

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Daerah Istimewa Yogyakarta disebut sebagai kota wisata dan kota pelajar bukan tanpa alasan yang kuat. Julukan ini diberikan karena banyaknya tempat wisata menarik yang dapat dikunjungi oleh orang dari berbagai daerah, serta ketersediaan pusat pendidikan yang berdiri di berbagai penjuru Yogyakarta. Hal ini menjadikan Daerah Istimewa Yogyakarta magnet bagi wisatawan dan para pelajar dari berbagai latar belakang.

Seiring dengan berkumpulnya orang-orang dari berbagai daerah yang datang untuk berwisata atau mengejar pendidikan, industri kedai kopi atau *coffee shop* terus mengalami perkembangan pesat mulai saat ini. *Coffee shop* menjadi tempat yang populer bagi orang-orang untuk bersantai, berbincang dengan teman, atau bahkan bekerja sambil menikmati secangkir kopi berkualitas. Salah satu hal yang menjadi daya tarik utama dalam suatu *coffee shop* adalah pengalaman yang unik dan menyenangkan yang ditawarkan kepada pengunjungnya.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat telah membuka peluang baru dalam menyajikan hiburan dan pengalaman menarik bagi para pengunjung *coffee shop*. Salah satu konsep yang menarik adalah penggunaan mesin kopi sebagai media hiburan dalam *coffee shop* melalui permainan simulasi.

Pembuatan simulasi membuat kopi espresso menggunakan mesin kopi bertujuan untuk sebagai hiburan dan pembelajaran dalam menggunakan mesin kopi bagi para pengunjung *coffee shop*. Sedangkan pengertian simulasi itu sendiri adalah penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan berupa model statistik atau pemeranan.

Permainan simulasi membuat kopi espresso menggunakan mesin kopi diharapkan membawa pengalaman baru bagi pengunjung *coffee shop*. Melalui teknologi simulasi, para pengunjung dapat menggunakan aplikasi simulasi membuat kopi espresso menggunakan mesin kopi dalam proses pembuatan kopi,

mulai dari memilih kopi, menggiling kopi, menggunakan mesin kopi, dan serta membuat *coffee latte*.

Pada waktu melakukan pengumpulan data dengan observasi dan wawancara langsung dengan Fakhri Muhammad Raihan selaku barista senior di *Reter Coffee* Yogyakarta, didapatkan berupa data cara menggunakan mesin kopi untuk membuat espresso dengan baik. Selain itu juga saudara Fakhri menuturkan bahwa dalam membuat kopi espresso dengan menggunakan mesin kopi memiliki sebuah tahap-tahap dalam pembuatannya, sehingga alur pembuatan kopi espresso menggunakan mesin kopi perlu dipahami semua barista atau semua orang yang akan membuat kopi espresso menggunakan mesin kopi.

Membuat coffee latte dengan menggunakan mesin kopi dengan baik dan benar diwajibkan bagi semua barista, dalam observasi di *Reter Coffee* Yogyakarta ditemukan bahwa intensitas pengunjung dominan ramai pada saat malam hari dan cenderung sepi saat siang hari. Namun dengan ramainya pengunjung coffee shop maka barista diharuskan membuat pesanan, dengan cepat, baik, dan benar. Sebagai barista senior yang sudah berpengalaman dalam membuat pesanan coffee latte tidak memerlukan waktu yang lama dalam pembuatannya, kecakapan dan pengalaman dalam menggunakan mesin kopi menjadi faktor utama dalam menggunakan mesin kopi, mayoritas barista berpengalaman dalam membuat satu cup coffee latte kurang lebih 1 menit, hal inipun juga tergantung mesin yang digunakannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membuat simulasi pembuatan kopi espresso menggunakan mesin kopi?
2. Bagaimana hasil simulasi pembuatan kopi espresso menggunakan mesin kopi?

1.3 Batasan masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan simulator dan pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut

1. Penelitian ini dilakukan di *Reter Coffee* Yogyakarta.
2. Sumber data diambil langsung dari pelaku industri, yaitu: Fakhri Muhammad Raihan selaku barista senior di *Reter Coffee* Yogyakarta.
3. Keluaran yang dihasilkan berupa aplikasi simulasi membuat kopi espresso menggunakan mesin kopi.
4. Permodelan mesin kopi dalam simulasi menirukan referensi dari mesin *La Marzocco Linea PB 2 Group*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat simulasi pembuatan kopi espresso menggunakan mesin kopi.
2. Sebagai sarana hiburan dan pembelajaran pengunjung *Reter Coffee* Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi ilmu pengetahuan sebagai solusi alternatif dalam pembelajaran penggunaan mesin kopi.
2. Bagi masyarakat menambah wawasan tentang industri kopi.
3. Bagi *Reter Coffee* Yogyakarta memberikan pengalaman yang menarik bagi pengunjung.
4. Bagi penulis sebagai salah satu cara untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan untuk membuktikan dalam sebuah penelitian.