

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Aplikasi reservasi *cafe* biasanya hanya dimiliki oleh beberapa *cafe*, artinya suatu aplikasi reservasi *cafe* hanya untuk satu *cafe* tersebut. Informasi dari setiap *cafe* masih terbilang berserakan, tidak pada satu aplikasi. Pengusaha harus dapat tetap mengikuti perkembangan dan memanfaatkan teknologi yang ada dalam bisnis mereka untuk tetap kompetitif, meningkatkan kepuasan dan memenuhi permintaan pasar.

Perkembangan usaha bisnis kuliner termasuk *cafe* di Indonesia berkembang dengan sangat pesat. Fenomena generasi milenial selalu berkumpul dan bersosialisasi di tempat-tempat tertentu marak terjadi di masyarakat saat ini. Pada zaman sekarang ini, tempat nongkrong terdapat dimana-dimana[1].



**Gambar 1.1 Data Konsumsi Kopi [1]**

Gambar 1.1 merupakan grafik data dari masyarakat yang konsumsi kopi di Indonesia. Diketahui pula bahwa konsumen sangat condong untuk membeli kopi setiap harinya dan datang ke tempat langsung, sedangkan sistem penjualan dan pemesanan tempat melalui online masih jarang. Semua proses penjualan akan tetap dikelola secara manual.

Pelanggan datang ke *cafe* lalu memesan makanan dan minuman. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada beberapa aplikasi reservasi seperti Traveloka, Pegipegi dan sebagainya, masih jarang terdapat aplikasi yang menyediakan layanan reservasi *cafe*. Dilakukan juga observasi pada beberapa aplikasi pesan antar atau order makanan seperti *Gofood*, *Grabfood*, *Shopeefood* dan sebagainya hanya fokus pada layanan pesan antar atau order makanan saja, tidak untuk melakukan reservasi[2].

Salah satu pelanggan yang mungkin sering termarjinalkan ketika ingin memesan menu, adalah dari kalangan difabel. Difabel adalah kependekan dari *Differently Able English*. Disabilitas adalah istilah yang kami perjuangkan untuk diganti karena ada stigma negatif yang melekat pada istilah tersebut. Tujuan penggantian istilah ini adalah untuk memberikan makna yang lebih halus.

Istilah lain yang digunakan untuk disabilitas adalah “cacat” atau orang cacat. Istilah ini ditemukan dalam Konvensi Hak Penyandang Disabilitas (CRPD), yang mendefinisikan konsep sebagai orang dengan kemampuan dan sikap terbatas serta lingkungan yang dapat menghalangi aktivitas mereka dalam kesetaraan di masyarakat [3].

Penyandang disabilitas buta warna merupakan penyakit kelainan pada mata yang ditentukan oleh gen resesif pada kromosom seks, khususnya terpaut pada kromosom X atau kondisi ketika sel-sel retina tidak mampu merespon warna dengan semestinya. Sebagian besar penderita buta warna akan sulit membedakan gradasi warna merah, dan hijau warna oranye dan coklat. Tipe ini disebut juga buta warna merah-hijau. Tipe buta warna merah-hijau menjadikan penderita sulit membedakan antara warna merah dengan warna hitam dan berbagai gradasi warna ungu. Seseorang penderita buta warna akan melihat warna-warna tersebut lebih kusam atau pucat dibandingkan orang-orang yang memiliki penglihatan normal [4].

Penyandang disabilitas seperti Buta warnaseringkali menghadapi kendala dalam mencari informasi sesuai dengan kebutuhan mereka, termasuk dalam mencari *cafe* yang cocok bagi mereka. Aksesibilitas bagi penyandang disabilitas sering kali terbatas dan tidak memenuhi kebutuhan mereka. Oleh karena itu,

dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan dan preferensi para penyandang disabilitas, sehingga mereka dapat dengan mudah menemukan *cafe* yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Untuk membantu mengatasi masalah ini, perlu adanya aplikasi yang memenuhi kebutuhan dan preferensi individual dengan *Disability*, sehingga mereka dapat menemukan *cafe* yang dapat memenuhi kebutuhan mereka dan nyaman. Aplikasi ini akan memastikan bahwa informasi yang diberikan jelas, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan individu *disability*.

Perancangan aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) karena mempertimbangkan target yang sudah jelas. UCD adalah metode yang banyak digunakan untuk menggambarkan rancangan aplikasi. Konsep UCD menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses *system* yang sedang dikembangkan *User Centered Design* sangat cocok dengan penelitian ini karena menempatkan pengguna yaitu penyandang disabilitas buta warna dan masyarakat yang suka pergi ke *café* sebagai pusat agar meminimalisir kesalahan yang terjadi[5].

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS). *System Usability Scale* (SUS) adalah metode yang memiliki pengaruh signifikan dan banyak digunakan dalam berbagai aplikasi karena kesederhanaannya. Metode ini awalnya dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986.

Keunggulan dari *System Usability Scale* (SUS) adalah kemampuannya untuk menghasilkan hasil yang andal dan valid dengan penggunaan yang mudah dan dapat diaplikasikan dengan jumlah responden yang relatif kecil. Selain itu, metode ini efektif dalam membedakan sistem yang baik dan tidak baik[6].

Dengan demikian, berdasarkan uraian diatas penelitian ini membuat Perancangan Desain Aplikasi CACA (*Cari Cafe*) Untuk Penyandang Disabilitas Menggunakan Metode *User Centered Design*.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini

memiliki rumusan masalah yaitu belum adanya desain aplikasi yang menyesuaikan penyandang disabilitas seperti Buta Warna.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian memiliki pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan rancangan desain antarmuka pada aplikasi CACA (*cari cafe*) untuk penyandang disabilitas (Buta Warna) menggunakan metode *User Centered Design* (UCD)?
2. Bagaimana menentukan kualitas desain antarmuka aplikasi caca (*cari café*) dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)?

### 1.4 Batasan Masalah

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan desain aplikasi untuk Buta warnamerah-hijau.
2. Membuat fitur reservasi tempat, reservasi waktu, dan reservasi menu di *Café Purwokerto*.
3. Perancangan desain aplikasi CACA dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).
4. Mengetahui kualitas tampilan desain antarmuka aplikasi CACA apakah layak atau tidak, dengan menggunakan metode *system usability scale* (SUS).

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan desain aplikasi *cari cafe* yang menyesuaikan penyandang disabilitas dengan menggunakan metode *User Centered Design* dan menentukan kualitas desain tampilan aplikasi *cari café* dengan menggunakan metode *system usability scale* (SUS).

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi *cafe*, adanya penelitian ini memberikan manfaat sebagai media informasi dan promosi yang dapat memberikan kepuasan dan memudahkan pengguna dalam pemesanan baik menu maupun tempat.
2. Bagi developer, dapat digunakan sebagai referensi dalam merancang aplikasi reservasi *cafe* menggunakan metode *User Centered Design*.
3. Bagi ilmu pengetahuan, sebagai informasi dan rujukan dalam melakukan pembaruan penelitian terkait perancangan desain aplikasi untuk penyandang disabilitas menggunakan metode *User Centered Design*.
4. Bagi peneliti, sebagai ilmu dan wawasan baru juga pengetahuan dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan menggunakan ilmu pengetahuan yang dimiliki.