

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis *café* sekarang semakin menjamur. Hampir di setiap kota memiliki *café*. Dalam bahasa Perancis, *café* berarti kopi. Tapi lama-kelamaan *café* diartikan sebagai tempat untuk minum-minum atau bahkan memakan makanan ringan. Di setiap *café*, pasti terdapat seorang atau lebih barista.

Barista adalah orang yang membuat dan menyajikan minuman kopi. Kata barista berasal dari Italia yang berarti pelayan bar. Di sekolah menengah kejuruan (SMK) ada jurusan tata boga yang mempelajari bagaimana membuat makanan ataupun minuman. Tidak sedikit siswa yang ingin menjadi seorang barista. Peran barista sangat penting dalam sebuah *café*. Karena seorang barista merupakan nyawa dari minuman kopi. Namun, untuk menjadi seorang barista tidaklah mudah. Jika ingin memiliki ilmu ataupun keahlian barista, disarankan untuk mengambil kelas kursus atau pelatihan yang banyak disediakan oleh *café-café* ternama di Indonesia.

Untuk mempermudah dan membantu para calon barista dalam belajar meracik berbagai varian kopi, maka akan dibangun sebuah game yang dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran. Dengan bermain game, pemain akan berkonsentrasi tinggi agar mendapat hasil terbaik. Dalam bermain game, pemain berinteraksi langsung dengan masalah di dalam suatu permainan. Game juga berisikan tantangan yang berbeda di setiap levelnya. Dengan kata lain, pemain melakukan hal yang sama secara berulang – ulang dalam satu masalah. Dan juga,

permainan membutuhkan konsentrasi yang berbeda dari pelajaran formal. Karena dengan belajar melalui visualisasi yang menarik pada media handphone diharapkan dapat melatih diri untuk menjadi lebih terpacu. Selain itu juga manusia memiliki sifat lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara visual.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul penelitian : PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI MERACIK BERBAGAI VARIAN KOPI "SI BARISTA".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah bagaimana membuat aplikasi game edukasi meracik berbagai varian kopi berbasis sistem android yang dapat digunakan sebagai media edukasi untuk calon barista ?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini digunakan sebagai media edukasi berbentuk *game*.
2. Hanya dapat dijalankan pada sistem operasi Android.
3. Menggunakan 3 rasa dalam minuman kopi, yakni sangat pahit, pahit dan normal.
4. Menggunakan 2 mode pembuatan minuman kopi, yakni mode manual dan mode *espresso machine*.
5. Hanya dapat digunakan oleh satu orang pemain (*single player*)
6. Terdiri dari 3 *level* yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda.
7. Menggunakan *touchscreen* sebagai media interaksi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi edukasi meracik berbagai varian kopi. Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Membantu para calon *barista* dalam belajar meracik berbagai varian kopi.
2. Menjadi saran untuk calon *barista* atau para penyuka kopi agar dapat memahami secara dasar tentang bagaimana menjadi seorang barista dengan menggunakan aplikasi "Si Barista".
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang Pendidikan Strata 1 (S1) pada jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta..

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

1.5.1 Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Mengumpulkan literatur yang berhubungan dengan tema penelitian yang merupakan koleksi pribadi, perpustakaan, dan tulisan dari internet.

1.5.2 Analisis

Melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi game edukasi meracik berbagai varian kopi.

1.5.3 Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan alur dan *interface* aplikasi , dan perancangan alur pada penelitian ini menggunakan flowchart dan diagram HIPO.

1.5.4 Implementasi

Membuat aplikasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap perancangan.

1.5.5 Pengujian

Menggunakan metode *black box testing* untuk menguji apakah fungsionalitas aplikasi yang telah dibuat sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini, maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan agar mempermudah pemahaman dalam penelitian ini. Adapun penyusunan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka, teori, pendapat, dan sumber lain yang dapat digunakan sebagai perbandingan atau acuan dalam pembahasan masalah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi perancangan aplikasi game edukasi meracik berbagai varian kopi, perancangan konsep *game*, perancangan *interface*, serta perancangan struktur navigasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi rincian penerapan dari rancangan yang telah dibuat, cara kerja, penggunaan, dan pengujian aplikasi.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

