

**MEDIA VISUALISASI 3D ALAT KOPI DAN TUTORIAL
MANUAL BREWING DI KEIKO BAHABIA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER
Pada Jurusan Sistem Informasi
INSITUTE INFORMATICA & BUSISNES DARMAJAYA



Disusun Oleh:

FEBRIYANSYAH

NPM.1311050111

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
JURUSAN SISTEM INFORMASI
INSTITUTE INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2018**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dimasa ini peranan multimedia sangat menonjol, multimedia menyajikan informasi gambar yang di sertai suara, misalnya media televisi, pendidikan, film, dan lain-lain. Hampir setiap hari kita berhadapan dengan multimedia, hidup kita seakan-akan tidak dapat dipisahkan dengan multimedia. Teknologi multimedia dapat menyampaikan informasi secara audio visual sehingga lebih mudah dipahami oleh penerimanya. Visualisasi 3 dimensi merupakan penampilan informasi yang bersifat kompleks ke dalam bentuk visual. Visualisasi 3 dimensi dimanfaatkan dalam media pembelajaran. Akan lebih jauh menarik apabila digabungkan dengan suatu wadah berbentuk aplikasi yang berbasis multimedia.

Dulu kita menikmati secangkir kopi dengan cara menuangkan kopi bubuk dan menambahkan gula kemudian di tuangkan air secukupnya kedalam gelas, umumnya tehnik tersebut di namakan "tubruk". Dimasa sekarang cara untuk menikmati secangkir kopi bukan hanya sekedar dengan menggunakan tehnik "tubruk" saja, tetapi sekarang sudah banyak cara penyeduhan dengan bermacam-macam alat dan tehnik penyeduhan nya di berbagai coffee shop yang dapat kita temui. Untuk itu masyarakat umum perlu tahu tentang bagaimana cara penyeduhan dan mengenal alat *brewing* yang akan di pakai, tetapi minim nya pengetahuan masyarakat yang untuk mengenal alat tersebut dan cara pemakaiannya. Pengetahuan tersebut biasanya bisa didapatkan saat acara-acara tertentu saja, semisal Internationa coffee day yang selenggarakan hanya satu tahun sekali. Maka penulis ingin memperkenalkan alat kopi dan panduan menyeduh kopi tersebut kedalam sebuah aplikasi yang menyediakan informasi lebih yang bisa dikonsumsi oleh masyarakat umum tentunya lebih detail dan interaktif.

Dengan ini penulis merancang dan membangun sebuah aplikasi dengan judul **“MEDIA VISUALISASI 3D ALAT KOPI DAN TUTORIAL MANUAL BREWING DI KEIKO BAHABIA BERBASIS ANDROID ”**. Yang diharapkan dapat memberikan informasi secara komperhensif terhadap masyarakat dan kelompok penikmat kopi.

1.2 RumusanMasalah

Berdasarkan survey diatas, penulis hendak membangun sebuah penelitian ilmiah tentang pembuatan Media visualisasi 3D alat kopi dan tutorial manual brewing di keiko bahabia berbasis android, diantaranya :

1. Bagaimana merancang dan membangun visualisasi model alat kopi dan teknik brewing coffee.
2. Bagaimana menerapkan visualisasi objek 3D alat kopi dan tutorial manual brewing kedalam suatu objek Multimedia secara interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup pada penelitian ini lebih terarah, maka di berikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Membuat visualisasi 3D pengenalan alat kopi dan tutorial manual brewing yang berupa v60 dripper,syphon,french press,vietnam drip.
2. Hanya membuat profil interaktif (*multimedia*) yang diberi batasan dalam membangun visualisasi 3D.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuanyang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat visualisasi 3D alat kopi dan tutorial manual brewing berbasis multimedia 3D yang mampu menampilkan objek secara 3D dan interaktif.
2. Menerapkan objek 3D tersebut kedalam rancangan *multimedia* sebagai media informasi untuk masyarakat umum.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan aplikasi yang berbasis visualisasi 3D alat kopi dan tutorial

manual brewing .

2. Memberikan kemudahan akses untuk pengetahuan masyarakat tentang pengenalan alat dan teknik brewing coffee.

1.6 SistematikaPenulisan

Agar memudahkan dalam memberikan gambaran secara utuh penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah,batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan yang diterapkan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang ditanyakan dalam perumusan masalah dan analisa yang dilakukan dalam merancang dan membuat Visualisasi 3D profil kedalam bentuk Multimedia.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses analisis dan perancangan objek 3D yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan memberikan gambaran tentang objek interaktif 3D alat kopi dan tutorial manual brewing.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan visualisasi 3D pengenalan alat dan teknik brewing coffee selanjutnya.

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAK

