

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan industri kopi di Indonesia baru-baru ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini didukung dengan semakin banyaknya penggemar kopi di seluruh penjuru nusantara, baik itu penggemar kopi tradisional maupun kopi modern. Perkembangan ini, mengakibatkan munculnya berbagai kedai kopi di berbagai tempat di Indonesia, terutama di kota-kota besar Indonesia. Banyak kedai kopi yang bermunculan dan menjadikan penikmat kopi menjadi semakin mempunyai banyak referensi untuk berburu kopi dengan cita rasa yang unik.

Perkembangan yang sangat pesat dalam industri kopi dan kedai kopi di Indonesia, membuat berbagai pengusaha kedai kopi untuk selalu memberikan pelayanan prima agar banyak penikmat kopi berdatangan ke kedai kopi miliknya. Oleh karena itu, banyak inovasi dari berbagai kedai untuk meningkatkan kualitas dalam penjualan, fasilitas kedai kopi, menu, maupun promosi agar memikat pelanggan mereka. Sayangnya, perkembangan industri kedai kopi ini belum diimbangi dengan adanya platform yang digunakan untuk mencari referensi kedai kopi sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Untuk mewadahi berbagai kedai kopi yang banyak bermunculan, dibutuhkan sebuah pusat informasi bagi

penggemar kopi atau pemilik kedai kopi baik dalam mencari referensi kedai kopi, maupun tempat pemasaran kedai kopi milik mereka.

Pusat informasi kedai kopi dibuat dengan *framework* laravel sebagai *backend* dan sudah terimplementasi, untuk itu dibutuhkan tampilan antarmuka berbasis web yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang kedai kopi mulai dari menu, harga, promosi, galeri kedai kopi, maupun berbagai fasilitas yang ditawarkan oleh kedai kopi tersebut. Selain itu, juga dapat menjadikan interaksi antar pengguna dalam aplikasi ini. Oleh karena itu, penulis mendapatkan ide untuk membuat aplikasi kedai kopi tersebut dengan judul Implementasi Antar Muka Aplikasi Kedai Kopi Berbasis Web Menggunakan *Typescript*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi kedai kopi berbasis web menggunakan typescript?
2. Bagaimana menyajikan aplikasi yang dapat diakses dengan mudah baik melalui telepon pintar, maupun komputer secara online?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperoleh ruang lingkup sebagai berikut:

1. Membuat Aplikasi kedai kopi berbasis web menggunakan *typescript*.
2. Menyajikan aplikasi kedai kopi berbasis web yang dapat diakses melalui telepon pintar dan komputer secara *online*.
3. Menampilkan informasi detail tentang kedai kopi
4. Membuat fungsi pencarian kedai kopi pada aplikasi.
5. Membuat fungsi *review* kedai kopi oleh pengguna pada aplikasi

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini yaitu membuat aplikasi Kedai Kopi berbasis web menggunakan *typescript*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

- a. Membantu penikmat kopi dalam mencari referensi kedai kopi
- b. Membantu pemilik kedai kopi dalam memasarkan kedai kopi miliknya
- c. Membantu mengelola data kedai kopi di berbagai tempat di Indonesia

## 1.6 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini secara garis besar akan diuraikan sebagai berikut:

### BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan tema, rumusan masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

### BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi, yaitu mengenai tahapan dalam perancangan penggunaan teknologi *Firestore* yang diperoleh dari beberapa literatur, perpustakaan, dan internet.

### BAB 3: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini terbagi menjadi 2 bagian besar yaitu proses analisa dan proses perancangan sistem, berikut adalah penjelasan dari masing-masing proses:

- a. Pada bagian analisa menguraikan analisis sistem, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan perangkat lunak dan analisis kebutuhan perangkat keras.

- b. Pada bagian perancangan sistem yang dijelaskan menggunakan *use case diagram*, *activity diagram* dan perancangan antar muka.

#### BAB 4: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai penelitian yang dilakukan sehingga dapat dibuat perancangan dan implementasi sistem yang diusulkan.

#### BAB 5: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang dibutuhkan terhadap hasil akhir dari penelitian yang telah dibuat.