

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini, teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan sehari-hari kita, termasuk cara kita mencari dan menikmati tempat-tempat favorit seperti tempat nongkrong yaitu cafe. Trawas adalah kawasan yang terkenal dengan keindahan alamnya, café - cafe menjadi tempat yang populer untuk berkumpul, bersantai, atau bekerja sambil menikmati secangkir kopi yang lezat. Dengan memanfaatkan teknologi, sejumlah penelitian telah menciptakan sejumlah aplikasi online yang dapat memberikan berbagai manfaat, antara lain informasi tempat nongkrong dan diskon atau promosi, serta voucher khusus di berbagai lokasi dan kemampuan untuk mengakses informasi pada cafe tertentu dan membuat reservasi meja secara online.(Bangun, Faizah, and Koryanto 2023). Namun, seringkali kita menghadapi tantangan dalam menemukan tempat cafe yang sesuai dengan preferensi kita, dan proses booking meja di cafe bisa menjadi merepotkan.

Dengan meningkatnya jumlah wisatawan yang datang ke Trawas setiap tahunnya, ada kebutuhan akan solusi yang memudahkan mereka dalam menemukan dan memesan tempat makan atau minum kopi (Cafe). Aplikasi Pencarian Lokasi dan Booking Cafe akan memberikan kemudahan akses bagi wisatawan untuk menelusuri daftar cafe, melihat menu, dan melakukan reservasi tanpa harus mengalami kesulitan atau keterbatasan informasi, serta memberikan manfaat langsung bagi pelaku usaha di sektor kuliner (Cafe) di Trawas. Dengan membangun aplikasi yang sesuai dengan konteks lokal, ini akan menciptakan peluang baru dalam industri teknologi informasi di Trawas, serta memberikan dorongan bagi pengembangan ekosistem digital dan kewirausahaan lokal, serta meningkatkan pelayanan kepada pengunjung, dan memperluas jangkauan pasar mereka.

Teknologi android studio sendiri semakin relevan dan penting dalam era sekarang di mana penggunaan perangkat mobile terus meningkat. Digunakan oleh pengembang aplikasi Android di seluruh dunia, dari pemula hingga profesional,

Manfaat utama dari menggunakan Android Studio meliputi efisiensi pengembangan yang lebih tinggi, kemudahan dalam pengujian dan debugging, desain antarmuka pengguna yang intuitif, serta dukungan komunitas yang besar dan banyaknya sumber daya pembelajaran yang tersedia, membuatnya menjadi alat yang sangat berharga bagi pengembang aplikasi di era digital saat ini.

Keberadaan cafe dan kebutuhan komunikasi dengan android sudah menjadi gaya hidup generasi Z. Sehubungan dengan hal ini menjadi ruang sosial dan produktif bagi generasi muda yang sering menggunakannya sebagai tempat untuk bekerja, belajar, dan bersosialisasi. Dengan meningkatnya ketergantungan pada teknologi, khususnya perangkat Android, aplikasi-aplikasi seperti media sosial, layanan pesan instan, dan aplikasi produktivitas menjadi alat utama dalam kehidupan sehari-hari generasi Z.

Dalam mempermudah pengalaman para pecinta kopi di Trawas, kami mempersembahkan sebuah solusi inovatif yang menggabungkan teknologi Android dengan cinta akan kopi. Aplikasi Pencarian Lokasi & *Booking* Cafe di Trawas akan menjadi panduan bagi pecinta kopi yang andal untuk menemukan cafe terbaik yang sesuai dengan selera dan kebutuhan. Aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan berbagai fitur unggulan. Dari pencarian lokasi yang mudah hingga kemampuan untuk melakukan *booking* meja, semua informasi dan layanan yang dibutuhkan akan ada di ujung jari pelanggan. Dengan waktu kedaluarsa *booking* meja selama 2 jam. Beberapa fitur utama yang disajikan dalam aplikasi ini termasuk pencarian lokasi, deskripsi cafe, menu serta *booking* meja.

Dengan mempertimbangkan semua urgensi ini, penelitian tentang Aplikasi Pencarian Lokasi & *Booking* Cafe berbasis Android di Trawas memiliki potensi untuk memberikan dampak positif yang signifikan bagi pelanggan, ekonomi lokal, dan kemajuan teknologi di wilayah tersebut, aplikasi ini akan memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi yang relevan dan akurat untuk mengoptimalkan pengalaman mereka. Aplikasi ini akan memadukan kecintaan terhadap kopi dengan kenyamanan teknologi Android, menciptakan alat yang tak tergantikan bagi pecinta kopi di Trawas dan membantu pelanggan menghindari antrian panjang.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, Bagaimana meningkatkan pengalaman pengguna dalam mencari lokasi cafe dan melakukan *booking* meja melalui aplikasi berbasis Android maka rumusan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun sebuah Aplikasi Pencarian & Booking Cafe di Trawas Berbasis Android yang dapat membantu meningkatkan efisiensi pengelolaan booking cafe secara lebih efisien.

1.3 Batasan Masalah

Berikut beberapa batasan masalah yang dihadapi pada penelitian ini, sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dirancang dan dikembangkan untuk perangkat berbasis Android Studio dengan penyimpanan menggunakan database lokal.
2. Aplikasi akan berfokus pada fungsi pencarian lokasi dan *booking* meja, dengan penekanan pada kemudahan penggunaan, akurasi, dan efisiensi dalam proses pencarian.
3. Integrasi dengan layanan peta (seperti Google Maps) akan digunakan untuk menampilkan lokasi cafe dan membantu pengguna menavigasi ke tempat tersebut.
4. Aplikasi ini tidak akan mencakup proses pembayaran hanya saja administrasi dalam booking saja. Pengguna melakukan *booking* meja dengan batasan waktu tunggu pelanggan ke lokasi selama 2 jam, jika selama 2 jam pelanggan belum datang, maka *booking* meja akan hangus. Durasi *booking* 2 jam di ambil di karenakan untuk memberikan kompensasi bagi para pelanggan dengan jarak tempuh yang jauh, atau mengalami kemacetan dan kendala di lalu lintas. Informasi pembayaran akan ditangani di tempat saat kunjungan ke cafe. Aplikasi ini menggunakan bahasa tertentu (Indonesia) dan tampilan yang sesuai dengan kebutuhan target pengguna di wilayah tertentu.
5. Pembayaran administrasi booking meja menggunakan rekening bank dengan

bantuan aplikasi vendor stripe.com.

Batasan-batasan ini akan membantu memfokuskan laporan pada aspek-aspek kunci dari aplikasi pencarian lokasi dan *booking* cafe berbasis Android, sehingga perencanaan dan pengembangan dapat dilakukan secara lebih mudah dan efisien.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan utama dari pengembangan aplikasi pencarian lokasi dan *booking* cafe berbasis Android adalah menciptakan platform yang memenuhi kebutuhan pengguna dan cafe dengan cara yang efisien dan efektif. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi pencarian cafe, pemilihan tempat, dengan fokus pada pemanfaatan sebagai peningkatan kemudahan akses pada pengguna, menghadirkan optimalisasi pengalaman pengguna, peningkatan keakuratan pencarian café dan membantu pelanggan menghindari antrian panjang. Dengan mencapai tujuan ini, aplikasi pencarian lokasi dan *booking* cafe berbasis Android diharapkan memberikan nilai tambah kepada pengguna, cafe, dan bisnis yang beroperasi dalam industri makanan dan minuman, meningkatkan efisiensi, pengalaman pengguna, dan manfaat secara keseluruhan.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian yaitu metode *mixture method* (campuran antara metode kualitatif dengan metode kuantitatif) dengan tahapan penelitian sebagai berikut :

1. Analisis Pasar

Tahapan awal dalam membangun sebuah aplikasi yaitu dengan menganalisa sebuah pasar dalam artian mengamati dan menganalisa kondisi, wilayah, fenomena yang terjadi di wilayah tersebut atau yang dilakukan dalam wilayah tersebut. Hasil dari penganalisaan pasar/lingkungan yang ada maka akan ada sebuah hasil berupa permasalahan yang akan dihadapi dan diteliti oleh peneliti sehingga mendapatkan sebuah hasil yang maksimal dan memenuhi harapan.

2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tahap awal yang esensial dalam penyelesaian masalah dan perencanaan tindakan selanjutnya. Bisa disebut juga dengan maksud akhir dari aplikasi yang dibuat. Dapat berupa melakukan studi lapangan dengan cara menanyakan secara langsung dengan seorang ahli yang memiliki ahli sebagai pelayan café yang ada di daerah Trawas tersebut, meliputi dari sistem cara *booking* meja serta pemesanan dan juga info dari café tersebut didirikan dan juga segala menu yang dijual dalam café tersebut serta informasi lainnya yang dapat mendukung pembuatan aplikasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka (*literature review*) adalah proses penyelidikan dan analisis terhadap literatur, jurnal, buku, makalah, dan sumber informasi lainnya yang relevan dengan topik penelitian atau bahasan tertentu. Studi pustaka berguna untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis pengetahuan yang telah ada tentang subjek tertentu.

4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data bisa berupa data informasi café – café tempat nongkrong yang *hits* saat ini dan terletak di Trawas Mojokerto, dan juga banyak diminati para pelanggan. Mulai dari menu, alamat café, pelayanan, *view* sekitar cafe, dll. Berikut cafe yang akan dituju dalam penelitian ini : Gartenhutt, Alas Trawas, Aone, Simbiosis

5. Prototyping

Prototype (*prototipe*) adalah model atau representasi awal dari produk, sistem, atau konsep yang dirancang untuk menguji, mengevaluasi, dan mengembangkan fitur, fungsi, dan desain produk atau sistem yang sebenarnya sebelum produksi atau implementasi yang sebenarnya. Prototipe digunakan untuk memahami dan mengkomunikasikan bagaimana produk atau sistem akan beroperasi, serta untuk mengidentifikasi masalah dan perbaikan yang mungkin diperlukan sebelum produk akhir dibuat atau sistem diimplementasikan. Prototype juga bisa berupa desain *interface* (UI/UX) dan alur penggunaan seperti di aplikasi Figma.

6. Pembuatan Aplikasi

Aplikasi dibuat dengan melalui Android studio dengan *Maps* sebagai pendukung informasi lokasi café yang ada dalam deskripsi cafe.

7. Uji coba dan evaluasi aplikasi.

Uji coba aplikasi dilakukan oleh pengguna ataupun pelanggan secara langsung dan hasil yang diharapkan dari pengguna atau pelanggan bisa memberikan *review* pada aplikasi tersebut.

8. Pengukuran tingkat kelayakan aplikasi.

Pengukuran tingkat kelayakan aplikasi adalah proses evaluasi untuk menentukan apakah sebuah aplikasi atau proyek perangkat lunak dapat digunakan atau diterapkan dengan sukses. Evaluasi kelayakan ini membantu organisasi atau pengembang untuk membuat keputusan apakah akan melanjutkan atau menghentikan pengembangan dan implementasi aplikasi. Berikut adalah beberapa faktor dan metrik yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan aplikasi:

1. Kelayakan Ekonomi.

Perhitungan ROI (*Return on Investment*): Mengukur potensi keuntungan dan pengembalian modal yang diinvestasikan dalam pengembangan aplikasi.

2. Kelayakan Teknis.

Keandalan teknis dengan mengevaluasi apakah teknologi yang digunakan dapat mendukung aplikasi tanpa masalah teknis yang signifikan. Dan juga ketersediaan sumber daya, memeriksa apakah organisasi memiliki sumber daya teknis dan infrastruktur yang diperlukan untuk mengembangkan dan mengoperasikan aplikasi.

3. Kelayakan Operasional.

Kemudahan penggunaan dalam mengevaluasi apakah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna akhir. Ketersediaan dukungan dalam memastikan bahwa ada dukungan teknis yang memadai untuk menjawab pertanyaan dan masalah pengguna.

4. Kelayakan Organisasi.

Kesesuaian dengan Strategi Bisnis dalam mengevaluasi sejauh mana aplikasi

mendukung tujuan dan strategi bisnis organisasi. Kesiapan Organisasi dalam memeriksa kesiapan organisasi dalam mengadopsi dan mengelola aplikasi.

5. Kelayakan Sosial dan Lingkungan.

Dampak Sosial dan Lingkungan. Mengevaluasi dampak sosial dan lingkungan dari penggunaan aplikasi, terutama dalam konteks aplikasi yang berbasis teknologi.

6. Kelayakan Waktu.

Waktu Pengembangan. Mengevaluasi apakah aplikasi dapat dikembangkan dalam jangka waktu yang dapat diterima oleh organisasi.

7. Kelayakan Risiko.

Evaluasi Risiko. Mengevaluasi risiko-risiko yang mungkin muncul selama pengembangan dan pengoperasian aplikasi, serta perencanaan untuk mengelolanya. Setiap faktor di atas dapat dinilai menggunakan metrik kualitatif dan kuantitatif. Hasil evaluasi ini membantu dalam membuat keputusan apakah aplikasi tersebut layak untuk terus dikembangkan dan diimplementasikan atau tidak. Keseluruhan, evaluasi kelayakan adalah langkah penting dalam manajemen proyek dan pengambilan keputusan bisnis.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penyusunan laoran tugas akhir dengan judul Aplikasi Pencarian Lokasi & *Booking* Café di Tawas Berbasis Android dapat dirincikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pembahasan umum mengenai latar belakang masalah, rumusan, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian disajikan dalam bab ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Teori dalam bab ini membantu dalam perancangan alat dan sistem, juga membahas beberapa spekulasi yang berhubungan dengan pokok pembahasan.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memberikan gambaran mengenai perancangan sistem, membahas tentang temuan analisis penulis terhadap permasalahan yang ditemui, yang akan menjadi landasan dalam pembuatan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi pelaksanaan bagian sebelumnya dan klarifikasi tentang teknik pengujian yang digunakan sesuai kebutuhan yang mungkin timbul untuk dinilai dan di evaluasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang proses desain dan implementasi sistem, serta hasil pengujian dan daftar pustaka referensi, menjadi fokus bab ini, yang menarik kesimpulan dari temuan penelitian.