

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan zaman saat ini kemajuan teknologi semakin berkembang untuk mendapatkan sebuah informasi atau pengetahuan di butuhkan layanan internet, hal ini sangat memudahkan untuk mengetahui sebuah informasi tentang teknik pembuatan *latte art*, mengemas sebuah informasi tentang teknik pembuatan *latte art* dan dikemas dalam sebuah aplikasi yang dapat berjalan di sistem *android*.

Pada saat ini kopi sudah menjadi tren di berbagai kalangan masyarakat sebagai teman untuk berbincang-bincang atau saling berinteraksi dan bertukar pikiran seperti yang dilakukan kebanyakan masyarakat di berbagai *coffee shop*. Kopi merupakan sejenis minuman yang berasal dari proses pengolahan dan ekstraksi biji tanaman kopi.

Minuman kopi yang ada saat ini sangat beragam jenisnya, masing-masing jenis kopi ada yang memiliki proses penyajian dan pengolahan yang unik, salah satu dari jenis kopi yang banyak diminati kalangan remaja ataupun pecinta kopi lain salah satunya yaitu *latte (coffee latte)* yang merupakan sejenis kopi espresso yang ditambahkan susu dengan rasio antara susu dan kopi 3 berbanding 1. *Latte (coffee latte)* semakin diminati karena dengan adanya sebuah gambar yang terdapat pada kopi tersebut atau yang biasa disebut dengan *latte art*, sehingga dengan adanya *latte art* tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi para pecinta kopi untuk membuat atau menciptakan *latte art* dengan kreasi mereka sendiri.

Selain memiliki rasa yang nikmat dan khas, *latte art* juga memiliki daya tarik tersendiri bagi para pelanggan *coffee shop*. *Latte art* merupakan sebuah seni menggambarkan suatu pola di atas busa tipis di atas kopi. Disini keahlian barista dalam membuat tekstur busa tipis di atas kopi yang bercampur dengan bubuk coklat sehingga terciptalah lukisan yang menarik. Banyak pecinta kopi yang berminat atau menginginkan untuk membuat *latte art* tersebut dengan kreasi

mereka masing-masing namun keahlian dan pengetahuan pembuatan *latte art* masih terbatas sehingga menjadi penghambat bagi penikmat dan pecinta *latte art*.

Upaya meningkatkan efisiensi penyediaan aplikasi pembelajaran diperlukan dalam berbagai alternatif dan inovasi yang baru untuk bisa mempermudah proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang saat ini sering digunakan adalah aplikasi berbasis android. Hal ini disebabkan mudah dalam mendapatkannya, mudah untuk memperbaharui informasi, dan dapat berbasis multimedia. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti membangun sebuah **“Visualisasi Teknik Pembuatan Latte Art Berbasis Android”**. menggunakan *adobe flash player CS6*, sebagai penunjang untuk teknik pembuatan seni lukis diatas kopi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, diperoleh perumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana Merancang dan Membangun Aplikasi Pembuatan *Latte Art* Berbasis *Android*”.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian atau yang menjadi batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di *Amnesty Coffe* yang berada di Pasar Kangkung Teluk Betung.
2. Aplikasi ini dapat berjalan pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android minimal versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
3. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan pada tanggal 01 Novenber 2016 sampai dengan 31 Febuari 2017.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun sebuah informasi untuk memberikan pengetahuan teknik pembuatan *Latte art*.
2. Memberikan kemudahan dalam mengakses informasi tentang teknik pembuatan *Latte art*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan serta menyebarkan pengetahuan dan pemahaman tentang cara membuat *latte art*.
2. Memudahkan pengguna terutama para pecinta kopi dalam membuat *latte art*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi ini terbagi dalam beberapa pokok bahasan, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang pemilihan judul skripsi, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang diterapkan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan dan menjelaskan landasan-landasan teori yang digunakan dan berhubungan dengan aplikasi yang dibangun.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang metode penelitian yang digunakan serta langkah-langkah yang digunakan terkait dengan penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis dan pembahasan yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan memberikan gambaran tentang desain aplikasi yang dibangun.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan serta saran yang dapat membantu pengembangan aplikasi ini di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN