

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang semakin pesat, belanja adalah salah satu kegiatan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, seperti bahan makanan, pakaian, barang rumah tangga, kebutuhan sehari-hari, dan kebutuhan lainnya. Seiring dengan perkembangan jaman, internet saat ini sudah menjadi sesuatu yang sangat mudah di dapatkan masyarakat, mulai dari remaja, tua, hingga dewasa. Maka tidak jarang banyak orang beralih menggunakan internet untuk membuka beberapa situs, salah satunya adalah situs belanja *online*. [1]

Penggunaan internet di masyarakat memudahkan mereka berbelanja online menggunakan internet terutama *Smartphone*. *Smartphone* banyak menyediakan fitur yang berguna dan mudah digunakan menggunakan aplikasi yang tersedia. Pada saat sekarang masih sedikit kedai kopi menggunakan aplikasi sendiri untuk mengembangkan bisnisnya, mereka hanya menggunakan bantuan dari *e-commerce* yang hanya menyediakan wadah untuk menjualkan produk mereka. [2]

Peneliti berharap aplikasi berbasis Android untuk pembelian produk di Sebelas *Coffee Crafter* dapat menjadi sarana yang tidak hanya digunakan untuk penjualan, tetapi juga mendukung pengembangan bisnis lebih luas. Aplikasi ini diharapkan mampu memfasilitasi promosi dan event eksklusif yang hanya tersedia di platform tersebut, tanpa perlu bergantung pada aplikasi lain seperti *e-commerce*. Selain itu, aplikasi ini memberikan keleluasaan kepada pengguna untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam kegiatan promosi. [3]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat ditentukan perumusan masalah yaitu bagaimana peneliti mampu merancang aplikasi berbasis android yang bisa dimanfaatkan oleh *Sebelas Coffee Crafter*.

1.3 Batasan Masalah

1. Menggunakan *Software Kodular* sebagai perancangan aplikasi.
2. Subjek penelitian *Sebelas Coffee Crafter*.
3. Aplikasi berjalan menggunakan metode potrait.
4. Spesifikasi *device* minimum Os 6.0 (*Marsmellow*) dan ram minimum 2gb.
5. Komponen computer : *Motherboard, VGA, RAM, Hardisk, Processor*.
6. Menampilkan produk dengan bentuk video.
7. Aplikasi berbentuk *prototype*
8. Aplikasi belum bisa di gunakan untuk konsumen.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan aplikasi berbasis android menggunakan sistem baru yang dimana tidak hanya menampilkan produk tetapi bisa memberikan visual berupa video tentang produk tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberi kemudahan bagi perusahaan atau UMKM memberikan kenyamanan bagi pelanggan mereka serta dapat memberikan keuntungan yang besar tanpa harus mengeluarkan biaya lebih.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar

isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (menggambar) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

Contoh :

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, ...

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, ...

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan, ...

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, ...

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian, ...