

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Berlakng

Bersamaan kemajuan teknologi yang terus menjadi bertumbuh serta terus menjadi maju. Kecanggihn teknologi era saat ini membuat seluruh cara data serta komunikasi sedemikian itu kilat. Dalam kehidupan tiap hari juga bisa merasakan kemajuan itu bagus dalam pandangan teknologi. Salah satunya merupakan dengan terdapatnya food delivery berplatform mobile jadi pengganti yang lebih efisien serta berdaya guna untuk pelanggan bisa diakses bila saja serta dimana saja tanpa wajib tiba ke gerai raga.

Banyak pabrik yang beranjak dibidang teknologi semacam restoran yang sediakan program spesial delivery dengan berbagai bermacam menu santapan. Namun aplikasi restoran delivery itu nasih hadapi sebageian halangan, mulai dari bentuk yang kurang menarik dan program kompleks digunakan

Halangan itu dapat terangkai bila design program tidak melaksanakan pemantauan dengan konsumen, alhasil menimbulkan kekeliruan dan tidak sesuai dengan keinginan konsumen. Pembuatan penyusunan design dampingi wajah dan pengalaman konsumen yang tidak sesuai dapat menimbulkan permasalahan dalam pemakaian aplikasi sehabis terbuat. Dengan memakai cara pengumpulan gagasan dalam pengembangan design program amat diperlukan, cara ini dapat dicoba salah satunya dengan mengenakan aturan metode design thinking.

Metode *design thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan membuat inovasi yang baru. Untuk mendapatkan *feedback* dilakukan proses pengujian menggunakan tahap *usability testing*. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan, didapatkan hasil desain situs web mencakup *UI/UX* yang mampu untuk menjadi solusi dari permasalahan yang ada (AINA MELIA, 2019)

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan diatas. Hingga didetetapkan sebageian permasalahan riset, ialah gimana membuat penyusunan UI atau UX design restoran food delivery tasty town yang memudahkan user buat pemesanan santapan dari jarak jauh. Serta

membuat sebagian jasa pemesanan santapan dengan cara delivery yang lebih banyak dan cocok dengan keinginan pengguna dengan memakai tata cara design thinking.

1.3 Tujuan Masalah

Penelitian ini bermaksud buat membuat serta mengonsep UI atau UX program restoran tasty town food delivery membagikan data serta memudahkan pelanggan dalam memesan dengan cara online serta cocok dengan keinginan pelanggan.

1.4 Batasan Masalah

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

1. Cuma menunjukkan penyusunan UI atau UX design serta prototype selaku imitasi aplikasi yang dikembangkan
2. Sistem yang terbuat dengan figma
3. Wujud penyusunan berplatform mobile
4. Penyajian aplikasi menu Tasty Town food delivery buat pemesanan dengan cara online

1.5 Kontribusi

Selaku seseorang periset yang mempelajari mengenai penyusunan UI serta UX pada Sistem Data food delivery mobile app, partisipasi yang bisa diserahkan buat mengonsep prototype UI atau UX program restoran food delivery tasty town. Dengan memakai tata cara design thinking membagikan data serta memudahkan pelanggan dalam memesan santapan dengan cara online serta cocok dengan keinginan pelanggan dengan cara kilat.

