

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat. Masyarakat kini dapat dengan mudah merasakan manfaat teknologi dalam mencari dan mendapatkan informasi, bahkan tidak hanya sekedar informasi, teknologi kini juga dapat membantu mempermudah masyarakat dalam menjalankan kegiatan dengan praktis di berbagai peluang untuk mendapatkan fasilitas mumpuni dalam berbagai bidang. Untuk dapat memenuhi kebutuhan fasilitas digital masyarakat, tentunya dibutuhkan sumber daya manusia untuk mengakselerasikan Indonesia menuju dunia digital. PT.GIT Solution perusahaan yang bergerak dalam bidang teknologi telah membuat berbagai jenis aplikasi dibidang teknologi informasi terutama yang berkaitan dengan proses digitalisasi suatu masalah, contohnya aplikasi HR dan presensi melalui mobile, aplikasi olahraga yang menyediakan banyak fitur kesehatan, aplikasi akuntansi, dan lain sebagainya. Genius Resto adalah aplikasi digitalisasi restoran dan *point of sales* berbasis Mobile dengan tujuan memudahkan pengguna dalam memulai mengelola sebuah restoran dimulai dari menu makanan digital, sistem kasir digital, *pantry* dan admin digital. Mengapa berbasis Mobile, karena pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah, tidak perlu repot mengantri atau memesan melalui kasir, pelanggan dapat memesan langsung makanan dengan hanya men-*scan* QR code di meja masing-masing . Selain Genius Resto tentu terdapat banyak aplikasi

kompetitor lainnya. Namun setelah melakukan Research, terdapat beberapa Insight yang didapat. Dalam perancangan desain UI/UX aplikasi Genius Resto, diharapkan dapat memberi solusi untuk merancang desain sebuah aplikasi Genius Resto dengan user interface dan user experience yang menarik, minimalis dan modern.

Dalam perancangan ini software editing yang digunakan adalah Figma, dan didalamnya berisi terkait tampilan dari sisi *user*, seperti menu Makanan, halaman detail, halaman konfirmasi, halaman pembayaran, dan detail pesanan. Dengan perancangan ini diharapkan aplikasi Genius Resto dapat diterima dengan baik oleh masyarakat, khususnya pegiat usaha dibidang restoran untuk mempermudah pengelolaan restoran sekaligus digitalisasi menyeluruh baik dari sisi pelanggan, kasir, dapur, dan admin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara merancang desain aplikasi yang dibutuhkan perusahaan?
2. Bagaimana cara merancang desain aplikasi Genius Resto dengan tampilan User interface yang menarik dan modern dengan berbasis mobile device?

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas maka ruang lingkup pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Perancangan desain UI/UX dari sisi pelanggan aplikasi Genius Resto menggunakan figma.
2. Proses yang digunakan dalam merancang UI/UX aplikasi Genius Resto ini menggunakan metode Prototyping.
3. Proses yang digunakan dalam pengujian UI/UX aplikasi Genius Resto ini menggunakan metode *blackbox*.

1.1.Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang desain aplikasi Genius Resto sesuai yang dibutuhkan oleh Perusahaan.
2. Memudahkan *user* lebih nyaman dalam menggunakan aplikasi Genius Resto dengan tampilan user interface yang simple, menarik dan modern.
3. Menghasilkan prototype mobile apps Genius Resto yang dapat di kembangkan lebih lanjut dan *asset* desain bisa digunakan oleh programmer dan Perusahaan.

1.2.Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu pengetahuan desain bagaimana merancang desain yang baik sesuai dengan kebutuhan perusahaan berdasarkan target pasarnya. Kemudian dapat diketahui bagaimana proses atau alur kerja seorang UI/UX Designer didalam perusahaan. Selain itu dapat dapat diketahui apa saja yang dikerjakan selama proses Magang Bersertifikat Kampus Merdeka di PT. GIT Solution.