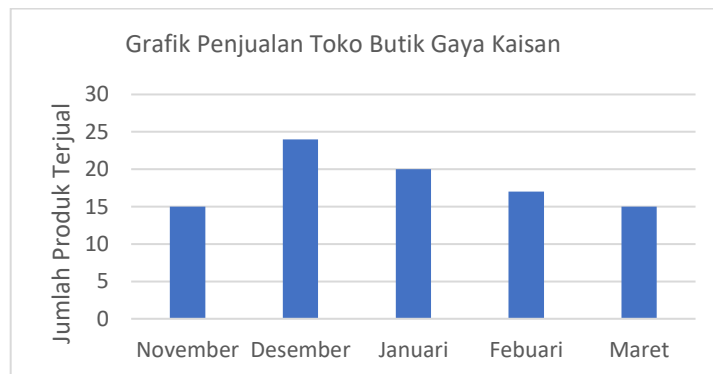


# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Persaingan tertinggi dalam usaha *fashion* untuk dapat menaikkan angka penjualan sehingga pembeli datang adalah persaingan media promosi. Promosi ini memiliki beberapa jenis yaitu konvensional dan modern. Media promosi yang banyak dilakukan oleh para pelaku usaha *fashion* adalah dengan cara modern yaitu dengan memanfaatkan iklan di media sosial seperti *Facebook Ads*, *Instagram Ads*, *Google Ads* dan media sosial lainnya. Menurut (Kusnandar, 2021) di Indonesia pengguna internet aktif sekitar  $\pm 204$  juta tahun 2022.

Begitu juga toko butik Gaya Kaisan yang menjual berbagai macam produk *fashion premium original* mulai dari baju wanita dewasa, baju anak-anak, sepatu dan produk *fashion* lainnya. Selama ini toko butik Gaya Kaisan melakukan promosi produk dengan menggunakan media sosial promosi *facebook* dan *instagram*. Melihat dari media promosi yang sudah dilakukan terjadi masalah yaitu penggunaan media sosial sebagai media promosi disadari kurang cukup untuk menaikkan angka penjualan dan branding dari toko butik Gaya Kaisan. Berikut ini grafik penjualan di Butik Gaya Kaisan.



**Gambar 1. 1** Grafik Penjualan Toko Butik Gaya Kaisan

Untuk menyelesaikan masalah yang sudah dijabarkan maka toko butik Gaya Kaisan melakukan strategi perluasan media promosi dengan cara membuat sebuah desain aplikasi penjualan toko butik Gaya Kaisan sebagai media promosi agar pembeli merasa nyaman untuk membeli produk dari toko butik Gaya Kaisan. Salah satu penunjang sebuah aplikasi adalah *User Experience (UX)* dan *User Interface (UI)* apalagi dalam bidang *fashion* keindahan dan kerapihan tampilan aplikasi sangat diperhatikan oleh pembeli nantinya. Menurut (Siswo, Ansori and Saputra, 2021), UI adalah suatu cara yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari sebuah sistem atau aplikasi yang berinteraksi langsung dengan *user*. UX adalah sudut pandang atau respon dari pengguna dari sebuah aplikasi atau sistem.

Pada penelitian sebelumnya yang telah dikembangkan terkait UI/UX oleh (Akbar, Triputra and Fitriasia, 2020) melakukan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun *E-Commerce* Pekanbaru Jual Beli Online (PJBO) Menggunakan Metode *User Centered Design*”. Dalam penelitian ini memiliki masalah adanya “keterbatasan pembuatan aturan pada grup PJBO pada *Facebook* yang digunakan untuk jual-beli *online*. Oleh karena itu dibutuhkan *website e-commerce* yang dapat menjadi tempat transaksi dengan menggunakan metode perancangan UX/UI *User Centered Design (UCD)* dengan cara pra riset Personal”.

Dari permasalahan diatas maka penelitian ini akan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*. UCD adalah metode yang berfokus kepada keinginan pengguna sehingga pengguna merasa nyaman (Saputri, Fadli and Surya, 2018). Dari penjelasan diatas, maka penulis akan menyusun penelitian yang berjudul “Perancangan desain UX/UI pada toko butik Gaya Kaisan sebagai

menggunakan media promosi menggunakan metode *User Centered Design* (UCD)”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah yang muncul adalah bagaimana merancang desain UI/UX pada toko Butik Gaya Kaisan sebagai media promosi menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk merancang desain UI/UX pada toko Butik Gaya Kaisan sebagai media promosi menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

## **1.4 Batasan Masalah**

Agar pembahasan usulan penelitian dapat dilakukan secara terarah dan sesuai dengan ruang lingkup yang akan dilakukan, maka penulis perlu menetapkan Batasan masalah yaitu :

1. Rancangan tampilan berbasis *mobile*.
2. *Prototype* digunakan sebagai simulasi aplikasi yang akan dikembangkan.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, diantaranya :

1. Toko Butik Gaya Kaisan

Menghasilkan rancangan aplikasi Toko Butik Gaya Kaisan agar nyaman dan menarik bagi pengguna.

## 2. Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan memberikan pengalaman yang bermanfaat bagi peneliti dalam bidang UI/UI sebagai media promosi.