

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Minimis Coffee merupakan sebuah usaha tempat menjual kopi dan juga berbagai macam makanan lainnya. Usaha tersebut memerlukan sistem informasi yang dapat menangani berbagai pengelolaan data dengan menggunakan teknologi informasi yang dapat menangani suatu kegiatan terus berulang atau rutin dalam suatu perusahaan, seperti sistem aplikasi pemesanan dan pembuatan laporan. Dalam upaya memberikan kesan awal yang baik kepada calon pengguna dan mampu bersaing dengan instansi yang lain, maka Minimis Coffe memerlukan desain User Interface dan User Experience yang baik. User Interface (UI) adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukkan data. Sedangkan User Experience (UX) disebutkan sebagai pengalaman yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran saat menggunakan system

Agar terciptanya dengan tampilan antarmuka yang menarik dan memenuhi kebutuhan pengguna, perlu dilakukan perancangan perbaikan. Perancangan perbaikan digunakan untuk memberikan rekomendasi tampilan antarmuka setelah dilakukannya evaluasi. Dengan menggunakan pendekatan User Centered Design (UCD), dapat digunakan untuk kerangka proses perbaikan dan evaluasi tampilan antarmuka karena perannya yang menempatkan user sebagai pusat dalam pengembangan sistem.

Berdasarkan permasalahan yang ada diatas, diusulkan judul penelitian "Perancangan Desain User Interface dan User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Untuk Kedai Minimis Coffee". Desain ini akan membantu melakukan penataan tampilan yang akan dibuat oleh kedai Minimis Coffee, baik dari segi menu, dan fitur yang ada, sehingga dapat memudahkan karyawan dalam mengelola data sehingga memudahkan untuk dalam mengelola data penjualan dan pembelian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diketahui rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana menganalisis dan merancang UI/UX dengan metode User Centered Design (UCD) pada aplikasi Kedai Minimis Coffee?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain UI/UX untuk POS System Kedai Minimis Coffe berdasarkan analisis menggunakan metode User Centered Design (UCD) yang mudah dipahami oleh pengguna pada saat mengakses aplikasi dan mendapatkan informasi sesuai dengan yang dibutuhkan.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bagi instansi, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis Membuat design Point of Sale untuk Kedai Minimis Coffe dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).
2. Memaksimalkan interaksi pengguna terhadap POS system untuk Kedai Minimis Coffe agar dapat digunakan dengan memberikan *User Experience* yang mudah dipahami.
3. Sebagai rekomendasi desain perancangan *User Interface* untuk mengembangkan aplikasi Kedai Minimis Coffe.

1.5 Batasan Masalah

Peneliti membatasi penelitian dengan memusatkan kajian pada masalah yang berkaitan Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian adalah Kedai Minimis Coffe.
2. Metode analisis UI/UX menggunakan User Centered Design (UCD).
3. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa prototipe Point of Sale.

1.6 Sistematika Bab

Penyusunan sistematika penelitian mempunyai tujuan menyederhanakan skripsi dan membagi ke dalam lima bagian pembahasan yang terfokus dalam masing-masing topik yang dikaji dalam skripsi, yaitu:

1. BAB I Pendahuluan : Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
2. BAB II Landasan Teori : Bab ini memuat tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang berkaitan dengan skripsi pada penelitian ini.
3. BAB III Analisis dan Perancangan : Bab ini akan membahas mengenai analisis dan model perancangan yang akan digunakan pada sistem. Beberapa analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan sistem, analisis data dan analisis model, selain itu juga menjelaskan tentang perancangan sistem, pemodelan data dan perancangan tampilan.
4. BAB IV Hasil dan Pembahasan: Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari perancangan yang telah dibuat pada bab sebelumnya.
5. BAB V Penutup : Bab ini memuat kesimpulan dari semua hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan juga saran - saran yang berkaitan dengan skripsi ini.