

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran teknologi terhadap kemajuan organisasi, instansi ataupun perusahaan sudah tidak diragukan lagi. Dengan dukungan teknologi yang baik, maka sebuah perusahaan akan memiliki keunggulan kompetitif sehingga mampu bersaing dengan perusahaan lainnya. Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak perusahaan di berbagai bidang yang sudah menggunakan sistem-sistem ataupun aplikasi-aplikasi yang mendukung berjalannya kegiatan dan tujuan di perusahaan guna mendapatkan hasil yang lebih cepat, lebih baik, dan lebih akurat.

Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, di salah satu kota besar yaitu Yogyakarta, dimana dihuni banyak manusia dari penjuru Indonesia yang mempunyai aktivitas untuk bekerja dan sebagai mahasiswa. Semakin pesat teknologi informasi di era modern ini, salah satunya adalah pemesanan makanan secara *online* terutama *Shopee Food*, banyak digunakan karena memudahkan penggunaanya dalam melakukan transaksi dan pemesanan makanan. Dengan adanya aplikasi tersebut, terkadang menyebabkan penggunaanya untuk berfikir ulang dalam melakukan transaksi pemesanan makanan yang disebabkan oleh berbagai hal yang harus di pertimbangkan dalam melakukan pemesanan makanan. Berdasarkan latar belakang permasalahan ini, untuk menentukan sikap konsumen terhadap pembelian *Shopee Food*, maka dibutuhkan Analisa Sikap Konsumen terhadap Pembelian *Shopee Food* di Kota Yogyakarta menggunakan metode

PIECES yang bertujuan untuk mempertimbangkan pembelian makan di *Shopee Food*.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu “Bagaimana menganalisa sikap konsumen terhadap pembelian *Shopee Food* di Kota Yogyakarta menggunakan metode PIECES yang bertujuan untuk mempertimbangkan pembelian makan di *Shopee Food*”.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, adapun ruang lingkup pada proposal skripsi ini adalah :

1. Aplikasi yang akan dianalisis adalah *Shopee Food*.
2. Survey hanya dilakukan di kalangan masyarakat Kota Yogyakarta. Usia 14-41.
3. Objek yang akan diuji hanya *Shopee Food*.
4. Indikator yang digunakan dalam penelitian usabilitas dengan menggunakan PIECES terdiri 6 indikator penilaian yaitu *Performance, Information, Economy, Control/Security, Efficiency, dan Service*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui tingkat keputusan pembelian makanan melalui aplikasi *Shopee Food*, dengan memberikan masukan kepada yang bersangkutan dalam bertransaksi di aplikasi *Shopee Food* dengan merekomendasi hasil analisa terhadap konsumen dalam pembelian makanan di *Shopee Food*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah menganalisa terkait konsumen dalam mengambil keputusan untuk bertransaksi membeli makanan di *Shopee Food*.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini mencakup Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab ini menjelaskan Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori yang dibutuhkan dalam proses analisis permasalahan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi Bahan/Data, Peralatan, Prosedur dan Pengumpulan Data, dan Analisis dan Rancangan Sistem.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi Implementasi dan Uji Coba Sistem yang membahas implementasi dari metode yang digunakan beserta kelebihan dan kekurangan yang diperoleh serta pengujian Analisa Sikap Konsumen terhadap Pembelian *Shopee Food* di Kota Yogyakarta Menggunakan Metode PIECES yang bertujuan untuk mempertimbangkan pembelian makan di aplikasi *Shopee Food*, dan Pembahasan membahas kajian/bahasan tentang hasil pengujian dan dikaitkan dengan penelitian lain/tinjauan pustaka.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi Kesimpulan yang berisi jawaban dari pernyataan penelitian yang dinyatakan dalam perumusan masalah, dan Saran yang berisikan simpulan yang perlu dilanjutkan atau direalisasikan.