

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Cafe merupakan lokasi yang digunakan untuk melakukan aktivitas memakan dan meminum dengan suasana yang santai, selain itu Cafe juga merupakan tempat makan yang menyediakan tempat duduk didalam dan diluar. Menurut Maulidi (2017), pengertian Cafe ialah suatu tempat yang biasa digunakan untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung bisa memesan makanan dan minum.

Menurut (Rahman, 2022), awal mula istilah Cafe lahir dari negara Prancis kalau diartikan yaitu kopi, namun Cafe disebut sebagai nama tempat dimana orang-orang bisa berkumpul, bersantai dan beraktivitas. Seiring perkembangan jaman Cafe tidak hanya menyediakan kopi, tetapi juga tersedia minuman-minuman lain serta makanan.

Proses transaksi dimana pelayan mencatat pesanan yang diinginkan pelanggan. Barulah pelanggan mencari tempat duduk. Biasanya karyawan atau pelayan akan melayani para pelanggan secara manual satu persatu, apalagi terjadi antrean yang ramai, pelayan dapat merasa kewalahan dalam melayani pelanggan karena banyaknya pesanan yang diterima sehingga membuat kesalahan yang tidak diinginkan. Seperti contohnya kesalahan dalam pencatatan pesanan, kesalahan dalam menghitung total, dan lain sebagainya. Belum apalagi terjadi situasi dimana pelanggan bingung dan lama dalam pemilihan pesanan yang akan menimbulkan dampak berupa antrean yang Panjang dan lama.

Penelitian ini akan membuat solusi yang mampu menekankan masalah tersebut dengan mendisain menu-menu makanan dan minuman sesuai dengan harga-harganya dengan menggunakan GUI (Graphical User Interface) dan User Experience (UX) sebagai platform dimana pemesan dapat memesan menu makanan dan minuman. Aplikasi juga akan langsung terhubung langsung dengan juru masak, sehingga jurum masak langsung bisa membuat pesanan pelanggan untuk membuat efektifitas dari restoran.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Melalui pemaparan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang UI/UX aplikasi pemesan menu Cafe?
2. Bagaimana menentukan fitur aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan layanan pemesan menu Cafe?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk :

1. Menghasilkan desain UI/UX untuk aplikasi pemesan menu makanan dan minuman di Cafe.
2. Didapatkan nilai kegunaan yang didapatkan dalam disain UI/UX dalam pembuatan aplikasi pemesan menu cafe.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Penelitian dapat dimanfaatkan oleh pihak cafe untuk referensi, saran, dan usulan perbaikan yang berguna secara terus menerus melalui hasil rancangan aplikasi yang sudah dibuat.
2. Bagi Peneliti diharapkan dapat memberikan informasi baru dalam mengimplementasikan keilmuan yang ada, khususnya pada penggunaan metode Design Thinking untuk mengolah data menjadi sebuah informasi yang disajikan dalam bentuk rancangan aplikasi

## **1.5 Batasan Penelitian**

Poin-poin yang menjadi batas masalah adalah:

1. Metode yang diaplikasikan dalam penelitian ini yaitu Design Thinking dengan kuisisioner Customer pada Cafe Mamimichiel's untuk pengolahan serta pengumpulan data.
2. Objek dalam penelitian ini ada Cafe Mamimichiel's
3. Penelitian ini dilakukan hanya sebatas untuk memberikan usulan dan saran kepada pihak Cafe Mamimichiel's berdasarkan hasil pengolahan data