

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun semakin pesat, salah satunya pada bidang sistem informasi (Kurniawan & Romzi, 2022). Suatu sistem informasi dapat mengubah data menjadi informasi yang berguna baik saat ini maupun di masa mendatang (Bahardiansyah et al., 2019). Suatu system dapat meningkatkan produktivitas suatu organisasi atau lembaga. Kebutuhan akan informasi terus meningkat. Karena itu, sangat penting untuk memiliki akses ke sejumlah besar informasi terperinci untuk mengembangkan penalaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, diharapkan setiap orang dapat menggunakan teknologi modern dengan memperluas kapasitasnya. Istilah "sistem informasi" mengacu pada setiap sistem pada suatu organisasi yang memenuhi kebutuhan manajemen transaksi sehari-hari, mendukung tujuan operasional, manajerial, dan strategis organisasi, dan mendapatkan hasil yang diperlukan. (Anggraini et al., 2020).

Terbatasnya informasi mengenai *start-up coffee Shop* di kota Malang menjadi tujuan untuk memberikan informasi yang lengkap kepada calon pelanggan. Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, mengingat Kota Malang adalah kota Pendidikan dimana terdapat banyak sekolah maupun kampus. Dapat dikatakan Kota Malang sebagai daerah pusat mahasiswa. Mengingat Kota Malang lebih didominasi oleh remaja, maka dari itu salah satu peluang bisnis yang menjanjikan adalah *start-up coffee shop* tersebut.

Start-Up Coffee Shop adalah perusahaan yang kini beroperasi di wilayah Kota Malang. Banyak Coffee Shop yang baru dibuka di kawasan ini dapat dijangkau melalui platform Perantara. Dengan munculnya *start-up coffee shop* memberikan dampak besar terhadap pendapatan karena selalu banyak dikunjungi, bahkan pelanggan yang enggan untuk datang secara langsung dapat dengan mudah menikmati produk dari *coffee shop* favoritnya melalui platform perantara yang sudah menjalin kerja sama

(Aulia et al., 2023). Namun platform perantara saat ini yang sering digunakan oleh calon pelanggan terkadang tidak mencakup seluruh *start-up Coffee Shop* terbaru sehingga calon pelanggan agak sulit untuk mencari *coffee shop* favorit yang diinginkannya. Platform perantara saat ini, seperti halnya Gofood, Grabfood, Shopeefood, dan lainnya. Padahal, apabila dengan mudah mendapatkan informasi terkait *start-up Coffee Shop* yang baru saja buka dapat menjadi salah satu bentuk dari pemasaran produk. Tetapi, tidak banyak pengusaha *start-up coffee shop* mempunyai kemampuan untuk memasarkan produk mereka dengan baik, terutama di era digital saat ini. Pemasaran produk oleh Coffee Shop pemula di wilayah Kota Malang biasanya dilakukan melalui media sosial untuk mempromosikan produk melalui akun bisnis mereka sendiri. Dengan semakin banyaknya *coffee shop* baru yang bermunculan akhir-akhir ini, cara termudah untuk mengelolanya tanpa harus mengakses *platform* lain adalah dengan menggunakan *platform* khusus yang terhubung dengan *Coffee Shop* baru untuk mengelolanya. Dengan kemunculan *start-up Coffee Shop* yang begitu marak saat ini, salah satu cara untuk menyelesaikan kumpulan *start-up* kedai kopi tanpa harus akses melalui platform perantara ialah dibentuknya suatu platform khusus yang berisikan kumpulan kedai kopi sehingga mempermudah calon pelanggan untuk menikmati produk yang dipasarkan. Karena itu, para pengembang termotivasi untuk membuat aplikasi *smartphone* yang diharapkan dapat digunakan secara luas sehingga pengguna tidak kesulitan untuk mencari *coffee shop* favorit mereka.

Figma, sebagai salah satu perangkat desain, umumnya dipakai untuk menciptakan antarmuka aplikasi di perangkat mobile, desktop, website, dan berbagai keperluan lainnya (Muhyidin et al., 2020). Aplikasi ini memungkinkan para desainer untuk bekerja secara kolaboratif pada suatu proyek, dengan menggunakan *tools* yang bermacam-macam dan mendukung berbagai platform.

Pada penelitian ini, metode yang digunakan ialah *Design Thinking* untuk membuat *user interface* untuk *start-up coffee shop* di Kota Malang. Metodologi ini berfokus pada masalah pengguna, memungkinkan penulis

menemukan solusi yang sama, dengan kebutuhan mereka dan dapat diimplementasikan dengan cara yang sama dengan kebutuhan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang desain aplikasi start-up coffee shop dengan tampilan UI (*User Interface*) yang menarik dan modern menggunakan metode *design thinking*?
2. Bagaimana merancang prototype untuk desain UI/UX mobile aplikasi start-up coffee shop?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk rancangan desain aplikasi start-up coffee shop menggunakan metode design thinking
2. Untuk merancang prototype UI/UX mobile aplikasi start-up coffee shop

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut ini ada beberapa manfaat dari penelitian yang dilakukan:

1. Dapat membantu untuk menjadi sumber referensi mengenai perancangan desain UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) pada aplikasi mobile
2. Dapat membantu untuk menjembatani pembuatan sebuah aplikasi *start-up coffee shop*

1.5 Batasan Penelitian

1. Perancangan UI (*user interface*) dibuat menggunakan aplikasi Figma
2. Perancangan UI (*user interface*) tampilan *mobile app* sampai tahap *prototype* yang berfungsi sebagai simulasi *mobile app* yang akan dikembangkan
3. Perancangan dilakukan dari sudut pandang pengguna *user*.