

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis kuliner di Indonesia meningkat dikarenakan kebutuhan dan gaya hidup yang tinggi (Ali, Maharani, & Syarif, 2020), Penelitian Omnico menemukan bahwa 58 persen pelanggan akan lebih sering mengunjungi restoran jika teknologi yang meningkatkan pengalaman tersedia. Ini adalah statistik yang luas tetapi menunjukkan pentingnya inovasi berbasis data yang berkembang pesat di restoran. Dengan fokus yang tulus pada solusi seluler dan aplikasi yang tepat sasaran bagi pelanggan yang terikat dengan kenyamanan *smartphone*, operator layanan cepat akan mempertahankan daya saing, meningkatkan ukuran pesanan, meningkatkan frekuensi kunjungan, dan meningkatkan loyalitas (Taylor, 2019). Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi berbasis teknologi untuk meningkatkan tingkat daya tarik dari sebuah restoran dan juga meningkatkan sebuah *user experience* yang menarik. Maka dari itu peneliti melakukan sebuah inovasi dari sebuah produk yang sudah ada yaitu *coaster*.

Coaster secara bahasa menurut kamus oxford berarti nampan kecil atau tikar ditempatkan di bawah botol atau gelas untuk melindungi meja di bawahnya. Pengembangan *coaster* dilakukan karena dari produk eksisting yang telah ada dari *coaster* yang digunakan oleh banyak restoran bersifat satu kali pakai seperti kertas ada juga yang menggunakan produk kayu dan gabus. Ketiga bahan produk yang telah disebutkan memiliki kelebihan tersendiri namun masih memiliki isu seperti kertas; Kertas menawarkan lebih sedikit penghalang terhadap oksigen, cahaya, dan mikroba dibandingkan bahan kemasan lain seperti plastik. Akibatnya, barang-barang yang disimpannya – terutama produk makanan – memiliki masa simpan yang lebih pendek jika disimpan dalam kemasan kertas (SmartSolve, 2021) alhasil produk hanya sekali pakai namun sebagai pelindung meja dibawahnya juga hanya menawarkan sedikit perlindungan. Gabus mempertahankan tanda dan noda dari cairan gelap, seperti

anggur merah maka kurang penggunaannya dalam restoran yang memiliki variasi jenis minuman yang berpostensi memberikan sebuah noda pada gabus ditambah karena gabus adalah bahan yang sangat lembut dan lebih rentan terhadap kerusakan. Beberapa jenis kayu yang digabungkan dengan berbagai jenis perawatan kayu telah sangat meningkatkan daya tahan kayu secara umum, tetapi ada banyak aplikasi kayu yang tidak cocok karena masalah daya tahan. Dalam kasus di mana bahan perlu menahan beban berat yang tinggi, benturan ganda, suhu yang sangat tinggi atau rendah, logam dan bahan sintetis sering digunakan sebagai pengganti kayu. Bahkan dalam kasus aplikasi kayu tradisional seperti *coaster*, masalah daya tahan telah meningkatkan penggunaan alternatif seperti plastik, yang dapat dibentuk untuk memberikan tampilan kayu, tetapi dapat bertahan lebih lama dengan perawatan yang lebih sedikit.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat identifikasi masalah yang berdasarkan latar belakang diatas, yaitu;

1. Perlunya pengembangan produk yang fokus yang tulus pada solusi seluler dan aplikasi yang tepat sasaran bagi pelanggan yang terikat dengan kenyamanan *smartphone*.
2. Produk eksisting dari *coaster* yang ada yang digunakan restoran memiliki kekurangan dari segi material.

1.3 Rumusan Masalah

Perancangan sebuah solusi yang memiliki fokus sekitar *user experience* untuk meningkatkan kemudahan, kenyamanan dan ekstensi dalam penggunaan berbasis teknologi sekitar penggunaan *smarthphone* dan juga melindungi furnitur meja.

1.4 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana merancang *coaster* yang fokus dalam meningkatkan kemudahan, kenyamanan dan ekstensi dalam penggunaan berbasis teknologi?

2. Material apa yang ideal dalam produk *coaster*?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Menambah kemudahan, kenyamanan dan ekstensi dalam penggunaan berbasis teknologi dalam produk *coaster*.
2. Menjadi aspek pembandingan dengan produk eksisting yang sudah ada dalam segi material dan juga penggunaannya.

1.6 Batasan Masalah

Batasan masalah melingkupi batasan desain dengan bentuk visual yang informatif, antara lain;

1. Aplikasi fitur yang mengutamakan kemudahan, kenyamanan dan *user experience*.
2. Penggunaan material berdasarkan dari studi kajian yang melingkupi studi material dan eksisting produk yang digunakan restoran.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Melingkupi variabel mandiri berupa data literatur mengenai produk eksisting dan perbandingannya dalam segi material lalu menghubungkan dengan variabel lain yang berbasis teknologi untuk meningkatkan *user experience*.

1.8 Keterbatasan Penelitian

Memaparkan keterbatasan peneliti seiring melakukan penulisan ada hal-hal atau variabel yang terlampirkan dalam keluasan ruang lingkup penelitian namun karena adanya kesulitan yang bersifat metodologis atau prosedural maka dalam penelitian bentuk hasil dari perancangan hanya melingkupi desain secara visual oleh peneliti yang bersifat informatif.

1.9 Manfaat Penelitian

1. Sebagai ilmu pengetahuan bagi pembaca dan kajian bagi mahasiswa yang akan memiliki proyek serupa.
2. Menjadi contoh bagi industri kedepan untuk bersandar pada temuan yang ada pada teori yang ditemukan dari penelitian ini.

1.10 Sistematika Penulisan Laporan

1. Bab 1 Pendahuluan

Berisi tentang pengenalan terhadap perancangan dan penelitian secara bertahap. Dimulai dari latar belakang lalu diuraikan untuk mempermudah keterbatasan masalah yang ada pada penelitian.

2. Bab 2 Kajian

Berisi tentang perbandingan dengan dua penelitian terdahulu untuk membantu memecahkan permasalahan variabel yang ada pada penelitian ini. Menguraikan isi teori berdasarkan judul penelitian dan juga teori yang ada pada penelitian terdahulu.

3. Bab 3 Metode

Berisi mengenai teori metode dan metode yang akan digunakan dalam penelitian. Bab 3 juga akan mengungkapkan tahap perancangan yang akan dibahas di Bab 4.

4. Bab 4 Pembahasan

Berisi tahapan perancangan yang sesuai dengan yang dipaparkan Bab 3.

5. Bab 5 Kesimpulan

Berupa konklusi dari perancangan dan penelitian.