



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan digital di Indonesia semakin pesat dari total populasi di Indonesia termasuk anak-anak sekitar dua puluh delapan persen dari total populasi merupakan pengguna internet dan total pengguna *mobile* sebanyak dua puluh satu persen dari total pengguna internet (Kemp, 2015).

Dengan perkembangan internet dan digital saat ini diikuti dengan perkembangan dan pertumbuhan *website* yang ada, baik itu untuk media promosi, sistem penjualan elektronik (*e-commerce*), portofolio, blog, edukasi, dan lain-lainnya. *Market e-commerce* di Indonesia dapat dikatakan mempunyai peluang yang besar, seperti yang dilansir oleh *Insiderretail* estimasi penjualan *e-commerce* pada tahun 2016 mencapai 4.89 triliun US *dollar* (Mitra, 2014).

Hal ini yang membuat lahirnya sebuah *startup* bernama Plater. Plater merupakan *startup* bergerak di bidang *food and services*, *startup* ini dibuat bertujuan untuk memberikan solusi dari masalah antrian serta informasi dari tersedianya tempat dan waktu yang diperlukan untuk proses pembuatan makanan itu sendiri. Plater memberikan fitur *online ordering* dan *online payment* pada situsnya.

Sebagai sebuah *startup* baru, *traction* merupakan hal yang sangat penting. *Traction* dapat digunakan menjadi tolok ukur kemampuan berkembang dari sebuah *startup* dan sebagai data pendukung selain *business plan* untuk mendapatkan suntikan dana dari para investor. *Traction* dapat dilihat dari antusiasme *user* seperti jumlah pemakai atau banyaknya orang yang mengunduh sebuah aplikasi atau bagi

sebuah *website* dilihat dari banyaknya *visitor* (Weinberg & Mares, 2014). Dalam hal ini, Plater mendapatkan *traction* dengan membuat *website* untuk digunakan para murid-murid SMAK Penabur Kota Wisata sehingga dapat memesan makanan dan minuman ke kantin sekolah secara *online*.

Menurut Nielsen (2012b), keindahan dan kegunaan merupakan bagian yang sangat penting dalam mendesain sebuah halaman *web*, halaman *web* yang baik memiliki tampilan yang menarik dan memiliki nilai utilitas yang baik, yaitu mampu menyediakan fitur yang dibutuhkan dan tidak menyulitkan bagi pengguna dalam menggunakan halaman *web*. Apabila halaman *web* tidak didesain dengan baik akan memberikan respon negatif bagi pengguna, sehingga pengguna enggan untuk menggunakan kembali.

Dalam mendesain sebuah halaman *web* harus dapat memudahkan *user* mendapatkan informasi yang diinginkan dari *web* tersebut, karena itu ada sebuah jenis desain yang disebut *minimalist design*. Menurut Meyer (2015b), prinsip desain minimalis adalah *simplicity*, dengan membuang semua konten-konten dan elemen-elemen yang tidak diperlukan, yang tidak mendukung atau menyokong *user tasks*, sehingga *user* dengan mudah menggunakan fitur-fitur yang disediakan atau mendapatkan informasi dari *web* tersebut. Terkadang desain minimalis terlihat *flat*, karenanya *flat design* merupakan karakteristik dari *minimalist design*. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Salim (2014), penggunaan *flat design* pada *website* mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (EUIS) mendapatkan *feedback* yang baik.

Selain dari segi keindahan, *web design* harus selalu terkait dengan perkembangan teknologi seperti banyaknya penggunaan *smartphone*. Oleh karena

itu, menurut Signh, Manisha, & Sinu (2015), *web developer* dan *companies* harus mengubah pendekatan *web design* yang menjangkau *mobile user*. Menurut (Lubis, 2014), konsumen di Indonesia dalam melakukan *online shopping* lebih banyak menggunakan *mobile*, setelah itu komputer dan *tablet*. Sebanyak enam puluh satu orang menggunakan *mobile phone*, lima puluh delapan orang menggunakan komputer, tiga puluh sembilan orang menggunakan *tablet*, dan dua belas orang menggunakan perangkat lainnya dalam survei yang dilakukan Lubis (2014).

Oleh karena itu, membangun sebuah *website* dengan penggunaan teknologi *responsive web* merupakan hal yang tepat untuk menjangkau *mobile user*, karena menurut Schade (2014), teknologi *responsive web* memberikan pergantian dinamis pada penampilan sebuah *website* tergantung jenis ukuran layar dan orientasi dari *device* yang digunakan untuk menampilkannya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Paramartha (2015), penggunaan *responsive web* untuk *website* Kreavi sebagai jejaring kreatif *online* sangat tepat dikarenakan kebanyakan pengguna baru yang belum mendaftar menggunakan *smartphone* untuk mengakses *website* Kreavi pertama kali hanya saja belum dilakukan pengoptimalan tampilannya untuk *mobile*, maka *user* beralih ke *web*. Setelah Kreavi menerapkan *responsive web*, *website* Kreavi mendapatkan peningkatan *traffic* dan *usability* yang merupakan indikator dari *user experience*.

Oleh karena itu, *website* Plater dibangun dengan menerapkan *responsive web design* dan pendekatan antarmuka minimalis. *Website* ini dinilai oleh murid-murid SMAK Penabur Kota Wisata dari segi *usability* dan *aesthetics* yang merupakan indikator dari *user experience*, sehingga dapat diambil kesimpulan tepat atau

tidaknya penggunaan *responsive web* dan pendekatan antarmuka minimalis untuk *website e-commerce food and services*.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem *e-commerce* berbasis *website* dengan teknik pengembangan *responsive web* dan pendekatan antarmuka *minimalist design*?
2. Bagaimana cara mengukur *user experience* dari penggunaan *responsive web* dan desain minimalis pada sebuah *website e-commerce* (Plater)?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditetapkan sebagai berikut.

1. Penyusunan konten dan struktur halaman *web* berdasarkan hasil survei.
2. Survei dilakukan kepada murid SMAK Penabur Kota Wisata kelas X dan kelas XI.
3. Penelitian hanya terfokus kepada *user experience* dari *website e-commerce* yang dibangun.
4. Terfokus kepada rancangan dan pengembangan *website* khusus *buyer* dalam hal ini pengguna adalah murid.
5. *Usability testing* menggunakan media *smartphone* dan *laptop*.
6. Pengukuran *user experience* didapat dengan dilakukannya *usability testing* dan kuesioner.
7. Peserta *usability testing* sebanyak tiga puluh murid dari kelas X dan kelas XI, dimana lima belas peserta *usability testing* untuk tampilan *mobile* dan lima

belas peserta lainnya untuk tampilan *web*. Kuesioner disebar kepada kelas X dan kelas XI dengan jumlah minimal sebanyak jumlah sampel survei.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dapat dijabarkan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Merancang dan membangun sistem *e-commerce* berbasis *web* menggunakan *responsive web* dengan pendekatan antarmuka *minimalist design*.
2. Mengukur *user experience* dari *website* yang dirancang dan dibangun menggunakan *responsive web* dan desain antarmuka minimalis.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah memberikan informasi kepada *web designer*, *UX* dan *UI designer* untuk mengetahui nilai *user experience* dari penggunaan *responsive web* dan *minimalist design* untuk *e-commerce website* di bidang *food and services*.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika penulisan pada penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu

1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan.

2. Bab II Landasan Teori

Pada bagian ini menjelaskan dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Teori yang digunakan berupa teori mengenai *responsive web design*, *minimalist design*, *user interface*, *user experience*, dan *survei*.

Dalam teori *user experience* tidak hanya membahas mengenai *user experience* secara general melainkan juga membahas mengenai indikator *user experience*, cara pengukurannya, dan cara implementasi *user experience*.

3. Bab III Metode dan Perancangan Sistem

Pada bagian ini dijelaskan perancangan sistem seperti desain antarmuka (*wireframe*), *data flow diagram*, *database schema*, *site map*, dan *flowchart*. Pada bab ini dibahas mengenai metode dan rancangan survei, metode dan rancangan kuesioner, dan rancangan *usability testing* yang akan dipakai dan dilakukan.

4. Bab IV Implementasi dan Uji Coba

Pada bagian ini dipaparkan segala hasil survei, kuesioner, dan *usability testing* yang kemudian diolah datanya menjadi data kuantitatif dan kualitatif, kemudian dipaparkan hasil implementasi sistem berupa potongan-potongan gambar dari sistem tersebut.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Kesimpulan ditarik berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan. Saran yang diberikan berupa saran pengembangan sistem, perbaikan atau penelitian yang lain dengan teori yang sama.