

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam era digital yang terus berkembang, pemanfaatan *e-commerce* telah menjadi bagian penting dalam perdagangan, termasuk untuk produk *thrift*. *E-commerce* memberikan kemudahan bagi penjual untuk memasarkan barangnya dan pembeli untuk mendapatkan produk yang diinginkan tanpa batasan geografis. Perkembangan teknologi *e-commerce* telah memungkinkan pelaku usaha untuk memperluas pasar mereka dengan memanfaatkan *platform digital*. Produk *thrift*, yang kini semakin diminati karena nilai keberlanjutannya dan harga yang terjangkau, menjadi salah satu sektor yang mendapatkan manfaat besar dari perkembangan ini [1].

Aplikasi *ReStyle* dirancang sebagai *platform e-commerce* khusus untuk produk *thrift*. Aplikasi ini bertujuan untuk menghubungkan penjual *thrift* dengan pembeli melalui fitur-fitur inovatif, seperti fitur *virtual try-on*, dan fitur *restyle assistant* yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Inspirasi pengembangan aplikasi ini diambil dari prinsip-prinsip desain yang berfokus pada pengguna yang menekankan pentingnya menciptakan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan untuk memaksimalkan manfaat teknologi [2].

Permasalahan yang sering terjadi yaitu penjual sering kali menghadapi berbagai tantangan dalam memasarkan produk *thrift* secara efektif. Beberapa kendala yang mereka hadapi termasuk sulitnya menjangkau konsumen yang lebih luas, kurangnya visualisasi produk yang menarik, serta persaingan ketat di *platform*

e-commerce umum. Di sisi lain, pembeli kerap mengalami kesulitan dalam menemukan produk *thrift* yang sesuai dengan kebutuhan mereka, baik dari segi ukuran, gaya, maupun harga.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk mendukung upaya tersebut maka dilakukan penelitian yang dituangkan dalam penulisan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan UI/UX pada Aplikasi ReStyle”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka perumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana cara merancang antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) pada aplikasi *ReStyle* agar dapat membantu penjual produk *thrift* dalam memasarkan produknya secara efektif?
2. Bagaimana aplikasi *ReStyle* dapat memberikan kemudahan kepada pembeli dalam mencari dan memilih produk *thrift* yang sesuai dengan preferensi mereka?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk memfokuskan penelitian dan memperjelas penyelesaian sehingga proses mudah dipahami dan penyusunannya lebih terarah, maka dilakukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada penjual produk *thrift* (UMKM) dan pembeli individu yang aktif di pasar *digital*.
2. Penelitian akan membahas fitur utama aplikasi *ReStyle*, yaitu fitur *virtual try-on*, dan fitur *restyle assistant* tanpa mencakup fitur tambahan seperti sistem pembayaran atau pengelolaan pengiriman.

3. Pendekatan yang digunakan adalah perancangan antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) dengan menggunakan prinsip *user-centered design*.
4. Aplikasi *ReStyle* dirancang untuk perangkat *mobile* berbasis Android dan iOS pada tahap awal.
5. Penelitian ini dibatasi pada UMKM yang bergerak di sektor *thrift fashion*, khususnya yang berada di wilayah Indonesia.
6. Evaluasi desain dilakukan melalui *usability testing* pada prototipe aplikasi, tanpa membahas implementasi teknis atau pengembangan penuh aplikasi.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah:

1. Merancang antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) pada aplikasi *ReStyle* yang dapat membantu penjual produk *thrift* dalam memasarkan produknya secara efektif.
2. Mengembangkan fitur-fitur yang mempermudah pembeli dalam mencari, memilih, dan mencoba produk *thrift* secara *virtual* melalui aplikasi.
3. Memberikan solusi desain yang inovatif dan *user-friendly* untuk meningkatkan interaksi antara penjual dan pembeli di *platform e-commerce* khusus *thrift*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian terhadap objek yaitu:

1. Diharapkan membantu pertumbuhan UMKM di sektor *thrift fashion* dengan memberikan *platform* yang lebih kompetitif untuk meningkatkan penjualan.
2. Diharapkan solusi teknologi ini akan mempermudah para penjual dalam memasarkan produk *thrift* secara lebih efisien dan terorganisir.
3. Diharapkan solusi teknologi ini akan memberikan para pembeli pengalaman berbelanja yang lebih nyaman, mudah, dan interaktif melalui fitur *virtual try-on* dan pencarian produk yang terstruktur.
4. Diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan studi terkait perancangan *UI/UX*, khususnya dalam konteks *e-commerce* dan aplikasi berbasis *thrift fashion*.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini guna memberikan gambaran secara umum mengenai keseluruhan bab yang saling berhubungan satu sama lainnya dan sesuai dengan ruang lingkup judul serta menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian, sistematika penulisan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, akan dijelaskan konsep-konsep teoritis yang mendukung penelitian, meliputi teori tentang *e-commerce*, *thrift fashion*, prinsip desain *UI/UX*, metode *Design Thinking*, serta literatur terkait lainnya. Landasan teori ini bertujuan untuk memberikan kerangka pemahaman terhadap proses perancangan aplikasi *ReStyle*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, dijelaskan metodologi penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan *Design Thinking*, yang mencakup tahapan-tahapan seperti *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Selain itu, akan dijelaskan metode pengumpulan data, alat bantu penelitian, dan kerangka kerja yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisi analisis permasalahan yang dihadapi oleh penjual dan pembeli di sektor *thrift fashion*, serta solusi yang dirancang. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran umum UMKM di sektor *thrift fashion*, analisis kebutuhan pengguna melalui tahap *empathize*, perancangan alur pengguna (*user flow*) dan fitur aplikasi menggunakan *diagram* seperti *use case diagram*, *flowchart*, dan *wireframe*, serta pembuatan prototipe awal aplikasi *ReStyle*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini, akan dijelaskan hasil implementasi dari prototipe aplikasi *ReStyle*. Selain itu, bab ini memuat hasil pengujian *usability* melalui tahap *Test* dalam metode *Design Thinking*. Hasil pengujian akan dianalisis untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan desain *UI/UX* dan memberikan rekomendasi perbaikan.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.