

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Berbagai sektor usaha, termasuk usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), membutuhkan platform online dalam era digital yang semakin berkembang. Para pelaku UMKM harus mengikuti kemajuan teknologi untuk menjadi lebih kompetitif dan memperluas pasar karena perilaku konsumen yang berubah ke arah transaksi online. Jumlah orang Indonesia yang menggunakan internet mencapai 143,26 juta pada tahun 2017, atau 54,68% dari populasi negara (APJII, 2017). Menurut laporan State of eCommerce iPrice pada akhir 2017 yang menunjukkan bahwa Indonesia memiliki potensi e-commerce tertinggi di Asia Tenggara, dengan 87% dari trafik total. Ini menunjukkan bahwa konsumen Indonesia dapat membeli barang dan jasa secara online melalui smartphone melalui model pembayaran mobile (BPS, 2017). Sistem pemesanan packaging atau kemasan merupakan salah satu kebutuhan penting bagi para pelaku UMKM, termasuk yang bergerak di bidang produksi atau kerajinan.

Inline Craft adalah sebuah UMKM yang bergerak di bidang pembuatan dan penyediaan kemasan kreatif untuk berbagai produk yang di butuhkan. Sebagai UMKM yang berfokus pada kualitas kemasan dan inovasi desain yang di inginkan dari berbagai kostumer, Inline Craft menghadapi tantangan dalam mengoptimalkan proses pemesanan kemasan dan identitas visual untuk memperkuat merk perusahaan. Dengan keterbatasan media promosi untuk memperkuat kredibilitas perusahaan yang bagus, diperlukan media promosi yang tepat, salah satunya menggunakan platform website sebagai media promosi. Melalui proses pemesanan yang dilakukan secara manual ataupun komunikasi langsung maupun media sosial, sering kali tidak efisien. Kesulitan dalam memberikan visualisasi desain kemasan yang diinginkan terkadang menjadi kendala bagi pelanggan untuk mendapatkan layanan yang cepat dan memuaskan karena keterbatasan waktu yang ada.



*Gambar 2.1 Logo Inline Craft*



*Gambar 2.3 Hasil Produk Inline Craft*

*Perancangan* antarmuka pengguna (UI) yang baik untuk situs web pemesanan packaging Inline Craft sangat penting mengingat kondisi ini. Sebuah website dengan desain UI optimal dapat membantu pelanggan memilih produk kemasan, melakukan kustomisasi, dan mengelola pemesanan dengan lebih efisien.

Perancangan website ini juga dapat memberikan kredibilitas pada perusahaan agar tidak ada yang ragu pada perusahaan ini, Seperti yang dikatakan (Kotler, 2016) Kepuasan pelanggan (tingkat kepuasan pelanggan) meningkat seiring kematangan UI dan UX. Kepuasan secara umum didefinisikan sebagai evaluasi setelah keputusan pembelian tertentu menurut konsep penelitian kepuasan atau kepuasan sebelumnya. Kepuasan didefinisikan sebagai proses atau hasil. Bisnis marketing telah mengalami perubahan yang cepat selama abad kedua puluh satu. Inline Craft akan memiliki peluang untuk memperluas pasar dan meningkatkan penjualan melalui situs web yang mudah digunakan, dan responsif. Selain itu, interaksi antara pengguna dan sistem akan lebih baik dengan UI/UX yang dirancang dengan baik. Khususnya pelanggan Inline Craft, akan lebih mudah memahami fitur-fiturnya, seperti katalog produk, pilihan untuk mendesain-desain kemasan mereka sendiri, dan sistem pembayaran yang cepat dan aman. Jadi *perancangan* UI yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dapat membantu UMKM meningkatkan performa bisnisnya di dunia digital.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat UI website untuk pemesanan packaging UMKM Inline Craft yang tidak hanya untuk memudahkan pelanggan melakukan pembayaran ataupun pemesanan, tetapi juga membangun citra UMKM ini pada perusahaan atau calon kostumer dengan adanya website Inline Craft dapat memberikan kepercayaan lebih terhadap calon kustomer. *Perancangan* ini diharapkan dapat membantu pertumbuhan bisnis Inline Craft dalam persaingan yang ketat di dunia digital.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari permasalahan yang sudah dijelaskan pada latar belakang, beberapa masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Diperlukannya pembuatan UI website yang optimal untuk mendukung kepercayaan kustomer terhadap Inline Craft.
2. Menjadikan website sebagai media promosi Inline Craft.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Adapun beberapa hal yang dapat menjadi rumusan masalah berdasarkan permasalahan pada latar belakang sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang antarmuka website agar calon customer yakin dengan UMKM ini?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu untuk:

1. Membuat UI website untuk pemesanan produk kostum hard cover packaging dari UMKM Inline Craft.
2. Membangun kredibilitas UMKM Inline Craft agar calon customer tidak ragu dalam melakukan pemesanan.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini akan membantu UMKM Inline Craft dari segi pemesanan hard cover packaging dan dapat memudahkan pelanggan dalam pemesanan serta kustomisasi dan efisiensi waktu.

#### **1.5.2 Manfaat Bagi Universitas Pembangunan Jaya**

Hal ini akan meningkatkan referensi akademik bagi dosen dan Universitas Pembangunan Jaya untuk menjadikan bahan ajar atau studi kasus dalam mata kuliah Desain Interface, serta penelitian ini membantu pengembangan ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas lulusan, meningkatkan program studi, dan meningkatkan reputasi Universitas Pembangunan Jaya di tingkat nasional dan internasional.

#### **1.5.3 Manfaat Bagi Peneliti**

Studi ini memberi mahasiswa kesempatan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep UI/UX dengan menerapkan teori Desain Komunikasi Visual (DKV) yang mereka pelajari di kelas ke dalam proyek nyata. Pada penelitian ini, peneliti akan memperoleh pemahaman di bidang Desain Interface dan desain visual,

mulai dari pemilihan elemen desain seperti (Tipografi, warna, citra, tataletak, dan ikonografi).

#### **1.5.4 Manfaat Bagi Masyarakat**

*Perancangan* Identitas Visual yang kuat dan tepat akan memudahkan masyarakat dalam mengakses dan membeli produk hard cover packaging yang unik dengan fitur kustomisasi yang ditawarkan untuk menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan selera mereka. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam sekolah maupun komunitas untuk mengajarkan dasar-dasar dari Identitas Visual.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam menyusun karya tulis ilmiah ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penulisan karya tulis ilmiah sebagai berikut:

#### **Bab 1 Pendahuluan**

Bab ini peneliti membahas tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan

#### **Bab 2 Tinjauan Umum**

Bab ini menjelaskan mulai dari landasan teori, hasil penelitian terdahulu, serta kerangka pemikiran.

#### **Bab 3 Metodologi Desain**

Metode desain berisikan sistematika *perancangan*, bagaimana cara memperoleh data, analisis data, kesimpulan hasil analisis, dan pemecahan masalah.

#### **Bab 4 Hasil dan Pembahasan**

Hasil dan pembahasan dari penelitian ini berupa analisis, analisis visual, warna, tipografi, citra, tataletak, dan ikonografi, serta hasil dan pembahasan mengenai *perancangan* UI/UX website *Inline Craft*.

## **Bab 5 Kesimpulan dan Saran**

Berisikan mengenai kesimpulan dari semua uraian pada pembahasan bab-bab sebelumnya dan juga saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya dan pihak lain yang berkepentingan di bidang desain.

