

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Masalah pencemaran lingkungan yang disebabkan oleh limbah masih menjadi isu yang belum dapat diselesaikan secara tuntas. Penyumbang utama adalah sisa makanan, limbah rumah tangga, dan hasil produksi pabrik. Menurut data yang dikumpulkan oleh Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) ada 2.897 industri yang menghasilkan limbah B3[1]. Hal ini mendorong kesadaran masyarakat untuk menjaga alam dan tren produk ramah lingkungan. Salah satunya teknik *ecoprint* yang menjadi pendukung dari *eco fashion*[2].

Ecoprint, sesuai namanya, berasal dari kata “*eco*” (ekosistem) dan “*print*” (mencetak). *Ecoprint* merupakan teknik cetak dengan memanfaatkan bahan alami seperti daun, bunga, batang, dan ranting untuk menciptakan motif pada kain. Teknik ini tidak menggunakan bahan sintesis atau kimia, sehingga aman bagi lingkungan dan tidak mencemari air, tanah, atau udara. Meskipun menggunakan jenis daun yang sama, motif yang tercetak pada kain *ecoprint* selalu berbeda dan unik. Ini karena warna dan motif yang tercetak bergantung pada Lokasi geografis tanaman. Penggunaan bahan alami ini menjadi ciri khas batik *ecoprint*, dan menjadikannya solusi ramah lingkungan di tengah permasalahan pencemaran akibat limbah industri tekstil[3].

Pada era digital sekarang banyak aspek kehidupan yang dipengaruhi oleh kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK), termasuk industri *fashion*. Perkembangan ini membuka peluang baru bagi para pelaku industri *fashion* untuk mencapai konsumen dengan lebih luas melalui *platform e-commerce*[4]. *Platform e-commerce* menawarkan sejumlah keuntungan bagi konsumen, seperti akses yang mudah, ragam produk yang beragam, dan harga yang lebih bersaing. Hal ini mendorong pertumbuhan industri *e-commerce* secara global, termasuk di Indonesia [5]. Sebelumnya, pembelian seperti pakaian dan celana

biasanya dilakukan secara langsung di toko atau pusat perbelanjaan. Namun, dengan kehadiran internet, aktivitas belanja dapat dilakukan secara daring. Berkat kemajuan teknologi, belanja kini dapat diakses secara *online* melalui *website*[6].

Cimemo.id merupakan salah satu butik yang menjual serta memproduksi berbagai produk *fashion ecoprint* sejak tahun 2018. Cimemo.id ini didirikan oleh seorang Penjahit bernama Sugiarti. Alamat dari Cimemo.id ini berada di Jalan Jenderal Sudirman, Bantarsoka RT 05 RW 01, Purwokerto Barat, Banyumas, Jawa Tengah. Pada toko tersebut, menyediakan berbagai macam fashion baik untuk wanita atau pria, diantaranya terdapat dress, set baju, kemeja, celana, tas, sepatu, topi dan kain yang tentunya dengan motif *ecoprint*. Selain itu, Cimemo.id juga memiliki kursus yang dapat diikuti oleh masyarakat umum yang ingin belajar cara membuat *ecoprint*. Kursus ini bertujuan untuk memberikan edukasi tentang proses pembuatan *ecoprint* dan memperkenalkan manfaatnya sebagai teknik ramah lingkungan.

Menurut wawancara dengan *Owner* Cimemo.id, saat ini Cimemo.id melakukan transaksi jual beli dengan berbagai metode. Produk Cimemo.id dapat ditemukan di tiga lokasi fisik yaitu rumah pemilik, Java Heritage Hotel Purwokerto, dan Rita Supermall Purwokerto. Cimemo.id juga memasarkan produknya secara digital melalui platform Instagram, Facebook, dan WhatsApp. Cimemo.id juga sudah pernah mencoba menggunakan Shopee sebagai platform untuk jual beli, namun pengalaman tersebut tidak maksimal. *Owner* merasa bahwa kesulitan dalam mendeskripsikan produk menjadi kendala, terutama karena produk *ecoprint* memiliki keunikan motifnya sendiri. Salah satu permasalahan yang muncul adalah kesulitan bagi pelanggan dalam bertransaksi dan mendapatkan informasi terbaru mengenai produk yang ditawarkan oleh Cimemo.id. Selain itu, juga *owner* lebih ingin memperkenalkan kepada banyak orang mengenai *ecoprint* ini karena masih banyak orang yang menganggap *ecoprint* merupakan bagian dari 'Batik' padahal untuk kenyataannya *ecoprint* bukan termasuk dalam batik.

Cimemo.id memiliki potensi besar untuk berkembang dengan memanfaatkan teknologi. Saat ini, belum ada platform teknologi yang memudahkan pelanggan

untuk berbelanja di Cimemo.id dan memperkenalkan *ecoprint* ke lebih banyak orang. Oleh karena itu, Cimemo.id membutuhkan *platform* berbasis website e-commerce dengan perancangan *User Interface* dan *User Experience* yang efektif dan efisien. *Website* ini diharapkan dapat menarik lebih banyak pelanggan dan mengenalkan produk *ecoprint* Cimemo.id yang tidak hanya berkualitas, tetapi juga memiliki desain yang menarik dan modern. Website Cimemo.id akan dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna untuk menciptakan antarmuka dan pengalaman pengguna yang optimal. Tujuannya adalah meningkatkan kepuasan pelanggan dan mendorong pelanggan untuk berbelanja di Cimemo.id lagi.

Dalam membuat desain UI (*User Interface*) yang nyaman bagi pengguna adalah kunci untuk mendapatkan penerimaan masyarakat. Desain UI yang tidak menarik dan sulit digunakan akan membuat pengguna enggan menggunakan website. Selain UI, *User Experience* (UX) juga tak kalah penting. UX yang baik memberikan kesan positif kepada pengguna dengan menyeimbangkan UI dan UX. Antarmuka pengguna yang efektif memungkinkan terjadinya interaksi antara sistem dan pengguna melalui berbagai elemen seperti perintah, konten, dan input data. Sebuah UI yang baik harus mengutamakan pengalaman pengguna yang meliputi berbagai aspek seperti reaksi, persepsi, perilaku, emosi, dan pemikiran[7]. Dalam penelitian ini, metode User-Centered Design (UCD) dipilih untuk memastikan rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna selaras dengan kebutuhan pengguna, karena metode ini menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses perancangan sistem. Metode ini dipilih karena menekankan pentingnya kebutuhan dan masalah pengguna sebagai dasar dalam merancang sistem.[8]. Pada metode *User Centered Design* memiliki lima tahapan antara lain, *Plan the User Centered Design Process, Specify Context of Use, Specify User Requirements, Design Solution, Evaluation Against User Requirements*[9].

Sebagai hasil dari analisis permasalahan yang dilakukan, penelitian ini menghasilkan sebuah judul, yaitu “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada *Website E-Commerce Ecoprint* Menggunakan Metode *User Centered Design* (Studi Kasus : Cimemo.id)”

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang sudah dijelaskan, dapat diketahui permasalahan dalam penelitian ini adalah Cimemo.id membutuhkan sebuah design antarmuka pengguna (UI/UX) untuk *platform online* berbentuk *website* yang akan dijadikan tempat untuk informasi produk yang dijual, kursus yang ditawarkan serta pengenalan terhadap Teknik ecoprint.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan penelitian yang muncul berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan:

1. Bagaimana metode *user-centered design* dapat digunakan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan melakukan evaluasi pengalaman pengguna (UX)?
2. Bagaimana pengujian UI/UX dengan usability testing yang mencakup efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna menggunakan *System Usability Scale (SUS)*?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Perancangan UI/UX akan diimplementasikan berupa *front-end*.
2. Data informasi yang digunakan merupakan informasi yang diperoleh dari Cimemo.id.
3. Melakukan evaluasi pada perancangan UI/UX dilakukan menggunakan metode SUS.
4. Melakukan evaluasi untuk *Front-end* menggunakan *blackbox testing*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dirumuskan berdasarkan permasalahan di atas adalah sebagai berikut:

1. Merancang antarmuka pengguna (UI) dan melakukan evaluasi pengalaman pengguna (UX) pada *website E-commerce Ecoprint* dengan menggunakan metode *User Centered Design*.

2. Melakukan pengujian *UI/UX* dengan *usability testing* menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dalam menentukan efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pada *website*.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan yang telah dipaparkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, penelitian ini memberi kesempatan untuk mengimplementasikan konsep *UI/UX* dalam konteks nyata, khususnya pada *website e-commerce Cimemo.id*. Melalui penerapan metode *User Centered Design (UCD)*, peneliti dapat memperoleh pemahaman langsung tentang kebutuhan dan preferensi pengguna. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan untuk pengembangan studi *UI/UX* dan *e-commerce* di masa mendatang.
- b. Bagi *Cimemo.id*, penelitian ini akan menghasilkan panduan pengembangan *UI/UX* untuk *website e-commerce Cimemo.id*. Dengan adanya rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna yang optimal, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik *website* sehingga berpotensi menambah jumlah pembeli dan meningkatkan penjualan produk *ecoprint Cimemo.id*.
- c. Bagi masyarakat, dapat digunakan sebagai panduan, sumber informasi, dan titik rujukan untuk melakukan pembaruan dalam proses penelitian yang terkait dengan perancangan antarmuka pengguna (*UI/UX*) dan evaluasi aplikasi berbasis *website*. Serta, diharapkan *website e-commerce Cimemo.id* dapat menjadi sumber informasi yang edukatif tentang produk *ecoprint*, membantu masyarakat memahami lebih baik manfaat dan keunikan produk tersebut. Masyarakat akan mendapatkan manfaat dari layanan digital yang lebih baik dan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi.