

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dibidang industri sablon dan percetakan membawa dampak positif bagi kehidupan manusia. Adanya kemajuan teknologi dapat meningkatkan kemampuan produktivitas dalam dunia industri sablon dan percetakan. Ketatnya persaingan antar perusahaan, mengharuskan perusahaan untuk meningkatkan kualitas dan pelayanan agar pelanggan puas dengan pelayanan yang diberikan [1]. Sablon, sebagai salah satu metode percetakan yang populer dan memerlukan manajemen yang baik dalam hal desain, pemesanan, produksi, dan pemesanan [2].

Sablon atau dikenal juga sebagai *screen printing* adalah teknik mencetak gambar atau teks pada berbagai media seperti kain, kertas dan bahan lainnya. Teknik dasar sablon dipercaya berasal dari Tiongkok sekitar 960-1279 M. Mereka menggunakan stensil kertas, sutra yang ditempelkan dengan lem dan kuas untuk mengaplikasikan pewarna pada kain. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan bahan dan peralatan sablon juga berkembang. Tinta yang digunakan lebih beragam, termasuk tinta plastisol, air dan lain sebagainya. Sablon menjadi populer di Indonesia terutama dalam industri *fashion* untuk produksi kaos. Selain itu sablon juga digunakan dalam industri promosi, seperti mencetak logo pada produk-produk promosi.

Sablon Nalenk *Screen Printing* merupakan salah satu UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) yang bergerak dibidang jasa sablon dan percetakan yang terletak di Desa Karangtengah, Sampang, Kabupaten Cilacap. Sablon yang berdiri sejak tahun 2016 ini menyediakan layanan jasa sablon dengan berbagai jenis produk seperti kaos, jaket, topi, jersey dan berbagai jenis kain yang berbahan tekstil. Selain itu, Sablon Nalenk *Screen Printing* membantu dalam proses pembuatan desain sablon bagi pelanggannya. Dengan membantu dalam pembuatan desain, Sablon Nalenk berusaha untuk memastikan bahwa setiap produk yang mereka hasilkan tidak hanya berkualitas dalam hasil sablonnya, tetapi juga memenuhi harapan estetika dari pelanggan. Meskipun demikian masih ada beberapa kendala yang dihadapi oleh Sablon Nalenk *Screen Printing* dalam operasionalnya.

Strategi bisnis pemesanan di Sablon Nalenk *Screen Printing* ini masih memiliki kekurangan dalam menarik pelanggan baru dan terdapat beberapa permasalahan yang menjadi kendala dalam proses pemesanan produk. Sistem pemesanan produk masih manual artinya pelanggan harus datang langsung ke *home* industri untuk melakukan pemesanan. Selain itu proses transaksi pemesanan juga masih manual dan dicatat menggunakan kertas dan buku, sehingga menyebabkan

sulitnya mencari kembali catatan-catatan pemesanan terdahulu jika sewaktu-waktu dibutuhkan. Akibatnya dalam proses bisnisnya dapat menimbulkan kesalahan data.

Atas dasar permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah inovasi menggunakan teknologi untuk mempermudah proses pelayanan pemesanan produk maka dirancanglah sebuah desain *web order* Sablon Nalenk *Screen Printing*. Dengan demikian, pelanggan tidak perlu mengunjungi *home* industri. Tampilan *User Interface (UI)* merupakan salah satu hal yang berperan penting dalam menarik perhatian, mempertahankan minat pelanggan, dan juga meningkatkan pemesanan [3]. *User Interface (UI)* mengacu pada segala sesuatu yang dirancang untuk memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem atau perangkat lunak [4].

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Design Sprint*. *Design Sprint* adalah metode yang dikembangkan oleh Google Ventures (GV), yang digunakan untuk memecahkan masalah dan menguji ide dalam waktu yang singkat. Metode *Design Sprint* juga dapat diartikan sebagai sebuah kerangka kerja yang diterapkan untuk membantu dalam membuat suatu konsep dan prototype sebuah produk [5]. Metode ini meliputi lima tahapan, yaitu Understand (menganalisis kebutuhan), Diverge (menghasilkan berbagai solusi), Decide (menentukan solusi terbaik), Prototype, dan Validate (melakukan validasi terhadap solusi yang dirancang). Dengan menggunakan metode tersebut, peneliti melakukan analisis kebutuhan pengguna dalam membuat *UI* desain *web* Sablon Nalenk *Screen Printing*. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rekomendasi desain untuk Sablon Nalenk *Screen Printing* agar lebih menarik dan memberikan pengalaman kepada pelanggan serta memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dirumuskan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana melakukan perancangan antarmuka *design web order* Sablon Nalenk *Screen Printing* dengan metode *design sprint* ?
2. Bagaimana mengukur persepsi pelanggan terhadap desain yang ada ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, adapun batasan masalah dari penelitian yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya mencakup desain visual antar muka atau *User Interface (UI)* saja dan tidak mengembangkan aplikasi.
2. Desain ini berfokus pada pemesanan produk dan ditujukan hanya bagi pelanggan
3. Penelitian ini memiliki batasan anggaran dan waktu

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu

1. Untuk melakukan perancangan antarmuka *design web order* Sablon Nalenk Screen Printing dengan metode *design sprint*.
2. Untuk mengetahui hasil pengukuran terhadap persepsi pelanggan terhadap desain yang ada..

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua (2) yaitu teoritis dan praktis :

1. Teoritis
Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan untuk pengembangan ilmu pengetahuan
2. Praktis
 - a. Bagi Peneliti : mendapatkan pengalaman dalam bidang keilmuan, memperbaiki pola pikir dan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana.
 - b. Bagi Perusahaan : menjadi rekomendasi desain web untuk meningkatkan kualitas pelayanan pemesanan di Sablon Nalenk *Screen Printing*