

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu sektor industri paling populer di Indonesia sekarang adalah kafe. Industri kafe telah mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir. Kafe bukan hanya sekadar tempat untuk menikmati kopi, tetapi juga menjadi ruang sosial di mana orang dapat bekerja, bersosialisasi, dan bersantai. Menurut laporan dari *International Coffee Organization (ICO)*, peminat kafe global terus meningkat dengan laju tahunan sebesar 2.5%, mencerminkan meningkatnya permintaan akan kafe di berbagai belahan dunia[1]. Perkembangan kafe di Indonesia terus meningkat pesat. Di Indonesia, khususnya, pertumbuhan kafe diperkirakan tumbuh sekitar 15-20%[2]. Pasar kopi modern di Indonesia juga mencapai nilai yang signifikan, memimpin di Asia Tenggara[2]. Independen dan jaringan kafe besar telah menunjukkan tren positif, didorong oleh gaya hidup yang didominasi generasi milenial dan Z yang gemar nongkrong, serta peningkatan daya beli konsumen. Seiring dengan meningkatnya jumlah kafe, kebutuhan akan aplikasi pencari kafe juga meningkat. Aplikasi ini membantu pengguna menemukan kafe yang sesuai dengan preferensi mereka, baik dari segi lokasi, menu, maupun suasana. Statista melaporkan bahwa 55% pengguna smartphone di Indonesia menggunakan internet untuk menemukan kafe dan restoran baru[3]. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya aplikasi semacam ini dalam membantu pengguna membuat keputusan yang tepat.

Perkembangan teknologi pada era digital saat ini telah membawa dampak yang signifikan terhadap mobilitas masyarakat dalam melakukan berbagai jenis kegiatan sehari-hari. perkembangan teknologi telah membuat kehidupan sehari-hari menjadi lebih efisien, nyaman, dan terhubung. Masyarakat dapat melakukan berbagai jenis kegiatan dengan lebih mudah dan cepat, meningkatkan produktivitas dan kualitas hidup mereka[4].

Banyaknya pengguna teknologi informasi berdampak juga pada industri kafe dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam memenuhi kebutuhan. Namun, penulis menemukan masalah pada, masalah terjadi ketika pengunjung kafe ingin mencari kafe dan bingung dengan informasi di beberapa platform yang masih kurang lengkap dan kurang jelas. Seperti harga yang tidak tercantum, informasi kurang *update*, serta bingung memilih tempat yang cocok untuk kegiatan mereka. Permasalahn ini penulis temukan saat melakukan observasi dan wawancara, terhadap orang yang ingin mengunjungi kafe dan mencari kafe. Kesimpulan dari masalah tersebut menunjukkan bahwa sistem informasi yang ada masih belum memadai dan fitur yang masih kurang.

Dari masalah yang ditemukan, penulis membuat perancangan antarmuka aplikasi pencari kafe berbasis web yang bernama CAKAF "Cari Kafe". Nantinya akan membantu para calon pengunjung kafe yang kesulitan mencari kafe yang cocok sesuai preferensi yang dikunjungi. CAKAF di rancang dengan *basic* web. Aplikasi *basic* web sangat cocok untuk media promosi dengan sifat jangkauan yang luas. Multi *device*, tidak memerlukan *instalasi*. Aplikasi web juga dapat mencapai target pasar yang luas dan bisa diakses kapan saja tanpa harus mengunduh. *Website* sebagai pilihan yang penting untuk media promosi yang komprehensif dan efektif. Aplikasi web juga dapat mencapai target pasar yang luas dan bisa di akses kapan saja tanpa harus mengunduh. Web dan *digital marketing* menjadi bidang yang potensial untuk dikembangkan dan menjadi media promosi yang murah, mudah dan efektif[5]. Aplikasi web juga dapat mencapai target pasar yang luas dan bisa diakses kapan saja tanpa harus mengunduh. *Website* sebagai pilihan yang penting untuk media promosi yang komprehensif dan efektif[5]. Khususnya dalam konteks aplikasi pencari kafe atau layanan sejenis, *website* dapat menjadi landasan yang kuat untuk membangun *platform* online yang mapan dan menjangkau audiens yang lebih luas. Antarmuka pencari kafe dapat menyajikan rekomendasi yang lebih personal dan relevan kepada pengguna berdasarkan preferensi mereka, seperti jenis kafe favorit, lokasi terdekat, atau ulasan pengguna. Dibuatnya berbasis *web*

diharapkan *user* dapat bekerja secara efektif dan efisien saat berinteraksi dengan sistem.

Untuk merancang sebuah aplikasi hal pertama yang harus dilakukan adalah merancang purwarupa. Untuk menciptakan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, diperlukan pengalaman pengguna *User Experience* yang dirancang agar memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengatasi masalah mereka. *User Experience* merujuk pada bagaimana perasaan seseorang saat menggunakan sebuah produk atau aplikasi. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip UX dalam proses desain aplikasi, produk yang dihasilkan akan memiliki peluang lebih besar untuk bersaing dan lebih mungkin digunakan oleh pengguna yang memerlukannya. Sebaliknya, jika pengguna menemukan bahwa aplikasi memiliki UX yang buruk, mereka akan cenderung beralih ke produk lain yang menawarkan pengalaman pengguna yang lebih baik[6]. Dalam perancangan aplikasi pencari kafe ini membutuhkan pendekatan metode. Peneliti menggunakan *design thinking* dalam proses penelitian. metode pendekatan yang cocok terkait dengan permasalahan ini karena pendekatannya yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna dan pemecahan masalah yang berorientasi pada pengguna. Adapun tahapan dalam *design thinking* yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode ini berfokus dalam memahami kebutuhan pengguna dari awal hingga akhir tahapan sehingga mampu memberikan suatu solusi yang divisualisasikan dalam suatu desain antarmuka.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang tampilan antarmuka pengguna yang memberikan kejelasan informasi dan lengkap untuk membantu pengunjung kafe menemukan kafe sesuai kebutuhan dan mudah dipahami sehingga dapat menavigasi aplikasi pencari kafe berbasis web menggunakan *design thinking*?

2. Bagaimana sistem rekomendasi kafe dapat dioptimalkan untuk membantu pengunjung menemukan kafe sesuai dengan kriteria dan kebutuhan mereka, baik di dalam kota maupun luar daerah?
3. Apa saja fitur yang perlu ditambahkan dalam sistem informasi kafe untuk memudahkan pengguna dalam memilih tempat yang tepat dan mendapatkan informasi terkini?

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa Batasan masalah yang diambil dalam penelitian ini agar mencapai tujuan pembuatan desain *user interface*, sebagai berikut:

1. Rancangan tampilan berbasis *web*.
2. *Prototype* digunakan sebagai simulasi aplikasi yang akan dikembangkan.
3. Metode yang digunakan adalah metode *Design Thinking*.
4. Rancangan aplikasi pencarian kafe.
5. Menampilkan informasi tentang kafe
6. Tampilan antarmuka.
7. Fokus pada pengalaman pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) aplikasi CAKAF (cari kafe) adalah:

1. Untuk menghasilkan tampilan antarmuka aplikasi pencari kafe *Shop* yang dapat memudahkan *user* untuk mendapatkan informasi kafe yang dibutuhkan dalam bentuk *website*.
2. Merancang visual *user interface* aplikasi pencari kafe *shop* yang siap di terapkan ke dalam bentuk aplikasi jadi.
3. Meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyediakan informasi yang relevan dan mudah diakses.

1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari perancangan *user interface* yang baik untuk meningkatkan *user experience* pada aplikasi pencari kafe berbasis web adalah sebagai berikut:

1. Dengan aplikasi pencari kafe yang dirancang dengan baik, pengguna dapat dengan mudah menemukan kafe yang sesuai dengan preferensi mereka, menghemat waktu dan usaha dalam mencari informasi yang relevan.
2. Kafe-kafe dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dengan memastikan informasi yang lengkap dan akurat tersedia di platform aplikasi pencari kafe, yang pada gilirannya dapat meningkatkan loyalitas pelanggan.
3. Kafe dapat meningkatkan visibilitas mereka dan menjangkau audiens yang lebih luas melalui aplikasi web, meningkatkan peluang bisnis mereka. Aplikasi ini juga dapat membantu kafe mengelola ulasan dan *feedback* pelanggan dengan lebih efisien.
4. Pengembang aplikasi dan bisnis kafe dapat mengeksplorasi peluang pasar baru dengan memahami preferensi dan kebutuhan pengguna, serta menciptakan fitur-fitur inovatif yang dapat menarik lebih banyak pengguna.

1.5.2 Manfaat Kebijakan

Manfaat kebijakan dari perancangan UI yang baik untuk meningkatkan UX pada aplikasi pencari kafe berbasis web adalah sebagai berikut:

1. Mendorong kebijakan yang mendukung pengembangan aplikasi web yang dapat diakses oleh semua kalangan masyarakat, memastikan inklusi digital dan kemudahan akses informasi.

2. Mendorong pengembangan dan dukungan kebijakan untuk industri kreatif, khususnya sektor kafe dan teknologi informasi.

1.5.3 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari perancangan UI yang baik untuk meningkatkan UX pada aplikasi pencari kafe berbasis web adalah sebagai berikut:

1. Studi ini dapat memperkaya literatur mengenai *User Experience (UX)* dengan memberikan wawasan baru tentang bagaimana prinsip-prinsip UX dapat diterapkan dalam desain aplikasi pencari kafe. Ini juga dapat menambah pemahaman tentang pengaruh UX terhadap adopsi dan kepuasan pengguna.
2. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dalam memahami efektivitas metode *Design Thinking* dalam mengatasi masalah pengguna. Tahapan-tahapan dalam *Design Thinking (empathize, define, ideate, prototype, test)* bisa dijadikan model dalam penelitian-penelitian UX lainnya.
3. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam bidang Interaksi Manusia dan Komputer dengan menunjukkan bagaimana desain antarmuka yang baik dapat meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna dalam konteks aplikasi pencari kafe.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika pada penelitian ini memiliki 5 bab di dalamnya diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, Pada bab satu, penulis menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Pada bab dua, penulis menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan untuk merancang desain antarmuka dan interaksi aplikasi.

BAB III METODE PENELITIAN, Pada bab tiga, penulis menjelaskan tentang analisis calon pengguna, rancangan purwarupa dan *tools* yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Pada bab empat, penulis menjelaskan tentang pembuatan purwarupa dan pengujian *prototype*.

BAB V PENUTUP, Pada bab lima, penulis menjelaskan kesimpulan dari hasil keseluruhan penelitian yang dilakukan dan menuliskan kritik mengenai penelitian yang mungkin akan bisa dilanjutkan oleh penulis di masa yang akan datang.

