

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peran industri kreatif bisa meningkatkan ekonomi secara global. Sebagian orang berpendapat bahwa kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi utama. Sehingga saat ini banyak sektor industri yang lahir dari kreatifitas dan inovasi dari setiap individu. Industri Kreatif sendiri dapat diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi. Sektor industri kreatif diprediksi akan menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia di masa yang akan datang. Sebab, Indonesia tidak akan selamanya bergantung pada eksploitasi sumber daya alam yang jumlahnya semakin terbatas. Kekuatan industri kreatif lebih bergantung kepada keunggulan sumber daya manusia. Berbagai ide kreatif seperti karya seni, arsitektur, buku, inovasi teknologi dan animasi akan mendorong lahirnya jenis usaha industri kreatif. Salah satu sub sektor industri kreatif adalah industry kreatif digital. Industri kreatif digital adalah suatu industri kreatif yang menggunakan unsur digital dan unsur kreativitas pada produk atau jasanya. Industri jenis ini pada umumnya merupakan hasil dari produk teknologi informasi yang bisa menjadi solusi atas masalah di kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh industri kreatif digital di Indonesia adalah Gojek, Grab, Tokopedia, Shopee dan juga dibidang seni yaitu pembuat film, video dan masih banyak lagi contoh-contoh dari produk atau pun jasa dari industri kreatif digital.

Dengan latar belakang industri kreatif digital, maka dapat diusulkan sebuah proposal untuk pembuatan simulasi meja café yang mempunyai nilai seni yang dibangun menggunakan teknologi digital.

B. Permasalahan

Permasalahan yang timbul adalah bagaimana cara membuat simulasi meja café artistik yang dapat di kendalikan berdasarkan warnanya melalui aplikasi android yang dapat menyala dan menampilkan warna LED serta berganti-ganti secara otomatis jika di atasnya diletakkan gelas atau piring di atasnya.

C. Batasan Masalah

Dalam perancangan simulasi meja café menggunakan sensor jarak inframerah untuk mendeteksi objek, dan modul Bluetooth HC-05 untuk mengontrol warna melalui aplikasi Android yang dibuat khusus.

D. Tujuan

Untuk adalah membuat simulasi meja café yang permukaannya terbuat dari kaca yang didalamnya terdiri dari array sensor proximity dan array LED RGB yang nyalanya dapat di kendalikan berdasarkan warnanya melalui aplikasi android dan warna nyala dari dapat juga berganti-ganti secara otomatis jika di atasnya diletakkan gelas atau piring di atasnya.

E.Sistematika Pembahasan

- **BAB I. PENDAHULUAN**

Merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, permasalahan, tujuan, batasan masalah, metodologi dan sistematika pembahasan.

- **BAB II. LANDASAN TEORI**

Menjelaskan tentang teori penunjang dari arduino Mega 2560, LED RGB, dan Kabel Jumper serta komponen pendukung lainnya.

- **BAB III. PEMBAHASAN**

Membahas tentang metodologi perencanaan dan implementasi alat secara keseluruhan.