

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini pemanfaatan teknologi informasi merupakan strategi yang sangat ampuh untuk keunggulan bersaing. Pelaku ekonomi dapat memanfaatkan teknologi dalam berbagai hal misal dalam sarana administrasi, sarana informasi, sarana pemasaran, bahkan akuntansi bisnis pada suatu perusahaan pelaku ekonomi. Sehingga dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi dapat membantu pelaksanaan kegiatan ekonomi pada sebuah perusahaan pelaku ekonomi.

KPRI Politeknik Negeri Jember merupakan salah satu organisasi yang ada pada salah satu perguruan tinggi yang ada di kabupaten jember, yaitu Politeknik Negeri Jember. Peluang dan kesempatan yang ada setiap tahunnya telah diperoleh dan dilaksanakan dengan baik, namun kedepannya masih terus berbenah untuk yang lebih baik, termasuk salah satu program yang diusulkan untuk tahun 2020 yaitu pembentukan media sistem informasi yang nantinya akan digunakan untuk pemasaran produk KPRI Polije (e-commerce polije mart) beserta info penting yang ada di KPRI Polije merupakan salah satu proses untuk berbenah dan menjadi KPRI yang lebih baik lagi kedepannya.

Berdasarkan hal tersebut dan KPRI Polije yang memiliki ekspekstasi yang tinggi tidak ingin perancangan ini dilakukan tanpa adanya kinerja pemikiran yang biasa-biasa saja, maka sebagai langkah awal adalah merencanakan dengan sebaik mungkin untuk perancangan sistem e-commerce KPRI Polije, salah satunya menggunakan metode perancangan five plane of user experience. Menggunakan metode five planes of ux agar mengerti apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh user dalam mengembangkan website e-commerce KPRI Polije, selain itu agar user dapat merasakan kesenangan dan kepuasan dalam menggunakan e-commerce KPRI Polije nantinya. Penelitian ini bertujuan membangun prototipe e-commerce berdasarkan kebutuhan pebisnis dengan memerhatikan aspek UX yang dirasakan oleh pengguna. Selain itu, dengan adanya e-commerce ini diharapkan dapat

mempermudah KPRI Polije dalam merencanakan, mencari dan memasarkan produk KPRI Polije.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diambil perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan metode five planes of ux pada perancangan e-commerce KPRI Polije ?
2. Bagaimana merancang User Interface e-commerce KPRI Polije ?
3. Bagaimana mengevaluasi User Experience e-commerce KPRI Polije ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan metode five planes of ux pada perancangan e-commerce KPRI Polije
2. Merancang User Interface e-commerce KPRI Polije.
3. Mengevaluasi User Experience e-commerce KPRI Polije

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ditetapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya sampai perancangan prototipe halaman pembelian - checkout anggota e-commerce KPRI Polije yang telah melalui desain UX
2. Angket yang digunakan dalam penelitian adalah UEQ

1.5 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi KPRI Polije
Ada dua komponen yang akan mendapatkan manfaat dari hasil penelitian ini
 - a. Anggota KPRI Polije, bisa menyalurkan pendapat dan hasil pemikiran mereka tentang e-commerce yang dibutuhkan

- b. Developer e-commerce KPRI Polije, mendapat rekomendasi desain prototipe *high fidelity* yang telah melalui proses UX Design
2. Bagi mahasiswa
Penelitian ini akan memberikan manfaat kepada mahasiswa yang bersangkutan yaitu akan memberikan manfaat penelitiannya dapat diselesaikan
3. Bagi peneliti selanjutnya
Dapat menjadi studi pustaka untuk penelitian selanjutnya untuk mengembangkan lebih lanjut e-commerce KPRI Polije.