

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

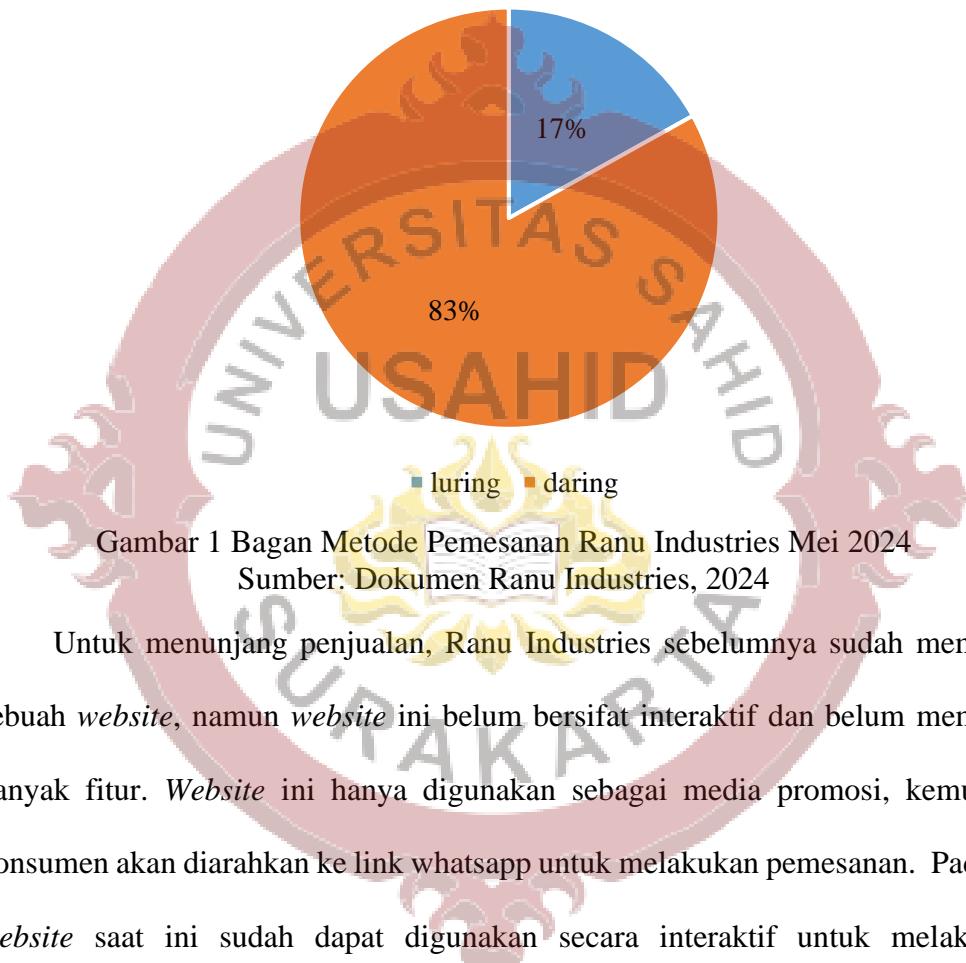
UMKM adalah usaha mikro, kecil, menengah. Usaha ini dijalankan oleh perorangan dan/atau badan usaha dan produktif dalam bidang ekonomi. Hal ini sesuai dengan UU no. 20 tahun 2008 tentang UMKM. UMKM memiliki peran penting dalam menciptakan lapangan kerja, menggerakkan pertumbuhan ekonomi, dan memperbaiki kesejahteraan rakyat. Dalam konteks ini, peningkatan sektor UMKM memiliki potensi besar untuk memberikan dampak positif bagi kesejahteraan masyarakat (Vinatra, 2023). Untuk dapat terus beroperasi, UMKM harus mengikuti perkembangan yang terjadi, salah satunya adalah berkembang beriringan dengan kemajuan teknologi dan informatika. Supaya dapat meningkatkan jumlah dan kualitas produksi, serta dapat semakin efektif dalam menjalin komunikasi dengan konsumen.

Perkembangan teknologi informatika di dunia mempengaruhi perkembangan kehidupan masyarakat bahkan sampai ke kehidupan sehari hari. Perkembangan teknologi berupa gawai yang semakin lama memiliki bentuk yang mudah dibawa akan memudahkan manusia dalam melakukan akses ke internet dimanapun dan kapanpun sesuai dengan kebutuhan. Internet saat ini merupakan sebuah fasilitas untuk bertukar data dengan sangat cepat dan mudah yang dapat diakses semua kalangan baik anak-anak, remaja, dewasa maupun lanjut usia.

Ranu Industries merupakan salah satu UMKM yang bergerak di bidang konveksi. Konsumen Ranu Industries dapat memesan produk dengan cara pesan luring langsung ke toko, pemesanan lewat *workshop*, atau pemesanan daring lewat layanan di aplikasi whatsapp. Dalam data bulan Mei 2024 terdapat lebih banyak

konsumen yang memesan secara daring daripada konsumen yang memesan secara luring. Banyaknya konsumen yang memesan secara daring membuktikan bahwa penggunaan media digital sangat berpengaruh dalam perkembangan UMKM.

Bagan Metode Pemesanan Ranu Industries Mei 2024



Gambar 1 Bagan Metode Pemesanan Ranu Industries Mei 2024  
Sumber: Dokumen Ranu Industries, 2024

Untuk menunjang penjualan, Ranu Industries sebelumnya sudah memiliki sebuah *website*, namun *website* ini belum bersifat interaktif dan belum memiliki banyak fitur. *Website* ini hanya digunakan sebagai media promosi, kemudian konsumen akan diarahkan ke link whatsapp untuk melakukan pemesanan. Padahal *website* saat ini sudah dapat digunakan secara interaktif untuk melakukan pemesanan, transaksi, sekaligus promosi. Penggunaan aplikasi whatsapp umumnya hanya digunakan sebagai layanan *customer service* atau media cadangan apabila *website* sedang dalam proses perawatan berkala. Dari masalah tersebut muncullah sebuah ide untuk mengembangkan media *website* Ranu Industries supaya dapat digunakan secara interaktif dan dapat berfungsi secara efektif dalam proses pemesanan, transaksi dan promosi.

Pemilihan media elektronik berupa *website* memiliki beberapa keuntungan diantaranya dapat mencapai audiens yang lebih luas dibandingkan toko daring yang berbasis aplikasi, dapat diakses lebih mudah melalui scan barcode atau link internet, sehingga tidak perlu melakukan instalasi aplikasi yang memerlukan penyimpanan dan waktu dalam proses mengunduh. Pemilihan media digital berupa *website* juga didasari oleh meningkatnya pengguna internet di Indonesia menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.



Gambar 2 Peningkatan pengguna internet di Indonesia  
Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2024

Perancangan sebuah *website* berkaitan erat dengan *user interface*, karena pada dasarnya sebuah data merupakan susunan bilangan biner dan bahasa bahasa program yang hanya dapat dipahami oleh sebagian orang. Desain *user interface* dibutuhkan untuk dapat memudahkan orang awam dalam menggunakan layanan internet. *User Interface* merupakan tampilan dari sebuah produk yang berfungsi menjembatani sistem dengan pengguna atau *user*, dimana tampilan UI bisa berupa warna, bentuk serta tulisan yang menarik pada aplikasi (Buana & Nurina Sari, 2022).

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep *user interface* Ranu Industries untuk kebutuhan pemesanan dan promosi.
2. Bagaimana merancang *user interface* yang mudah digunakan oleh konsumen Ranu Industries.

## C. Tujuan Perancangan

1. Membuat konsep *user interface* yang dapat digunakan sebagai media pemesanan dan promosi Ranu Industries.
2. Membuat rancangan *user interface* yang mudah digunakan oleh konsumen Ranu Industries

## D. Manfaat Perancangan

### 1. Bagi Penulis

Manfaat perancangan bagi penulis yaitu penerapan ilmu desain grafis yang sudah didapat ketika menjalani perkuliahan sekaligus menjadi media pengembangan kemampuan penulis dalam bidang desain *user interface*.

### 2. Bagi Masyarakat

Perancangan *user interface* diharapkan dapat memudahkan masyarakat dalam melakukan akses di internet, terutama dalam bidang berbelanja kebutuhan pakaian dan percetakan.

### 3. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan evaluasi ketika melakukan penelitian atau perancangan sehingga dapat mengembangkan hasil perancangan menuju tahap yang lebih baik.

#### 4. Bagi Perusahaan

Perancangan ini diharapkan menjadi sarana pemesanan dan promosi yang efektif sehingga dapat menyelesaikan masalah yang dialami ketika melakukan operasional.

### E. Tinjauan Pustaka

Terdapat beberapa kekaryaan terdahulu yang dapat mendukung proses desain *user interface* diantaranya adalah sebagai berikut.

Kekaryaan pertama yaitu karya Moh Haidar Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret tahun 2020 yang berjudul Perancangan Desain *Website Orchider Official* Sebagai Media Informasi. Karya ini berfokus terhadap pembuatan sebuah *website* yang digunakan sebagai media informasi sebuah *brand* sehingga konsumen Orchider *Official* dapat melakukan komunikasi secara daring menggunakan *website* tersebut. Perancangan ini digunakan sebagai referensi dalam merancang sebuah desain *website* karena tahapan perancangan yang dilakukan akan sangat efektif apabila diadaptasi dalam perancangan *user interface* Ranu Industries. Perbedaan dengan karya ini yaitu berfokus kepada *website* yang digunakan sebagai media komunikasi sehingga konten yang disajikan hanya berupa informasi dan artikel terkait Orchider *Official* sedangkan pada *website* Ranu Industries terdapat sistem pemesanan produk dan promosi.

Kekaryaan kedua yaitu karya yang berjudul Perancangan Desain *User Interface Website Metanesia Sebagai Media Informasi Dan Edukasi* karya Sang Balarama dan Muhammad Ro'is Abidin Universitas Negeri Surabaya. Karya ini digunakan sebagai referensi dalam menyusun sebuah *user interface* yang mudah

dikenali oleh konsumen karena *user interface* yang dibuat ditujukan untuk media Informasi dan edukasi sehingga dibuat semudah mungkin untuk diakses oleh semua kalangan. Perbedaan pada karya ini terdapat pada fungsi desain Interface yaitu digunakan sebagai media edukasi sehingga akan lebih banyak memuat informasi yang dapat digunakan oleh audiens. Sedangkan *website* Ranu Industries yang dibutuhkan lebih difokuskan kepada pemesanan dan promosi sebuah produk.

Kekaryaan ketiga yaitu karya Dwi Andika Said Institut Seni Indonesia Surakarta yang berjudul Perancangan Desain *Website* Untuk Media Promosi Graceadorable. Karya ini menjadi referensi dalam menyusun sebuah desain yang simpel dan minimalis namun tetap mudah dipahami. Desain ini difokuskan kepada sebuah *website* yang digunakan sebagai media untuk melakukan promosi terhadap sebuah visual *branding*, sehingga terdapat beberapa unsur promosi produk yang cukup ditekankan dalam karyanya. Perbedaan karya ini yaitu penekanan fungsi dimana karya ini fokus ke promosi sebuah *brand* dan pemesanan produk yang sudah jadi dan siap untuk dikirim ke konsumen, sedangkan Ranu Industries membutuhkan sistem pemesanan kustom desain sesuai keinginan konsumen sehingga perlu adanya komunikasi desain antara konsumen dengan pihak perusahaan.

Kekaryaan keempat yaitu karya yang berjudul Redesign *User Interface Website* Juragankost.ID yang dibuat oleh Bagus Setiawan Universitas Sebelas maret pada tahun 2020. Karya ini dijadikan sebagai referensi karena memiliki tujuan yang sama yaitu sistem layanan dan komunikasi kepada konsumen. Perbedaan pada perancangan terdapat pada proses perancangan yang hanya

mendesain ulang sebuah interface yang sudah ada tanpa melakukan perubahan fitur dan layanan tambahan pada desain lama.

## F. Metodologi Perancangan



Gambar 3 Metode Design Thinking  
Sumber: <https://cdn-web.ruangguru.com>, 2024

Perancangan *User Interface* website Ranu Industries menggunakan metode *design thinking* dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dalam proses perancangan *user interface*. *Design thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna atau user dengan melakukan *reframing* masalah dengan cara-cara yang berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dalam brainstorming, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan *prototype* dan *testing*. *Design thinking* juga melibatkan eksperimen yang sedang berjalan (Sidiq, 2020).

Metode *design thinking* memiliki 5 tahapan yaitu *empathise*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*

### 1. *Emphasize*

Yaitu perancangan dengan mengutamakan kebutuhan pengguna ketika menggunakan sebuah *website*, sehingga dibutuhkan sebuah *user interface* yang mudah digunakan dan memiliki fungsi yang lengkap. Tahap *Emphasize* dilakukan dengan cara mengumpulkan lewat wawancara langsung dengan