

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan kopi di Indonesia terus mengalami peningkatan yang signifikan. Meningkatnya tingkat konsumsi kopi juga tidak lepas dari gaya hidup masyarakat yang gemar berkumpul. Tingginya konsumsi kopi di Indonesia tersebut menjadi peluang bagi banyak orang untuk mendirikan usaha kedai kopi atau *coffeshop* di daerah mereka masing-masing.

Pada saat ini, usaha *coffeshop* atau kedai kopi sedang marak-maraknya berkembang di kota-kota besar yang ada di Indonesia. *Coffeshop* pada awal mulanya hanya menyediakan tempat untuk minum kopi dengan cara yang instan, akan tetapi dengan perkembangan dan banyak minat dari pelanggan yang semakin lama semakin meningkat, berkembanglah *coffeshop* menjadi seperti sekarang.

Fenomena munculnya berbagai *coffeshop* di Indonesia memang sedang *booming*, hal ini terlihat dari peningkatan yang signifikan dari jumlah kedai kopi yang berdiri dalam negeri ini. Terbukti di tahun 2023, pendapatan pasar kopi di Indonesia mencapai IDR US\$2.7 miliar. Kedepannya diprediksi akan terjadi peningkatan pendapatan industri[1]. Tidak dapat dipungkiri bahwa kopi-kopi yang disajikan oleh *coffeshop* saat ini, khususnya di kota-kota besar memiliki hal yang berbeda jika dibandingkan dengan kedai kopi tempo dulu.

Kemunculan *coffeshop* akhir-akhir ini membuat semua kalangan secara masal menjadi penikmat kopi. *Coffeshop* yang berkembang masa kini menawarkan konsep yang cukup kreatif agar para pelanggan mendapatkan suasana yang baru.

Di masa sekarang, *coffeshop* bukan hanya sekedar tempat untuk menikmati kopi saja, melainkan *coffeshop* juga menjadi tempat untuk berkumpul bersama kerabat atau teman, bercengkrama, menyelesaikan tugas, berkerja, rapat, dan bahkan sekarang kebanyakan *coffeshop* menyediakan pertunjukan musik untuk dinikmati oleh pelanggannya.

Salah satu kota besar yang bisa disebut mengikuti fenomena ini yaitu Kota Balikpapan. Kota Balikpapan berlokasi tidak jauh dengan Ibu Kota Negara Indonesia yang baru yang terletak di dua kabupaten di Provinsi Kalimantan Timur yaitu Kabupaten Kutai Kartanegara dan Kabupaten Penajam Paser Utara. Dari hal tersebut, selain sering disebut sebagai Kota Minyak, sekarang Kota Balikpapan juga ramai disebut sebagai penyangga Ibu Kota Negara.

Selama tahun 2023, catatan Dinas Pariwisata Provinsi Kaltim menyebut hingga Oktober 2023 sudah ada 1.750.779 wisatawan berkunjung ke kota Minyak tersebut. Sedangkan, wisatawan mancanegara mencapai 18.033 orang [2].

Di Kota Balikpapan, terdapat banyak sekali macam dan jenis kedai kopi atau *Coffeshop* yang sudah dibangun. Mulai dari yang bertemakan modern, tradisional, dan macam-macam tema lainnya. Selain dari temanya yang beragam, *coffeshop-coffeshop* ini juga berlokasi di berbagai macam tempat, seperti di dalam pusat perbelanjaan, di pinggir jalan, di dalam perumahan, sampai juga ada yang terletak di lokasi-lokasi yang dapat disebut *hidden gems*.

Perkembangan teknologi dan internet membawa pengaruh besar bagi kegiatan dan aktivitas sehari-hari. Semua hal yang ingin dicari, dipelajari, diketahui dapat diakses dengan menggunakan internet. Salah satu fungsi internet adalah mencari informasi, di masa sekarang semua orang dapat mengakses informasi tentang apa saja melalui internet, hanya perlu mengetik kata kunci dari hal yang ingin diketahui, secara instan internet dapat memberikan ratusan hingga ribuan hasil tentang topik yang berkaitan.

Peneliti tertarik untuk merancang *UI/UX* dan mengembangkan *front-end* dari sebuah *website* yang akan dinamakan "Coffepedia" dengan menggunakan metode *design thinking*, *website* yang dibutuhkan bagi para wisatawan ataupun penduduk asli yang bertinggal di Kota Balikpapan untuk membantu dan mempermudah menemukan *coffeshop-coffeshop* yang ada di Kota Balikpapan.

Website yang bagus ditinjau dari *User Interface* dan *User Experience*-nya (*UI/UX*). *User Interface* atau antarmuka adalah apa yang terlihat dalam

pengoperasian suatu program, sedangkan *User Experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program. Jika sebuah website memiliki *UI/UX* yang baik, maka menimbulkan kenyamanan bagi pengguna saat mencari informasi yang dibutuhkan[3].

Dalam proses perancangan *UI/UX*, banyak metode dan teknik yang digunakan untuk memastikan produk atau layanan yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan dan selera pengguna, serta memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan. Beberapa metode yang sering digunakan dalam proses perancangan *UI* dan *UX* antara lain: *UCD*, *Lean UX*, *HCD*, *GDD*, dan *Design Thinking*.

Dalam proses perancangan *front-end website* Coffepedia yang dilakukan dalam penelitian ini, telah ditentukan untuk menggunakan metode *design thinking*. Selain dengan alurnya yang sederhana, metode *design thinking* digunakan pada penelitian ini karena metode *design thinking* bekerja dengan secara kreatif yang melibatkan pengguna ke dalam proses berpikir dan menjadikan perspektif pengguna sebagai pertimbangan utama dalam proses pemecahan masalah, sehingga peneliti merasa metode *design thinking* sangat kompatibel dan dapat sangat membantu dalam proses perancangan *front-end website* Coffepedia.

Metode *Design Thinking* memiliki serangkaian proses diantaranya, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setiap proses dalam metode *Design Thinking* digunakan untuk mencari tahu kebutuhan dan permasalahan pengguna, kemudian akan diselesaikan menjadi sebuah solusi yang diterjemahkan dalam bentuk desain antarmuka dan interaksi[4].

Berdasar latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti menuliskan hasil Perancangan akan ditulis di dalam bentuk penelitian yang berjudul "Perancangan *UI/UX* Dalam Pengembangan *Front-End Website* "Coffepedia" Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus Informasi Coffeshop Di Balikpapan)".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode *design thinking* pada proses pengembangan *user interface (UI)* dan *user experience (UX) website Coffepedia*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini telah ditentukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada perancangan *User Interface* dan *User Experience* yang didasarkan pada kebutuhan pengguna.
2. Desain akhir yang dirancang berupa *High Fidelity Prototype* dan tidak dihubungkan pemanggilan data dari suatu *database*.
3. Penelitian hanya dilakukan pada *coffeshop* yang berlokasi di Kota Balikpapan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perihal yang telah disampaikan, tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan *front-end website* "Coffepedia" dengan menggunakan tahapan-tahapan yang terdapat di dalam metode *design thinking*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menjadi acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya dan pihak lainnya dalam merancang suatu sistem yang memperhatikan aspek *UI* maupun *UX*.
2. Menjadi sumber informasi alternatif untuk mencari *coffeshop* yang ada di Kota Balikpapan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat agar penulisan hasil penelitian dapat tertulis secara terstruktur, penulisan penelitian ini terbagi menjadi beberapa bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, Membahas mengenai latar belakang yang menjadi alasan mengapa penelitian ini ditulis. Pada bab ini juga dituliskan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Membahas tentang landasan-landasan teori yang berkaitan dengan masalah yang diangkat yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN, Membahas tentang metode yang digunakan untuk mendapatkan data-data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Membahas mengenai pengerjaan sampai dengan hasil dari penelitian yang dilakukan terhadap masalah yang telah ditentukan.

BAB V PENUTUP, Membahas mengenai kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang telah dilakukan.

