

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi membawa dampak yang cukup besar bagi kehidupan manusia, hampir semua kegiatan manusia dilakukan menggunakan internet, mulai dari bisnis, berbelanja, pendidikan, dan masih banyak lainnya. Salah satu bisnis yang saat ini pertumbuhannya sangat cepat yaitu bisnis *e-commerce*. Indonesia merupakan pasar dengan pertumbuhan *e-commerce* yang cepat, karena setiap tahunnya mengalami peningkatan yang sangat signifikan[1]. Pandemi covid-19 yang saat ini masih terjadi di Indonesia menjadi salah satu faktor pendukung pertumbuhan *e-commerce*. Terjadinya peningkatan transaksi berbasis digital ini dikarenakan seiring dengan banyaknya waktu orang di rumah sepanjang masa pandemi. Model bisnis *e-commerce* memiliki keunggulan kompetitif untuk bersaing yaitu dengan adanya jaringan internet. Internet membantu meningkatkan penjualan suatu usaha karena mencakup banyak kalangan. Salah satu komponen teknologi internet adalah aplikasi *website* yang mampu mempermudah dan mempercepat dalam pencarian informasi[2].

Toko *thrift* Pandeglang merupakan toko yang terletak di Pandeglang, Banten, dan didirikan pada April 2021. Toko *thrift* Pandeglang menjual pakaian bekas *import* maupun *non-import*. Penjualan toko *thrift* Pandeglang saat ini melalui *offline* dan *online*. Penjualan melalui *offline* yaitu dengan menyewa tempat di pasar. Sedangkan penjualan melalui *online* menggunakan media sosial yaitu instagram. Merasa kurang efektif berjualan melalui media sosial, pembeli tidak bisa langsung membeli produk dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk proses transaksi, maka dari itu toko *thrift* Pandeglang membutuhkan adanya sebuah sistem informasi secara online yang dapat mempromosikan produk toko *thrift* Pandeglang dan juga memudahkan pembeli dalam melakukan proses transaksi.

Permasalahan yang dihadapi oleh toko *thrift* Pandeglang adalah tidak adanya sistem informasi yang sesuai dengan toko *thrift* Pandeglang yang mengalami kesulitan dalam mengelola proses transaksi karena setiap harinya mengalami peningkatan. Karena merasa tidak efektif dan kesulitan dalam mengelola proses transaksi, toko *thrift* Pandeglang membutuhkan sistem informasi yang dapat membantu dalam proses transaksi dan juga untuk mempromosikan produk yang tersedia pada toko *thrift* Pandeglang. Oleh karena itu, penelitian ini akan membuat suatu rancangan antarmuka *website* toko baju online untuk toko *thrift* Pandeglang. Salah satu faktor penting dalam sebuah *website* adalah antarmuka atau *user interface*. Kegagalan sebuah sistem ketika digunakan, salah satunya dikarenakan pengguna tidak dapat berinteraksi dengan tampilan antarmuka dari sistem tersebut[3].

Website Design Method (WSDM) adalah suatu metode yang berpusat pada pengguna sebagai pendekatan, mulai dari kebutuhan pengguna seperti mengidentifikasi perbedaan pada tipe pengguna, karakter serta informasi yang dibutuhkan oleh setiap pengguna[4]. Alasan penelitian menggunakan metode *Website Design Method (WSDM)* adalah karena metode ini terpusat pada *user* dalam pengembangan *website*, hal ini disesuaikan berdasarkan kebutuhan *user* sehingga memudahkan *user* dalam berinteraksi langsung dengan *website*. Adapun beberapa alasan dari penelitian terdahulu yang sudah menggunakan metode *Website Design Method (WSDM)* diantaranya adalah karena metode ini menyediakan bentuk permodelan atau metode sistematis dalam membangun aplikasi berbasis web[5] dan mengembangkan suatu *website* organisasi serta menerapkan *Website Design Method (WSDM)* dalam perancangannya [6].

Oleh karena itu, dalam penelitian tugas akhir yang berjudul “**Analisis dan Perancangan Antarmuka Website Toko Baju Online Menggunakan Metode Website Design Method (WSDM)**” dilakukan untuk merancang antarmuka pada *website* toko *thrift* Pandeglang yang sesuai dengan kebutuhan dan mudah dipahami oleh *user*.

1.2 Perumusan Masalah

Tugas akhir ini terdiri dari beberapa perumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana merancang antarmuka *website* toko baju online menggunakan metode *WSDM*?
2. Apa saja rekomendasi perancangan yang bisa diberikan untuk membangun antarmuka *website* toko baju online?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka didapatkan tujuan dan manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut :

1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan desain antarmuka dengan desain tampilan *website* yang menarik dan mudah dipahami oleh *user* dalam mengakses *website*.
2. Memberikan rekomendasi perancangan yang dibutuhkan untuk membangun antarmuka *website* toko baju online yang sesuai dengan kebutuhan *user*.

1.3.2 Manfaat

Manfaat yang akan dicapai yaitu, membantu menyediakan rancangan antarmuka *website* yang *user friendly* sehingga dapat menarik perhatian calon pembeli.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah ini memberikan batasan-batasan sebagai ruang lingkup penelitian, diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya fokus pada antarmuka *website* toko *thrift* Pandeglang.
2. Penelitian ini hanya merancang antarmuka untuk *desktop device*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN, merupakan bab pembuka yang memberikan gambaran umum. Bab ini terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. BAB II KAJIAN LITERATUR, bab ini akan mengkaji lebih dalam mengenai teori dan literatur yang dijadikan penulis sebagai bahan penelitian
3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN, bab ini akan menjelaskan tentang tahapan melakukan penelitian.
4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN, bab ini akan membahas mengenai analisis dan perancangan antarmuka *website* toko baju online menggunakan Metode *Website Design Method (WSDM)*
5. BAB V PENGUJIAN DAN EVALUASI, bab ini akan membahas mengenai hasil evaluasi atas pengujian yang telah dilakukan.
6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN, bab ini berisi kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian.

STT - NF