

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Berawal dari ide ingin membuat jeans dengan kualitas tinggi yang terinspirasi dari *great vintage american clothing* dan *vintage motorcycle culture and attitude*, Carnivores soul merupakan toko clothing line yang berdiri pada tahun 2014, yang menjual selvedge denim kelas berat yang dibuat oleh penjahit terampil dan dilengkapi perangkat keras berkulitas baik. Tujuan utama dibuatnya situs website e-commerce carnivores soul oleh pak fadhil aryananta untuk memudahkan pelanggan dari luar negeri yang ingin memesan dan membeli produk dari carnivores soul.

Selain denim, carnivores soul sendiri menjual beberapa pakaian dan aksesoris seperti t-shirt, coach jacket, denim vest, denim jacket, denim sling bag, bandana, keychain, leather belt, sneakers, topi, dan helm. Koleksi t-shirt carnivores soul ini sendiri merupakan grafis tee yang bergaya berdasarkan sikap dan ide sepeda motor para anggota carnivores soul itu sendiri sebagai pernyataan pria dengan sepeda motor.

Mengandalkan *platform e-commerce* berbasis website, Carnivores Soul berusaha untuk memberikan pengalaman terbaik dalam kegiatan berbelanja secara online untuk para pengguna atau customers. Untuk memberikan pengalaman kepada pengguna yang terbaik dalam kegiatan berbelanja, carnivores soul ingin melakukan desain ulang terhadap *platform* website milik mereka. Metode yang digunakan dalam proses desain ulang ini yaitu, dengan menggunakan metode *design thinking*.

Pada saat observasi situs website carnivores soul kepada users, peneliti mengamati user dalam menggunakan situs website carnivores soul. Terdapat beberapa user yang kesulitan dan berhenti sejenak pada saat ingin melakukan sign in dan sign up dikarenakan peletakan form sign in dan sign up yang bersebelahan. Kemudian tidak adanya product kategori yang membuat fungsionalitas pengalaman pengguna saat menggunakan situs website carnivores soul tidak terstruktur, dan desain interface yang menggunakan

template membuat user-user tidak excited saat menggunakan situs carnivores soul.

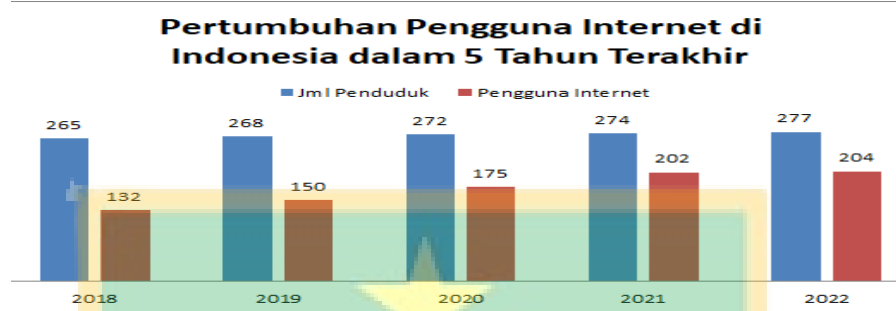
Berdasarkan keterangan owner carnivores soul yaitu pak fadhil, perancangan desain ulang dilakukan untuk menghasilkan sebuah website yang nyaman dan mudah digunakan oleh pengguna. Scope perancangan UI/UX situs carnivores soul adalah tampilan, fungsionalitas dan target audience. Pada tampilan dilakukan perubahan pada mayor setiap halaman yang tersedia di situs carnivores soul. Pada bagian fungsionalitas dilakukan perubahan minor pada beberapa fitur yang sudah tersedia, sedangkan target audiencenya tetap sama atau tidak ada perubahan.

Tampilan keseluruhan situs carnivores soul masih menggunakan desain dari template web yang masih standar. Penggunaan template desain website pada situs carnivores soul mengakibatkan branding dari carnivores soul tidak terlihat. Penggunaan template desain website pada situs carnivores soul mengakibatkan branding carnivores soul kurang menarik. Interface yang mengikuti template desain situs web standar membuat tampilan antarmuka web carnivores soul belum memodernisasi antarmuka berdasarkan tren desain saat ini.

Metode *design thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan membuat inovasi yang baru. Untuk mendapatkan *feedback* dilakukan proses pengujian menggunakan tahap *usability testing*. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan, didapatkan hasil desain situs web mencakup *UI/UX* yang mampu untuk menjadi solusi dari permasalahan yang ada (AINA MELIA, 2019).

Kebutuhan masyarakat untuk berbelanja online mendorong para pelaku bisnis untuk menjual produknya melalui website. Tujuannya adalah untuk menangkap pangsa pasar yang besar tidak hanya di kota-kota tempat memiliki toko, tetapi juga di seluruh Indonesia dan terkadang di luar negeri. Salah satu hal yang memudahkan kehidupan masyarakat sehari-hari adalah belanja online, atau yang lebih umum, e-commerce.

Ditinjau jumlah pengguna internet semakin tinggi menurut tahun ke tahun pada era globalisasi yang semakin maju dan evolusi teknologi yang semakin cepat seiring dengan berjalannya waktu (Naja Thuba Ulyn, 2022).



Gambar 1.1 Data pertumbuhan pengguna internet di Indonesia

Sumber: Andilink (2022)

Dapat disimpulkan bahwa internet merupakan bagian dari gaya hidup manusia modern. Melalui Internet, orang melakukan berbagai aktivitas, pekerjaan, termasuk e-commerce, berkomunikasi di jejaring sosial, mengobrol, Membaca berita, mencari informasi, dan lain-lain.

E-commerce merupakan alternatif solusi usaha yang Pertumbuhannya pesat akhir-akhir ini. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi telekomunikasi dan informasi telah menjadikan jaringan internet sebagai bagian integral dari infrastruktur ekonomi. Perusahaan lain melakukan transaksi bisnis mereka di Internet (Miradz et al., 2022).

Saat ini, industri fashion Indonesia berkembang sangat lancar dan pesat. Terbukti dari munculnya merek-merek pakaian jadi dengan tema yang semakin beragam dan unik. Secara khusus, jumlah merek pakaian jadi banyak yang tertarik untuk berinvestasi dan bersaing semakin meningkat.

Clothing Line merupakan salah satu bisnis fashion yang produknya didesain sendiri. Biasanya, digunakan oleh perusahaan yang memproduksi atau memproduksi produk dengan merek mereka sendiri. Proses bisnis clothing line, meliputi membeli bahan di konfeksi, mendesain produk, melakukan pemasaran dan memproduksi hasil produk melalui social media, e-commerce dan website.

Keunggulan store clothing line, selain eksklusivitas produk, merupakan Simbol kebebasan dan terus diperbarui untuk membuatnya lebih mudah menarik minat anak muda. Ciri khas produk clothing line adalah diproduksi dalam jumlah terbatas dengan desain yang berkarakter dengan tetap menjaga kualitas produk ekspor. Meski bisnis clothing line tampak mandiri, efeknya bisa mengganti merek lokal dengan modal dan nama besar (Muhammad & Hakim, 2017).

*User Experience (UX)* adalah studi tentang bagaimana perasaan dan kepuasan pengguna saat menggunakan suatu produk. Pengalaman pengguna bukan bagian dari produk, ini tentang bagaimana produk berperilaku ketika pengguna berinteraksi dengannya. Pengalaman pengguna harus fokus pada perspektif pengguna (Mahes Ghrasta & Luthfi, 2017).

*User interface (UI)* merupakan bagian sistem komputer interaktif yang berkomunikasi secara eksklusif dengan pengguna. Antarmuka pengguna itu sendiri telah berkembang seiring dengan sebagian besar / beberapa perangkat lunak pada sistem komputer karena semakin banyak orang menggunakan komputer (Salsabilah et al., 2022).

Berbelanja Online tidak semudah yang dilakukan banyak orang. Tidak semua situs e-commerce memiliki desain UI dan UX yang memudahkan pengguna dalam melakukan pengoperasian. Tentu ini sangat disayangkan (Nurjati, 2022).

Desain UI/UX yang baik membawa banyak manfaat seperti memudahkan interaksi pengguna dengan produk, meningkatkan branding perusahaan, dan yang terpenting, membujuk pengguna untuk bertransaksi di situs web kita (Nurjati, 2022).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Bedasarkan uraian diatas, maka identifikasi masalah yang bisa di identifikasi adalah:

1. Bagaimana menyusun desain situs web sesuai dengan aturan UI/UX yang tepat untuk memfasilitasi interaksi pengguna dengan situs web. Dalam hal ini, pertimbangan desain situs website untuk toko Carnivores soul.
2. Bagaimana membangun desain website yang berdampak positif bagi bisnis, bagaimana meningkatkan kepercayaan pengguna dalam bertransaksi dan mengekspresikan identitas visual (branding) perusahaan melalui aspek desain website.

### 1.3 Tujuan

Dengan dibangunnya desain UI/UX sistem ini penulis memiliki tujuan, yaitu: Mengembangkan dan membangun kerangka desain baru untuk *website e-commerce* toko Carnivores soul yang lebih baik dan menyesuaikan kebutuhan pengguna. Perbaikan dilakukan pada tampilan fitur, struktur menu, warna, dan tata tampilan.

### 1.4 Batasan Masalah

dalam penelitian ini meliputi 3 faktor yaitu:

#### 1.4.1 Metoda

- a. Metoda dokumentasi data pada penelitian ini memakai wawancara, observasi & menyebarkan kuisisioner SUS untuk mengetahui *Usability System* yang dibuat.
- b. Penelitian ini memakai metode *Design Thinking* sebagai perancangan desain website dan *System Usability Scale* sebagai tahap pengujian testing.

#### 1.4.2 Tools

- a. Figma
- b. Diagrams.net

#### 1.4.3 Proses

- a. Metode perancangan website ini menggunakan metode *design thinking*, dan hanya mencakup tampilan desain UI dan UX pada situs website e-commerce toko Carnivores soul.

- b. Perancangan desain prototype website ini dikhususkan untuk para customer dan para pencinta denim kelas berat dan brand apparel motor.
- c. Sumber data berasal dari toko Carnivores soul.
- d. Metode pengujian penelitian menggunakan Pengujian *usability testing* menggunakan kuesioner *system usability scale*.

## **1.5 Kontribusi**

Kontribusi hasil penelitian ini adalah:

### **1.5.1 Bagi Penulis**

Membantu dalam melakukan perancangan desain baru website pada toko e-commerce Carnivores soul dalam mempromosikan produk-produk yang dijual.

### **1.5.2 Bagi Pengguna**

Diharapkan dapat membantu para customers dalam mencari produk dan membeli secara online dengan mudah.

### **1.5.3 Bagi Universitas**

- a. Mengukur tingkat kompetensi dalam menerapkan ilmu akademik dan non akademik kepada masyarakat dan institusi.
- b. Menjadi literatur penelitian pada program studi fakultas teknologi komunikasi informasi universitas nasional.