

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan sistem informasi berlangsung di berbagai bidang seperti manajemen, akuntansi, rumah sakit, pemasaran, penelitian, geografi, cafe, restoran, dll. Di antara berbagai cara hidup di Indonesia, perkembangan pengetahuan di bidang kuliner adalah salah satu yang paling terlihat. Misalnya, jika Anda mencari kata "kedai kopi atau *coffee shop*" ke dalam halaman pencarian, Anda akan mendapatkan ratusan bahkan ribuan informasi tentang kata itu. Dampak positif perkembangan teknologi informasi kedai kopi semakin dikenal masyarakat luas. Namun, itu bukan informasi rinci dan berkelanjutan tentang informasi cafe. Sekarang sudah banyak tersedia aplikasi-aplikasi yang memberikan informasi lebih lanjut tentang cafe serta deskripsi rinci seperti harga, lokasi, fasilitas dan banyak lagi. Dan juga informasinya bersifat faktual dalam arti tidak akan diupdate lagi jika tidak ada perubahan informasi dari cafe tersebut.

Adapun terdapat permasalahan dalam transaksi yang telah di lakukan di *coffee shop SK Coffee Lab* yaitu seperti aplikasi susah untuk di gunakan dan terlalu sulit dimengerti dari segi desain UI nya. Customer terkadang bingung untuk melakukan transaksi di *coffee shop* tersebut dan memilih untuk memesan secara manual. Dengan demikian pemilik *coffee shop* mencari solusi untuk menarik pelanggan agar merasa nyaman saat memesan menu di *coffee shop* tersebut.

Lalu peneliti memberikan solusi seperti merancang aplikasi berbasis android dengan simple dengan desain yang menarik dan mudah untuk digunakan untuk customer. Dengan aplikasi berbasis android ini peneliti memberikan kemudahan bagi customer maupun pihak *coffee shop* untuk melakukan transaksi. Untuk customer bisa memesan menu dengan mudah dan untuk pemilik *coffee shop* dapat melihat Riwayat transaksi dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana menyajikan dan menampilkan aplikasi

penjualan kopi yang dapat dipilih secara mudah, praktis, dan menarik dengan menggunakan aplikasi mobile.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari Pengembangan Aplikasi *My Coffee* adalah mengembangkan aplikasi *My Coffee* untuk mempermudah Customer untuk memilih minuman dan memberikan kemudahan dalam transaksi menggunakan desain antarmuka yang simple dan menarik dengan aplikasi mobile.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini untuk pemilik *Coffee shop* dan Customer adalah:

1. Untuk pemilik *Coffee shop*, Aplikasi ini mempermudah proses bisnis *Coffee shop* untuk melakukan transaksi dengan customer.
2. Untuk Customer *Coffe Shop*, Aplikasi ini mempermudah customer untuk memilih beragam pilihan menu yang tersedia serta total harganya.

1.5 Sistematika Penulisan

Penataan laporan tugas akhir ini dibuat dengan struktur sebagai berikut:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab 1 ini mencakup latar belakang, rumusah masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

2. BAB II: TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab 2 ini merupakan hasil tinjauan Pustaka terdahulu dan landasan teori dari beberapa sumber yang terpercaya.

3. BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab 3 ini mencakup metode penelitian, alat dan bahan penelitian dan kebutuhan perancangan

4. BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab 4 ini menjelaskan hasil pengujian dan penelitian berupa analisis serta pembahasan penelitian.

5. BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 ini berisi kesimpulan yang konsisten yang berhubungan dengan tujuan penelitian, serta saran kedepannya untuk penulis.