

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belakangan ini, kopi mulai banyak diminati di Indonesia. Banyak masyarakat yang ingin mencari informasi serta belajar tentang kopi. Terdapat beberapa aplikasi khusus yang membahas tentang kopi, seperti aplikasi *coffee cup guru* yang ada pada *Play Store*. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi tutorial cara menyeduh kopi dengan menggunakan beberapa alat. Tetapi pada aplikasi *coffee cup guru* tersebut memiliki ukuran berkas yang sangat besar, sehingga memakan banyak ruang penyimpanan *smartphone* serta informasi yang diberikan kurang memadai. Atau pada aplikasi *Ensiklopedia Kopi* yang hanya menampilkan ragam jenis kopi di Indonesia saja, tanpa ada fitur atau informasi lainnya.

Dengan aplikasi *BaristaCoffee* masyarakat dapat menemukan informasi dasar tentang kopi, belajar menyeduh kopi menggunakan beberapa alat yang berbeda, serta dapat mengetahui lokasi kedai atau tempat roaster kopi. Aplikasi ini dibangun berbasis *Android* serta menggunakan *SQLite* sebagai databasenya.

Oleh karena itu, untuk mendukung masyarakat dalam mencari informasi tentang kopi, belajar mengolah kopi, serta menemukan lokasi kedai dan roaster kopi dan segala hal mendasar yang berkaitan dengan kopi maka dibuatlah penelitian dengan judul **"PERANCANGAN APLIKASI BARISTA COFFEE BERBASIS ANDROID"** Sehingga diharapkan dengan adanya aplikasi ini, banyak masyarakat yang terbantu untuk belajar dan mengetahui tentang kopi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, permasalahan yang dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi android yang dapat membantu user menemukan informasi tentang kopi, menampilkan tutorial belajar menyeduh kopi dengan menggunakan alat, serta menampilkan lokasi kedai dan *roaster* kopi.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah ini lebih terarah, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya berjalan pada sistem operasi Android dengan minimum version 4.1 (jelly bean).
2. Penunjuk lokasi kedai kopi hanya dikhususkan di kota Jogja.
3. Penunjuk lokasi hanya dapat dijalankan ketika ada koneksi internet.

1.4 Maksud dan Tujuan

1. Maksud penelitian ini adalah :
 - a. Sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 Informatika mendapatkan gelar sarjana komputer di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Tujuan Penelitian ini adalah :
 - a. Mempermudah masyarakat yang ingin belajar mengenal dan menyeduh kopi.

- b. Mengedukasi masyarakat luas tentang kopi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dalam penelitian ini antara lain :

1. Dapat membantu masyarakat yang ingin belajar tentang kopi.
2. Membantu pengguna menemukan lokasi kedai dan *roastery* kopi.
3. Menerapkan ilmu yang didapatkan selama mengikuti perkuliahan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Menambah pengetahuan tentang bagaimana membangun aplikasi pada sistem operasi android.
5. Menambah referensi penulisan karya ilmiah bagi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang akan penulis gunakan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Literatur

Metode pengambilan data menggunakan berbagai macam literature yaitu mencari informasi diberbagai website yang memiliki konten berkaitan dengan penelitian ini.

2. Metode Observasi

Yang dilakukan pada metode ini ialah pertama mencari lokasi yang telah tersedia di Google Maps terlebih dahulu dan akan di lakukan pendataan

manual dengan cara terjun langsung kelokasi untuk menandai lokasi kedai dan *roastery* kopi agar lebih lengkap.

3. Metode Wawancara

Wawancara akan dilakukan kepada beberapa barista kopi untuk memperoleh data dan informasi tentang kopi atau yang berkaitan dengan topik skripsi ini.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan mencakup kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Sedangkan analisis kelayakan mencakup kelayakan operasional dan kelayakan teknis.

1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

1. *Application Development Life Cycle* (ADLC)

ADLC (*Application Development Life Cycle*, Siklus Hidup Pembangunan Aplikasi), dalam rekayasa perangkat lunak dan rekayasa aplikasi adalah proses mengumpulkan kebutuhan aplikasi dan membangun, sehingga bias membentuk aplikasi yang memenuhi kebutuhan.

2. *Waterfall*

Waterfall adalah sebuah metode dalam pengembangan perangkat lunak yang dilakukan untuk membuat pembaruan perangkat lunak. Model

yang digunakan memiliki alur yang terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

1.6.4 Metode Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan terhadap aplikasi yang akan dibuat dengan menggunakan UML untuk pemodelan aplikasinya.

1.6.5 Metode Pengujian

1. *Black box testing*
2. *White box testing*

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan beserta tinjauan pustaka.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis terhadap system yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi, UML, rancangan interface dan rancangan tentang aplikasi yang dibuat.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pengimplementasian aplikasi atau sistem berdasarkan dari proses analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat pada bab sebelumnya.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang cantuman sumber-sumber referensi yang membantu dalam proses pembuatan laporan skripsi.

