

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kedai Kopiku.co *Roastery* merupakan kedai kopi yang menjual biji kopi lokal Tasikmalaya, menjual minuman hasil olahan biji kopi dan juga minuman lainnya. Berdasarkan hasil observasi di kedai Kopi Kopiku.co *Roastery* pada pemesanan masih dilakukan dengan cara pelanggan disajikan pilihan menu berbentuk kertas dan untuk pembayaran di Kopiku.co *Roastery* masih dilakukan secara langsung atau manual, tidak adanya sistem pembayaran menggunakan dompet digital. Kemajuan pada bidang teknologi kini sangat membantu dalam berbagai aspek kehidupan (Kusuma Ananda dkk., 2019).

Kurangnya efisiensi waktu dan tidak ada keterbaruan di kedai kopi Kopiku.co *Roastery* akan menyulitkan bagi pelanggan dan ketinggalan dari *coffee shop* lain yang sudah lebih *modern*. Sedangkan pada jaman sekarang setiap orang hampir memiliki sebuah dompet digital pada *gadget* nya dan masyarakat sering melakukan transaksi menggunakan *gadget* nya dikarenakan lebih sederhana dikarenakan masyarakat mulai menyimpan uangnya pada dompet digital. Berdasarkan uraian diatas, dibutuhkan solusi untuk penyelesaian masalah salah satunya adalah merancang sebuah *prototype User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* aplikasi *self service* pada kedai Kopiku.co *Roastery*.

Peranan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* sangatlah penting didalam proses pengembangan *prototype* aplikasi pemesanan kopi dikarenakan dapat memaksimalkan kemudahan pengguna. Dengan *User Interface (UI)* yang baik pengguna dapat berinteraksi dengan mudah pada *prototype* aplikasi pemesanan kopi dan mengetahui *feedback* untuk perbaikan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* melalui pengujian dan penilaian. aplikasi yang akan dibuat hanya *prototype User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pemesanan kopi maka respon nantinya tentang kepuasan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada *prototype*.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan *User Interface* dan *User Experience (UI/UX) prototype* Aplikasi Menu Pemesanan kopi di Kopiku.co

Roastery menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan sebuah metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan. Pada metode design thinking terdapat lima tahapan yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*. (Aulia, S, & Gunaryati, 2021).

Pemilihan Metode *Design Thinking* beralasan karena metode ini berorientasi pada pandangan calon pengguna aplikasi, kemudian peneliti mendefinisikan pandangan pengguna tersebut kedalam sebuah desain aplikasi. Sehingga hasil desain akan sesuai dengan harapan calon pengguna aplikasi (Saputra, 2016).

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini yaitu terciptanya pelayanan menu pemesanan dengan visual desain serta memberikan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis mengangkat sebuah judul penelitian “IMPLEMENTASI UI/UX APLIKASI *SELF SERVICE* MENU PEMESANAN KOPI MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*” yang diharapkan dapat membantu pengguna dan pihak kedai *Kopiku.co Roastery* itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang *user interface* untuk *prototype* aplikasi pemesanan kopi dan membangun *user experience* yang mudah dipahami oleh pengguna dalam mengakses *prototype* aplikasi dengan metode *design thinking*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Merancang *user interface* pada *prototype* aplikasi pemesanan kopi.
2. Membangun *user experience* yang mudah dipahami oleh pengguna dalam mengakses *prototype* aplikasi dengan metode *design thinking*.

1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa Batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. *Design* aplikasi yang dibuat berbasis *Self Service Tab*.
2. Penelitian hanya sampai pada tahapan pembuatan *design prototype* tampilan aplikasi.
3. Penelitian ini hanya diperuntukan untuk pengguna atau *user* saat memesan kopi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat, yaitu :

1. Dapat mengetahui dan menganalisis permasalahan teknologi yang telah tercapai atau belum diterapkan di kedai Kopiku.co *Roastery*.
2. Mampu membuat perancangan design aplikasi menu pemesanan kopi dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

1.6 Metodologi Penelitian

Pada metode penelitian ini penulis menggunakan metode *design thinking* untuk menyelesaikan penelitian ini. yang dibagi menjadi 4 bagian yaitu Riset, Analisa dan Perancangan, *Prototype*, Pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun aturan dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab kedua berisi tentang teori, metode, dan landasan penelitian yang digunakan dalam mendukung penyusunan skripsi.

BAB III METODOLOGI

Pada bab ketiga menjelaskan tahapan dari metode *design thinking* untuk digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ke empat berisi tentang hasil penelitian yang berupa tahapan dari hasil perancangan desain sistem sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan penelitian dan saran rekomendasi berdasarkan hasil penelitian.