BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi seperti sekarang ini pertumbuhan ekonomi mendorong banyak Usaha Mikro Kecil dan Menengah atau biasa disebut dengan UMKM untuk berkompetisi dalam setiap aktivitas pemasaran produk dan jasa. Kegiatan pemasaran memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan usaha, mengingat orientasinya dalam memberikan value kepada konsumen. Setiap pelaku usaha di tiap kategori ini dituntut untuk memiliki kepekaan terhadap setiap perubahan yang terjadi.

Usaha kedai kopi menjadi usaha yang menjanjikan dewasa ini. Bentuknya sangat beragam, dari kedai kopi yang terkesan eksklusif hingga kedai kopi yang standar. Kedai – kedai tersebut memiliki spesifikasi dalam menjual produknya. Saat ini, usaha kedai kopi muncul menjadi usaha yang memiliki konsep tempat, konsep jualan (marketing), konsep kemasan, konsep menu, dan konsep pelayanan yang menarik. Suasana di setiap kedai kopi yang memiliki ciri khas berbeda - beda menjadi salah satu daya tarik bagi para konsumen.

Kedai Biasa Coffee merupakan sebuah kedai kopi yang ada di Yogyakarta dengan citarasa Indonesia pada setiap menunya. Kedai Biasa mengusung slogan Good Coffee is a Treasure. Saat ini konsep pemasaran hanya menggunakan website. Dimana di era globalisasi penggunaan mobile kian meningkat. Namun Kedai Biasa belum mempunyai sistem pengenalan produk yang menjangkau pengguna mobile.

Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) adalah sebuah disiplin ilmu yang mempelajari perancangan, implementasi, dan evaluasi sistem komputasi interaktif dan berbagai aspek terkait. Fokus pembelajaran pada interaksi manusia dan komputer adalah interaksi antara satu atau lebih manusia sebagai pengguna dan satu atau lebih komputer dimana keduanya saling berinteraksi dengan tujuan tertentu. Antarmuka perangkat lunak merupakan salah satu media interaksi antara manusia sebagai penguna dan komputer. Antarmuka perangkat lunak merupakan bagian dari perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, dan diajak berinteraksi secara langsung maupun melalui pemahaman tertentu.

Seiring dengan pemahaman akan pentingnya desain antarmuka dalam berbagai macam sistem, maka diperlukan pula adanya desain yang baik untuk pengoperasian sistem antarmuka digital. Salah satunya adalah Ionic Framework yang dikembangkan oleh Drifty Co. pada tahun 2012. Ionic Framework merupakan sebuah framework aplikasi mobile yang bersifat open-source dengan teknologi web seperti HTML, CSS, dan Javascript. Dengan mengusung unsur – unsur dasar dari desain tipografi, grid, skala, warna, ikon, dan penggunaan visual digunakan dalam penyampaiannya. Terinspirasi oleh desain yang bersih, sederhana, dan fungsional mengedepankan antarmuka yang konsisten.

Dunia desain antarmuka aplikasi tentu tidak lepas dari masalah *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* karena kedua komponen tersebut merupakan kunci dari keberhasilan suatu aplikasi. Untuk mengetahui apakah aplikasi sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum maka dibutuhkan suatu *testing* terhadap aplikasi tersebut.

Kepuasan pengguna menjadi titik utama keberhasilan dalam pembuatan aplikasi. Untuk memenuhi kebutuhan pengguna maka perlu dilakukan analisis terhadap elemen yang ada pada Ionic Framework. Pada penelitian ini penulis mencoba untuk membuat *testing* terhadap konsep Ionic Framework menggunakan Metode *Kano.*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka diambil suatu rumusan masalah yaitu bagaimana membuat sebuah antarmuka dengan konsep Ionic Framework yang mencakup User Interface (UI) dan User Experience (UX).

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini menggunakan perangkat mobile.
2. Aplikasi ini menggunakan elemen *color, button, cards, list, tabs,* dan *animation.*
3. Pengguna yang ditargetkan untuk penelitian ini terdapat pada pengunjung kedai kopi dan lingkungan kampus STMIK AKAKOM Yogyakarta.
4. Metode yang digunakan untuk menghitung kuesioner menggunakan metode *Kano*.
5. Metode Kano digunakan untuk menghitung kepuasan pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kepuasan pengguna terhadap antarmuka Ionic Framework melalui aplikasi Kedai Biasa Coffee menggunakan Model Kano.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu mengetahui tingkat kepuasan pengguna menggunakan antarmuka Ionic Framework melalui aplikasi Kedai Biasa Coffee untuk menampilkan elemen *color, button, cards, list, tabs,* dan *animation.*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang dilakukannya penelitian, rumusan masalah yang akan diselesaikan, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan penelitian. Disini penulis menganalisis mengenai kepuasan pengguna menggunakan antarmuka Ionic Framework dengan Metode Kano.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang digunakan sebagai landasan penelitian, berisi teori, hasil penelitian maupu pendapat para ahli. Menjelaskan elemen Ionic Framework yang akan diteliti dan langkah-langkah penelitian menggunakan Metode Kano dalam bentuk diagram maupun deskripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem aplikasi Kedai Biasa Coffee sebagai aplikasi yang akan diteliti, populasi dan sampel (pengunjung Kedai Biasa Coffee dan mahasiswa STMIK AKAKOM), teknik pengumpulan data (penyebaran kuesioner secara random), validitas

dan reliabilitas tiap butir pertanyaan kuesioner yang ada pada metode Kano.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi program (Kedai Biasa Coffee) , hasil perhitungan validitas dan reliabilitas, hasil analisis pengujian aplikasi dengan metode Kano dalam bentuk grafik.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi jawaban atas rumusan masalah dan saran untuk penelitian selanjutnya.