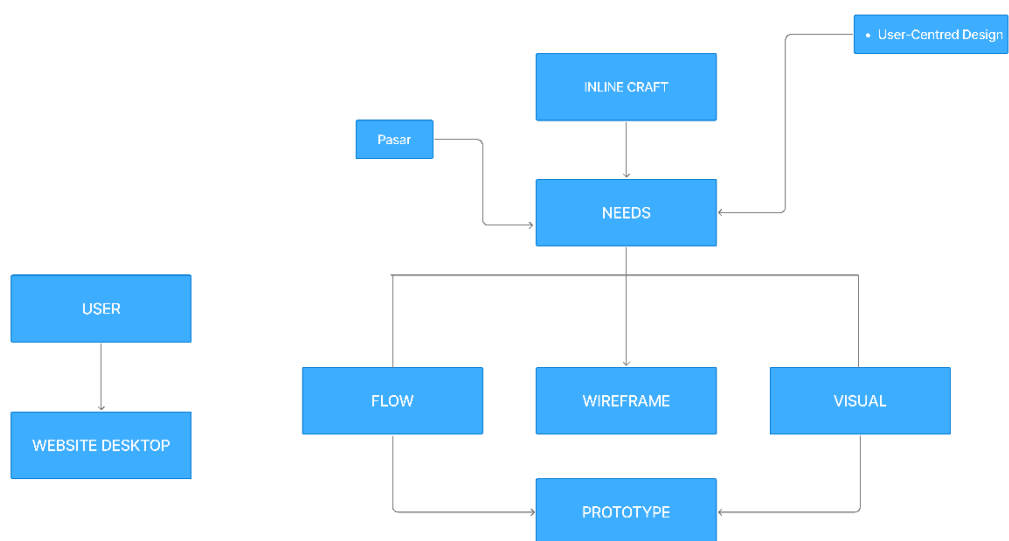


Bab III

METODOLOGI DESAIN

3.1 Sistematika Perancangan

Tahapan perancangan ui website Inline Craft dilakukan secara sistematis dengan pendekatan terhadap user. Langkah pertama yang dilakukan adalah identifikasi masalah, dengan melakukan wawancara terhadap user dan pelaku usaha. Setelah permasalahan berhasil diidentifikasi, tahap selanjutnya adalah pengumpulan data dari berbagai sumber untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara menyeluruh. Tahap berikutnya adalah proses desain visual, yaitu merancang antarmuka website berdasarkan informasi yang telah didapat, dengan memperhatikan prinsip UI/UX yang sesuai dengan apa yang diinginkan oleh user dan pelaku usaha, peneliti disini sebagai jembatan antara keinginan user dan pelaku usaha inginkan. Setelah desain visual selesai, tahap selanjutnya adalah prototype guna memastikan bahwa tampilan UI berhasil dirancang.



Gambar 2.8 Sistematika Perancangan

3.2 Metode Pencarian Data

3.2.1 Wawancara

Dalam penelitian ini, data kualitatif yang mendalam diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara semi-terstruktur. Wawancara ini ditujukan kepada dua kelompok informan utama, yaitu calon pengguna (user), dan pelaku bisnis dalam produksi hard cover kustom, serta melakukan studi literatur untuk memperoleh data dari para ahli UI dan UX. Metode ini dipilih untuk mendapatkan informasi yang lebih mendetail mengenai kebutuhan, preferensi, dan permasalahan yang dihadapi dalam proses pemesanan dan penggunaan layanan digital terkait produk kemasan khusus. Metode *User-Centred Design* (UCD) dipakai dalam pengumpulan data yaitu mewawancarai user, untuk mendapatkan apa yang user butuhkan dan inginkan. Pengguna diwawancarai dengan fokus pada eksplorasi pengalaman mereka dalam memesan kemasan khusus, harapan mereka terhadap tampilan situs web, dan fitur-fitur yang dianggap penting untuk memastikan kenyamanan dan efisiensi. Di sisi lain, wawancara dengan pelaku usaha ditujukan untuk memahami alur bisnis, proses produksi, dan bagaimana integrasi sistem digital dapat membantu pelayanan dan manajemen pesanan. Data hasil wawancara ini akan menjadi acuan dalam proses perancangan UI website “INLINE CRAFT”, dengan tujuan agar desain yang dihasilkan berfokus pada pengguna dan sesuai dengan kebutuhan pasar. Berikut adalah beberapa pertanyaan yang akan diajukan selama wawancara:

1. Pertanyaan terhadap Pelaku usaha:

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapa target utama dari pembuatan website ini?	Pelanggan dari luar negeri dan dalam negeri, untuk mudah memahami spesifikasi yang akan di pesan.

2.	Apa nilai jual utama dari INLINE CRAFT dibanding kompetitor yang ada?	kita spesialis box kain yang tingkat kesulitannya lebih tinggi, dan untuk mengerjakan box lapisan ketas jauh lebih mudah. Kita menggelutih 2 jenis bahan tersebut
3.	Apakah anda memiliki refrensi khusus dari website lain yang anda sukai? Mengapa?	Tidak ada, belum ada kompetitor yang memiliki website untuk pemesanan.
4.	Apakah ada elemen khusus yang ingin ditonjolkan seperti warna brand, style, dll?	Kita ingin menonjolkan karakter yaitu tema box furniture.
5.	Alur seperti apa yang anda harapkan untuk pengguna dalam melakukan pemesanan hard cover packaging?	hanya by click untuk memesan. ukuran, type/model, jenis kertas, warna kertas, input deisgn, input referensi.
6.	Apa saja kendala yang sering dialami pelanggan saat memesan produk?	Kendala mereka hanya mempunyai ukuran, tidak bisa mendesign gambar yg diinginkan. jadi kadang kita bantu mendesain untuk mereka.
7.	Apakah pengguna bisa langsung mengunggah desain mereka sendiri, atau hanya dari template yang ada?	iya bisa, karna kita ingin mewujudkan imajinasi mereka menjadi sebuah karya packaging box.
8.	Apakah sistem pemesanan harus langsung terhubung ke sistem produksi atau hanya	iya masuk ke system produksi, jika mereka bingung bisa menghubungi admin untuk bertanya dan memesan.

	berupa permintaan permintaan penawaran?	
9.	Apakah pembayaran dilakukan langsung diwebsite atau via metode lain seperti transfer, invoice, dll?	akan keluar invoice dan metode transfer bank.

Table 1 Wawancara terhadap pelaku usaha

2. Pertanyaan terhadap user:

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang membuat anda memilih INLINE CRAFT untuk mengerjakan hard cover packaging yang anda inginkan?	Karena, kualitas terjamin dan komunikasi setiap hari nya bisa ter update
2.	Apa saja kendala yang biasa anda hadapi ketika melakukan pemesanan?	Kendala di waktu. karena kita B2B kadang client kita meminta box terlalu ready sebelum deadline (mepet waktu)
3.	Alur seperti apa yang anda harapkan dalam melakukan pemesanan melalui website?	Mungkin bisa terjadwalkan waktu penyelesaian produksinya, dan kita tahu jika waktu tidak memungkinkan

Table 2 Wawancara terhadap user

3.2.2 Studi Literatur

Studi literatur sebagai metode pencarian data adalah langkah awal yang sangat penting dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna website. Metode ini membantu peneliti memahami konsep, teori, dan tren desain yang berkaitan dengan produk dan target pengguna. Zed (2008) mengemukakan bahwa studi literatur merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber tulisan, seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang sedang dianalisis. Dalam konteks perancangan UI/UX untuk situs web "INLINE CRAFT" yang menawarkan produk

hard cover packaging, studi literatur digunakan untuk mengeksplorasi teori-teori terkait desain antarmuka pengguna, pengalaman pengguna, e-commerce, dan perilaku konsumen terhadap produk kustomisasi. Sugiyono (2017) juga menegaskan bahwa studi literatur berguna untuk memperkuat kerangka teori dan membantu merumuskan indikator perancangan yang tepat.

3.3 Analisis Data

1. Wawancara Pelaku Usaha

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan pemilik usaha dapat dianalisis bahwa. Pelaku usaha berkonsentrasi pada pemenuhan kebutuhan pelanggan dalam dan luar negeri dengan cara yang mudah dipahami. Meskipun tidak memiliki refrensi pada pembuatan website, Inline Craft memiliki keunggulan dibandingkan pesaingnya. Mereka ingin membuat proses pemesanan yang mudah, di mana pelanggan hanya perlu melakukan pemesanan by click, pelaku usaha ingin untuk menonjolkan karakter furnitur di situs web. Pemilik bisnis juga menginginkan fitur drag and drop agar memudahkan calon kustomer dalam melakukan pemesanan. Tujuan utama adalah membuat proses pemesanan dan penawaran lebih mudah dan memastikan bahwa transaksi itu mudah dilihat dan aman.

2. Wawancara User

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan User sebagai *customer* dianalisis bahwa bagaimana calon kustomer memilih Inline Craft adalah karena kualitas yang terjamin dan komunikasi yang lancar membuat Inline Craft dipilih dalam melakukan pengerjaan dibidang hard cover packaging, dengan keterbatasan waktu yang ada dalam melakukan proses pengerjaan hard cover yang diinginkan oleh kustomer, maka dibutuhkan tampilan berapa lama waktu pengerjaan agar calon kustomer bisa memperkirakan apa tepat waktu atau tidak dengan yang diinginkan.

3.4 Kesimpulan Hasil Analisis

1. Kesimpulan Hasil Analisis Pemilik Usaha

Inline Craft memiliki kemampuan yang lebih tinggi dari kompetitornya sehingga dipercaya dalam pembuatan *costum hard cover packaging* oleh pelanggannya. Menargetkan pembuatan website ini untuk mempermudah apa yang *customer* inginkan. Menjadikan furniture sebagai karakter khusus atau elemen khusus dalam website, website dengan alur yang mudah hanya dengan *by click* agar memudahkan *customer* dalam proses pemesanan serta fitur *drag n drop* agar memudahkan mewujudkan imajinasi *costomer* tentang packaging yang mereka inginkan, dan proses penawaran serta transaksi yang transparan.

2. Kesimpulan Hasil Analisis User

Proses yang ter-update setiap harinya memudahkan *costumer* dalam memeriksa progress dari packaging yang dibuat oleh Inline Craft, itulah yang membuat User mempercayakan Inline Craft untuk produk *custom hard cover packaing* serta kualitas yang terjamin. Waktu yang menjadi kendala karena proses yang cukup lama menjadikan user untuk memilih Inline Craft, User menginginkan adanya proses pengerjaan yang terjadwalkan agar bisa mengetahui berapa lama proses pengerjaan yang dibutuhkan.

3.5 Pemecahan Masalah

Hasil dari wawancara yang ditelaah dilakukan oleh peneliti terhadap tiga informan utama, ditemukan beberapa masalah, adapun pemecahan masalah yang dapat dilakukan peneliti untuk mewujudkan apa yang pemilik usaha inginkan serta memenuhi apa yang user inginkan dan tetap menjaga konsistensi desain. Masalah dengan waktu proses pengerjaan yang dilakukan dapat diatasi dengan fitur proses pengerjaan pada tampilan pesanan di page website yang nantinya akan dibuat. Dengan adanya perancangan ui dan ux website yang akan dibuat untuk Inline Craft, dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada dengan cara membuat desain antar muka yang simpel dan konsisten, serta navigasi yang tidak membingungkan.