

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi pada zaman ini, perilaku masyarakat dalam mengakses layanan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi kebutuhan yang sangat penting, terutama dalam sektor bisnis. Hal ini mendorong para pelaku usaha untuk memanfaatkan media digital secara optimal sebagai sarana utama dalam kegiatan pemasaran dan transaksi. Penjualan benih ikan merupakan salah satu sektor yang berpotensi untuk berkembang melalui digitalisasi ini.

Toko Benih Ikan Bekasi *Fish Farm* merupakan salah satu pelaku usaha yang berupaya memanfaatkan media digital sebagai platform atau *marketplace* untuk berbagai jenis benih ikan. Namun, keterbatasan kemampuan pemilik usaha dalam mengembangkan *website* atau aplikasi, khususnya dalam aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), menjadi hambatan utama dalam proses digitalisasi pada usaha ini. Kurangnya perhatian terhadap perancangan UI/UX yang baik juga menyebabkan sulitnya calon pengguna yang akan mengakses informasi, melakukan pemesanan, maupun berinteraksi dengan layanan secara *online*. Kondisi ini tentu berdampak negatif terhadap potensi perkembangan usaha, karena kualitas UI/UX merupakan faktor penting dalam menarik minat dan mempertahankan pelanggan di era digital saat ini.

User interface merupakan cara di mana pengguna berinteraksi dengan suatu sistem, yang mencakup elemen-elemen visual yang menghubungkan pengguna dengan sistem tersebut [1]. UI dirancang untuk menarik perhatian dan memudahkan pengguna dalam memahami serta menggunakan produk dengan efektif [2]. Sedangkan *User Experience* mengacu pada apasaja pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan antarmuka atau sistem. Hal ini mencakup tentang kenyamanan, kepuasan, dan kemudahan penggunaan, yang semuanya berkontribusi pada bagaimana pengguna memahami dan merasakan produk selama proses interaksi mereka [3]. UI berperan sebagai tampilan visual dari sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna, sementara UX

berfokus pada bagaimana pengalaman pengguna dapat berjalan secara menyeluruh, menyenangkan dan mudah dipahami [4].

Oleh karena itu, diperlukan perancangan UI/UX yang efektif dan *user friendly* agar pengguna dapat dengan mudah mengakses layanan yang ditawarkan. Dengan memahami pentingnya UI dan UX, maka dibutuhkan perancangan antarmuka yang menarik secara visual, dan juga mudah digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam konteks ini, pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan Metode *Design Thinking*. Dimana *Design Thinking* adalah metode yang dapat memecahkan suatu masalah dan mampu menciptakan suatu solusi yang inovatif berdasarkan kebutuhan calon pengguna [5]. Hal ini menjelaskan bahwa metode *Design Thinking* ini diharapkan mampu menghasilkan solusi desain berbasis web yang inovatif, relevan dan sesuai dengan kebutuhan pasar, terutama dalam meningkatkan pemasaran usaha benih ikan secara *online* [6].

Design Thinking terdiri dari lima tahap yaitu: *Empathize* untuk memahami pengguna melalui kuisisioner, observasi dan wawancara, *Define* untuk merumuskan masalah yang sesungguhnya, *Ideate* mengeksplor berbagai solusi kreatif, *Prototype* untuk membuat desain dari web setelah melakukan langkah-langkah sebelumnya [7]. Setelah prototipe selesai dibuat, tahap *testing* menjadi langkah penting dalam proses *Design Thinking*. Pada tahap ini, desain diuji langsung oleh calon pengguna untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah nyaman dan mudah dioperasikan, sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Lewat pengujian ini, desainer bisa mendapatkan masukan secara langsung dari pengguna untuk memperbaiki tampilan dan fungsi antarmuka. Salah satu metode yang sering dipakai untuk menilai pengalaman pengguna secara kuantitatif adalah *System Usability Scale (SUS)* [8], yang digunakan untuk mengetahui seberapa nyaman dan mudah sistem digunakan menurut pendapat pengguna [9].

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah dibahas, permasalahan utama yang perlu diidentifikasi dalam konteks digitalisasi pemasaran toko benih ikan, diantaranya adalah:

1. Rendahnya pemanfaatan platform digital berbasis web oleh pelaku usaha benih ikan, khususnya dalam proses promosi dan pemasaran produk secara *online*.
2. Minimnya perhatian terhadap aspek desain UI/UX dalam platform toko benih ikan, sehingga tampilan dan fungsionalitasnya kurang optimal.
3. Pengguna mengalami kesulitan dalam menavigasi platform, mengakses informasi produk, serta melakukan proses pemesanan secara *online*.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, rumusan masalah pada penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk toko benih ikan berbasis web dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*?
2. Apa saja kebutuhan dan permasalahan pengguna yang perlu diidentifikasi serta dipertimbangkan dalam proses perancangan UI/UX toko benih ikan?
3. Bagaimana hasil evaluasi terhadap desain antarmuka yang dikembangkan ditinjau dari aspek usability dan kenyamanan pengguna?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada platform toko benih ikan berbasis web dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Untuk mengidentifikasi kebutuhan, preferensi, serta permasalahan yang dihadapi oleh pengguna dalam menggunakan layanan platform toko benih ikan secara *online*.
3. Untuk mengevaluasi desain prototipe yang akan dibuat berdasarkan prinsip usability guna meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna.

1.5 Ruang Lingkup

Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX untuk *platform* toko benih ikan berbasis web, yang mencakup tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, sesuai dengan metode *Design Thinking*. Adapun Lingkup kajian terbatas pada:

1. Analisis kebutuhan dan preferensi pengguna,
2. Penyusunan desain antarmuka berbasis web,
3. Pembuatan prototipe visual (*low/high-fidelity*),
4. Pengujian dan evaluasi *usability* terhadap desain prototipe.

Penelitian ini tidak membahas implementasi teknis seperti pengembangan *front-end* dan *back-end*, integrasi sistem pembayaran, keamanan data, serta infrastruktur server dan database secara rinci. Fokus utama adalah pada aspek desain dan pengalaman pengguna yang bersifat interaktif dan visual.

