

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi bertumbuh sangat pesat, kini sudah mempengaruhi pemikiran dan budaya dalam masyarakat. Hal ini membuat dunia bisnis turut berkembang, salah satunya adalah bisnis kopi. Sebagai efek, terintisnya sebuah bisnis model berupa *mobile apps* penyedia minuman kopi akan memudahkan *customer* untuk menikmati kopi tanpa harus datang ke tempat karena pesanan akan di antar sesuai alamat. Bibir Kopi merupakan salah satu bentuk bisnis berbasis *mobile apps* yang menjual berbagai macam minuman kopi dan makanan ringan, tetapi lebih berfokus pada minuman kopi. Berdasarkan wawancara dengan pemilik aplikasi, Muhammad Fauzi, *mobile apps* ini dikembangkan karena kecintaan dan kesukaan beliau pada kopi dan peracikannya.

Saat proses pengembangan *mobile apps*, pemilik aplikasi, Muhammad Fauzi, hanya berfokus pada fungsionalitas dari aplikasi Bibir Kopi. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber, yaitu pecinta kopi dan paham tentang *design*, desain tampilan *UI* menjadi persoalan utama dalam *mobile apps* tersebut. Persoalan tersebut meliputi warna, *layout font*, serta beberapa elemen yang belum sesuai, menjadikan tampilan aplikasi Bibir Kopi terlihat kurang menarik, kaku, dan monoton.

Berdasarkan uraian diatas, *re-design* merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan daya tarik aplikasi Bibir Kopi. Hal itu didukung dengan pengertian *re-design* yaitu perancangan ulang suatu aplikasi dalam hal tampilan maupun fungsi untuk menghasilkan produk atau desain yang lebih baik dari sebelumnya. Adapun elemen cakupan yang ada pada permasalahan diatas yaitu warna, *layout*, *font* dan beberapa elemen yang belum selaras. Selain itu, metode *prototype* akan diterapkan dalam pengembangan *re-design* aplikasi Bibir Kopi. Aditya (2021) menjelaskan bahwa *prototype* adalah implementasi rancangan program yang memungkinkan pengguna melihat dan mengalami sistem final jauh sebelum itu dibangun. *Prototype* tersebut digunakan sebagai gambaran untuk perbandingan tampilan sebelum dilakukan *re-design* dan sesudah di *re-design*.

Hal ini dilakukan agar aplikasi Bibir Kopi terlihat lebih menarik sehingga pengguna akan merasakan experience yang lebih. Menilik pada fungsionalitas aplikasi Bibir Kopi yang sudah bagus dan mudah dipahami, akan jauh lebih bagus lagi jika dikombinasikan dengan tampilan *UI* yang baru dan menarik. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi refrensi seseorang yang ingin melakukan *re-design* pada tampilan *UI*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bersumber menurut latar belakang, diketahui permasalahan berikut:

1. Tampilan aplikasi Bibir Kopi masih kurang menarik.
2. Tampilan aplikasi masih terlalu monoton dan kaku.

## 1.3 Batasan Masalah

Bersumber menurut latar belakang, dapat diketahui permasalahan berikut:

1. Rancangan aplikasi Bibir Kopi memiliki beberapa fitur tetapi disini hanya berfokus pada tampilan *UI*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Bertujuan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile apps* Bibir Kopi lebih menarik dengan menerapkan metode *prototype* agar nantinya bisa menjadi perbandingan hasil sebelum di *re-design* dan sesudah di *re-design*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa didapat dari riset ini adalah:

- a) Manfaat jangka pendek.

Memberikan sebuah referensi baru untuk desain tampilan *UI* pada aplikasi penjualan kopi.

- b) Manfaat Jangka Panjang

Dengan adanya penelitian ini kedepannya aplikasi Bibir Kopi bisa lebih dikembangkan lagi, Dan penelitian ini bisa bermanfaat bagi mahasiswa untuk menjadi referensi dengan judul skripsi yang serupa.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Menjabarkan mengenai alur penulisan skripsi meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang dibuat.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Menjabarkan mengenai kajian pustaka dan landasan teori untuk memecahkan masalah pada topik yang diangkat.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Menjabarkan tahapan dalam penelitian.

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menjabarkan tentang hasil penelitian.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Menjabarkan kesimpulan penelitian serta saran untuk penelitian selanjutnya yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.