

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **1.1. Metode Penelitian**

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.

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.

Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis Linux untuk perangkat portable seperti smartphone dan komputer tablet". Android menyediakan platform terbuka bagi programmer untuk mengembangkan aplikasi sendiri pada berbagai perangkat dengan sistem operasi Android. Secara sederhana

Salah satu teknik yang dapat membantu memberikan Daftar Menu Cafe C'Bezt yaitu dengan *Augmented Reality (AR)*. Dimana *Augmented Reality* mengizinkan penggunanya 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 penggunanya 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 diadakannya sebuah aplikasi yang mampu memberikan visualisasi yang interaktif untuk mengetahui bentuk visualisasi dari menu Cafe C'Bezt . Untuk itu peneliti 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:
  1. Menu Makanan terdiri dari ayam goreng, hamburger dan kentang goreng.
  2. Menu Minuman terdiri dari kopi dan air soda.
  3. Menu Paket Hemat terdiri dari beberapa pilihan sebagai berikut:
    - (i) Paket 1 terdiri dari nasi, ayam dan air soda.
    - (ii) Paket 2 terdiri dari hamburger, kentang goreng dan air soda.

- (iii) Paket 3 terdiri dari nasi, nugget dan air soda.
- 4. Menu Paket Keluarga terdiri dari beberapa pilihan sebagai berikut:
  - (i) Paket Keluarga 1 terdiri dari 2 nasi, 2 ayam goreng dan 2 air soda.
  - (ii) Paket Keluarga 2 terdiri dari 2 nasi, 2 ayam goreng, 2 sop dan 2 air soda.
  - (iii) Paket Keluarga 3 terdiri dari 6 nasi, 9 ayam goreng dan 6 air soda.
- b) Output yang dihasilkan yaitu berupa objek 3D dan teks
- c) Aplikasi dirancang untuk *platform* Android yang bersifat *offline*.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

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**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan bisnis Cafe C'Bezt menjadi bisnis yang berdampak 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 dengan apa 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 Aplikasi yang di implementasikan dalam sebuah aplikasi pengolahan citra.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menyajikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan.