

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berperan dalam berbagai aspek kehidupan. (Renaningtias & Apriliani, 2021). Kemajuan teknologi informasi berdampak besar terhadap kehidupan kita sebagai manusia (Yasmin dkk. 2024). Kemajuan teknologi yang cepat telah memengaruhi dan membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan kita, termasuk cara berkomunikasi, bekerja, belajar, dan berbelanja. Teknologi informasi, khususnya teknologi komunikasi massa seperti media sosial, terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan komunikasi dan informasi (Amin dkk. 2024).

Era digital saat ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah teknologi yang sangat penting karena memfasilitasi koneksi dan komunikasi antarmanusia dengan mudah, serta memungkinkan akses cepat terhadap informasi dan layanan digital. Kemajuan TIK telah membawa perubahan signifikan di sektor-sektor seperti pendidikan, kesehatan, bisnis, dan pemerintahan. Teknologi ini sangat membantu dalam menyelesaikan berbagai tugas serta memenuhi kebutuhan sehari-hari, sekaligus menyediakan beragam hiburan bagi para penggunanya. (Putri dkk. 2024). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan factor penting perubahan lingkungan yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk perekonomian (Hidayah dkk. 2022). Perkembangan teknologi juga cepat menghadirkan sejumlah tantangan yang signifikan yaitu kesenjangan digital yang dapat menyebabkan masalah seperti keterbatasan akses terhadap informasi dan layanan, rendahnya tingkat literasi digital, serta kesenjangan ekonomi (Ulum dkk. 2022).

Salah satu bidang perekonomian yang mengalami kesenjangan digital adalah Usaha Kecil dan Menengah (UKM) berperan sebagai pondasi utama dalam perekonomian, pembangunan nasional, serta penciptaan lapangan kerja. Banyak UKM masih enggan menggunakan teknologi baru (Ulum, Fachreza and Tengah, 2022). Salah satu UKM yang menggunakan teknologi informasi berupa media

online adalah *E-commerce*.

Pemanfaatan Teknologi Informasi seperti halnya *E-commerce* sesuai dengan Visi Misi Kabupaten Nganjuk yaitu Misi yang pertama Mewujudkan Keseimbangan Pembangunan Ekonomi, Baik antar Kelompok, antar Sektor dan Keterhubungan Wilayah (DPRKP dan Cipta Karya Jawa Timur, 2025). Salah satu UKM yang bergerak dibidang industri tekstil di Kabupaten Nganjuk yang belum memanfaatkan Teknologi Informasi dalam kegiatan pemasarannya adalah Toko Kain *Textile* Warna-Warni. Toko Kain *Textile* Warna-Warni merupakan salah satu toko tekstil di Kabupaten Nganjuk. Toko ini menyediakan berbagai macam jenis kain dengan kualitas terbaik dan harga yang terjangkau. Toko ini telah berdiri selama lebih dari 10 tahun dan memiliki memiliki sekitar 200 pelanggan tetap (berdasarkan data member) dengan jumlah transaksi 50-60 kali per hari. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 30 April 2024, Toko Kain *Textile* Warna-Warni masih belum memiliki aplikasi dan proses pembelian kain di Toko tersebut masih dilakukan secara manual, sehingga membuat proses pembelian memakan waktu yang lama yaitu 7-8 menit untuk satu pelanggan. Kondisi ini membatasi efektivitas serta jangkauan pasar, padahal potensi pasar digital di sektor tekstil cukup besar, khususnya mengingat tren belanja kain secara *online* meningkat seiring berkembangnya teknologi dan kemudahan akses teknologi di wilayah Jawa Timur.

Mengacu pada kendala -kendala yang dialami oleh Toko Tekstil Warna-Warni tersebut diperlukan perancangan aplikasi berbasis *Website* dan *Mobile* sebagai salah satu langkah untuk meningkatkan kegiatan pemasaran. Ada beberapa metode yang bisa digunakan untuk mengembangkan *Prototype* aplikasi tersebut, seperti *Desain Thinking*, *Agile*, *Lean UX*, *Double Diamond* dan *UCD (User-Centered Design)*. Namun, dalam penelitian ini, metode yang dipilih adalah *Design Thinking* karena terdapat beberapa keunggulan dari metode *Design Thinking* yaitu mendorong terciptanya gagasan-gagasan inovatif serta mampu menghasilkan produk yang selaras dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. (Nurdiansyah dkk. 2024). Pemilihan metode *Design Thinking* dalam penelitian ini didasarkan pada

kemampuan untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam melalui empati dan riset. Metode ini juga dipilih karena mampu mendorong lahirnya ide-ide inovatif dan solutif yang berfokus pada pengguna, serta memungkinkan proses iteratif untuk perbaikan berkelanjutan. Pendekatan pada *Design Thinking*, perancangan UI/UX tidak hanya mempertimbangkan aspek fungsional, tetapi juga pengalaman emosional pengguna, sehingga hasil desain lebih tepat sasaran, relevan, dan dapat meningkatkan kepuasan serta keterlibatan pengguna.

Penerapan *Design Thinking* merupakan pola pikir yang digunakan oleh desainer untuk memecahkan masalah dengan fokus utama pada kebutuhan manusia. *Design Thinking* merupakan metode yang mengedepankan kolaborasi antara pengguna dan desainer aplikasi, dengan penekanan pada ide yang didasarkan pada pemahaman mendalam tentang perasaan, pemikiran, dan perilaku pengguna (Soedewi dalam Pranaliwa dkk. 2024). Proses dalam metode *Design Thinking* merupakan proses berulang dengan beberapa tahapan untuk mengidentifikasi dan memahami pengguna, masalah pengguna dan solusi pengguna sehingga dapat mendefinisikan masalah dari sudut pandang tertentu (Saffanah & Andrian, 2024). *Design Thinking* memiliki lima tahap yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Kelima tahap tersebut dilakukan secara berulang-ulang dan sesuai (Riyadi dkk. 2024). Pada saat merancang UI/UX *Website* dan aplikasi *Mobile* bagi Toko Tekstil Warna-Warni, metode yang digunakan adalah *Design Thinking*. Penerapan pada *Design Thinking*, Toko Kain *Textile* Warna Warni dapat menciptakan *Prototype* aplikasi yang *user-friendly*, inovatif, dan membantu mencapai tujuan bisnis mereka di Kabupaten Nganjuk.

Mengacu pada pengembangan desain aplikasi Toko Kain *Textile* Warna-Warni, terdapat beberapa perbandingan dengan aplikasi Toko Kain *Textile* yang sudah ada yang dikembangkan oleh Nadhif dkk. (2021). Aplikasi yang sudah dikembangkan tersebut, terdapat fitur pembayaran tanpa uang tunai yang hanya menggunakan dompet digital. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menambahkan fitur pembayaran tanpa uang tunai dengan menggunakan kartu debit/kredit, Dompet digital, Transfer Bank dan *Cash On Delivery*, serta terdapat fitur unik yaitu *mix and match* outfit pada *design* aplikasi *Mobile*.

Design pada aplikasi *Website* terdapat fitur sistem kasir digital, Manajemen stok barang, Kelola karyawan, Kelola member, Laporan harian dan bulanan serta cetak nota dan terdapat pengembangan *design* fitur-fitur lainnya dalam penelitian ini. Keberadaan online semakin penting bagi pelaku usaha seperti pemilik toko, dengan adanya perancangan UI/UX aplikasi *Website* dan *Mobile*, pemilik toko dapat menjangkau lebih banyak pelanggan potensial, termasuk di luar wilayah fisik toko mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang UI/UX aplikasi *Website* dan *Mobile* Toko Kain *Textile* Warna-Warni untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam berbelanja digital, yang dibuktikan melalui pengujian UEQ pada aspek *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*?

1.3 Tujuan

Mendeskripsikan rancangan UI/UX aplikasi *Website* dan *Mobile* Toko Kain *Textile* Warna-Warni untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam berbelanja digital, yang dibuktikan melalui pengujian UEQ pada aspek *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*.

1.4 Manfaat

- a. Bagi Toko *Textile* Warna-Warni yaitu Meningkatkan penjualan, Memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik bagi pelanggan, Meningkatkan kinerja operasional toko dan memudahkan karyawan untuk pengelolaan data dan transaksi, serta Mendukung visi misi Kabupaten Nganjuk dalam mewujudkan keseimbangan pembangunan ekonomi.
- b. Bagi Pelanggan yaitu Mempermudah proses pembelian kain, Mendapatkan informasi produk yang lengkap dan akurat serta memberikan pengalaman berbelanja yang lebih nyaman dari mana saja.
- c. Bagi Kabupaten Nganjuk yaitu Mendukung visi misi salah satunya pada misi yang pertama yaitu mewujudkan keseimbangan pembangunan ekonomi.
- d. Bagi Penelitian dan Pengembangan yaitu Memberikan kontribusi dalam

pengembangan desain UI/UX pada aplikasi toko kain berbasis *Website* dan *Mobile*, khususnya untuk toko *textile* di Kabupaten Nganjuk.

1.5 Batasan Masalah

- a. Perancangan UI/UX aplikasi ini menggunakan *Figma*.
- b. Perancangan UI/UX aplikasi Toko Kain *Textile* Warna Warni berbasis *Website* dan *Mobile*.
- c. Penelitian ini berfokus pada perancangan desain aplikasi *Mobile* yang ditujukan khusus untuk pengguna (pelanggan) dalam melakukan proses pembelian produk, tanpa mencakup fitur pengelolaan atau pengunggahan stok katalog. Sementara itu, perancangan desain aplikasi *Website* ditujukan untuk pihak kasir sebagai alat bantu dalam pengelolaan data transaksi penjualan.
- d. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* karena fokus pada kebutuhan pengguna.
- e. Penelitian ini menggunakan pengujian UEQ (*User Experience Quistionare*) untuk menguji *user experience* pada perancangan aplikasi *Mobile* dan *Website* ini.