

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menu pada industri makanan dan minuman memainkan peran penting yakni sebagai alat komunikasi terhadap pelanggan. Desain dari sebuah menu saling terkait dengan layanan, kualitas makanan, dan harga. Menu juga menjadi alat yang strategis untuk meningkatkan penjualan [1]. Pada era transformasi digital, khususnya pada industri makanan dan minuman seperti kafe turut serta berkembang mengikuti perubahan teknologi. Perkembangan teknologi tersebut dapat dilihat pada penggunaan menu yang dulunya menggunakan format tradisional menu yang melibatkan kertas dan pena, kemudian beralih ke elektronik digital menu.

Kata “digital” mempunyai arti menampilkan data secara elektronik pada layar [1]. Layar merupakan media elektronik yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi yang dibutuhkan, yang penggunaannya dapat meliputi dunia pendidikan, pemerintahan, dan dunia industri [2]. Dalam hal ini, digital menu adalah informasi terkait makanan dan minuman dari sebuah industri makanan dan minuman yang ditampilkan pada layar seperti tablet, *kiosk*, papan, dan *smartphone*. Digital menu memungkinkan konsumen dalam menelusuri dan memilih produk makanan atau minuman, dimana menu tersebut memiliki visual yang baik dan deskripsi mengenai makanan tersebut [3]. Pada digital menu dapat dengan mudah mengubah sejumlah informasi mengenai menu yang ada, gambar menu, dan promosi tanpa harus mencoret, menutupi sticker ketika menu tersebut tidak ada, dan mengeluarkan biaya tambahan [4]. Dengan adanya digital menu dapat mendorong interaksi konsumen dan memberikan kenyamanan dan dorongan yang kuat untuk memilih makanan yang diinginkan [5]. Menu digital lebih efektif dalam meningkatkan pengalaman pelanggan dan mendorong niat untuk memesan ketika digunakan untuk makanan yang kurang dikenal atau tidak berpengalaman [3].

Penerapan digital menu ini berlokasi di Agropedia Space, yang merupakan area yang di kelola oleh RRA (*Research and Recreation Area*). Agropedia Space, sebagai bagian dari program *Research and Recreation Area* (RRA), mengukung konsep inovatif dengan mengintegrasikan kegiatan riset dan rekreasi. Kafe ini

menjadi wadah unik yang memanfaatkan tanaman hidroponik sebagai elemen utama dalam menciptakan produk makanan dan minuman berkualitas. Dengan memadukan teknologi hidroponik dan konsep ruang rekreasi, Agropedia Space menawarkan pengalaman kuliner yang tidak hanya lezat tetapi juga berkelanjutan. Namun, pada Agropedia Space pemilihan menu untuk produk makanan dan minuman masih menggunakan format menu tradisional yakni menggunakan kertas.

Pada penelitian ini, penulis akan membuat digital interaktif menu yang akan diterapkan di Agropedia Space untuk menggantikan format menu tradisional. Digital interaktif menu berbasis interaktif *website* akan dikoneksikan pada tablet, yang memungkinkan konsumen dapat menelusuri dan memilih produk makanan di meja melalui layar sentuh [3]. Dengan menampilkan visual tersebut yang mempunyai deskripsi mengenai bahan-bahan yang digunakan, deskripsi sejarah makanan, dan berbagai rasa yang akan dirasakan pada makanan tersebut dan memberikan produk favorit yang sering dipesan, sehingga dapat mengurangi ketidakpastian konsumen dalam memesan makanan dan memberikan pengalaman interaktif dengan menu tersebut.

System Usability Scale (SUS) merupakan kuisioner untuk mengukur persepsi penggunaan berbagai macam produk dan layanan seperti produk sehari-hari maupun produk khusus [6]. Dalam konteks ini, keterkaitan SUS dengan digital menu interaktif berbasis *website* menjadi relevan untuk mengukur efektivitas dan *User Experience* (UX). SUS dipilih sebagai metode pengujian dikarenakan hasil dari nilai SUS dapat digunakan untuk meningkatkan pengembangan sistem meskipun sistem tersebut sudah di atas rata-rata [7]. Hasil dari penggunaan SUS dapat mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap penggunaan digital menu. Pada penelitian ini, penulis akan menerapkan digital menu berbasis *website* pada Agropedia Space. Serta, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kepuasan konsumen serta penjualan produk pada sektor *food and beverages* [5].

1.2. Perumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah dari penelitian ini :

1. Bagaimana mengimplementasikan interaktif digital menu berbasis *website* untuk produk makanan dan minuman di Agropedia Space?

2. Bagaimana menganalisis kepuasan konsumen pada interaktif digital menu menggunakan metode *System Usability Scale*?

1.3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk :

1. Mengimplementasikan interaktif digital menu pada Agropedia Space untuk menggantikan format menu tradisional.
2. Mengetahui kepuasan konsumen terhadap ketertarikan membeli menu dengan Interaktif Digital Menu di Agropedia Space.

1.4. Batasan Masalah

Adapun agar penulisan dari penelitian ini tidak terlalu luas cakupannya, terdapat batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Penerapan interaktif digital menu hanya berada di Agropedia Space.
2. Melakukan analisis kepuasan dan kenyamanan konsumen terhadap interaktif digital menu pada area Telkom University.

1.5. Rencana Kegiatan

Berikut rencana kegiatan yang akan dilakukan :

1. Kajian pustaka
Mengumpulkan informasi dari jurnal maupun artikel yang terkait dengan penelitian mengenai topik dan metode yang digunakan yang berguna untuk menambah pengetahuan. Berikut beberapa informasi yang dibutuhkan antara lain seperti pengertian menu, digital interaktif menu, dan metode SUS.
2. *Expert Judgement*
Mengumpulkan informasi dari orang yang berpengalaman pada bidang yakni digital interaktif menu sebagai menambah ilmu pengetahuan.
3. Melakukan implementasi
Melakukan implementasi dari perancangan sistem yang dirancang.
4. Menganalisa hasil penelitian
Menganalisis survey terkait kepuasan konsumen dan *expert* terhadap sistem

yang telah dibuat. Dalam kasus ini yakni digital interaktif menu.

5. Kesimpulan

Memberikan kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat.

1.6. Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan yang akan dilakukan penulis selama pembuatan proposal adalah sebagai berikut :

Proposal :

Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Kajian Pustaka																
<i>Expert Judgment</i>																

Tugas Akhir :

Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Melakukan Implementasi																
Menganalisis hasil peneltitan																
Kesimpulan																

*Keterangan: shading warna *grayscale*