

BAB 1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang memiliki mayoritas penduduk muslim. Sekitar 88% dari keseluruhan populasi penduduk Indonesia beragama Islam [1]. Sehingga aturan Islam tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari - hari. Tidak terkecuali ketika umat Islam melakukan transaksi jual beli. Gaya hidup konsumen muslim dalam berbelanja juga dipengaruhi oleh aturan Islam tersebut. Dalam berkonsumsi, seorang konsumen muslim harus memperhatikan produk – produk yang dikonsumsi agar terhindar dari hal – hal yang diharamkan oleh Allah serta tidak berlebihan. Ajaran syariah dalam bentuk konsumsi yaitu mengonsumsi makanan dan minuman yang halal, dan tidak berlebihan [2]. Ada beberapa parameter dasar yang kuat di dalam transaksi jual beli menurut Islam diantaranya barang yang diperjual belikan harus halal dan sesuai dengan ajaran Islam, menguntungkan antara penjual dan pembeli, setiap transaksi tidak mengandung unsur riba, dan harus jelas justifikasi barang yang dijual [3].

Peneliti melakukan observasi awal untuk mendapatkan gaya belanja syariah masyarakat muslim, hasil yang didapatkan bahwa konsumen muslim di Indonesia biasanya membeli barang *fashion* islami dan produk makanan atau minuman dengan mempertimbangkan kehalalan produk tersebut. Kemudian kebiasaan konsumen lainnya yaitu menanyakan ketersediaan barang ke penjual, selanjutnya melakukan tawar menawar sampai menemukan kesepakatan antara kedua belah pihak. Setelah itu melakukan pembayaran tunai dimana menghindari dari pembayaran yang mengandung unsur riba. Sebagian masyarakat muslim berpendapat bahwa kehalalan produk makanan dan minuman adalah produk makanan memiliki sertifikat halal dari MUI, atau memiliki label halal di bungkus atau di kemasan produknya. Mereka juga berpendapat bahwa makanan dan minuman halal adalah makanan dan minuman yang tidak mengandung babi dan alkohol. Konsumen muslim Indonesia memiliki kesadaran yang tinggi untuk mencari kehalalan produk makanan dan minuman yang berupa makanan olahan atau makanan – minuman impor.

Tren belanja *online* di Indonesia cenderung terus meningkat setiap tahun. Pertumbuhan tersebut mencapai 2 kali lipat selama tiga tahun terakhir [4]. Sehingga mempengaruhi kebiasaan berbelanja yang sebelumnya ke toko menjadi berbelanja *online* melalui internet. Penduduk muslim di Indonesia juga merasakan kebiasaan berbelanja dari yang konvensional menjadi berbelanja *online*. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, ada masalah yang muncul ketika pengguna melakukan gaya belanja syariah di *ecommerce* Indonesia. Konsumen muslim Indonesia sulit menemukan informasi kehalalan produk terutama produk makanan olahan dan produk makanan dan minuman impor, pengguna juga tidak bisa menawar harga yang diberikan penjual di *ecommerce*, di beberapa *ecommerce* masih menjual produk yang mengandung babi dan alkohol dimana dilarang oleh Islam. Masih terdapatnya metode pembayaran kartu kredit yang mengandung unsur riba.

Ketika berbicara *user interface* di *ecommerce* berdasarkan masalah gaya berbelanja secara syariah di *ecommerce* maka akan terjadi masalah desain *user interface* yang berulang yang dialami oleh pengguna. Sehingga dibutuhkan *User*

Interface Design (UID) pattern untuk menangani masalah tersebut [5]. *UID pattern* adalah pola desain yang mendefinisikan solusi desain yang konkrit dan bagaimana memecahkan masalah desain tertentu yang berulang pada desain layar dan *web* [5]. Didalam proses merancang *UID pattern* untuk mengetahui kebutuhan dan kebiasaan pengguna saat berbelanja syariah di *website* ecommerce maka dibutuhkan metode desain. Sehingga dipilih metode *User Centered Design* (UCD), UCD dipilih karena penelitian ini untuk mengetahui bagaimana suatu produk menurut perspektif pengguna, mulai dari kebutuhan, kebiasaan, dan pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu produk [6]. Kemudian hasil dari penelitian ini akan dibuatkan sebuah *UID pattern* yang digunakan untuk panduan awal dalam mendesain aplikasi dan mempermudah developer juga ketika akan mengembangkan *website Islamic ecommerce* dalam konteks *user interface* tentang interaksi dengan pengguna [5].

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana model *User Interface Design* (UID) *Pattern* untuk *Islamic E-Commerce* yang memenuhi unsur usability berdasarkan kebutuhan pengguna. Dan menghasilkan model user experience dari *User Persona*, dan *User Scenario* yang didapat dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

Dalam penelitian ini dibutuhkan adanya pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dan mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Ruang masalah yang akan diteliti adalah gaya belanja syariah pengguna di *website -ecommerce*.
2. *User Centered Design* digunakan untuk mendapatkan *goal, task*, kebiasaan dan karakteristik dari pengguna ketika melakukan transaksi di *E-Commerce* umum dan kesadaran mereka tentang produk halal.
3. Metode *User Experience Questionnaire* digunakan mengukur pengalaman pengguna terhadap interaksi mereka ketika menggunakan *prorotype website Islamic ecommerce* nantinya.
4. Target pengguna adalah pria atau wanita umur antara 20 sampai 40 tahun beragama Islam dan mengetahui teknologi terutama *website e-commerce*.
5. Desain *User Interface* dirancang untuk *platform website*.
6. Pembuatan *mockup* menggunakan *software prototype* yaitu *Sketch* dengan menampilkan interaksi *design* yang sudah dibuat.
7. Pembuatan *prototype website* dengan teknologi HTML, CSS, dan JS dengan resolusi layar minimal 768 pixel.
8. Penelitian menghasilkan model *User Interface* yang berupa *task user*, persona untuk karakteristik pengguna, *prototype* berupa *website e-commerce* dan dokumen *User Interface Design* (UID) *Pattern*.

1.3 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian yaitu untuk:

1. Menghasilkan model *User Interface website Islamic ecommerce* yang memenuhi unsur *usability* berdasarkan kebutuhan pengguna konsumen muslim dan menghasilkan model *User Interface Design (UID) Pattern* yang digunakan dalam landasan dan panduan membuat sebuah *Islamic E-Commerce*.

1.4 Metodologi

Adapun metodologi yang akan digunakan dalam penelitian terhadap penyelesaian masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. *Collecting previous design solution*

Pada tahap ini mendefinisikan ruang masalah yang ada di transaksi jual beli *online* secara islami di *ecommerce* melalui studi literature dan wawancara dengan *expert* di bidangnya. Selanjutnya memberikan draf awal dan perkiraan ukuran *pattern language*. Pada tahap ini mengumpulkan dan mengkategorikan semua elemen antarmuka dan solusi desain dari *website e-commerce* yang sudah ada yang sesuai dengan ruang masalah di transaksi jual beli secara islami, dan bertujuan untuk mendapatkan versi awal dari *UI design pattern*.

2. *User Research*

Pada tahap *user research* mempelajari *user task* pengguna dan menemukan di mana masalah yang terjadi, analisis pengguna dan *task* pengguna dilakukan. Melakukan riset pengguna menggunakan metode *user centered design* untuk mengetahui bagaimana suatu produk menurut perspektif pengguna, mulai dari kebutuhan, kebiasaan dan pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu produk.

3. *Prototyping new design solution*

Merancang desain antarmuka aplikasi memperhatikan hasil dari tahap *user research* dan inisial *draft UI design pattern*. Sebelum masuk pada proses perancangan desain antarmuka, pertama – tama membuat model konseptual pengguna. Kemudian masuk proses perancangan *wireframe* berdasarkan requirement dan model konseptual yang telah dibuat. Proses selanjutnya adalah perancangan *mockup* berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat, disini mulai akan terlihat antarmuka e-commerce nantinya. Setelah *mockup* selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah merancang prototype aplikasi. Pada tahap ini juga melakukan perubahan pada *UI design pattern*.

4. *Testing design solution*

Melakukan pengujian usability kepada pengguna dengan mengobservasi *users* menggunakan *prototype website* yang telah dirancang berdasarkan *user persona* yang telah dirancang. Setelah itu melakukan evaluasi *prototype* dengan meminta *feedback* pengguna melalui kuesioner yang diberikan diakhir setiap task yang telah dilalui pengguna ketika menggunakan *prototype website*. Dan pada akhir sesi akan diberikan pertanyaan final terhadap *prototype* yang telah dicoba oleh pengguna.

Mencatat kekurangan, kelebihan, keluhan dan saran dari pengguna pada tahap pengujian. Dan suatu desain yang masih belum jelas solusi desainnya dan solusi desain yang memiliki masalah kompleks dalam proses implementasinya maka akan dilakukan *testing individual design pattern*. Dimana di setiap permasalahan desain yang ditemui akan dirancang beberapa solusi desain yang berbeda dan akan dilakukan pengujian lagi setiap solusi desain yang dibuat kepada pengguna.

5. Conclusion and Final UI Design Pattern

Pada tahap ini mendokumentasikan versi akhir dari *UI Design Pattern* menjadi *pattern language* yang dikategorikan sesuai dengan masalah yang *design pattern* hadapi.

6. Pembuatan Laporan

Pada tahapan terakhir ini yang dilakukan adalah pembuatan laporan tugas akhir yang terdiri dari dokumentasi hasil penelitian yang penulisannya sesuai dengan kaidah yang baik dan benar dan sesuai dengan ketentuan dan sistematika yang berada dalam aturan institusi.