

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini telah berkembang secara pesat, saat ini telah menjadi sebuah kebutuhan yang termasuk bisa terbilang pokok bagi kinerja perusahaan, dengan adanya teknologi yang digunakan saat ini sangat membantu perusahaan dalam menjalankan bisnisnya [1]. Sistem *website* merupakan salah satu sistem yang berfungsi untuk memberikan informasi guna mengelola pemilihan keputusan serta menjalankan berbagai operasional perusahaan maupun instansi, sistem tersebut juga termasuk rangkaian dari buatan pekerja teknologi informasi serta prosedur yang terorganisir [2]. GEEK STUDIO yang bergerak pada bidang fotografi seperti foto studio serta penyewaan alat pemotretan memiliki permasalahan proses bisnis pada perusahaan ini yang masih belum optimal. Berdasarkan keterangan narasumber yang dapat dilihat pada **Lampiran 1** bahwa sebelum adanya pengembangan *website*, geek studio belum terdapat sistem yang dapat membantu pengelolaan keluar masuk alat yang disewa dan pengelolaan pencetakan foto sehingga masih dilakukan dengan pencatatan manual pada buku , serta bukti transaksi yang masih menggunakan catatan nota dapat dilihat pada **Lampiran 3** sehingga memakan waktu relatif lama dalam mencari berkas tersebut yang mengakibatkan kesalahan dalam catatan dan stok barang yang tersedia. Perusahaan juga kesulitan dalam manajemen foto hasil pemotretan yang akan dicetak sehingga seringkali terjadi kesalahan dalam cetak dan merugikan perusahaan serta pelanggan. Hal tersebut mengakibatkan perusahaan membutuhkan sebuah website yang bisa membantu karyawan dari perusahaan untuk melakukan pencatatan transaksi penyewaan, *booking* foto studio, manajemen percetakan, dan perekapan transaksi dari perusahaan sehingga kinerja perusahaan akan lebih optimal dan minim kesalahan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan *owner* dari GEEK STUDIO yakni bapak Sekti Indra Pratama yang dapat dilihat pada **Lampiran 1**. Manajemen studio foto GEEK STUDIO memiliki permasalahan dalam pengemb

ngan sebuah sistem *website* yang dapat dilihat pada **Lampiran 2**, sekaligus manajemen barang dan transaksi GEEK STUDIO yang dapat dipakai secara optimal dikarenakan *website* yang sudah ada masih dirasa kurang maksimal dari sisi *user interface* dan *user experience* dimana tampilan yang terlihat masih biasa saja dan tidak menarik sehingga beberapa penggunanya masih merasa kesulitan dalam menggunakan *website* tersebut. Menurutnya, setuju jika dilakukan analisis terhadap *website* yang sudah ada karena tampilan yang kurang menarik serta *layout* tombol, kolom, dan *icon* yang masih belum rapih. *UI* (Tampilan antarmuka) dan *UX* (Pengalaman Pengguna) merupakan dua faktor terpenting yang menentukan keberhasilan sistem informasi. Desain elemen dalam *website* atau aplikasi *mobile* dapat diperbaiki dengan menerapkan konsep dari teori interaksi manusia-komputer, yang mencakup aspek visual, tampilan, konten, multimedia, dan tata letak menu [3]. Selain berguna untuk manajemen, penggunaan *website* ini juga berperan penting dalam kondisi pasca pandemi *Covid-19* [4]. Pandemi yang berlangsung mempengaruhi proses transaksi menjadi tidak memungkinkan untuk dilakukan secara manual sehingga memerlukan sebuah pemanfaatan dari media teknologi dan informasi [5]. Penerapan sistem *website* manajemen ini berguna untuk studio tersebut karena lebih dari 20 pegawai.

Dalam pengembangan *website*, perlu diperhatikan aspek daripada Interaksi Manusia dan Komputer (*Human Computer Interaction*) yang dimana itu adalah salah satu proses terhadap komunikasi antara pengguna dan computer [6]. Hal ini mencakup kegiatan dimana pengguna dapat memberikan perintah dan berkomunikasi dengan komputer sesuai dengan tujuan atau keinginannya. Untuk menjamin interaksi yang efektif, antarmuka diutamakan harus dirancang sesuai dengan kemampuan pengguna dari sistem tersebut, sehingga pengguna dapat mengoperasikan komputer dengan baik [7]. Oleh karena itu harus dipertimbangkan dengan baik dari segi *UI* (Tampilan antarmuka) dan *UX* (Pengalaman pengguna).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Destiara Kirana Safitri dan Andrianingsih [8]. Dimana penelitian tersebut bertujuan untuk mencari analisis dari *UI/UX smart-sita* dan membuat perbaikan desain terbaru dari *website*. Penelitian ini menghasilkan bahwa pengimplementasian desain *UI/UX* kedalam *front-end*

website pengerjaan tugas akhir tersebut berhasil menghasilkan testing performa yang bernilai A dari reratanya berdasar *performances* senilai (91) sangat baik, *accessibility* (88,7) rata-rata, dan *best practice* yang bernilai (95,2) sangat baik [8]. Berdasarkan hasil penelitian tersebut didapatkan sebuah kesimpulan bahwa analisis *UI/UX website* menggunakan metode *UCD* dan *UEQ* baik untuk digunakan dalam penelitian penulis kali ini.

Dengan adanya penelitian ini, dapat membuat suatu rancangan desain *user interface* dan *user experience* terhadap *website* manajemen studio foto yang hasilnya dapat mempermudah transaksi dalam perusahaan geek studio. Hasil akhir dalam membangun rancangan *user interface* dan *user experience* terhadap *website* ini dapat menghasilkan tampilan dan fungsionalitas yang maksimal serta memiliki *benchmark* yang menjadi acuan *website* tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasar permasalahan yang ada dan telah dikemukakan sebelumnya, perumusan masalah terhadap penelitian yang akan dilaksanakan penulis yaitu untuk mengetahui seberapa sesuai *website* GEKK STUDIO menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan beberapa pertanyaan terkait penelitian tersebut, adalah bagaimana menerapkan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *User Centered Design (UCD)* untuk menganalisa dan memberikan saran rekomendasi perbaikan desain pada *website* GEEK STUDIO ?.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah menerapkan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *User Centered Design (UCD)* untuk menganalisa dan memberikan saran rekomendasi perbaikan desain pada *website* GEEK STUDIO).

1.5 Batasan Masalah

Batasan dari permasalahan pada penelitian penulis ini yaitu pengembangan sebuah sistem *website* dimana hanya menggunakan *framework Bootstrap* sebagai *front-end development*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh penulis terhadap adanya penelitian tersebut yaitu antara lain:

1. Mengembangkan sektor industri untuk lebih mengetahui dan memakai sistem online untuk pencatatan transaksi sehingga datanya lebih terkelola dengan baik.
2. Tujuan yang dihasilkan dari hasil penelitian diharapkan bisa dijadikan acuan terhadap penelitian yang selanjutnya berhubungan dengan *user interface* dan *user experience* dari *website* yang terkait terhadap *website* manajemen transaksi.