

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai sektor, termasuk industri kuliner. Saat ini, konsumen tidak hanya menuntut kualitas produk, tetapi juga kemudahan dan kecepatan dalam proses pelayanan. Salah satu aspek yang menjadi perhatian adalah sistem pemesanan menu di kafe atau restoran. Masih terdapat beberapa kafe yang mengandalkan metode konvensional, seperti pemesanan melalui pelayan. Hal ini seringkali menimbulkan keterbatasan, seperti waktu tunggu yang lebih lama, potensi kesalahan dalam pemesanan, serta ketidakefisienan dalam manajemen antrian.

Banua Kafe, sebagai salah satu kafe yang tengah berkembang, saat ini masih mengandalkan sistem pemesanan manual melalui pelayan. Meskipun metode ini memiliki kelebihan dalam hal interaksi langsung antara pelayan dan pelanggan, sistem ini juga memiliki beberapa kelemahan, terutama dalam hal efisiensi dan skalabilitas. Seiring dengan meningkatnya jumlah pengunjung, sistem pemesanan manual dapat menjadi kendala dalam memberikan pengalaman pelanggan yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan solusi inovatif untuk meningkatkan proses pemesanan menu di Banua Kafe.

Salah satu solusi adalah aplikasi pemesanan menu di Banua Kafe, di dalam merancang sebuah aplikasi yang baik ada beberapa tahapan yang harus dilakukan,

salah satunya adalah perancangan UI/UX. Ini sangat penting karena tampilan UI/UX akan berdampak langsung terhadap pelanggan yang menggunakan aplikasi.

Pada penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dimana metode ini dipilih untuk memberikan solusi agar tampilan aplikasi yang dirancang lebih menarik dan mudah digunakan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *User Interface* dan *User Experience* pada aplikasi pemesanan menu di Banua Kafe menggunakan metode *design thinking*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *User Interface* dan *User Experience* pada aplikasi pemesanan menu di Banua Kafe menggunakan metode *design thinking*.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Hasil akhir berupa *Prototype* aplikasi.
2. Menerapkan metode *design thinking* untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada pemesanan menu di Banua Kafe menggunakan metode *design thinking*.

1.5 Manfaat penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun manfaat secara praktis, yaitu:

1.5.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang signifikansi UI dan UX dalam sebuah *website*, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai referensi pembelajaran.

1.5.2 Manfaat praktis

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian diharapkan dapat memberikan solusi terhadap pengembangan aplikasi pemesanan menu pada Banua Kafe berdasarkan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sehingga pelanggan dapat menikmati pengalaman yang lebih baik dalam melakukan pemesanan.

2. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama belajar di jurusan Teknik Informatika pada Universitas Kristen Indonesia Toraja dan juga menambah wawasan mengenai desain UI/UX menggunakan metode *design thinking*.

3. Bagi Banua Kafe

Memberikan suatu rekomendasi atau bahan evaluasi desain mengenai pengembangan aplikasi pemesanan menu pada Banua Kafe, berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna dan prinsip-prinsip desain UI/UX.