

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepatu merupakan kebutuhan primer dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk aktivitas sehari-hari, olahraga, maupun acara formal. Selain itu, perkembangan fashion dan gaya hidup modern membuat banyak orang mengoleksi berbagai jenis sepatu untuk berbagai kesempatan. Industri sepatu terus berkembang dengan berbagai inovasi, seperti teknologi bantalan yang lebih nyaman, material ramah lingkungan, dan desain yang lebih stylish. Hal ini menciptakan peluang bagi pelaku bisnis untuk menawarkan produk inovatif sesuai dengan tren pasar. Dengan berkembangnya e-commerce dan media sosial, pemasaran dan penjualan sepatu menjadi lebih mudah dan luas. Banyak bisnis sepatu yang sukses dengan mengandalkan pemasaran online, baik melalui marketplace maupun media sosial.

Dalam era digital saat ini, kebutuhan layanan berbasis web terus berkembang pesat, termasuk dalam sektor jasa pemesanan sepatu. Layanan ini, yang biasanya dilakukan secara tatap muka, memerlukan transformasi agar dapat diakses lebih mudah, efisien, dan fleksibel (Hilabi, 2021). Hal ini menjadi tantangan bagi pengembang untuk menciptakan sistem yang tidak hanya fungsional tetapi juga memiliki desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang berkualitas (Rakhmadi Rahman et al., 2024).

Untuk permasalahan pada layanan penjualan ini masih sangat banyak seperti kurangnya kemudahan akses dan navigasi, kurangnya informasi desain motif dan transparansi produk, proses pemesanan dan pembayarannya yang rumit, kurangnya layanan pelanggan yang responsive yang menyebabkan pengguna merasa kesulitan mendapatkan bantuan ketika diperlukan. Sehingga muncul peluang untuk menyediakan solusi digital yang mampu mendukung pemesanan Sepatu secara terdata dan terstruktur agar mempermudah pengguna untuk melakukan pemesanan (Farid et al., 2023). Sebuah sistem berbasis web dengan desain UI/UX yang baik dapat mempermudah calon pelanggan dalam memahami pilihan produk, memilih desain sesuai kebutuhan, dan melakukan transaksi dengan nyaman (Huda et al., n.d.).

Untuk mencapai tujuan tersebut, metode design thinking diterapkan sebagai pendekatan utama. Design thinking berfokus pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan dapat lebih berempati dan relevan (Maftuh Ihsan et al., 2024). Dengan metode ini, pengembangan sistem penjualan Sepatu berbasis web dapat memberikan pengalaman yang intuitif, responsif, dan mudah diakses oleh semua kalangan, tanpa mengabaikan aspek emosional yang melekat pada proses pemesanan Sepatu.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam suatu kegiatan atau penelitian, seringkali ditemukan berbagai permasalahan yang perlu diidentifikasi secara jelas agar dapat ditemukan solusi yang tepat. Permasalahan tersebut menjadi dasar dalam merumuskan arah dan tujuan dari kegiatan atau penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, perlu dirumuskan pertanyaan-pertanyaan utama yang menjadi fokus dalam kegiatan ini agar pelaksanaannya berjalan secara terarah dan sistematis.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang desain UI/UX penjualan Sepatu berbasis web dengan tampilan yang menarik dan modern agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya?
2. Bagaimana cara memberikan pelayanan kepada pengguna agar tidak merasa kesulitan pada saat meminta bantuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian disusun untuk memberikan arah yang jelas terhadap pelaksanaan kegiatan dan sebagai pedoman dalam menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang diangkat, serta untuk menemukan solusi yang tepat dan aplikatif.

1. Membuat tampilan desain penjualan yang sistematis dan terstruktur
2. Mempermudah calon pelanggan untuk memesan motif/desain Sepatu yang akan dipesan
3. Mempermudah masalah terhadap kurangnya layanan pada pelanggan

4. Memenuhi kebutuhan pasar akan layanan yang cepat, nyaman dan terpercaya

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat tersebut menjadi salah satu indikator keberhasilan dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan.

Secara lebih rinci, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kenyamanan pengguna dan juga dapat meningkatkan penjualan, membangun brand, serta memperkuat daya saing di pasar.
2. Desain yang dipusatkan pada pengguna memungkinkan pengembangan sistem yang lebih efisien, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pasar.

