

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Shame.co adalah sebuah *brand* yang didirikan pada Tahun 2015 oleh Muhammad Fauzan Beneito yang merupakan alumni mahasiswa dari kampus Stipram Yogyakarta. Lokasinya berada di dusun Sebayu Triharjo Sleman Yogyakarta. *Brand* Shame.co tersebut merupakan sebuah *brand* yang menjual pakaian untuk anak muda. Salah satu produk utama dari *brand* tersebut adalah produk kaos, namun terdapat produk lain seperti *crewneck*, *hoodie* dan celana. Saat ini Shame.co hanya berupa toko saja dan kurang adanya pemasaran secara global, untuk memasarkan produk baru masih menggunakan *story* pada media Whatsapp. Sedangkan penggunaan *story* pada media *Whatsapp* hanya bertahan selama 24 jam saja. Sehingga pemasaran yang dilakukan masih kurang efektif.

Sebenarnya untuk memasarkan produknya pemilik sudah menggunakan media sosial lain yaitu *Instagram*. Namun permasalahan yang terjadi pada saat ini yaitu, proses transaksi dari pelanggan yang akan membeli produknya, namun berada di luar daerah masih dimulai dari, pelanggan melihat katalog yang terdapat di *Instagram*, lalu ketika ingin membeli produk tersebut pelanggan harus menghubungi pemilik melalui *chat Whatsapp*. Jika produk masih tersedia, pemilik mengirimkan *form* data diri dan alamat pelanggan untuk diisi. Setelah itu pemilik memproses pembelian tersebut untuk dikirimkan ke alamat pelanggan. Sehingga proses transaksi jual beli diatas tidak dapat dilakukan dengan cepat dan mudah.

Oleh sebab itu solusi untuk permasalahan yang dialami toko Shame.co adalah sebuah aplikasi *e-commerce*, agar dapat membantu toko Shame.co dalam memudahkan pemasaran produknya serta proses transaksi yang lebih mudah dan dapat di akses dimanapun dengan perangkat elektronik yang terhubung internet. Menurut (Ghufran, 2020), *e-commerce* memiliki peran yang dapat membantu para wirausaha dalam meningkatkan perkembangan bisnisnya. Peran tersebut yaitu, kemudahan pemasaran dan efisiensi waktu. Adapun menurut (Wibowo, 2014), penerapan *e-commerce* merupakan salah satu faktor penting untuk menunjang keberhasilan suatu produk untuk mempercepat dan mempermudah penjualan.

Namun supaya aplikasi dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka perlu membuat sebuah *prototype* sebelum dikembangkan menjadi sebuah aplikasi.

Menurut (Pakarbudi, 2022) Keberhasilan dalam perancangan *UI/UX* website sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna saat mengunjungi situs tersebut. Desain *UI/UX* yang sesuai memiliki potensi untuk memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan mereka saat menggunakan *website*. Menurut (Tuliau, 2022) perusahaan sangat perlu menerapkan antarmuka pengguna yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan mempertahankan pelanggan dalam lingkungan online

Menurut (Blackwell & Manar, 2015), prototype adalah model awal sebuah objek yang dibangun untuk menguji coba sebuah desain. Prototype banyak digunakan di bidang desain dan teknik dalam menyempurnakan suatu barang atau proses sebelum diimplementasikan ke dalam skala yang lebih besar.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis akan membuat sebuah *prototype website e-commerce* untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di toko Shame.co.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang, peneliti mengidentifikasi sebuah masalah yang akan dijadikan bahan penelitian skripsi. Identifikasi tersebut yaitu mengenai proses transaksi di toko shame.co dari pelanggan yang berada diluar daerah tidak dapat dilakukan dengan mudah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapatkan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Prototype* dibuat berdasarkan keluhan dan kebutuhan dari *owner* Shame.co dan *customer*.
2. Desain *prototype* yang dirancang merupakan tampilan berbasis *website* untuk *platform desktop*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah rancangan desain *prototype website e-commerce* untuk menyelesaikan permasalahan di toko Shame.co yang dapat mudah di pahami oleh calon pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Diharapkan dengan dihasilkannya *prototype* dari tugas akhir ini dapat digunakan untuk menunjang pembuatan aplikasi *e-commerce* berbasis *website* pada toko “Shame.co”.
2. Diharapkan hasil dari perancangan ini dapat terealisasi menjadi sebuah *e-commerce* yang dapat digunakan oleh pemilik Shame.co di waktu yang akan datang.

1.6 Sistematika Penelitian

1.6.1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan gambaran penelitian secara umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, serta sistematika penelitian yang diterapkan pada penelitian ini.

1.6.2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan penjelasan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori yang berisi mengenai penjelasan konsep dasar dan digunakan sebagai referensi, inspirasi, dan dasar untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian ini.

1.6.3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memberikan penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam proses pengambilan data dan merancang sebuah sistem agar dapat diimplementasikan sesuai dengan teori penunjang yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

1.6.4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan mengenai hasil yang telah diperoleh dari penelitian yang dilakukan dan melakukan pengujian terhadap hasil implementasi sistem serta menganalisa sistem agar berjalan sesuai dengan perancangan yang terdapat pada bab-bab sebelumnya yaitu perancangan *ui/ux* aplikasi yang dirancang berdasarkan analisis permasalahan yang telah terjadi.

1.6.5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memberikan penjelasan mengenai kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini serta saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut terkait penelitian.