

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat menjalani jam istirahat di kampus, mahasiswa biasanya mengisi waktu tersebut dengan melepaskan penat, berbincang dengan teman, hingga mengisi perut dengan makan [1]. Tempat yang menjadi pilihan mahasiswa cukup beragam, seperti warteg, *cafe*, hingga kantin. Kantin merupakan fasilitas umum yang menyediakan makanan dan minuman. Kantin menjadi pilihan untuk banyak mahasiswa dikarenakan kantin menyediakan fasilitas yang dapat memberikan kenyamanan serta rasa betah bagi para pengunjunnya.

Kantin memiliki banyak kelebihan sehingga sering ramai pengunjung terutama mahasiswa yang sedang ingin beristirahat [2]. Kantin biasanya menyediakan makanan yang cukup ramah di kantong mahasiswa dan juga memiliki banyak variasi [3]. Selain harganya yang murah, kantin juga menjaga ke higienisan makanannya karena sudah dijelaskan di Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 1098/Menkes/SK/VII/2003 [4]. Kegiatan makan di kantin juga secara tidak langsung meningkatkan gizi masyarakat dikarenakan makanan yang disediakan memiliki pola makan yang sehat [5].

Walaupun memiliki banyak kelebihan, kantin juga memiliki kekurangan yang sering dialami oleh pengunjunnya. Kekurangan yang biasanya terjadi terutama di tempat menjual makanan dan minuman seperti kantin ini berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner adalah jumlah pembeli yang terlalu banyak, proses pembuatan makanan yang lama, pemilihan makanan, proses pembayaran, pesanan yang tertukar, hingga antrean. Dari permasalahan tersebut diperlukannya sebuah sistem untuk meningkatkan efisiensi dari proses pemesanan makanan di kantin. Namun sistem yang dapat mengatasi permasalahan tersebut diperlukannya sebuah metode dalam pembuatan antarmuka. *User Interface* yang baik akan memberikan kenyamanan pengguna dalam melihat tampilan dan memahami fungsionalitas aplikasi, sedangkan *User Experience* yang baik dapat memberikan kemudahan pemakaian aplikasi bagi pengguna [6].

Sistem merupakan sekelompok elemen yang saling terhubung dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan [7]. Tentunya sistem yang dibuat memerlukan perencanaan agar tidak hanya mancapai tujuan namun juga berjalan

dengan efektif dan efisien. Sistem yang dibuat bertujuan untuk meningkatkan efisiensi terhadap proses pemesanan makanan yang terdapat di kantin kampus. Sistem menyediakan fitur untuk melakukan pemesanan makanan secara *online* agar proses pemesanan makanan tidak akan menumpuk di *tenant* kantin. Hal ini akan membuat pembeli dapat mempercepat proses pengajuan pesanan yang dapat diproses oleh Tenant sebelum pembeli datang ke lokasi Tenant. Sistem akan dibuat dengan berbasis *website* agar mudah diakses oleh konsumen yang ingin melakukan pemesanan *online* pada makanan di kantin.

Dalam melakukan rancang bangun, penting untuk diperhatikan adalah tampilan antarmuka. Pembuatan antarmuka bertujuan agar mempermudah suatu sistem informasi agar dapat dikatakan *user friendly* [8]. Agar dapat mencapai sistem informasi yang *user friendly*, perlu adanya menggunakan prinsip dari *design interface*.

*Heuristic Evaluation* merupakan metode penilaian suatu produk digital yang bertujuan untuk meningkatkan tampilan antarmuka, sehingga pada penelitian pengembangan sistem umpan balik dari pengalaman pasien digunakan metode *Heuristic Evaluation* untuk meningkatkan kualitas dari tampilan antarmuka yang sudah dibuat[9]. Pada penelitian pembuatan *portal based*, metode *Expert-Validation* yang merupakan metode yang dilakukan dengan melakukan validasi atau pengumpulan data kepada orang yang sudah ahli dibidangnya dan alasan pemilihan metode ini dikarenakan sumber yang tepercaya karena berasal dari seorang ahli [10].

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah *Expert-Validation* dikarenakan prinsip ini sesuai dengan pengembangan yang ingin dilakukan yaitu membuat sistem baru dengan tampilan antarmuka yang baik untuk pemesanan di kantin, sedangkan *Heuristic Evaluation* hanya sesuai dengan penelitian terhadap sistem atau produk digital yang sudah ada dan ingin ditingkatkan kualitas tampilan antarmukanya.

Setiap sistem yang dibuat tentunya memerlukan tahap *testing* untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari sebuah sistem. Metode *System Usability Scale* (SUS) adalah metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari responden untuk mengukur tingkat *usability* dari sebuah sistem [11]. Adapun metode *User Experience Questionnaire* yang merupakan metode yang menggunakan kuesioner untuk mengukur *User Experience* dari sebuah sistem. Pada penelitian pengembangan sistem pemesanan pada kantin akan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* dikarenakan hasil dari metode ini memberikan

penilaian lebih spesifik terhadap *User Experience* yang dapat diukur [12].

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sistem yang dapat mengatasi masalah yang terjadi yaitu antrean pada kantin. Sistem yang dibuat diharap dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dari proses pemesanan di kantin. Tampilan antarmuka menjadi komponen penting dari sistem yang akan dibuat. Tampilan antarmuka yang baik akan memberikan berbagai kegunaan saat *user* menggunakan sistem pemesanan di kantin. Perlu proses yang matang dalam pembuatan tampilan antarmuka agar dapat meningkatkan daya tarik *user* dan juga informasi yang terdapat pada sistem dapat tersampaikan dengan baik kepada *user*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, pada subbab ini dijabarkan rumusan masalah yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merancang sistem pemesanan di kantin dengan menggunakan metode *Expert Validation*?
2. Berapa tingkat kepuasan pengguna terhadap antarmuka pada sistem berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *User Experience Questionnaire*?

## 1.3 Batasan Masalah

Terdapat batasan-batasan masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Perancangan antarmuka sistem hanya berfokus pada halaman *end-user* (*customer*).
2. Sistem yang dibuat tidak akan mencakup sistem pembayaran (*Payment Gateway*).

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Mengetahui cara untuk merancang sistem pemesanan di kantin menggunakan metode *Expert Validation*.
2. Mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap antarmuka pada sistem berdasarkan hasil pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Membantu pembeli dan *tenant* untuk mengurangi tingkat antrean di kantin
2. Meningkatkan jumlah peminat untuk datang ke kantin yang tingkat antreannya sudah berkurang.
3. Memberikan kenyamanan kepada *user* dalam menggunakan sistem pesanan di kantin.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN  
Berisikan latar belakang dari masalah yang diangkat dari topik penelitian, rumusan masalah yang akan dikaji, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat dari dilaksanakannya penelitian.
- Bab 2 LANDASAN TEORI  
Berisi landasan dan tinjauan teori yang digunakan dalam penelitian.
- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN  
Berisikan penjelasan mengenai metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.
- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI  
Berisikan hasil dari implementasi penelitian yang sudah dilakukan
- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN  
Berisikan kesimpulan dan saran dari rangkaian proses penelitian yang telah dilakukan.