

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjaga keberlangsungan bisnis perusahaan merupakan hal yang esensial seperti sekarang ini. Dunia bisnis yang berkembang pesat menghadirkan tantangan sekaligus ancaman bagi pelaku bisnis untuk memenangkan persaingan dan mempertahankan profitabilitas perusahaan [1]. Di Indonesia mulai muncul banyak perusahaan bidang perdagangan dan jasa *Cold Storage* baik yang kecil, menengah, maupun besar yang terpaksa bersaing secara ketat untuk mempertahankan keberlangsungan bisnis perusahaan. Salah satu cara untuk lebih menaikan keunggulan bersaingnya yaitu dengan memperhatikan persediaan stok barang. Bagi perusahaan, pengelolaan persediaan stok barang yang efisien dan akurat sangat penting bagi kesinambungan operasional perusahaan. Masalah seperti penumpukan barang di gudang atau kekosongan barang dapat terjadi karena kesalahan pengelolaan persediaan barang [2]. Maka dari itu keberhasilan suatu perusahaan dalam persaingan yang ketat, tidak terlepas dari pengelolaan persediaan stok barang yang baik.

UD Laut Biru Perkasa merupakan perusahaan dibidang perdagangan ikan dan Jasa *cold storage* atau tempat penyimpanan dengan suhu ruang dibawah 0°C. Ketersediaan *cold storage* di Indonesia hanya mencakup 60% dari total kebutuhan, sehingga perkembangan industri *cold storage* diharapkan tumbuh 8-10% dalam lima tahun ke depan [3]. Selain itu, UD Laut Biru Perkasa menggunakan *website* untuk mengelola stok barang. Aplikasi berbasis *webiste* ini dapat memberikan kemudahan dalam penginputan barang masuk dan keluar [4]. Namun *website* UD Laut Biru Perkasa memiliki masalah pada *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang masih jauh dari standar optimal. Berdasarkan penyebaran kuisisioner awal tentang tampilan *website* stok barang yang sekarang kepada 12 karyawan di UD Laut Biru Perkasa, didapatkan hasil presentase interval rata – rata 46,6%, yang menunjukkan kriteria “Netral” dan wawancara kepada pengguna *website* yang terdapat pada lampiran 6, didapatkan permasalahan tampilan *website* yang

sekarang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kurang diperhatikannya *UI UX* membuat pengguna *website* kurang nyaman, tidak tertarik, dan sulit paham. Oleh karena itu, *website* UD Laut Biru Perkasa memerlukan tampilan desain baru yang memperhatikan aspek - aspek desain agar memenuhi kebutuhan dan kepuasan pengguna. Desain web dapat berupa tampilan visual *website*, penggunaan grafis, warna, foto, penggunaan jenis teks yang dapat dirasakan menarik [5]. Berdasarkan surat terlampir nomor "IILBP-UDXII2023" dari Penanggung Jawab Operasional "Bapak Anggi Wisnubintarto", pihak UD Laut Biru Perkasa memberikan izin untuk penelitian.

Menurut "*10 Principles of Good Desain*" yang ditetapkan oleh Dieter Rams, desain web yang baik harus memiliki kualitas estetika yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna [6]. Pengembangan *UI UX* merupakan tahapan yang penting karena mempresentasikan kesan pertama bagi calon pengguna [7]. *User Interface (UI)* fokusnya yaitu pada tata letak komponen-komponen aplikasi dan pemilihan warna yang sesuai, sedangkan *User Experience (UX)* lebih berfokus terhadap pengalaman pengguna pada saat menggunakan aplikasi yang kita buat apakah memudahkan atau menyulitkan [8]. Oleh karena itu, perlunya desain *UI* dan *UX website* stok barang yang baik untuk meningkatkan minat, kenyamanan, dan umpan balik pengguna yang sesuai, serta mempermudah dalam mengakses informasi dan mengelola stok barang.

Redesain *website* stok barang akan menggunakan pendekatan *User Centered Desain (UCD)*. *UCD* adalah desain yang berpusat pada pengguna, lebih fokus pada desain dan memiliki kemampuan untuk mempelajari secara menyeluruh target pengguna [9]. *Human Centered Design (HCD)* adalah metode yang berpusat pada manusia yang mengutamakan sifat, psikologi, dan persepsi manusia [10]. *Desain Thinking* adalah pendekatan berpusat pada manusia berfokus menciptakan solusi dengan memahami empati kebutuhan yang berpusat pada manusia dan mengembangkan inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan saat ini [6]. Oleh karena itu, metode *UCD* digunakan dalam penelitian ini karena terkait dengan topik permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini.

Software dalam redesain *website* stok barang akan menggunakan Figma, Figma adalah salah satu alat desain yang paling umum untuk membuat tampilan untuk aplikasi *mobile*, *desktop*, *website*, dan lainnya. [11]. Figma menawarkan keunggulan lain dibandingkan aplikasi serupa. Manfaat ini membantu desainer menghemat waktu proses merancang desain. Selain Figma berbasis *cloud*, penggunaan Figma sangat fleksibel sehingga memungkinkan desainer dengan sangat mudah memuat file desain *UI/UX* yang dibuat secara online sehingga dapat diakses kapan pun, oleh siapa pun, di manapun [12]. Kebutuhan pengguna dan semua fitur produk dapat terpenuhi dalam Figma. Apabila terjadi perubahan rancangan desain, Figma dapat menyesuaikan perubahan desain sesuai kebutuhan pengguna.

Hasil redesain *website* stok barang akan dievaluasi dengan menggunakan pengujian *System Usability Scale (SUS)*. *System Usability Scale* merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan sistem komputer yang berfokus pada pengguna [13]. Pengujian *SUS* sudah terbukti banyak digunakan dalam banyak penelitian. Seperti pada penelitian redesain aplikasi Joygift menghasilkan skor 82,25[12]. Pada *website* Apotik Rakyat Anda menghasilkan skor 77,6[13]. Pada *Ecommerce* Putri Intan *Shop* menghasilkan skor 86,8[14]. Alasan metode *SUS* digunakan karena berfokus pada pengguna, sehingga dalam pengujiannya pengguna bisa lebih memahami kebutuhan sistem.

Berdasarkan latar belakang diatas, UD Laut Biru Perkasa memiliki masalah tampilan desain *website* stok barang yang belum optimal. Penelitian bertujuan menerapkan elemen *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada desain baru *website* stok barang. Pendekatan *User Centered Design (UCD)* digunakan dengan *software* desain Figma, metode evaluasi *System Usability Scale (SUS)*. Pada penelitian sebelumnya terkait redesain *UI UX*, metode - metode tersebut sudah banyak menyelesaikan masalah tersebut. Penelitian ini memberikan hasil akhir desain *prototype* yang menyelesaikan masalah tampilan *website* dan pengalaman pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Kurang diperhatikannya desain *UI* dan *UX website* stok barang UD Laut Biru Perkasa membuat pengguna *website* kurang nyaman dalam menggunakan, tidak tertarik untuk menggunakan secara berkelanjutan, dan sulit memahami sistem kerja *website*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dari uraian diatas, berikut pertanyaan tentang penelitian :

- a) Bagaimana cara mengatasi kenyamanan pengguna dalam menggunakan *website* stok barang?
- b) Bagaimana solusi agar pengguna tertarik menggunakan *website* stok barang?
- c) Bagaimana agar pengguna mudah memahami sistem kerja *website* stok barang?

1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang diberikan untuk penelitian ini, agar pembahasan dan fokus penelitian tidak keluar dari topik penelitian, yaitu :

- a) Penelitian berfokus meredesain *UI* dan *UX website* stok barang UD Laut Biru Perkasa.
- b) Penelitian dengan pendekatan metode *User Centered Desain (UCD)*.
- c) Penelitian menggunakan *Software* desain Figma.
- d) Penelitian dengan pengujian *System Usability Scale (SUS)*.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan memperbarui desain *UI UX website* stok barang UD Laut Biru Perkasa dengan berdasarkan pendekatan *User Centered Desain* agar meningkatkan kenyamanan pengguna, menarik, dan mudah digunakan atau dipahami. Hasil akhir dari penelitian ini berupa desain baru *prototype website* stok barang.

1.6 Manfaat Penelitian

a) Bagi perusahaan

Membantu menyelesaikan masalah *UI* dan *UX website* stok barang UD Laut Biru Perkasa serta meningkatkan nilai perusahaan.

b) Bagi penulis

Menambah pengetahuan penulis dengan menerapkan metode *UI* dan *UX* di lapangan, serta untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.