

# **Bab I**

## **Pendahuluan**

### **1.1. Latar Belakang**

Saat mendesain website, perlu melakukan desain dan memperhatikan kebutuhan pengguna agar dapat menyesuaikan tampilan fitur dan fungsi. Motivasi menurut pengguna. Selain itu perlu menyelaraskan antara desain web dan kebutuhan bisnis agar lebih mudah dan membantu bisnis mencapai tujuannya.

Mie Ayam Bangka 45 pada saat ini masih menggunakan penjualan secara tradisional, yang menyebabkan penjualan menjadi tidak stabil. Dengan kata lain menggunakan teknologi dapat membantu penjualan pada usaha warung makan Mie Ayam Bangka 45 menjadi lebih stabil. Dengan begitu pelanggan atau customer dapat memesan melalui website yang dimiliki warung Mie Ayam Bangka 45.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penjualan menjadi tidak konsisten salah satunya adalah dampak corona virus 19 (covid 19), media pemasaran, dan target marketing. Terlebih lagi pada saat munculnya pandemi covid 19 masyarakat takut akan keluar rumah dan perusahaan memberlakukan WFH (Work Form Home). Dengan begitu penjualan Mie Ayam Bangka 45 menjadi tidak konsisten atau bisa dikatakan menurun.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu warung makan Mie Ayam Bangka 45 menggunakan teknologi yang sudah modern. Dikarenakan pada sebelum nya Mie Ayam Bangka 45 masih menggunakan cara penjualan tradisional. Maka diharapkan dengan adanya penelitian ini usaha warung makan Mie Ayam Bangka 45 membantu dari segi penjualan menjadi lebih baik atau bisa dikatakan menjadi lebih stabil dari sebelum nya. Dikarenakan penelitian kali ini melakukan perancangan UI/UX berbasis website pada penjualan Mie Ayam Bangka 45 yang dimana para customer dapat mengakses nya dan memesan nya secara online untuk kedepannya tanpa harus datang ke lokasi.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang menjurus dengan pembahasan UI/UX maupun menggunakan metode agile. Yang dimana peneliti menjadikan penelitian terdahulu sebagai acuan untuk penelitian kali ini.

Adapun penelitian terdahulu yang membahas UI/UX ataupun menggunakan metode design thinking yang peneliti akan paparkan yaitu, Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thingking (Averushyd Juliansyah &

Paputungan, 2021), Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in (Surachman et al., 2022), Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking (Nadhif et al., 2021), Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan) (Fariyanto et al., 2021), Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru (Sari et al., 2020), Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan (Baskoro & Haq, 2020), Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer (Razi et al., 2018).

Rancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna atau yang kita kenal sebagai UI/UX (*User Interface/ User Experience*) merupakan salah satu komponen utama karena dapat menghubungkan *user* dengan sebuah informasi yang terdapat dalam website. Masing masing website yang telah di kembangkan oleh *developer* mempunyai keterampilan tersendiri dalam melakukan sebuah desain UI/UX akan disesuaikan dengan kebutuhan pelanggan.

Pada dunia desain antarmuka website tidak lepas dari masalah UI dan UX karena komponen tersebut merupakan kunci dari keberhasilan website. Dengan menggunakan teknik *testing* dapat mengetahui apakah website tersebut sudah memenuhi kebutuhan pelanggan.

Dengan menjunjung kepuasan pelanggan sudah menjadi titik utama keberhasilan pada perancangan desain website. Karna memenuhi kebutuhan pelanggan perlu dilakukannya sebuah analisis elemen yang terdapat pada website. Penelitian kali ini peneliti mencoba untuk melakukan sebuah pengujian konsep yang sudah terfikirkan oleh peneliti.

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan sebuah metode Design Thinking. Yang merupakan proses pemecahan masalah dengan baik secara kognitif, praktis, maupun kreatif. *Design Thinking* dapat meliputi proses seperti analisis penemuan, dan pembingkaiian masalah untuk mencari solusi dalam membuat sebuah model dan *prototype* (Dr. Cucu Sutianah et al., 2022).

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan oleh peneliti maka dibuat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah;

1. Bagaimana proses pembuatan desain website penjualan Mie Ayam Bangka 45?
2. Bagaimana proses pemesanan melalui website penjualan Mie Ayam Bangka 45?
3. Bagaimana cara melakukan pembayaran melalui website penjualan Mie Ayam Bangka 45?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian kali ini untuk mendesain sebuah website penjualan yang mudah untuk dimengerti oleh pelanggan (*customer*) Mie Ayam Bangka 45 dan untuk menstabilkan penjualan pada usaha warung makan Mie Ayam Bangka 45.

## 1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian kali ini yang akan disebutkan oleh peneliti yaitu;

1. Perancangan desain website terdapat minimum jumlah pembelian dan jumlah harga yang harus di bayar
2. Perancangan desain website ini di peruntukan untuk para pelanggan

## 1.5. Kontribusi

Dengan ini peneliti akan memaparkan kontribusi dengan bahan penelitian kali ini yang dimana pada penelitian kali ini berdampak pada pedagang warung makan Mie Ayam Bangka 45 akan menjadi lebih baik dari segi penjualan nya.

