

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Kemajuan serta perkembangan kecanggihan teknologi masa kini yang semakin berkembang secara pesat telah membuat segala proses informasi dan komunikasi begitu cepat. Dalam kehidupan sehari-hari pun dapat merasakan perkembangan tersebut baik dalam aspek teknologi. Salah satunya adalah dengan adanya *food delivery* berbasis mobile menjadi alternatif yang lebih praktis dan efisien bagi konsumen yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun tanpa harus datang ke tokonya secara langsung.

Banyak industri yang bergerak dibidang teknologi seperti restoran yang menyediakan platform khusus *delivery* dengan bermacam berbagai menu makanan. Tetapi aplikasi restoran *delivery* tersebut masih mengalami sebagian hambatan, mulai dari tampilan yang kurang menarik serta *platform* rumit digunakan

Hambatan tersebut bisa terjalin apabila *design platform* tidak melakukan observasi dengan pengguna, sehingga memunculkan kesalahan serta tidak cocok dengan kebutuhan pengguna. Pembuatan perancangan design antar muka serta pengalaman pengguna yang tidak cocok bisa memunculkan kasus dalam pemakaian aplikasi setelah dibuat. Dengan menggunakan proses pengumpulan ide-ide dalam pengembangan *design platform* sangat dibutuhkan, proses ini bisa dicoba salah satunya dengan memakai tata cara *design thinking*.

Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* guna menganalisis kebutuhan pengguna dalam menciptakan design interaktif antarmuka *platform design thinking* bisa membantu mengajukan pertanyaan, mengajukan hipotesis, serta mengajukan relevansi, sebab *design thinking* sangat bermanfaat dalam mendefinisikan ulang permasalahan dengan pusat manusia,

menghasilkan banyak brainstorming, serta memakai tata cara *prototype* serta pengujian.

I.2 Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka ditentukan beberapa masalah penelitian, yaitu bagaimana membuat perancangan *UI/UX design restaurant Springplate delivery* yang mempermudah user untuk pemesanan makanan dari jarak jauh. Dan membuat beberapa pelayanan pemesanan makanan secara *delivery* yang lebih banyak serta sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *design thinking*.

I.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan Membuat dan Merancang *UI/UX platform Restoran SpringPlate Delivery* memberikan informasi dan mempermudah konsumen dalam memesan secara online dan sesuai dengan kebutuhan konsumen..

I.4 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak melebar, maka ditentukan batasan masalah penelitian, yaitu:

1. Hanya menampilkan perancangan *UI/UX design* dan *prototype* sebagai simulasi aplikasi yang dikembangkan
2. Untuk bagian implementasi dilakukan oleh developer
3. Sistem yang dibuat dengan *figma*
4. Bentuk perancangan berbasis *mobile*
5. Penyajian aplikasi menu *Springplate delivery* untuk pemesanan secara online

I.5 Kontribusi

Penelitian ini difokuskan untuk merancang *Prototype UI/UX platform Restoran SpringPlate Delivery*. Dengan menggunakan Metode *Design Thinking* memberikan informasi dan mempermudah konsumen dalam memesan secara online dan sesuai dengan kebutuhan konsumen.