

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertanian sangat penting dalam meningkatkan ekonomi dan ketahanan pangan di Indonesia (Yusuf dkk., 2021). Salah satu kunci kemajuan pertanian adalah penggunaan teknologi, terutama dalam mengelola data hasil pertanian dan mendistribusikan produknya (Setiawan, 2023). Penggunaan website adalah cara yang efektif untuk mengelola informasi, yang terus berkembang seiring dengan kemajuan internet. Website dapat membantu petani dalam pemasaran dan penjualan hasil pertanian mereka, serta memudahkan pembeli dalam menemukan produk yang mereka butuhkan.

Selain itu website juga memberi ruang yang fleksibel untuk menampilkan desain yang menarik, dengan menggunakan website petani dapat memperkenalkan produk, menawarkan pendaftaran reseller, dan membuat form pemesanan, semuanya tersedia dalam satu platform. Di era perkembangan dunia digital yang sudah semakin berkembang, dengan perkembangan teknologi informasi transaksi makin banyak dilakukan secara digital. Website sebagai media promosi dan media edukasi sendiri sangatlah penting, Hal ini karena promosi berpengaruh positif signifikan terhadap volume penjualan, sedangkan pemberian edukasi kepada konsumen dapat meningkatkan keterlibatan konsumen dan menaikkan hasil bisnis (Angela & Murtono, 2024).

Lemonder Indonesia merupakan toko yang berada di Banyuwangi untuk menjual dan membeli komoditas buah lemon, sayuran dan berbagai produk segar berkualitas. Dengan keunggulan dalam pelayanan dan kualitas produk, Lemonder Indonesia dapat memenuhi kebutuhan Konsumen akan sayuran segar dan lemon berkualitas. Selain itu, Lemonder Indonesia menerima pesanan khusus sesuai dengan preferensi dan kebutuhan Konsumen. Dengan komitmen untuk memberikan pengalaman belanja online yang nyaman dan memuaskan. Website Lemonder Indonesia bertujuan untuk mempromosikan produk, layanan atau merk secara online kepada audiens yang lebih luas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengguna menunjukkan bahwa situs web Lemonder Indonesia memiliki beberapa kendala. Pertama, informasi yang disajikan kurang jelas dan alur sistem yang belum optimal. Beberapa fitur yang sebenarnya

memiliki fungsi yang sama namun dibedakan, membuat situs web kurang efektif, efisien dan menimbulkan kebingungan serta kesulitan bagi pengguna. Selain itu, tampilan web Lemonder Indonesia terkesan kurang menarik karena masih menggunakan desain lama, tata letak tulisan, gambar yang belum tertata dan warna kurang menunjukkan identitas Lemonder Indonesia. Lemonder Indonesia juga ingin menambahkan fitur pencarian produk yang tersedia agar memudahkan pengguna mencari sesuatu yang diinginkan. Dalam masalah yang dihadapi terhadap pengguna pada website Lemonder Indonesia maka dapat dinyatakan bahwa website Lemonder Indonesia belum memiliki isi yang maksimal dan memiliki banyak kekurangan sehingga perlu dilakukan redesain untuk mendukung promosi pemasaran produk-produk Lemon sekaligus sebagai media edukasi tentang produk-produk, dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna.

Peneliti juga melakukan survey kuesioner menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. SUS adalah salah satu cara yang tepat untuk mengevaluasi desain antarmuka pengguna. SUS memiliki beberapa atribut yang menjadikannya pilihan yang baik untuk mengukur kegunaan: fleksibel, cepat, dan mudah digunakan. Metode SUS akan memberikan informasi mengenai ukuran persepsi subjektif orang tentang kegunaan suatu sistem (Lewis, 2023). Metode ini mengukur sejauh mana masalah usability dalam perangkat lunak terkait dengan desain antarmuka pengguna, terutama terkait dengan tingkat kepuasan pengguna. Survey *website* Lemonder Indonesia dilakukan menggunakan Google Form kepada 30 responden yaitu pengguna yang pernah membeli lemon. Hasil kuesioner website Lemonder Indonesia menunjukkan nilai rata-rata 51,75 yang berarti masih berada dibawah rata-rata. Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang terhadap *website* Lemonder Indonesia guna meningkatkan *usability* bagi para pengguna.

Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, peneliti memilih metode *design thinking* sebagai pendekatan perancangan. Metode ini dipilih karena memungkinkan partisipasi aktif dari pengguna dalam seluruh proses perancangan. Dengan melibatkan pengguna secara langsung, baik dalam mengidentifikasi masalah maupun mengembangkan solusi, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menciptakan solusi yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penggunaan metode *design thinking* akan berpengaruh terhadap perancangan *user interface* dan *user experience* suatu produk. Metode *design thinking* memiliki serangkaian proses diantaranya *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*. Setiap proses dalam metode *design thinking* digunakan untuk mencari tahu kebutuhan dan permasalahan pengguna, kemudian akan diselesaikan menjadi sebuah solusi yang dihasilkan dalam bentuk desain antarmuka dan interaksi. Penggunaan metode *design thinking* dalam proses desain ulang akan mampu memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan. *Design thinking* merupakan suatu acuan pengembangan inovasi yang berpusat pada kebutuhan pengguna, dalam hal ini adalah pengalaman pengguna (K. R. Putra dkk., 2022).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi masalah berikut:

1. Bagaimana meningkatkan daya tarik website Lemonder Indonesia sebagai media promosi ?
2. Bagaimana cara menentukan tolak ukur perbandingan tampilan yang lama dengan tampilan yang baru ?
3. Bagaimana melakukan pengujian dan evaluasi terhadap rancangan desain pada website Lemonder Indonesia menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) ?

1.3 Tujuan

1. Meningkatkan efektifitas promosi toko melalui peningkatan daya tarik visual website.
2. Untuk mengetahui cara menentukan tolak ukur perbandingan hasil evaluasi awal dan akhir.
3. Mengevaluasi kepuasan dan tingkat dukungan pengguna terhadap desain akhir website Lemonder Indonesia menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

1.4 Manfaat

Berdasarkan analisa kebutuhan pengguna dan perbaikan UI/UX pada website Lemonder Indonesia menggunakan metode *design thinking* diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Melalui redesain, diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan situs web Lemonder Indonesia. Dengan menyesuaikan antarmuka

pengguna dengan preferensi dan kebutuhan pengguna, pengguna diharapkan dapat lebih mudah berinteraksi dengan situs web dan menemukan informasi yang mereka cari.

2. Melalui proses redesain, peneliti dapat mengembangkan kemampuan penelitian mereka, terutama dalam menganalisis kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang sesuai.
3. Diharapkan redesain yang dilakukan dengan memperhatikan aspek visual dan identitas merek dapat membantu meningkatkan citra brand Lemonder Indonesia. Dengan menyajikan tampilan yang modern dan profesional, situs web dapat memberikan kesan positif kepada pengguna tentang kredibilitas dan reputasi merek.

1.5 Batasan Masalah

Dalam Penelitian ini, penulis membatasi masalah yang diangkat pada penelitian ini:

1. Penelitian dilakukan sampai tahap pembuatan desain tampilan antarmuka, tata letak, dan elemen visual lainnya pada situs *website* Lemonder Indonesia.
2. Penelitian ini tidak mencakup dalam pengembangan *front-end* dan *backend* website Lemonder Indonesia
3. Pengujian dan dokumentasi *testing* dilakukan dengan metode System Usability Scale (SUS).