

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang teknologi informasi pada saat ini sangatlah cepat dan pesat. Hasil-hasil dari Perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan semakin hari semakin bervariasi keberadaannya diberbagai bidang kehidupan manusia dapat dirasakan betul manfaatnya. (Rahnita, 2018)

Wujud nyata dari hasil teknologi dan ilmu pengetahuan di bidang informasi adalah teknologi komputer. Keberadaan komputer ditengah-tengah kehidupan manusia, sekarang ini sangat dibutuhkan bahkan sudah menjadi ketergantungan. Komputer dapat menunjang kelancaran pekerjaan yang membutuhkan kecepatan, ketepatan dan keakuratan serta keefisienan, waktu dan biaya . (Rahnita, 2018)

Teknologi sistem informasi juga turut berkembang khususnya pada penggunaan *website* yang terjadi di era saat ini. *Website* berperan penting bagi suatu instansi atau organisasi itu sendiri. Dalam tolak ukur sebuah *website* yang baik, salah satunya dapat dilihat dari sebuah UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) yang sesuai dan memiliki tujuan untuk menunjang kenyamanan dan kemudahan bagi penggunanya.

Metode yang akan digunakan pada aplikasi Pemesanan Barang ini yaitu User Experience Design. User Experience Design (UXD) adalah adalah pengalaman dimana pengguna mengetahui bagaimana cara kerja sebuah produk

atau layanan dengan menanyakan apakah produk atau layanan tersebut sulit digunakan, bagaimana rasanya berinteraksi dengan dengan produk, apakah mudah untuk memahami sebuah produk (Garrett, 2011).

Bestnet Computer adalah perusahaan suplier peralatan IT, termasuk didalamnya semua barang dan jasa yang berkaitan dengan teknologi informasi yang berada di kota Bandar Lampung yang selama ini mempromosikan bisnisnya melalui brosur kepada calon *customer*, Bestnet Computer mendapati kendala dalam hal pemasaran dan pemesanan produk, pemasaran produk di Bestnet Computer masih menggunakan brosur yang berarti perusahaan harus mencetak brosur setiap ada produk yang baru atau ada yang berganti harga, tidak fleksibelnya cara tersebutlah yang menjadi kendala, untuk bagian pemesanan *customer* harus mempunyai brosur terlebih dahulu dan pemesanan melalui telepon atau datang langsung ke toko. Misalnya, ada *customer* ingin beli komputer, dan *customer* tersebut sudah mempunyai brosur edisi sebulan yang lalu dan saat *customer* datang ketoko harga sudah berubah, dan jika *customer* yang belum mempunya brosur ingin mengetahui spesifikasi harga komputer yang mau dia beli tersebut, Dengan banyaknya spesifikasi produk-produk yang mau dia ketahui. Maka untuk mendapatkan informasi tersebut, *customer* akan menelepon ketoko. Karena jenis barang computer lumayan banyak, karyawan tidak begitu hapal semua jenis, harga dan spesifikasi barang. Karyawan akan membuka banyak brosur atau mencari data dikomputernya, Jadi karyawan toko akan memakan waktu lama untuk memberikan informasi tersebut kepada *customer*.

Dari hasil penyebaran kuisioner yang diberikan kepada para *customer* bestnet computer, 69 % setuju dengan permasalahan yang ada di bestnet computer

seperti perbedaan informasi harga dan lamanya *customer* mendapatkan informasi, *customer* merasa rugi, karena waktunya banyak terbuang, *customer* akan pindah ketoko lain, mencari informasi barang yang diinginkannya, hal ini sangat berdampak negative bagi perusahaan, yang mana seharusnya *customer* tersebut memesan barang dari toko Bestnet Computer, karena perbedaan informasi harga dan lambatnya informasi *customer* tidak jadi memesan barang.

Berdasarkan uraian diatas memunculkan ide untuk merancang UI/UX menggunakan metode *Sprint*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan barang dengan menggunakan model *Sprint*?
2. Bagaimana merancang *user interface* yang mudah dipahami pengguna untuk mendapatkan informasi sesuai dengan apa yang diperlukan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan rancangan aplikasi pemesanan barang menggunakan metode *sprint*.
2. Menghasilkan rancangan *user interface* yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan yang direncanakan sehingga mempermudah mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, maka penulis menetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Proses untuk perancangan *user interface* berdasarkan metode *Sprint* yang disusun oleh Jake knapp with john zeratsky & barden kowitz from google ventures.
2. Perancangan aplikasi dilakukan untuk sistem berbasis *website*.
3. Perancangan hanya sampai proses *high fidelity prototype*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Bestnet Computer
Membantu Bestnet Computer dalam memberikan informasi produk dan harga kepada customer.
2. Bagi Customer
Membantu customer mendapatkan informasi produk seperti harga, detail produk, dan pemberitahuan stok.
3. Bagi Penulis
Menambah ilmu, wawasan, serta pengalaman bagi penulis dalam membuat rancangan *user interface* pada sistem pemesanan barang

berbasis web menggunakan model *Sprint* sebagai bekal ketika di luar Universitas Teknokrat Indonesia.