

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan pada sektor bisnis ritel, terutama dalam pemasaran dan perluasan jangkauan penjualan secara daring (Damayanti dkk., 2026). Penyajian informasi produk dalam bisnis ritel yang lengkap dan terstruktur menjadi faktor penting karena memudahkan konsumen memperoleh informasi serta memengaruhi keputusan pembelian (Sutopo dkk., 2024). Banyak pelaku usaha saat ini masih memanfaatkan media sosial sebagai sarana utama untuk menyajikan produk-produk kepada konsumen (Abidin dkk., 2023). Media sosial mampu mendukung kegiatan promosi dan membangun interaksi dengan konsumen, tetapi masih memiliki keterbatasan dalam menyajikan informasi produk secara terstruktur yang mana unggahan produk lama akan tertutup oleh unggahan terbaru sehingga informasi menjadi lebih lama ditemukan (Purwania dkk., 2024). Tidak adanya fitur pengelompokan produk pada media sosial juga masih terbatas sehingga konsumen mengalami kesulitan ketika mencari informasi tertentu secara cepat (Malino dkk., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media sosial sebagai media penyajian informasi produk belum mampu mendukung kebutuhan konsumen secara optimal, terutama ketika jumlah produk yang dipasarkan terus bertambah (Anandri dkk., 2026). Kebutuhan akan media penyajian informasi yang lebih terstruktur menjadi semakin penting agar konsumen dapat memperoleh informasi produk yang lebih lengkap dengan lebih mudah, cepat, dan efisien.

Permasalahan yang sama terjadi pada Space Casual Store, sebuah usaha ritel *fashion* dan jasa cuci sepatu dalam skala UMKM yang berlokasi di RT 17 RW 05 Desa Mulyorejo Kecamatan Grobogan Kabupaten Jombang Provinsi Jawa Timur, yang hingga saat ini masih mengandalkan media sosial khususnya Instagram sebagai sarana utama penyajian produk pakaian dan sepatu kondisi *new* maupun *second*. Hasil observasi pertama dan wawancara dengan pemilik toko mengungkapkan bahwa unggahan produk-produk lama secara konsisten terpinggirkan dan cepat tertimbun oleh unggahan produk terbaru, sehingga mengakibatkan konsumen

potensi kerap kali harus mengirimkan pertanyaan melalui *Direct Message* (DM) untuk mendapatkan informasi lebih lengkap yang pada gilirannya menciptakan beban kerja tambahan bagi pemilik toko dalam merespons pertanyaan-pertanyaan berulang dari berbagai konsumen.

Permasalahan tersebut dapat diberikan solusi perancangan *website* e-katalog yang mampu menampilkan seluruh produk secara terstruktur serta menyajikan informasi secara lengkap (Zahidi & Mursyidin, 2025). E-katalog adalah sistem informasi elektronik yang berfungsi menyajikan daftar produk atau jasa beserta detail pendukungnya, seperti spesifikasi, harga, gambar, dan deskripsi, dalam format digital agar informasi lebih mudah diakses dan dipahami oleh pengguna (Noviardiana & Sulastri, 2025). Berbeda halnya dengan media sosial seperti Instagram, e-katalog dirancang dengan tata letak yang lebih terstruktur dan dilengkapi fitur pengelompokan produk berdasarkan kategori sehingga konsumen dapat melihat penyajian informasi produk-produk yang serupa secara lebih rapi dan mudah dipahami dalam satu tampilan. Kemudahan penyajian informasi didukung pula oleh fitur pencarian pada web e-katalog, yang memungkinkan konsumen menemukan produk secara langsung tanpa harus menggulir unggahan lama sebagaimana sering terjadi di media sosial, sehingga proses pencarian informasi menjadi lebih efisien (Mayasari & Suheri, 2026). Seluruh kemudahan tersebut hanya dapat dirasakan konsumen apabila didukung oleh perancangan antarmuka yang mudah digunakan, sehingga perancangan antarmuka web e-katalog mampu menghadirkan tampilan penyajian informasi produk secara lengkap, terstruktur, dan informatif (Rusi dkk., 2023).

Terdapat beberapa pendekatan yang umum digunakan dalam perancangan web e-katalog, seperti *Waterfall*, *Rapid Application Development* (RAD), dan *Prototyping*. *Waterfall* dinilai kurang fleksibel karena setiap tahapan harus diselesaikan secara berurutan tanpa memungkinkan revisi di tengah proses (Saputri & Setyadi, 2023). *Rapid Application Development* (RAD) dikenal sebagai metodologi yang menekankan efisiensi waktu melalui siklus pembangunan yang singkat dan berulang, sehingga lebih cocok digunakan pada pengembangan sistem dengan waktu pengerjaan yang terbatas oleh waktu (Adiya dkk., 2024). *Prototyping*

dalam perancangan memungkinkan proses perancangan dilakukan secara bertahap melalui evaluasi, sehingga hasil rancangan dapat disesuaikan langsung dengan kebutuhan pengguna (Puspita dkk., 2024). Pendekatan *Prototyping* dinilai paling sesuai untuk digunakan karena memungkinkan hasil rancangan terus disempurnakan berdasarkan masukan pengguna, sehingga antarmuka yang dihasilkan benar-benar sejalan dengan kebutuhan dan preferensi konsumen.

Pemilihan metode desain juga menjadi hal penting untuk memastikan antarmuka yang dihasilkan mudah digunakan oleh konsumen, di samping pendekatan perancangan yang telah ditentukan. Beberapa metode desain yang umum digunakan di antaranya *Design Thinking* lebih menekankan pada proses eksplorasi ide dan solusi kreatif secara luas, sehingga kadang kurang berfokus secara langsung pada evaluasi kebutuhan pengguna di setiap tahap perancangan (Ibrahim & Lestari, 2023), *Lean UX* lebih menitikberatkan pada kecepatan iterasi dan validasi ide melalui eksperimen singkat, sehingga proses evaluasi kebutuhan pengguna cenderung dilakukan secara cepat dan kurang mendalam (Triananta & Kurniawan, 2024), *User Centered Design* (UCD) berfokus langsung pada kebutuhan dan karakteristik pengguna sepanjang proses perancangan, sehingga antarmuka yang dihasilkan dapat lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna (Febriyansyah dkk., 2025). Metode UCD dinilai paling sesuai untuk menghasilkan antarmuka yang benar-benar berorientasi pada pengguna atau konsumen.

Pengembangan *design* dengan metode *Prototyping* pada penelitian terdahulu terbukti mampu menghasilkan web e-katalog penyajian informasi produk yang lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, karena setiap tahapan rancangan dievaluasi secara langsung bersama pengguna sebelum dikembangkan lebih lanjut (Zahidi & Mursyidin, 2025). Metode ini juga terbukti efektif menyelesaikan permasalahan pengelolaan data produk yang sebelumnya tidak terorganisasi dengan baik, sehingga penyajian informasi produk secara lengkap, terstruktur, dan informatif (Irmansyah dkk., 2023). Hasil serupa juga ditemukan pada penerapan metode desain oleh peneliti Haniyah dan Samsudin (2025) yang menunjukkan bahwa *User Centered Design* (UCD) pada e-katalog berbasis web dapat meningkatkan kemudahan pengguna dalam menelusuri produk

dan memperoleh informasi produk terstruktur dan secara lebih jelas (Haniyah & Samsudin, 2025). Penelitian oleh (Sokibi dkk., 2024) juga menerapkan metode desain *User Centered Design* (UCD) dalam menghasilkan desain antarmuka e-katalog, dengan bukti nilai evaluasi *usability* yang tinggi serta telah memenuhi kebutuhan pengguna. Merujuk pada penelitian tersebut, evaluasi *usability* pada penelitian ini akan menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT) dalam konteks mengevaluasi hasil *prototype* desain yang dihasilkan yang mana pengguna akan mendapatkan gambar mengenai alur navigasi dan tampilan yang mempermudah pengguna untuk menilainya. Proses penyusunan instrumennya akan melibatkan *validator* ahli untuk memvalidasi kelayakan instrumen evaluasi UAT sebelum digunakan, melalui validasi ahli instrumen akan dievaluasi dari variabel, kejelasan, dan kesesuaian dengan tujuan penelitian, sehingga dihasilkan instrumen yang kredibel dan siap digunakan di lapangan.

Berdasarkan permasalahan dan temuan penelitian sebelumnya tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang web e-katalog pada Space Casual Store, dengan fokus pada perancangan antarmuka (*front end*) menggunakan metode pendekatan *Prototyping* dan metode desain *User Centered Design* (UCD), guna menghasilkan antarmuka yang penyajian informasi produk yang lebih terstruktur, lengkap, dan mudah dipahami oleh konsumen. Besar harapan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi Space Casual Store dalam menyajikan informasi produk secara lebih optimal dan terstruktur kepada konsumen, sekaligus menjadi referensi bagi penelitian sejenis di bidang perancangan antarmuka berbasis web. Penelitian ini diharapkan menghasilkan rancangan antarmuka (*front end*) web e-katalog yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui tahap evaluasi, sehingga dapat menjadi dasar acuan bagi tahap pengembangan sistem secara penuh selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana merancang antarmuka web e-katalog di Space Casual Store menggunakan pendekatan *Prototyping* dengan metode desain *User Centered*

Design (UCD) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?

- b. Bagaimana hasil pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) sebagai metode evaluasi *prototype* desain antarmuka web e-katalog di Space Casual Store?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Merancang antarmuka web e-katalog Space Casual Store yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui pendekatan *Prototyping* dan metode desain *User Centered Design* (UCD).
- b. Melakukan evaluasi terhadap hasil *prototype* desain antarmuka web e-katalog di Space Casual Store menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT).

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian sebagai berikut.

- a. Bagi Pemilik Toko Space Casual Store

Manfaat penelitian ini bagi pemilik toko adalah menyediakan acuan pengembangan dan rancangan antarmuka *front end* web e-katalog yang telah di evaluasi *usability* menggunakan UAT. Rancangan ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan sistem e-katalog tanpa harus menebak kebutuhan pengguna.

- b. Bagi Penulis

Manfaat dari penelitian ini bagi penulis adalah sebagai sarana untuk menerapkan dan mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan, khususnya di bidang perancangan antarmuka pengguna (UI/UX). Penelitian ini juga memberikan pengalaman praktis secara langsung dalam menyusun rancangan *front end* yang terstruktur.

- c. Bagi Pembaca

Manfaat dari penelitian ini bagi pembaca adalah sebagai sumber referensi dan tambahan wawasan mengenai penerapan metode dalam tahap perancangan visual dan interaksi *website*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran

yang menyeluruh mengenai implementasi pendekatan *Prototyping* dan Metode desain *User Centered Design* (UCD) dalam menghasilkan desain *front end* yang berorientasi kebutuhan pengguna.

d. Bagi Institusi/Akademisi

Manfaat dari penelitian ini bagi institusi atau akademisi adalah sebagai kontribusi ilmiah dalam pengembangan literatur terkait Rekayasa Perangkat Lunak, khususnya pada cabang keilmuan Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) serta perancangan antarmuka pengguna (UI/UX). Penelitian ini dapat menjadi referensi dan landasan untuk studi lebih lanjut, khususnya sebagai kerangka kerja (*blueprint*) awal bagi penelitian selanjutnya dalam melakukan pengembangan sistem ke tahap *back end* hingga menjadi web e-katalog yang terintegrasi secara utuh.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang dibatasi agar tetap fokus dan terarah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Penelitian dilakukan untuk Space Casual Store di RT 17 RW 05, Desa Mulyorejo, Kecamatan Grobogan, Kabupaten Jombang, Provinsi Jawa Timur.
- b. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan desain antarmuka untuk web e-katalog Space Casual Store, tidak mencakup perancangan untuk *mobile*.
- c. Metode dalam penelitian ini dibatasi hanya menggunakan pendekatan *Prototyping* dan metode desain *User Centered Desain* (UCD).
- d. Evaluasi desain menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT) dengan instrumen kuesioner yang difokuskan pada variabel *Learnability*, *Efficiency*, Desain Visual, dan Kepuasan Pengguna.
- e. Implementasi *front end* berbasis HTML, CSS, dan *Bootstrap* tanpa menyertakan basis data dan *backend*, serta tidak dilakukan evaluasi ulang terhadap hasil implementasi.