

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Warung Kopi atau *coffee shop* adalah sebuah tempat yang pada umumnya menyediakan tempat untuk minum kopi, teh, dan minuman lainnya dalam bentuk dingin ataupun hangat, tetapi dengan majunya dunia kuliner, warung kopi tidak hanya menjual minuman kopi juga makanan ringan hingga berat. Warung kopi banyak dikunjungi oleh masyarakat sebagai tempat bersosialisasi, rapat, mengerjakan tugas, dan juga untuk bekerja secara daring (*work from cafe*).

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) merupakan suatu aspek dalam maju atau tidaknya suatu perekonomian suatu daerah. Perkembangan sektor usaha kecil menengah dari data yang dikutip dari *website* (*sirclo.com* 2021) dari tahun ketahun juga menunjukkan pertambahan yang signifikan, 99,9% usaha di Indonesia merupakan UMKM [1]. Salah satu usaha yang banyak disukai oleh masyarakat adalah warung kopi yang sekarang banyak di temui di Indonesia. Pada Kediri juga menjadi salah satu daerah yang memiliki banyak warung kopi. Perkembangan warung-warung kopi bisa dilihat dengan banyaknya warung kopi baru seperti merk internasional Starbux, merk nasional seperti Janji Jiwa, dan juga munculnya warung-warung kopi lokal seperti Pride, Teritori, Akhir Bulan, Elboa, dan masih banyak lagi.

Dikutip dari *bisnis.com* menurut pimpinan Speciality Coffee Association of Indonesia (SCAI), pada tahun 2019 kontribusi warung kopi pada serapan produksi kopi di Indonesia mencapai angka 25% - 30% dan akan naik sampai akhir tahun 2019 menjadi 35 - 40% [2], warung kopi berkembang pesat di Kediri.

Kampung Inggris Pare merupakan sebuah perkampungan yang terletak di Kabupaten Kediri, tepatnya di Kecamatan Pare. Kampung Inggris Pare berkembang pesat menjadi tempat belajar bahasa asing, khususnya Bahasa Inggris dengan lebih dari 15 tempat kursus bahasa. Unikny tidak hanya dari sekitar Kecamatan Pare saja yang datang, tapi juga luar daerah kabupaten, pulau, dan juga negara lain.

Kampung Inggris Pare membuat perekonomian warga Pare meningkat, khususnya usaha mikro kecil menengah (UMKM) dan yang lagi meningkat pesat adalah warung kopi (*coffee shop*). Warung Kopi (*Coffee Shop*) adalah salah satu tempat usaha yang sering dikunjungi oleh masyarakat karena mulai banyak warung kopi (*coffee shop*) yang menyediakan berbagai fasilitas mulai dari kenyamanan tempat (*ambience*), estetika tempat, internet Wi-Fi, harga yang terjangkau, lokasi, dan juga pelayanan yang menjadi pertimbangan konsumen. Selain itu warung kopi dapat membantu untuk memperkenalkan warung kopi nya dengan sebuah aplikasi yang dimulai dengan perancangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang dapat digunakan untuk dasar dalam penentuan alur dan cara kerja aplikasi yang akan dibuat.

Dengan perkembangan teknologi saat ini menjadikan hal ini sangat menarik bagi pelaku usaha UMKM maupun konsumen warung kopi untuk meroleh informasi warung-warung kopi. Penulis membuat desain aplikasi mobile menggunakan Figma untuk rancangan *User Interface* (UI) yang berguna untuk awalan desain atau kesan pertama pengguna, pembuatan rancangan aplikasi ini dibuat oleh penulis untuk menampilkan beberapa *coffee shop* yang memiliki fasilitas sesuai keinginan *user* yang ada di Kampung Inggris Pare. Dalam pembuatan desain aplikasi, penulis menggunakan pendekatan *User Center Design* (UCD), pendekatan ini digunakan karena *User Center Design* (UCD) adalah sebuah proses desain yang berulang yang mana desainer focus pada kebutuhan pengguna di setiap fase dalam proses desainnya dan juga ini merupakan sebuah rancangan awal dari paper based menjadi paper less. Pendekatan UCD ini melibatkan pengguna selama proses desain melalui berbagai macam penelitian atau perilaku pengguna dalam menggunakan produk, sehingga menciptakan produk yang sangat berguna dan *friendly* terhadap pengguna[3].

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan desain antarmuka pada aplikasi manajemen informasi warung kopi?
2. Berapa nilai persepsi pengguna terhadap rancangan antarmuka aplikasi manajemen informasi warung kopi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditulis merupakan batasan tentang aplikasi manajemen informasi warung kopi. Batasan masalah terdiri dari:

- a. Perancangan antarmuka (*user interface*) aplikasi manajemen informasi warung kopi menggunakan Figma.
- b. Secara tata letak geografis, penulis membatasi penelitian pada Kampung Inggris Pare.
- c. Pada aplikasi ini hanya menyediakan informasi tentang warung kopi yang meliputi, harga, menu, fasilitas, sosial media warung kopi, lokasi, dan gambar tempat warung kopi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah pembuatan rancangan antarmuka aplikasi manajemen informasi warung kopi yang dapat membantu masyarakat, khususnya konsumen warung kopi untuk mendapatkan informasi terkait warung kopi yang ada di Kampung Inggris Pare.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan kajian teori dalam bidang multimedia mengenai perancangan antarmuka aplikasi manajemen informasi warung kopi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir ini. Sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, studi literatur, dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam proses perancangan.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, dan alat dan bahan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi tahapan proses dalam perancangan

desain aplikasi dan juga hasil desain aplikasi serta hasil pengujian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dari seluruh hasil pengerjaan penelitian dan saran untuk pengembangan selanjutnya agar dapat terlaksana dengan lebih baik.

