

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Cafe adalah tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang mendekati restaurant dalam sistem pelayanan yang di dalamnya terdapat hiburan alunan musik, sehingga cafe dapat digunakan sebagai tempat yang santai dan untuk berbincang-bincang. (Building Planning & Desain)

Sebuah cafe mempunyai beberapa persyaratan ruang yang dilihat dari segi keamanan, keselamatan, kenikmatan, dan kesehatan. Dengan adanya perkembangan jaman, cafe ini semakin luas, artinya cafe tidak saja menjadi tempat menikmati makanan dan minuman tetapi juga menjadi tempat bersosialisasi dan mencari teman baru. Dalam perancangan interior, desain mebel juga harus dipikirkan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dimensi mebel pun bisa mempengaruhi pengunjung untuk berlama-lama duduk ataupun datang, duduk atau makan lalu pergi.

Menu yang beraneka ragam dan menggugah selera adalah salah satu alasan cafe ini menjadi pilihan terbaik untuk masyarakat yang tidak mempunyai banyak waktu.

Salah satu teknik yang dapat membantu memberikan Daftar Menu Cafe C'Bezt yaitu dengan *Augmented Reality (AR)*. Dimana *Augmented Reality* mengizinkan penggunaanya untuk berinteraksi secara *realtime*. Penggunaan *Augmented Reality* saat ini telah melebar ke berbagai aspek dalam kehidupan dan menjadi trobosan baru ke era modern. Hal ini dikarenakan penggunaan *Augmented Reality* sangat menarik dan memudahkan penggunaanya dalam mengetahui suatu informasi, seperti contohnya dalam bidang otomotif teknologi ini di terapkan untuk mekanik melihat simulasi dalam melakukan kegiatan modifikasi.

Dengan didasari hal tersebut maka perlu di adakannya sebuah aplikasi yang mampu memberikan visualisasi yang interaktif untuk mengetahui bentuk visualisasi dari menu Cafe C'Bezt . Untuk itu penulis melakukan penelitian dengan judul **“RANCANG BANGUN APLIKASI DAFTAR MENU PADA CAFE C'BEZT MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID”**.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Merancang dan membangun aplikasi daftar menu Cafe C'Bezt menggunakan teknik *Augmented Reality* yang mampu memberikan terobosan baru terhadap daftar menu Cafe C'Bezt.

## **1.3. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1.3.1. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli tahun 2017 di Cafe C'Bezt Provinsi Lampung.

### **1.3.2. Batasan masalah**

Dikarenakan luas dan kompleksnya pembahasan dan cakupan dalam penelitian ini, maka ruang lingkup yang dibahas yaitu dibatasi pada:

- a) Menampilkan beberapa daftar menu Cafe C'Bezt, yaitu:  
Ayam Goreng, Hamburger, Nugget, Kentang Goreng, Kopi, Teh dan Air bersoda.
- b) Output yang dihasilkan yaitu berupa objek 3D dan teks
- c) Sistem hanya di rancang untuk *platform* android.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Sebagaimana rumusan masalah yang tersebut di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun daftar menu Cafe C'Bezt yang *interaktif* melalui representasi visual tiga dimensi dengan melibatkan interaksi user dalam *frame augmented reality*.
2. Menerapkan teknik *augmented reality* pada aplikasi dengan *platform* android.
3. Menyajikan daftar menu menjadi semakin menarik.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

1. Menjadikan bisnis Cafe C'Bezt menjadi bisnis yang berdampingan dengan majunya teknologi.
2. Dapat menjadi panduan yang *interaktif* sehingga dapat mudah dipahami dengan disampaikan melalui representasi visual tiga dimensi.
3. Membuat konsumen lebih tertarik akan yang ditawarkan oleh Cafe C'Bezt.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan terdapat 5 (lima) bab dengan sistematika masing-masing bab sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang menjadi dasar pembahasan masalah.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menguraikan metode pengumpulan data, prosedur penelitian dan metode analisis yang dipergunakan sebagai pendekatan penyelesaian permasalahan yang terjadi.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai hasil rancangan sistem yang di implementasikan dalam sebuah aplikasi pengolahan citra.

#### BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan.

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPI