BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pesatnya perkembangan teknologi informasi mendorong organisasi atau institusi untuk memiliki akses informasi yang lebih cepat. Pemanfaatan *e-commerce* semakin berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Dalam industri *fashion*, *e-commerce* menjadi solusi bagi konsumen untuk mencari dan membeli produk secara efisien tanpa batasan lokasi dan waktu. *Website e-commerce* yang khusus menyediakan pakaian pria memainkan peran penting dalam menyediakan berbagai pilihan yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi konsumen. *E-commerce* telah merevolusi cara masyarakat berbelanja, berkomunikasi dengan pelanggan, dan menjalankan aktivitas bisnis[1].

Salah satu platform yang akan dikembangkan adalah *Deer Outfit*, sebuah *website* yang fokus menyediakan berbagai pilihan pakaian pria dengan desain *UI/UX* yang *modern*. *Website* ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pria dalam menemukan pakaian yang sesuai dengan gaya dan kebutuhan mereka. Sistem ini membutuhkan penerapan *UI/UX*, di mana *UI* merujuk pada desain tampilan aplikasi dan kemudahan penggunaannya, sementara *UX* berkaitan dengan pengalaman interaksi antara pengguna dan aplikasi[2].

Namun, banyak pria menghadapi tantangan dalam menyesuaikan diri dengan *trend fashion* dan menemukan gaya berpakaian yang mencerminkan kepribadian mereka. Kesulitan ini sering kali disebabkan oleh minimnya referensi

yang relevan dan sulitnya mengakses informasi yang spesifik untuk kebutuhan pria. Keberhasilan *platform e-commerce* bergantung pada kemampuannya untuk menyediakan solusi yang relevan dan terfokus pada kebutuhan konsumen, termasuk membantu mereka memilih produk yang tepat.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis merasa tertarik untuk mengembangkan proyek yang berjudul **“Perancangan UI/UX pada Website Deer Outfit”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) pada *website Deer Outfit* yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna pria?
2. Bagaimana menciptakan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) yang intuitif dan memudahkan pria dalam menemukan pakaian yang sesuai dengan kepribadian mereka?
3. Bagaimana memastikan rancangan *UI/UX* yang dibuat dapat membantu permasalahan kesulitan pria dalam menyesuaikan diri dengan *trend fashion* dan menemukan gaya yang tepat?

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah yang diterapkan agar penelitian lebih terfokus dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya mencakup perancangan *UI/UX* untuk *website Deer Outfit* yang berfokus pada penjualan pakaian pria.
2. Penelitian ini terbatas pada proses perancangan antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) tanpa mencakup implementasi teknis atau pengembangan kode untuk *website* secara penuh.
3. Sasaran utama perancangan adalah pria berusia 18–30 tahun yang memiliki ketertarikan terhadap *fashion* dan sedang mencari gaya yang sesuai dengan kepribadian mereka.
4. Studi ini hanya berfokus pada perancangan *UI/UX* untuk *platform website*, yang membahas fitur utama dari *website Deer Outfit*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan di dapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis proses yang sedang berjalan pada *Deer Outfit*.
2. Merancang *UI/UX website Deer Outfit* yang menarik dan intuitif. Serta memudahkan developer dalam membuat sistem lebih lanjut.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menambah wawasan di bidang desain *UI/UX* dan *e-commerce*, khususnya dalam perancangan *website* yang fokus pada kebutuhan pria.
2. Membantu penjual memasarkan produk secara efektif dan memudahkan pria menemukan pakaian yang sesuai dengan gaya dan kepribadian mereka.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami susunan penulisan laporan penelitian ini, penulis akan menguraikan secara singkat hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini, berisikan teori-teori yang relevan dengan perancangan *website*, khususnya yang berkaitan dengan metode *Design Thinking*, *UI/UX*, dan *trend e-commerce* di bidang *fashion pria*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas metode penelitian *Design Thinking* yang mencakup lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, serta metode pengumpulan data seperti wawancara atau survei dan pengujian desain *UI/UX*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisis kebutuhan pengguna dari survei dan wawancara serta perancangan *UI/UX* berdasarkan prinsip *Design*

Thinking, mulai dari identifikasi masalah hingga pengembangan prototipe.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi prototipe, pengujian desain *UI/UX*, dan evaluasi berdasarkan kemudahan, kepuasan pengguna, serta daya tarik visual.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.