

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi saat ini, penggunaan teknologi menjadi salah satu kebutuhan yang ada di setiap bagian kehidupan masa kini. Dengan adanya perkembangan teknologi yang dimanfaatkan untuk mempermudah kehidupan terutama dalam kegiatan transaksi antara penjual dan pembeli. Sistem informasi dan teknologi informatika pun berkembang sejalan dengan kebutuhan masyarakat terhadap teknologi informasi salah satu bentuk teknologi informasi dalam kebutuhan transaksi adalah *E-Commerce* atau perdagangan elektronik.

Memasuki di era globalisasi ini dimana kemajuan teknologi digital sudah sangat maju, banyak sekali perusahaan yang sudah menerapkan sistem transaksi online untuk mendukung kemajuan proses perdagangan di era globalisasi ini. Kini dengan majunya teknologi proses perdagangan elektronik atau e-commerce sangat membantu penjual maupun pembeli untuk melakukan transaksi kebutuhan barang mereka secara online, serta pembelian peralatan dan kebutuhan hewan peliharaan akan dipermudah dengan adanya e commerce ini.

Teknologi digital sangat berkembang secara cepat, banyak perusahaan yang ingin menjajal menerapkan kemajuan digital ini untuk mendukung sistem kinerja perusahaan mereka, Sistem informasi saat ini dibuat untuk mendukung serta mempermudah pekerjaan, melayani pelanggan, melayani proses transaksi. Perancangan sistem ini harus dilaksanakan dengan cara yang mempermudah proses kinerja sistem yang ada pengerjaan sistem tersebut lebih cepat dan efisien, proses penjualan dapat meningkat.

Website e commerce seperti petshop online sudah menjadi salah satu pengembangan yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan pemilik hewan peliharaan. Dampak positif dari pengembangan website petshop online yang akan didapat adalah dengan mudahnya melakukan pembelian barang untuk kebutuhan hewan peliharaan, tanpa harus pemilik hewan datang melalui tokonya langsung dengan jarak yang jauh. Dengan pengembangan website ini diharapkan pemilik hewan juga dapat mempelajari bagaimana cara merawat hewan yang baik dan benar.

Masih banyak website toko hewan peliharaan online yang dibuat tanpa memperhatikan visual dan user experience. Alhasil, upaya tersebut menjadi tidak seimbang, terbukti dengan banyaknya studi UI/UX pada studi kasus lainnya, seperti penelitian tentang pemahaman dan kapabilitas interface, sistem operasi, konten dan sistem di departemen IT. Meskipun upaya ini mungkin telah menghasilkan beberapa hasil pembelajaran yang baik, jelas bahwa masih banyak pekerjaan yang harus dilakukan untuk memastikan bahwa 80% siswa memahami UI/UX. (Joo, 2017) Beberapa penelitian lain telah menunjukkan betapa bermanfaatnya antarmuka pengguna dalam membantu dokter mendiagnosis pasien mereka. (Nurlifa & Kusumadewi, n.d.), Oleh karena itu, pengaruh UI dan UX dalam pembuatan aplikasi memegang peranan penting, agar pengguna merasa nyaman dan merasakan setiap fitur yang digunakan.

Manusia adalah makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan orang lain untuk bertahan hidup. Terkadang manusia juga berinteraksi dengan hewan, baik hewan peliharaan maupun hewan liar, untuk rekreasi, sebagai hobi, atau sebagai pasangan hidup untuk mengisi hari-harinya agar tidak merasa sendirian dan dapat bersenang-senang dengan hewan peliharaannya sendiri (Doris Lessing). Menurut (Rachmatullah et al., 2020a) hewan peliharaan adalah elemen biologis yang berbeda dalam bentuk fisik, kondisi biologis, siklus hidup, dan bahasa dengan pemiliknya.

Penulis memilih tema untuk membuat desain *UI/UX* untuk sebuah aplikasi *petshop* dimana nantinya di dalam aplikasi tersebut memberikan beberapa penjelasan, edukasi untuk para pemelihara hewan tapi lebih diutamakan untuk kepada pemelihara kucing dan anjing, dimana jumlah pemelihara kucing dan anjing sangat banyak terutama di wilayah saya banyak sekali orang-orang yang mulai memelihara kucing terutama jenis kucing kampung. Penulis tertarik untuk memilih judul penelitian ini berdasarkan fenomena di atas. ***“Evaluasi UX E-Commerce Petshop Online”***.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masih banyak user yang kesulitan ketika menggunakan website petshop
2. Fitur yang ada di website petshop sangat minim
3. Tampilan website sangat sederhana

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yang ingin penulis lakukan adalah mengukur usability testing dari UI dan UX dengan Design Thinking pada website toko hewan online.

1.4 Batasan Masalah

1. Proses penelitian menggunakan data berdasarkan hasil penarikan kesimpulan dari pertanyaan interview dengan warga sekitar
2. Proses pembuatan website yang digunakan berdasarkan metode Design Thinking.
3. Langkah pengujian website yang digunakan menggunakan usability testing.
4. Langkah-langkah penelitian dari konsep desain UI dan UX untuk membuat situs web yang dapat digunakan.
5. Uji kegunaan hanya menguji komponen Learnability dan Memory, karena keterbatasan waktu penelitian ini.
6. Perancangan situs Web menggunakan tampilan layar desktop

1.5 Kontribusi

Kontribusi dari penelitian ini adalah semoga dengan adanya sebuah aplikasi yang didesain dengan praktis atau mudah dipahami oleh orang awam mereka akan mulai tertarik untuk membeli perlengkapan hewan peliharaan mereka dan mengetahui bagaimana cara dan proses perawatan hewan yang mereka pelihara sesuai dengan kebutuhannya.

1. Kontribusi Bagi Penulis

Membantu dalam melakukan penyusunan desain website petsho online pada toko petshop metro.

2. Kontribusi Bagi Pengguna

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