

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi berbasis website telah menjadi suatu kebutuhan dalam berbagai bidang, termasuk dalam industri fashion. Manajemen persediaan dan pemasaran pakaian merupakan dua aspek kunci yang mempengaruhi keberhasilan sebuah bisnis di industri ini. Oleh karena itu, pengembangan inovasi teknologi berbasis website yang dapat meningkatkan efisiensi dalam manajemen persediaan dan memperluas jangkauan pemasaran dapat memberikan nilai tambah yang signifikan bagi perusahaan.

UI (User Interface) dan UX (User Experience) sangat penting dalam aplikasi web karena keduanya berperan langsung dalam cara pengguna berinteraksi dan merasakan aplikasi tersebut. UI adalah apa yang pertama kali dilihat pengguna saat mereka memulai menggunakan aplikasi. Desain yang menarik dan ramah pengguna dapat meningkatkan kesan pertama yang positif, membuat pengguna lebih cenderung untuk menjelajahi lebih dalam aplikasi tersebut. Sementara UX yang baik menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna. Ini mencakup responsivitas aplikasi, kecepatan loading yang baik, serta penggunaan desain visual yang menarik dan konsisten. Dalam konteks bisnis aplikasi website untuk produk fashion Nerth, dengan memperhatikan pentingnya UI/UX pengembang dapat memastikan bahwa aplikasi website ini tidak hanya fungsional secara teknis tetapi juga memenuhi harapan dalam hal pengalaman pengguna yang baik dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari proyek akhir ini adalah membuat UI/UX aplikasi website Nerth Studio yang menarik bagi pengguna dengan tetap mempertahankan konsistensi yang mencerminkan identitas merek serta memberikan navigasi yang memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan konten dalam website.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah, sebagai berikut :

1. Membangun desain UI (User Interface) yang menarik bagi pengguna dengan berisikan informasi yang relevan mengenai Nerth Studio.
2. Menciptakan UX (User Experience) yang baik bagi pengguna dalam berinteraksi dengan konten dalam website Nerth Studio.

1.4 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah dalam Proyek Akhir, yaitu :

1. Pengerjaan proyek akhir ini berfokus kepada pengembangan UI/UX desain aplikasi website.
2. Desain UI/UX aplikasi website Nerth Studio dikembangkan pada *platform* utama dan *browser* yang digunakan secara luas seperti Google Chrome dan Mozilla Firefox.
3. Proyek akhir ini memusatkan pada desain UI/UX yang diimplementasikan secara teknis ke dalam aplikasi yang sebenarnya menggunakan Figma.
4. Pengembangan prototype UI/UX yang dibuat hanya menawarkan solusi desain dari kebutuhan pengguna.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan kata kunci yang tercantum pada bagian abstrak dan menjelaskan kata inti pada bagian judul Proyek Akhir. Diantaranya sebagai berikut :

1. UI (User Interface)

User Interface adalah tampilan visual yang berada pada halaman pertama sebuah website atau aplikasi yang memuat menu-menu ataupun informasi yang ada pada website atau aplikasi tersebut, dan bertujuan agar pengguna merasa nyaman saat membuka sebuah website atau aplikasi. [1]

2. UX (User Experience)

Secara sederhana, User Experience adalah pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk. Istilah ini memiliki cakupan yang sangat luas karena mencakup kemudahan penggunaan produk hingga relevansi konten yang ditampilkan. [2]

3. Nerth Studio

Merupakan sebuah brand fashion yang berfokus pada produksi dan pemasaran produk-produk fashion yang eksklusif. Sebagai produk fashion yang bergerak di industri yang sangat dinamis. Nerth Studio sendiri berkomitmen mengembangkan desain-desain inovatif yang

mencerminkan tren terkini sambil tetap mempertahankan identitas Nerth Studio itu sendiri. Nerth Studio juga dirancang untuk memenuhi kebutuhan konsumen modern yang stylish. Dengan target pasar yang meliputi anak muda hingga dewasa.

1.6 Metode Pengerjaan

Penulis menggunakan metode design thinking dalam proses pengembangan UI/UX aplikasi website Nerth Studio. Metode pengerjaan ini mencakup beberapa tahapan, diantaranya Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Berikut penjelasan secara singkat dari tahapan-tahapan tersebut :

1. Empathize, tahap ini melibatkan pendekatan terhadap pengguna dengan mengerti apa yang sebenarnya dibutuhkan serta diinginkan.
2. Define, pada tahapan ini, segala informasi yang didapatkan dari tahap empathize dikumpulkan, dianalisis, kemudian disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi.
3. Ideate, tahap ideate adalah tahap menghasilkan ide. Semua ide akan ditampung untuk menyelesaikan masalah yang sudah ditetapkan pada tahap define. Setelah itu, dilakukan penyelidikan dan pengujian ide-ide untuk menemukan cara terbaik dalam memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang bisa saja terjadi.
4. Prototype, dalam tahapan ini, versi produk yang paling kecil dengan beberapa fitur akan dihasilkan. Hal ini dilakukan untuk menyelidiki solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya.
5. Test, *testing* atau pengujian dilakukan terhadap produk kepada masyarakat atau pengguna. kemudian hasilnya akan dilakukan perubahan dan penyempurnaan untuk menyingkirkan solusi masalah dan mendapatkan pemahaman yang mendalam terkait produk dari penggunaannya. [4]