikan *User experience* dan *User interface*, keduanya merupakan komponen penting dalam pembuatan website. *User experience* merupakan pengalaman pengguna dalam merasakan kemudahan ketika berinteraksi dengan teknologi [4]. Dengan adanya *user experience* memastikan telah memenuhi kebutuhan dan dapat digunakan pengguna dengan pengalaman yang menyenangkan. *User interface* atau tampilan antarmuka berfungsi untuk menghubungkan pengguna dengan suatu sistem atau website [5]. Selain menjadi penghubung, *user interface* memperhatikan elemen visual yang terdiri dari, layout, tipografi, simbol, keterjangkauan, grafis, warna dan animasi. Dengan memperhatikan *user interface website* dapat digunakan dengan baik dan meningkatkan *user experience* sehingga pengguna merasakan kenyamanan [6]. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis menggunakan metode *Five Planes*. Dalam metode *Five Planes* terdapat 5 elemen yaitu, *Strategi plane, Scope plane, Structure plane, Skeleton plane, Surface plane* [4]. Metode ini memiliki 2 tahapan, tahapan desain dan tahapan prototype [4]. Tahapan desain dengan membuat persona dan rancangan aplikasi. Lalu tahapan kedua prototype, dikembangkan dengan *low fidelity* atau desain yang tingkat presisinya rendah dan selanjutnya *medium fidelity* desain yang tingkat presisinya sedang. Dengan menggunakan metode *Five Planes*, diharapkan membuat desain antarmuka jauh lebih baik, sehingga berhasil mencerminkan tujuan utama dari perancangan aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan pada latar belakang, maka penulis merumuskan masalah yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi Berbasis Web Pada UMKM Kedai Visual yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana merancang *User Interface* dan *User Experience* pada UMKM Kedai Visual dengan metode *The Five Planes*?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web Pada UMKM Kedai Visual yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Menghasilkan rancangan desain *User interface* dan *User experience website* pada UMKM Kedai Visual.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya maka dapat dituliskan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memudahkan UMKM Kedai Visual untuk melakukan penambahan produk baru.
2. Membantu UMKM Kedai Visual dalam menyajikan rekap penjualan produk.
3. Memperbaiki tampilan *User interface* dan *User experience website* penjualan UMKM Kedai Visual.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penulisan penelitian, batasan masalah ditetapkan sehingga solusi dapat memenuhi harapan. Adapun batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Responden pada penelitian ini adalah UMKM Kedai Visual.
- 2) Perancangan aplikasi berbasis web pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *SDLC* model *waterfall*.
- 3) Perancangan *User Interface* dan *User Experience* menggunakan metode *The Five Plane*.
- 4) Pemesanan serta pembayaran produk menggunakan media sosial atau

email UMKM Kedai Visual.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode *waterfall* dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju tahap analisis, *design*, *coding*, testing dan *maintenance*. Pada tahapan desain menggunakan metode *the five planes*. Metode *five planes user experience elements* yang diperkenalkan oleh Garret. Metode tersebut memiliki 5 tahapan yang terdiri dari *strategy plane*, *scope plane*, *structure plane*, *skeleton plane*, dan *surface plane* [4]. Metode ini memiliki sifat *Ripple effect*, yakni keputusan di lapisan bawah mempengaruhi keputusan di lapisan atas. Dalam menggunakan metode *the five planes*, penulis memulai dengan menerapkan *strategy plane*, pada tahap ini melakukan analisis kebutuhan pengguna. Pada tahap *scope plane*, menentukan fitur yang akan dirancang dan menentukan elemen konten. Selanjutnya pada *structure plane*, mendefinisikan pembuatan arsitektur informasi dan desain interaksi. Tahapan selanjutnya adalah *skeleton plane*, pada tahap ini membuat *wireframe* yang bertujuan untuk memetakan penempatan komponen dengan informasi yang mendukung. Fase tersebut terdiri dari tiga tahapan yaitu, desain antarmuka, desain informasi, dan desain navigasi. Tahap terakhir adalah *surface plane*, pada tahap ini merancang *medium fidelity*. Perancangan ini memperhatikan kontras, warna, penataan huruf dan sebagainya.