

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Literatur

Studi literatur pada penelitian ini dilakukan dengan mencari informasi pada internet seperti artikel maupun penelitian sejenis lainnya yang terkait dengan UI/UX Design menggunakan metode Design Thinking. Studi literatur yang dilakukan dengan mencari informasi menggunakan kata kunci “User Interface dan User Experience Design”, “UI/UX Aplikasi Food Delivery”, “UI/UX Aplikasi Informasi Promo” dan “Design Thinking” pada situs pencarian seperti Google Scholar. Kemudian juga melakukan sitasi untuk sumber studi literatur menggunakan perangkat lunak seperti Mendeley. Pada tahapan ini diperlukan kurun waktu 1 minggu untuk mencari dan mempelajari informasi mengenai judul penelitian yang sesuai yaitu UI/UX APLIKASI FOOD DELIVERY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Tahun	Variabel Penelitian				
			a	b	c	d	e
1	<i>Perancangan User Interface (Ui)/User Experience (Ux) E-Commerce Menggunakan Metode Lean Ux Dan User Experience Questionnaire (Ueq) Pada Ijoe Biru Clothing Untuk Meningkatkan Experience Pemesanan Custom Produk Dan Pembelian Produk</i>	2022	√				

2	<i>Desain Ui/Ux Aplikasi healmed Menggunakan Metode Design Thinking</i>	2022	√	√	√		
3	<i>Perancangan Ulang Ui & Ux Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile</i>	2022	√	√	√		
4	<i>User Interface Aplikasi Datangin Customer Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking</i>	2022	√	√	√	√	
5	<i>Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus Grabfood)</i>	2019		√	√	√	
6	<i>Faktor -Faktor E-Commerce Yang Memengaruhi Tingkat Konsumerisme Di Jakarta</i>	2022			√		√
7	<i>Ui / Ux Design Model For Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: Smik Rosma Karawang)</i>	2022	√	√	√		
8	<i>Design Thinking Approach For User Interface Design And User</i>	2022	√	√			

	<i>Experience On Campus Academic Information Systems</i>						
9	<i>Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik</i>	2020	√		√		
10	<i>Pengembangan Purwarupa Aplikasi Informasi Diskon Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking</i>	2020		√	√		√

Keterangan

Tabel 2. 2 Keterangan Variabel Penelitian

- a: Perancangan UI/UX c: Mobile Apps e: Informasi Promo
b: Design Thinking d: Food Delivery

2.3 User Interface

Menurut Lastiansah (2012), user interface merupakan tampilan atau gambaran antara cara program dengan pengguna berinteraksi, yang mengacu pada semua aspek interaksi pengguna dengan komputer. Segala sesuatu yang terlihat di layar, membaca dokumentasi dan memanipulasi dengan keyboard atau mouse juga merupakan bagian dari user interface.(Mochamad Asy'ari Putra Pratam, 2022)

2.4 User Experience

Menurut ISO 9241 – 11 (1998), user experience adalah tanggapan dan persepsi pengguna sebagai bentuk reaksi terhadap suatu produk, layanan, dan sistem. User experience merupakan bentuk kemampuan pengguna untuk merasakan kesenangan dan kepuasan dari menggunakan suatu produk, memegang produk, atau melihat produk tersebut. Desainer tidak dapat mendesain pengalaman pengguna tetapi desainer dapat menerjemahkan keinginan pengguna menjadi user experience yang baik. (Rifqi Taufiq Maulana, 2020)

2.5 Food Delivery

Menurut Taufik et al. (2020) online food delivery adalah salah satu strategi pemasaran digital yang digunakan oleh perusahaan di bidang kuliner. Sedangkan menurut Setiawan et al. (2018) salah satu strategi pemasaran digital yang digunakan oleh pelaku usaha dalam bidang kuliner. Platform ini menyediakan dan menampilkan usaha makanan atau minuman, konsumen dapat langsung melihat daftar menu, memesan, dan melakukan pembayaran menggunakan aplikasi digital (Nurul Az-zahra, Aries Tantya, & Cipta Apsari, 2021). Aplikasi pembayaran digital saat ini diantaranya seperti e-wallet, m-banking, dan fitur pembayaran khusus yang ditawarkan oleh masing-masing aplikasi online food delivery. (Piddiani, Aprilia, & Karlina, 2022)

2.5 Promo

Promo adalah sebuah kegiatan memasarkan barang atau jasa kepada konsumen yang bertujuan untuk mengenalkan produk atau jasa yang baru, maupun memperkuat brand image suatu perusahaan. Sama halnya dengan promo yang dilakukan secara online (Halim, 2010: 45). Dimensi dari promo itu sendiri adalah program promo. Dan indikator dari promo tersebut menurut Kiseleva et al. (2016) terdapat beberapa jenis, yaitu:

1. Program diskon, yaitu penghematan pengeluaran dengan adanya pemotongan harga secara persentase dari harga barang atau jasa yang ditawarkan pada pelanggan.
2. Program cashback, yaitu program yang memungkinkan pelanggan mendapatkan kembalian uang sebesar persentase tertentu dari setiap pembelian.

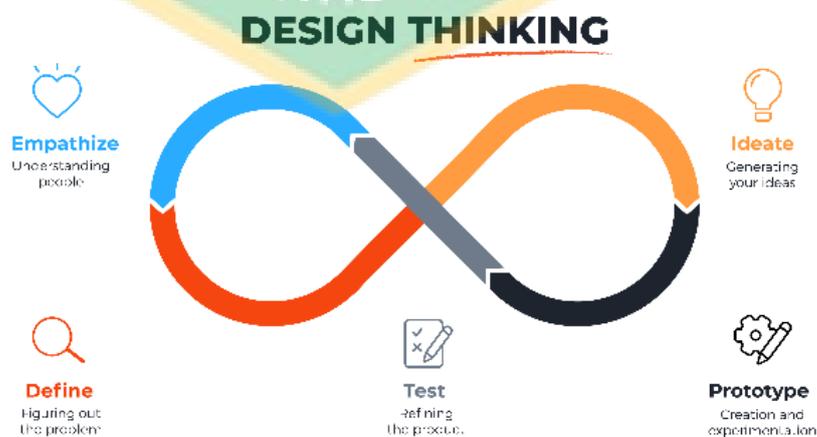
Selain itu, menurut menurut (Atman Maulana & Asra, 2019)serta Shafinaz(2020) terdapat juga program promo dalam bentuk:

1. Promo bebas biaya pengiriman, yaitu program yang memungkinkan pembeli. untuk berbelanja tanpa adanya pengeluaran ekstra untuk jasa pengiriman.
2. Promo waktu tertentu, yaitu sebuah promo yang hanya dilakukan di hari atau tanggal tertentu dengan diskon yang khusus.

(Abdulah Rakhman, Wirianto, Bunfa, & Rifiyanti, 2022)

2.6 Design Thinking

Design thinking adalah proses tahapan yang sifatnya Agile atau berulang dimana dilakukan untuk mencari strategi atau inovasi baru serta mendapatkan solusi untuk memahami pengguna, permasalahan pengguna (Firdausi, 2021)



Gambar 2. 1 Design Thinking Process

Design Thinking Memiliki 5 tahapan proses diantaranya sebagai berikut:

1. Emphatize (berempati)

Tahapan ini dilakukan dengan cara peneliti melakukan wawancara ataupun observasi permasalahan yang ada.

2. Define (mendefinisikan)

Tahap ini dilakukan dengan cara peneliti mendefinisikan kebutuhan apa yang dibutuhkan pengguna berdasarkan wawancara atau observasi yang dilakukan. (Candra Wardana & Gusti Lanang Putra Eka Prisma, 2022)

3. Ideate (ideasi)

Menciptakan ide yang akan dituangkan untuk menghasilkan solusi yang inovatif terhadap kebutuhan pengguna

4. Prototype

Membuat prototype atau gambaran rancangan tampilan sebagai pengaplikasian dari tahap ideasi sehingga dapat diuji.

5. Test (pengujian)

Pengujian terhadap solusi yang telah dihasilkan dari pembuatan prototype dan menganalisis serta mengevaluasi apakah solusi yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna, jika belum tahapan bisa balik lagi ke tahapan manapun.

(Azmi, Putra Kharisma, & Akbar, 2019)

2.7 Prototype

Prototype digunakan untuk merancang sistem informasi. Model prototype memberikan kesempatan bagi pengembang perangkat lunak dan objek penelitian untuk saling berinteraksi selama proses perancangan sistem (Shalahuddin & Sukanto, 2011). Menurut Yurindra dalam bukunya Rekayasa Perangkat Lunak (2017), ia menjelaskan bahwa prototyping adalah proses yang memungkinkan pengembang untuk membuat model perangkat lunak, dan metode ini baik digunakan jika customer tidak dapat memberikan informasi yang maksimal tentang kebutuhan yang diinginkannya. (Mochamad Asy'ari Putra Pratam, 2022)

2.8 Merchant FnB

Merchant Food and Beverage sendiri memiliki pengertian yaitu seorang individu ataupun kelompok yang menjadi pelaku usaha di bidang yang mengkhususkan pada makanan dan minuman baik dalam hal penyajian maupun pelayanannya. (Venusita, 2019)

