

# BAB I

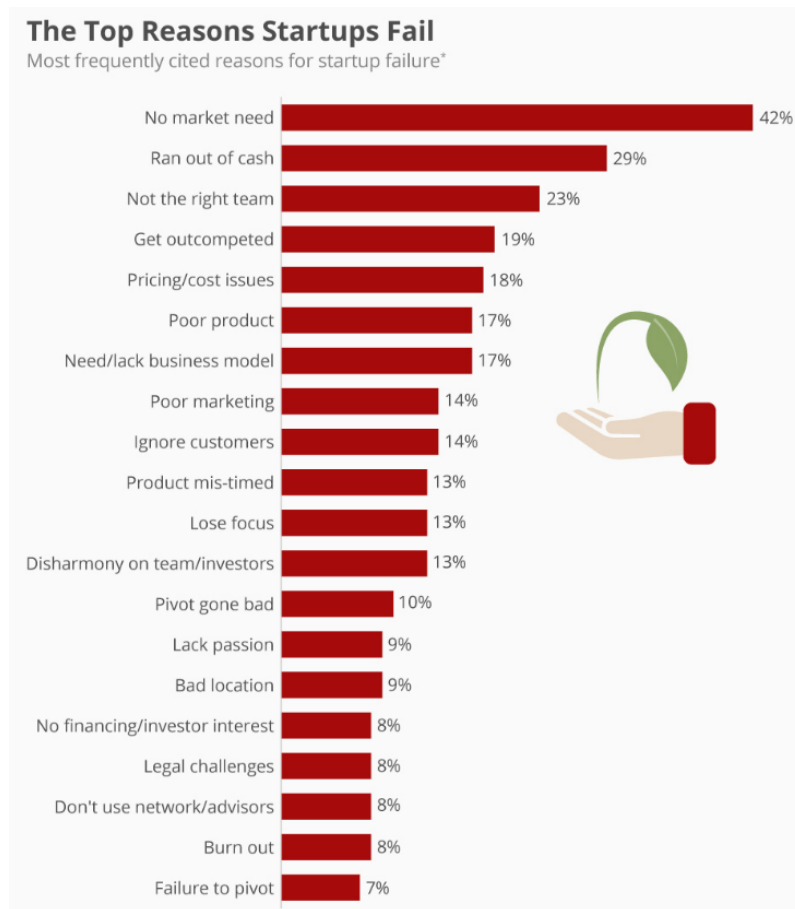
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Zaman sekarang masyarakat sudah bergantung dengan internet dalam mencari informasi yang kredibel (Flanagin & Metzger, 2000). Dengan menggunakan platform digital masyarakat sudah bisa mendapatkan informasi dengan mudah (De Reuver et al., 2018). Dalam menggunakan *platform* digital untuk mencari informasi, masyarakat akan lebih dipermudah dalam mencari informasi dengan memperhatikan tampilan desain yang diberikan pada situs web tersebut.

Tampilan desain pada situs web dapat menjadi faktor kepercayaan pengguna dalam menggunakan situs web (Cyr, 2013). Tampilan desain berkaitan erat dengan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), pada *user interface* dalam pengembangan tampilan antarmuka aplikasi bertujuan dalam kemudahan berinteraksi dengan teknologi (Abdur et al., 2017). *User experience* dalam pengembangan desain aplikasi bertujuan untuk menganalisis dan mengukur kepuasan pengguna dalam *usability* aplikasi (Badran & Al-Haddad, 2018). Dengan menggunakan UI dan UX yang baik dapat menjadi daya tarik pelanggan terhadap aplikasi yang dibuat, hal ini akan menjadi keuntungan yang besar untuk aplikasi *e-marketing*, karena dalam berbisnis harus bisa mendapatkan perhatian dari pelanggan dengan daya tarik tersendiri.

Pemasaran secara *online* dapat dibuat berbasis situs web, karena situs web sudah tidak asing lagi bagi masyarakat sehingga akan mempermudah keberadaan pasar dengan bantuan manajemen yang baik (P. Kotler & Keller, 2012). Aplikasi dalam berbisnis dapat membantu masyarakat untuk berkomunikasi antara pelanggan dengan pelaku bisnis (Frost et al., 2018). Bisnis ini termasuk dalam bisnis *café*, sehingga dibutuhkan pemasaran yang sesuai dengan kebutuhan *cafe*.



Gambar 1.1 Survei Alasan Startup Gagal (McCarthy, 2017).

*Café* adalah bisnis *startup* yang memiliki banyak saingan, namun ada banyak juga *café* yang bangkrut karena pemasaran yang tidak baik (Baskerville, 2012). Gambar 1.1 memperlihatkan hasil data survei mengenai kegagalan memulai bisnis. Hasil data survei sebanyak 14% adalah *poor marketing* sebagai penyebab kegagalan *startup*. *Poor marketing* adalah keadaan perusahaan saat memilih suatu strategi pemasaran yang tidak pantas sehingga mengakibatkan kegagalan dalam eksekusi pemasaran untuk bisnisnya (Flipedia, 2020).

Menghubungkan *e-marketing* yang dilakukan pada *website* dapat menggunakan strategi *mix 7p marketing* yang bertujuan dalam mencari dan menyampaikan informasi produk kepada konsumen. Pada *mix 7p marketing* terdapat konsep *physical evidence*. *Physical evidence* adalah bukti fisik perangkat yang digunakan sebagai pendukung

berjalannya sebuah bisnis. *Physical evidence* dapat berupa *website* sebagai perangkat nyata untuk media informasi. Sehingga dengan *website* pada bisnis dapat menjadi konsep *physical evidence* pada strategi *marketing* yang dapat diharapkan untuk memperbaiki *poor marketing* yaitu dengan membuat *website* sebagai salah satu *marketing* aplikasi. Untuk menarik perhatian pengguna, *website* yang dibuat berfokus pada UI agar pengguna dapat tertarik dan nyaman saat menjelajah *website* tersebut. Peneliti mengharapkan dapat memperbaiki permasalahan pebisnis pada faktor kegagalan *poor marketing* dengan melakukan *marketing* dalam bentuk *website* sebagai konsep *physical evidence* yang berfokus pada penilaian UI untuk menjalankan bisnis *startup*.

Dalam pembuatan aplikasi berbasis *website*, peneliti menggunakan prinsip *eight golden of rules interface design* sebagai fondasi dasar dalam bidang *user interface*, tujuan peneliti menggunakan prinsip tersebut supaya peneliti dapat mengetahui aspek-aspek apa saja yang harus dibuat sehingga memiliki fungsi yang diperlukan menurut prinsip tersebut dalam membuat *website* di bidang *user interface*. *Eight golden rules* pada penelitian ini digunakan karena berfokus pada desain UI *website* dimana prinsip *eight golden rules* dapat digunakan sebagai fondasi perancangan desain antarmuka yaitu *user interface* (Rajput, 2020). *Eight golden rules* sendiri sudah ada dari tahun 1986 hingga kini masih digunakan sebagai pembuktian dan penilaian desain antarmuka aplikasi pada beberapa journal sehingga prinsip-prinsip yang digunakan masih valid digunakan hingga sekarang. Dengan menggunakan *eight golden rules* diharapkan dapat meningkatkan dan melengkapi desain UI aplikasi untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Dalam menerapkan prinsip tersebut juga peneliti melakukan evaluasi aplikasi dengan mengevaluasi prinsipnya yaitu *eight golden of rules interface design*.

## Shneiderman's 8 Golden Rules of Interface Design

The principles	Questions to consider	Mark Complete
1. Strive for consistency	Is the style of this element maintained across your site/app? Is this content placed in the correct location according to the site hierarchy? Does this follow the conventions for your chosen platform? How can you make your designs more consistent?	<input type="checkbox"/>
2. Enable frequent users to use shortcuts	Are there shortcuts available for your more experienced users? Who is this product designed for? Will there be a need to consider experienced users? How can you make it easier and quicker for experienced users?	<input type="checkbox"/>
3. Offer informative feedback	Does the user know where they are at in the process? Does the user know what they have done after performing this action? How are you communicating this feedback to your user?	<input type="checkbox"/>
4. Design dialogue to yield closure	Does the user have to do any guessing here? Is it clear and obvious enough for your intended audience? Are there any next steps for the user? How are you communicating the system status with the user?	<input type="checkbox"/>
5. Offer simple error handling	Have you done everything imaginable to prevent this error from happening on your end? Is this error avoidable in the first place? If the user does make an error, how easy is it for them to fix it?	<input type="checkbox"/>
6. Permit easy reversal of actions	How many steps does the user have to take to reverse their actions? Will the user quickly realize they need to reverse the action in the first place? How can you make your users detect the possibility of reversal?	<input type="checkbox"/>
7. Support internal locus of control	Will the user feel in control at this specific touch point in your app? Will they be surprised in an unpleasant manner? Does the site feel easily navigable? Does the user feel safe and in control? How can you make the user feel more safe and in control??	<input type="checkbox"/>
8. Reduce short-term memory load	Are there enough visual cues here for the user to find the functionality or item? Do they have to remember things to understand what's going on? How can you help the user recall?	<input type="checkbox"/>

[www.interaction-design.org](http://www.interaction-design.org)

Gambar 1.2 Lembar Kerja Evaluasi (Wong, 2020)

Gambar 1.2 adalah lembar kerja untuk evaluasi yang peneliti gunakan dalam menerapkan prinsip *eight golden rules interface design* yang disediakan oleh *Interaction Design Foundation* pada situs web [www.interaction-design.org](http://www.interaction-design.org). Dalam lembar kerja tersebut terdapat delapan nomor sesuai banyaknya aspek yang ada pada prinsip *eight golden of rules interface design*, pada setiap aspek tersebut memiliki beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan oleh *Interaction Design Foundation* untuk mengetahui apakah pada *website* tersebut sudah memiliki fungsi-fungsi yang sesuai dengan setiap prinsip. Lembar kerja evaluasi tersebut akan diisi oleh orang ahli di bidang IT. Berikut adalah penjelasan pertanyaan pada setiap prinsip.

Prinsip pertama yaitu *strive for consistency*. Terdapat empat pertanyaan. Pertanyaan tersebut untuk mengetahui konsisten pada desain aplikasi. Prinsip kedua yaitu *enable frequent users to use shortcut*. Terdapat empat pertanyaan. Pertanyaan

tersebut untuk mengetahui desain aplikasi dalam memberikan jalan pintas. Prinsip ketiga yaitu *offer informative feedback*. Terdapat tiga pertanyaan. Pertanyaan tersebut untuk mengetahui desain aplikasi dapat memberikan informasi untuk *feedback users*. Prinsip keempat yaitu *design dialog to yield closure*. Terdapat empat pertanyaan. Pertanyaan tersebut untuk mengetahui desain aplikasi dapat memberikan informasi untuk memberikan informasi status sistem aplikasi. Prinsip kelima yaitu *offer simple error handling*. Terdapat tiga pertanyaan. Pertanyaan tersebut untuk mengetahui kemampuan desain sistem dalam mencegah *error*. Prinsip keenam yaitu *permit easy reversal of action*. Terdapat tiga pertanyaan. Pertanyaan tersebut untuk mengetahui aplikasi dapat melakukan aksi kembali setelah *users* melakukan suatu aksi. Prinsip ketujuh yaitu *support internal locus of control*. Terdapat lima pertanyaan. Pertanyaan tersebut untuk mengetahui aplikasi dapat mengontrol aksi *users*. Prinsip kedelapan yaitu *reduce short-term memory load*. Terdapat tiga pertanyaan. Pertanyaan tersebut untuk mengetahui kemampuan aplikasi dalam memudahkan *users* untuk mengingat desain aplikasi.

Terakhir terdapat kolom *mark complete* berisikan satu kotak pada setiap aspek untuk di isi nilai berupa *checklist*. Kotak pada kolom tersebut awalnya tidak memiliki tanda *checklist*, untuk mengisi kotak dengan tanda *checklist* harus membaca dan menerapkan pertanyaan-pertanyaan pada aspek tersebut, jika pertanyaan-pertanyaan pada aspek tersebut sudah menjawab keberadaan aspek pada *website* maka isi kotak dengan tanda *checklist* untuk memberi tanda bahwa aspek tersebut sudah diterapkan pada *website*.

Sehingga pada penelitian skripsi ini, peneliti membuat aplikasi berbasis website untuk *marketing* dengan memfokuskan di bagian desain *user interface* aplikasi menggunakan metode *eight golden rules interface design* untuk mengetahui pengaruh pemasaran dari respon pengunjung tersebut dan peneliti mengharapkan dapat mengetahui untuk menerapkan prinsip *eight golden rules* sebagai *user interface* di *website*. Harapan terakhir di penelitian ini, di luar hasil penelitian ini bisa berdampak dalam meningkatkan rata-rata jumlah pelanggan pada *café xyz*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, terdapat masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan desain UI dalam pembuatan situs web untuk café xyz?
2. Bagaimana mengimplementasikan prinsip *eight golden of rules Interface design* dalam pembuatan situs web untuk cafe xyz?
3. Bagaimana respon pengunjung terhadap situs web *e-marketing* untuk *cafe xyz*?

## 1.3 Tujuan

1. Merancang desain UI dengan prinsip *eight golden of rules Interface design* untuk *café xyz*.
2. Mengimplementasikan situs web dengan prinsip *eight golden of rules Interface design* untuk *café xyz*.
3. Menganalisis data respon pengunjung situs web *e-marketing* untuk *café xyz*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai dua manfaat, yaitu manfaat umum dan manfaat khusus. Masing-masing tujuan manfaat diuraikan sebagai berikut:

- Manfaat Umum  
Manfaat umum pada penelitian ini adalah dapat mempromosikan *café xyz* sehingga calon pengunjung pun dapat mengetahui informasi dari aplikasi mengenai *café xyz*.
- Manfaat Khusus
  1. Peneliti dapat mengetahui cara merancang desain UI dengan prinsip *eight golden of rules interface design*.

2. Peneliti dapat mengetahui dan paham proses pembuatan situs web untuk *e-marketing* dengan prinsip *eight golden of rules Interface design*.
3. Peneliti dapat mengetahui prinsip *eight golden of rules Interface design* dalam pembuatan situs web untuk *e-marketing*.

### 1.5 Batasan Masalah

1. Formulir yang diberikan kepada target peneliti untuk mengetahui kenyamanan dalam *user interface* aplikasi menggunakan *worksheet* yang dibuat oleh *Iteration Design Foundation* dengan aspek *eight golden rules interface design* Shneiderman.
2. Evaluasi aplikasi menggunakan *worksheet* yang dibuat oleh *Iteration Design Foundation* untuk para ahli dibidang IT dan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* kepada pengunjung *café xyz*.
3. Aplikasi dan penelitian tidak membahas keamanan perangkat lunak untuk kebutuhan aplikasi.
4. *Marketing* yang di fokuskan oleh peneliti adalah *physical evidence* dari prinsip *e-marketing mix 7p*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan pentingnya pemasaran untuk berbisnis dan salah satu media yang dapat digunakan sebagai penyebaran informasi tersebut dengan memanfaatkan *website* yang terhubung dengan internet, *website* yang dibuat menggunakan prinsip *eight golden rules of interface design* untuk dijadikan nilai patokan *user interface* pada *website*. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan jawaban yang baik dari masyarakat dengan prinsip *eight golden rules* sebagai pemasaran untuk studi kasus *café xyz* dan peneliti dapat mempelajari untuk menerapkan metode *eight golden rules* sebagai prinsip penilaian *user interface* pada *website*.

#### BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dhimas Satria Hanandyatama, 2022  
*PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK WEBSITE E-MARKETING BERDASARKAN EIGHT GOLDEN RULES OF INTERFACE DESIGN (STUDIKASUS CAFE XYZ)*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab ini menjelaskan dasar teori yang digunakan dalam analisis, perancangan, dan implementasi aplikasi. Dasar teori yang digunakan berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti untuk dijadikan sebagai pengetahuan dasar penelitian. Pada bab ini juga terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan untuk melihat sejauh mana ilmu pengetahuan telah berkembang hingga yang paling terbaru itu ada.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah penelitian yang dilakukan mulai dari tahap perancangan mengenai mengidentifikasi masalah pada *café xyz*, selanjutnya tahap pengembangan untuk mengembangkan website hingga ke pemeliharaan, tahap terakhir yaitu penutup untuk mendapatkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Pada bab ini juga membahas metode evaluasi untuk penilaian aplikasi dengan *eight golden rules of interface design* oleh peneliti, terdapat alat dan bahan yang digunakan peneliti.

### BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di mulai dari peneliti memperoleh data hingga melakukan *testing* kepada orang awam. Peneliti mendapatkan data kepada pemilik *café xyz* dengan melakukan wawancara. Setelah didapatkan jawaban wawancara, peneliti menganalisis kebutuhan pemilik *café*, dan terakhir menganalisis kebutuhan dan fitur *website*. Didapatkan warna website adalah coklat tua sebagai *primary*, dan coklat muda untuk warna *secondary*, warna *font* putih untuk latar belakang warna coklat tua atau warna tua lainnya, dan warna *font* hitam untuk warna coklat muda, atau warna muda lainnya. Setelah itu peneliti membuat desain tampilan menggunakan figma untuk membuat komponen-komponen dan tampilan desain *website*, komponen yang dibuat peneliti adalah warna, *typography*, *button*, *cards*, *chips*, *accordions*, *navbar*, *footer*, dan *image list*. Selanjutnya membuat tampilan desain sebagai prototype yang akan diperlihatkan kepada pemilik *café* hingga pemilik *café* setuju. Setelah disetujui oleh pemilik *café*, *website* di evaluasi oleh orang ahli untuk mengetahui *eight golden rules* sudah diterapkan atau belum menurut pendapat mereka dan hasilnya sudah cukup baik

Dhimas Satria Hanandyatama, 2022

PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK WEBSITE E-MARKETING BERDASARKAN EIGHT GOLDEN RULES OF INTERFACE DESIGN (STUDIKASUS CAFE XYZ)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



menurut peneliti. Dan terakhir sebelum pembahasan, peneliti melakukan pengujian kepada orang awam untuk penilaian *usability* aplikasi/*website* menggunakan SUS. Hasil yang di dapatkan adalah 36 responden dengan rata-rata skor 87,0 yang menurut skala penilaian SUS artinya *acceptable* artinya sangat baik untuk sisi *usability website*.

## BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan kesan. Kesimpulan yang diperoleh peneliti yaitu mengimplementasikan prinsip *eight golden of rules Interface* pada pembuatan situs web untuk *café xyz* diperlukan pendapat orang lain juga yang mengerti IT untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih banyak mengenai prinsip tersebut dari saran-saran atau masukan. Saran peneliti untuk penelitian selanjutnya, memperoleh orang ahli yang dibidang desain website, dan bekerja di bidang user interface dan user experience untuk memperoleh hasil feedback yang lebih baik.