

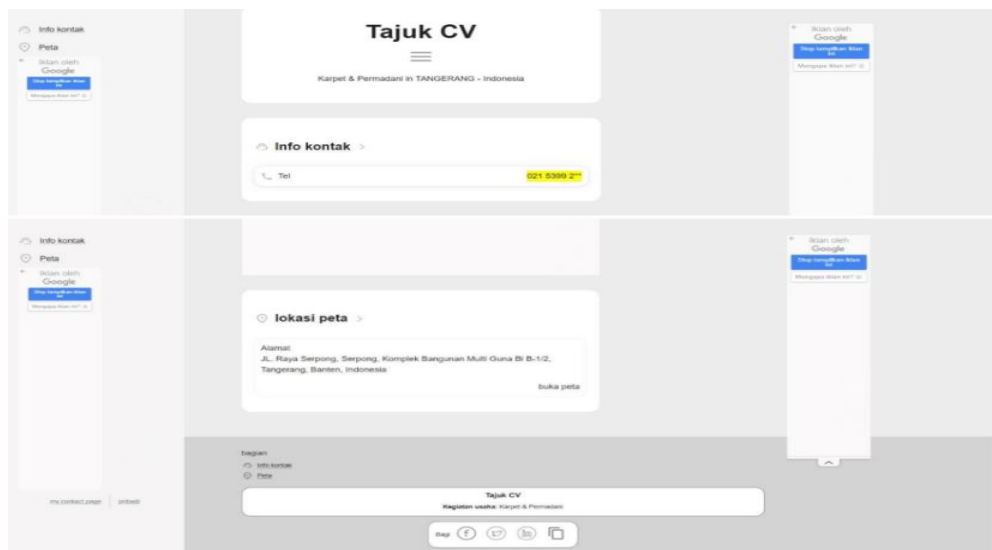
# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

CV Tajuk merupakan toko yang menyediakan berbagai jenis produk *furniture*, seperti meja, kursi, lemari, dan karpet. Saat ini, CV Tajuk hanya memiliki *website* berbentuk *company profile* yang terbatas dalam memberikan solusi kepada pelanggan, terutama terkait penjualan *online*. Dalam era *digital* yang semakin berkembang, kehadiran sebuah *website e-commerce* yang fungsional dan interaktif sangatlah penting untuk memperluas jangkauan bisnis dan memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan transaksi, baik secara *online* maupun *offline*.

Sebagai langkah inovatif, perancangan *website e-commerce* untuk CV Tajuk harus mempertimbangkan pengalaman pengguna (*User Experience*) dan tampilan antarmuka yang menarik (*User Interface*). Kedua elemen ini penting untuk memastikan pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi produk, melakukan pemesanan, serta menikmati pengalaman yang memuaskan saat menggunakan *website*. Namun, CV Tajuk saat ini menghadapi beberapa tantangan, di antaranya tidak adanya fitur penjualan *online* dan sistem pembayaran yang aman serta efisien, Gambar dibawah ini merupakan *website* lama .



Gambar 1. 1 Website sebelumnya

Untuk memecahkan masalah tersebut, *metode Design Thinking* dipilih sebagai pendekatan yang tepat. *Design Thinking* adalah *metode* yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi inovatif melalui

beberapa tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Metode ini sangat relevan dalam proses perancangan *website e-commerce* karena mampu memecahkan masalah pengguna dengan cara yang lebih terstruktur dan kreatif.

Maka dari itu tujuan tugas akhir ini bermaksud untuk merancang bangun *website e-commerce* dengan melakukan inovasi dalam *User Interface* dan *User Experience* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. *User Interface* dan *User Experience* dapat memecahkan masalah saat ini, seperti membuat pengguna lebih mudah menggunakan *prototype* yang telah dibuat, dan memberikan pengalaman yang baik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang bangun *website e-commerce* CV Tajuk dengan menerapkan metode *Design Thinking*, yang memprioritaskan kebutuhan referensi pengguna dalam setiap tahap perancangan dan pengembangan produk atau *system*, *Design* yang telah dibuat akan di implementasikan kedalam situs *website* dan menghasilkan rancangan tampilan desain *website* sesuai kebutuhan.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dan penelitian ini adalah:

Merancang bangun *ui/ux website e-commerce* CV Tajuk dengan menggunakan metode *Design Thinking*, dan menggunakan bahasa pemrograman *PHP framework laravel*.

## 1.4 Manfaat

Diharapkan mampu menjadi alat yang efektif dalam mendukung operasional bisnis CV Tajuk.

## 1.5 Batasan Masalah

Agar pengerjaan tugas akhir ini menjadi lebih terarah dan mendapatkan hasil yang lebih spesifik,, maka penulisan ini akan dibatasi dengan Batasan masalah sebagai berikut:

- Target Pengguna merupakan Masyarakat umum, berusia 18-50 Tahun.
- Menggunakan metode *Design Thinking*.
- Design ui/ux* menggunakan *visily.ai*.
- Pengembangan *website e-commerce* berbasis *desktop* dan dikembangkan menggunakan Laragon bahasa pemrograman *PHP framework Laravel*.

## 1.6 State of the art

Judul Jurnal	Pembahasan
Evaluasi <i>Usability</i> Pada Sistem <i>Website</i> Absensi Menggunakan Metode SUS	<u>Hasil Penelitian</u>

<p><b>Peneliti</b> Isnaeni Rachmawati, Resad Setyadi</p> <p><b>Lokasi</b> Institut Teknologi Telkom Purwokerto</p> <p><b>Tahun</b> 2023</p>	<p>penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi <i>usability</i> terkait sistem <i>website</i> absensi pegawai lapangan dengan menggunakan <i>metode System Usability Scale (SUS)</i>.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Peneliti:</u></b> Jurnal tersebut menggunakan metode SUS</p>
---	---

Judul Jurnal	Pembahasan
<p>Analisis <i>User Experience</i> terhadap <i>User Interface Website</i> dengan <i>Design Thinking</i> (Studi Kasus: Asuransi <i>Online Superyou.co.id</i>)</p> <p><b>Peneliti</b> Friska Nurliana Sirait, Ghassani Hanifati, Ferdiansyah Ali</p> <p><b>Lokasi</b> Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti</p> <p><b>Tahun</b> 2022</p>	<p><b><u>Hasil Penelitian</u></b> hasil penelitian menunjukkan ketidakpahaman mencerna informasi dalam <i>website</i> dari pengguna baik visual dan isi konten sehingga sulit memahami alur pembelian, menimbulkan ketidakminatan dan ketidakpercayaan pada <i>Super You</i>.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Peneliti</u></b> Menganalisis <i>User Experience</i> terhadap <i>User Experience Website</i></p>

Judul Jurnal	Pembahasan
<p>Perancangan <i>Website</i> Majalengka Saber Hoaks dalam Mendukung Proses Verifikasi Informasi dengan Menggunakan <i>Metode Design THinking</i></p> <p><b>Peneliti</b> Zirlyfera Zakiya Maulidia, Rian Andrian</p>	<p><b><u>Hasil Penelitian</u></b> Dari hasil penelitian pada perancangan <i>Website</i> Majalengka <i>Saber Hoaks</i> yang menggunakan <i>metode</i> penelitian <i>design thinking</i>, didapatkan bahwa dengan adanya perancangan <i>website</i> tersebut</p>

<p><b>Lokasi</b> Universitas Pendidikan Indonesia</p> <p><b>Tahun</b> 2023</p>	<p>dapat membantu memberikan rekomendasi tampilan dan <i>prototype website</i> yang efisien dalam mendukung proses verifikasi informasi dan pengurangan penyebaran hoaks yang beredar di Kabupaten Majalengka.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Peneliti</u></b> Perancangan <i>Website</i> Majalengka Saber Hoax menggunakan <i>Metode Design Thinking</i></p>
--	---

Judul Jurnal	Pembahasan
<p>Implementasi <i>Framework Laravel</i> pada Sistem Informasi Penyewaan Kamera (Studi Kasus Di Rumah Kamera Semarang)</p> <p><b>Peneliti</b> Devi Purnama Sari, Rony Wijanarko</p> <p><b>Lokasi</b> Universitas Wahid Hasyim</p> <p><b>Tahun</b> 2019</p>	<p><b><u>Hasil Penelitian</u></b> Sistem Informasi Penyewaan Kamera pada Rumah Kamera Semarang berhasil di bangun dengan menggunakan <i>framework Laravel</i> versi 5.7 yang mempunyai banyak fitur dalam mempermudah dan mempercepat proses pengkodean baik dari segi mesin atau dari segi tampilan <i>user interface</i>.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Peneliti</u></b> Sistem Informasi Penyewaan Kamera Menggunakan Framework Laravel</p>

Judul Jurnal	Pembahasan
<p>Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan Database MYSQL</p> <p><b>Peneliti</b></p>	<p><b><u>Hasil Penelitian</u></b> Bahasa pemrograman PHP dapat memberikan kemudahan dalam perancangan E-Commerce di Toko Raja</p>

Reza Hermiati, Asnawati, Indra Kanedi	Komputer Bengkulu, Database MySQL
<b>Lokasi</b>	dapat menampung informasi dan data di
Universitas Dehasen Bengkulu	Toko Raja Komputer Bengkulu.
<b>Tahun</b>	<b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Peneliti</u></b>
2021	Menggunakan Bahasa Pemrograman <i>PHP</i>

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran secara umum mengenai permasalahan dan pemecahannya. Penyusun ini diuraikan dalam beberapa pokok permasalahan yang terbagi dalam beberapa bab. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

**Bab 1           Pendahuluan**

Pembahasan pada bab ini yaitu mengenai pendahuluan penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, *state of the art*, dan sistematika penulisan.

**Bab 2           Tinjauan Pustaka**

Pembahasan pada bab ini yaitu mengenai landasan teori penelitian yang terdiri dari teori dasar mengenai *user interface & user experience*, *website e-commerce*, metodologi *design thinking*.

**Bab 3           Metodologi Penelitian**

Pembahasan pada bab ini yaitu mengenai metodologi yang digunakan untuk mengerjakan penelitian ini. yaitu *metode design thinking*.

**Bab 4           Hasil dan Pembahasan**

Pembahasan pada bab ini yaitu mengenai hasil dan pembahasan dari *website e-commerce* dengan metodologi *design thinking*.

**Bab 5           Penutup**

Pembahasan pada bab ini yaitu mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran yang diberikan untuk aplikasi yang akan dibangun nantinya.