



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern seperti sekarang ini tidak hanya kota saja yang mengalami perubahan tetapi gaya hidup masyarakatnya pun juga ikut terpengaruh. Pengaruh aspek budaya dan sosial yang datang dari luar membuat pola perilaku masyarakat Indonesia pun ikut terpengaruh, salah satu pengaruh tersebut melahirkan fenomena dan budaya baru untuk pada masyarakat, seperti misalnya pada saat istirahat siang, masyarakat Indonesia sering menghabiskan waktu di *coffee shop* [1]. Pada *coffee shop*, selain menikmati teh, kopi, dan makanan ringan, mereka juga melihat ada banyak peluang dan manfaat yang mereka dapatkan pada saat mengunjungi *coffee shop* sebagai tempat untuk bersosialisasi, bertukar pikiran, atau hanya sekedar tempat berkumpul [1].

Dalam penelitiannya yang berjudul “Fungsi *Coffee Shop* bagi masyarakat Surabaya”, Gischa Joelita Eka Putri menyatakan bahwa *Coffee shop* menjadi alat komunikasi bagi seseorang untuk dapat menampilkan identitas dirinya, selain itu *coffee shop* juga bisa menjadi sebuah alat komunikasi untuk seseorang menunjukkan siapa dirinya dan apa yang menjadi tujuannya. Para penikmat dan pecinta kopi juga dapat berkumpul dan berinteraksi satu sama lain, baik untuk melakukan kegiatan yang bersifat penting ataupun hanya sekedar bersantai sambil menikmati suasana *coffee shop*. *Coffee shop* kini telah menjadi tempat *nongkrong* baru, atau sebuah

ruang publik alternatif untuk bersosialisasi dengan komunitasnya [2]. Walaupun demikian, penulis mengamati bahwa para penikmat kopi dan pecinta kopi dapat berinteraksi satu sama lain dengan baik tetapi hanya pada lingkaran sosial terdekat (contohnya teman, keluarga, dan kerabat kerja), tetapi tidak dengan lingkaran sosial yang lebih jauh, seperti pelanggan kopi yang lain.

Tingkat komunikasi yang rendah antar pelanggan *coffee shop* dengan pelanggan lainnya dan juga keinginan mengenal pelanggan lain menjadi alasan kenapa diperlukan media lain untuk berkomunikasi yang dapat membantu pelanggan suatu *coffee shop* dalam membantu mereka untuk berinteraksi dengan satu sama lain dan bersosialisasi dengan komunitasnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, pokok permasalahan yang dapat dirumuskan antara lain adalah:

- Apakah memang para pelanggan *coffee shop* membutuhkan aplikasi ini?
- Bagaimana cara meningkatkan interaksi antar pelanggan *coffee shop*
- Apakah aplikasi bisa meningkatkan interaksi antar pelanggan *coffee shop*

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersingkat pelaksanaan pembangunan sistem permintaan pekerjaan ini dan masalah yang dibahas terlalu luas, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas yaitu sebagai berikut.

- Aplikasi dibangun pada Android.
- Aplikasi bersifat internal hanya pada *coffee shop*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi android untuk meningkatkan interaksi antar pelanggan di sebuah *coffee shop* dengan begitu mereka dapat bersosialisasi dengan komunitasnya.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pelanggan *coffee shop* dalam membantu mereka dalam bersosialisasi dengan komunitasnya serta membantu *coffee shop* dalam pemasaran *coffee shop* tersebut.

UMMN

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini, penulis menjabarkan penelitian dalam *Perancangan Aplikasi Media Komunikasi pada Coffee Shop Berbasis Android* ini dalam 5 (lima) Bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar berupa latar belakang dilakukannya penelitian, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi pembahasan teori-teori yang digunakan sebagai panduan dasar dalam pengembangan sistem ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metodologi penelitian yang digunakan serta langkah-langkah yang digunakan terkait dengan penelitian yang dilakukan.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini penulis akan membahas hasil aplikasi yang dibangun oleh penulis sendiri.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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