

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Gaya hidup sebagian anak muda cenderung berorientasi pada nilai kebendaan dan prestise. Segala sesuatu yang menimbulkan kesan modern dan membawa prestise cenderung diminati oleh remaja yang cenderung berlaku impulsif, senang menjadi pusat perhatian, senang ikut-ikutan, dan peka terhadap inovasi baru yang menjadi pendukung gaya hidup hedonis. Gaya hidup seperti ini wujud ekspresi dari perilaku eksperimental yang dimiliki untuk mencoba sesuatu yang baru.

Pada awalnya, minum kopi sudah menjadi kebiasaan masyarakat Indonesia sejak dulu. Pasalnya Indonesia adalah salah satu penghasil biji kopi terbaik di dunia. Beberapa daerah yang terkenal dengan produksi biji kopinya adalah Aceh, Lampung, Medan, Jawa, Ternate, Sulawesi, dan Flores. Di Indonesia, usia penikmat kopi hampir tidak memandang usia mulai dari remaja hingga orang dewasa bahkan manula, sehingga tidak terhitung jumlahnya.

Banyaknya bisnis *cafe* saat ini sedang berkembang dengan sangat pesat. *Cafe* kini sudah menjadi gaya hidup bagi sebagian masyarakat sekitar. Selain menyediakan beragam jenis kopi dan metode seduhnya, juga menyediakan suasana dan tempat nongkrong dengan konsep yang berbeda-beda. Sehingga banyak orang yang ingin menikmati beragam jenis kopi dan metode lainnya, mencari suasana baru di *cafe* yang belum pernah di kunjungi, dan juga ingin belajar mendalami lebih dalam tentang kopi [1].

Saat ini sebagian besar orang mencari *cafe* dengan menggunakan *smartphone* yang dilengkapi dengan teknologi *GPS*. Aplikasi ini akan dibuat dengan menggunakan teknologi *GPS* berbasis *Location Based Service*. Dan juga saat ini banyak barista masih menggunakan *stopwatch* untuk menghitung waktu pembuatan kopi dan catatan manual untuk mencatat hasil dari kopi yang telah dibuat.

Pengembangan aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *android webview* dengan *framework CodeIgniter* yang menggunakan konsep *MVC (Model View Controller)* untuk membantu pembuatan aplikasi ini.

Dengan perancangan dan pembuatan aplikasi ini akan dapat membantu untuk orang yang sedang mencari *cafe* terdekat, membantu barista dengan fitur aplikasi di dalamnya, mempromosikan *cafe*, bahkan orang yang baru masuk dalam dunia kopi dan ingin mendalami tentang kopi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apa pengaruh aplikasi pencarian *cafe* terdekat di Semarang dan aplikasi kopi berbasis android terhadap barista dan pemilik *cafe*
2. Apa pengaruh aplikasi pencarian *cafe* terdekat di Semarang dan aplikasi kopi berbasis android terhadap pengguna atau user
3. Faktor apa yang mempengaruhi calon pemakai aplikasi pencarian *cafe* terdekat di Semarang dan aplikasi kopi berbasis android

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Membantu memudahkan barista untuk menggunakan aplikasi seperti *brewing method*, *coffee timer*, *flavour wheel*, dll. Dan membantu mempromosikan *cafe* yang baru buka atau yang sudah lama buka
2. Membantu mencari *cafe* terdekat berdasarkan lokasi pengguna dan terdapat informasi *cafe*
3. Mengetahui faktor yang mempengaruhi calon pemakai aplikasi pencarian *cafe* terdekat di Semarang dan aplikasi kopi