

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

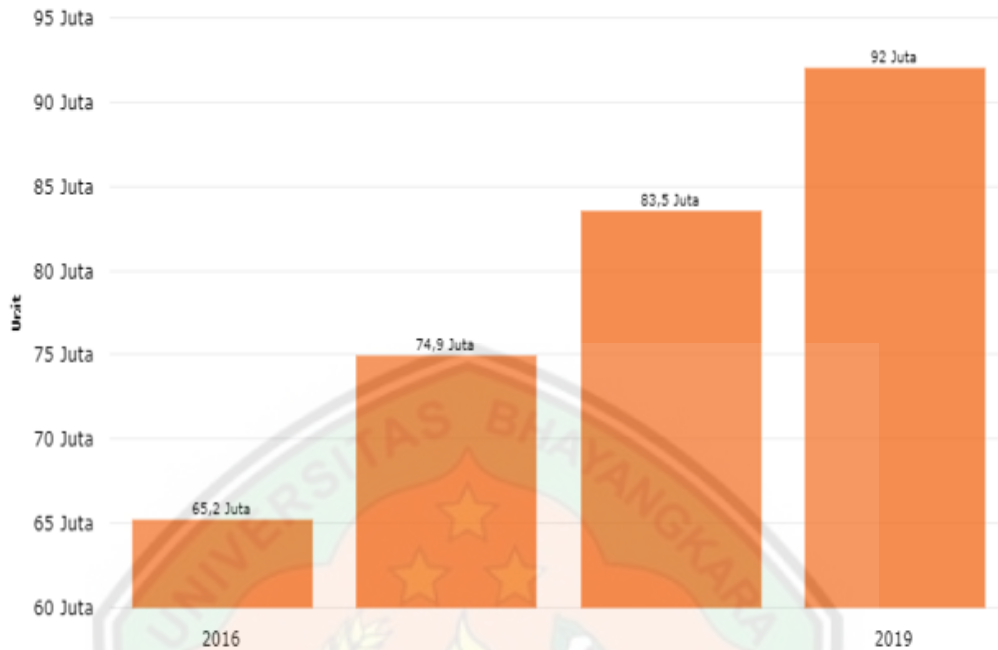
Restoran Sederhana Masakan Padang atau biasa disebut dengan Rumah Makan Sederhana merupakan salah satu perusahaan waralaba Indonesia yang bergerak di bidang jasa boga atau makanan dengan ciri khas masakan Padang. Rumah Makan Sederhana sendiri sudah membuka beberapa Cabang di kota-kota besar salah satunya daerah Kabupaten Bekasi Cabang Kaliabang yang sudah lama beroperasi kurang lebih lima tahun dan sudah mendapatkan perhatian oleh masyarakat sebagai tempat untuk membeli makanan khas Padang

Sejak kemunculan wabah virus *Covid-19* di Indonesia, banyak perusahaan yang bergerak di bidang jasa boga atau makanan mengalami penurunan permintaan atau pemesanan dari pelanggan, salah satunya Rumah Makan Sederhana yang tidak memiliki aplikasi atau sistem dalam proses pemesanan masih menggunakan cara manual ditambah Pemerintah yang sudah menghimbau masyarakat untuk tetap berada di rumah dan melakukan *Social Distancing* dan menjaga pola hidup sehat supaya tidak terkena virus *covid-19* yang sangat berbahaya (Kemenkes, 2020).

Virus *Covid-19* dapat menular dalam jangka waktu yang lama di benda ataupun melalui kontak langsung dengan masyarakat yang terjangkit virus *Covid-19*. Maka dari itu penulis menyarankan untuk membuat aplikasi pada penyelesaian dalam permasalahan tersebut, salah satunya dengan menggunakan *mobile android* sebagai alat bantu pemesanan tanpa harus meninggalkan rumah untuk makan.

Pemilihan *mobile android* salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam pengoperasiannya, juga karena sifat dari *mobile* yang fleksibel menjadi salah satu alasan penulis memilih media ini untuk di kembangkan pada Rumah Makan Sederhana. Pada saat ini Rumah Makan Sederhana masih menggunakan cara manual untuk proses pemesanan yang menjadi salah satu masalah karena pelanggan harus datang langsung ke Rumah Makan Sederhana atau melalui *via* telepon untuk melakukan pencatatan pemesanan serta belum terbentuknya laporan pemesanan yang menyebabkan banyaknya tumpukan transaksi.

Berikut ini adalah data pengguna *smartphone* di Indonesia dari tahun 2016-2019 di dapat dari katadata.co.id:



Gambar 1.1 Tabel Pengguna *Smartphone* di Indonesia

Sumber: databoks.katadata.co.id

Pada masa sekarang ini banyak perusahaan-perusahaan yang menggunakan aplikasi berbasis *mobile android* yaitu untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaan manusia dan juga banyak perusahaan-perusahaan yang merancang sendiri aplikasi sesuai dengan kebutuhan sebagai alat bantu pekerjaan.

Rumah Makan Sederhana merupakan salah satu perusahaan waralaba di Indonesia, yaitu salah satu tempat makan yang menyajikan menu ayam pop sebagai menu utamanya. Tidak memiliki sebuah sistem laporan untuk memudahkan dalam hal menghitung jumlah pendapatan perhari, perminggu dan perbulannya yang menyebabkan banyaknya tumpukan transaksi. Berikut adalah tabel pemesanan penjualan paket makanan dan minuman perhari, perminggu dan perbulannya.

Tabel 1.1 Penjualan Paket Makanan dan Minuman Tahun 2020

Menu	Porsi/hari	Porsi/minggu	Porsi/bulan
Paket 1	50	350	1.050
Paket 2	60	420	1.260
Paket 3	65	455	1.365
Paket 4	55	385	1.155
Paket 5	67	469	1.407
Paket 6	65	455	1.365
Jumlah/porsi	362	2.534	7.602

Sumber: Rumah Makan Sederhana Cab Kaliabang

Tabel 1.2 Keterangan Menu Makanan

No.	Makanan	Harga
1	Nasi Putih	Rp. 8.000
2	Nasi Tambahan	Rp. 5.000
3	Ayam Pop	Rp. 17.000
5	Ikan Gurame Bakar	Rp. 25.000
6	Ayam Cabe Ijo/Balado	Rp. 17.000
7	Dll.	

Sumber: Rumah Makan Sederhana Cab Kaliabang

Menu di atas dapat berubah sesuai dengan permintaan dari pelanggan yang membeli menu makanan Rumah Makan Sederhana Cab Kaliabang tersebut.

Tabel 1.3 Keterangan Menu Minuman

No.	Minuman	Harga
1	Juice Durian, Juice Kerok, Juice Kopyor dan Dll (<i>Juice</i>)	Rp. 17.000 - Rp. 25.000
2	Jeruk, Teh Telur, Kopi Telur, Teh Susu dan Dll. (Minuman Panas)	Rp. 8.000 - Rp. 25.000
3	Es Jeruk, Es Campur, Es Teler, Es Kelapa Muda dan Dll. (Minuman Dingin)	Rp. 4.000 - Rp. 20.000
4	Teh Botol, Soda Susu, Soda Gembira, Coca Cola, Aqua Gelas dan Dll. (Minuman Botol)	Rp. 1.000 - Rp. 12.000
5	Aneka Buah Potong dan Puding Coklat (Menu tambahan dalam menu minuman)	Rp. 7.000 - Rp. 10.000

Sumber: Rumah Makan Sederhana Cab Kaliabang

Menu di atas dapat berubah sesuai dengan permintaan dari pelanggan yang beli menu minuman Rumah Makan Sederhana Cab Kaliabang tersebut.

Tabel 1.4 Keterangan Menu Paket Box Makanan Rumah Makan Sederhana

Keterangan : Paket Box Makanan	
Paket 1	= Nasi, Rendang, Sayur Nangka Timun dan Sambal
Paket 2	= Nasi, Ayam, Sayur Nangka Timun dan Sambal
Paket 3	= Nasi, Rendang, Telur/Perkedel, Sayur Nangka Timun dan Sambal
Paket 4	= Nasi, Ayam, Telur/Perkedel, Sayur Nangka

	Timun dan Sambal
Paket 5	= Nasi, Ayam Rendang/Ikan, Sayur Nangka Timun dan Sambal
Paket 6	= Nasi, Ayam Rendang/Ikan, Telur/Perkedel Sayur Nangka, Timun dan Sambal

Sumber: Rumah Makan Sederhana Cab Kaliabang

Menu di atas dapat diubah sesuai permintaan pelanggan. Rumah Makan Sederhana Cabang Kaliabang, terdapat 25 meja yang tersedia. Tentunya banyak yang pesanan membuat pelayan menjadi kerepotan saat menerima pesanan di saat jam ramai dan pelanggan harus menunggu giliran untuk proses pemesanan, namun semenjak *covid-19* perusahaan mengalami penurunan pemesanan.

Untuk memecahkan masalah tersebut maka dibuatlah sebuah aplikasi yang memudahkan proses pemesanan dengan menggunakan ponsel pintar yang berbasis Android agar mempercepat proses pemesanan. *Android* mempunyai banyak kelebihan, salah satunya adalah *Open Source*. Sehingga banyak kalangan *developer* yang mengembangkan aplikasi pada *platform* ini. Dengan menggunakan ini pelayan tidak perlu menulis daftar pemesanan yang dipesan oleh pelanggan. Hanya dengan memilih menu *smartphone* maka pesanan sudah tersampaikan pada *server* yang kemudian akan ditampilkan pada *smartphone* yang tersedia, selanjutnya pesanan akan diproses oleh admin dan akan diteruskan kepada bagian *driver* untuk diantarkan kepada pelanggan sesuai dengan pemesanannya.

Berikut ini merupakan tabel perbandingan antara metode yang digunakan dalam pembuatan suatu aplikasi yang sudah dibuat oleh penulis:

Tabel 1.5 Keterangan Perbandingan antara beberapa metode

Metode	Keterangan	Penilaian
<p>Metode <i>Waterfall</i> dipilih karena proses perkembangan dilakukan secara bertahap sehingga tidak terfokus pada tahap tertentu. (Perkasa, Kridalukmana, & Widiyanto, 2016)</p>	<p>Aplikasi yang akan dibahas pada penelitian adalah aplikasi manajemen restoran aplikasi menawarkan kemudahan dalam pengelolaan data pesanan secara realtime mencatat transaksi yang dilakukan oleh pelanggan serta pengolahan data keuangan (penjualan, pemasukan tambahan dan pengeluaran).</p>	<p>Proses yang dilakukan cenderung panjang dan lama.</p>
<p><i>Prototype</i> Metode ini diambil dengan maksud agar aplikasi yang dibangun dapat berjalan dengan baik. Selain itu yang menjadi alasan utama dalam pengambilan metode ini dikarenakan adanya pengambilan data yang berulang setelah diadakannya evaluasi atau pengujian yang masih kurang tepat. (Fatmawati, 2016)</p>	<p>Penulis membuat sebuah aplikasi sistem informasi pemesanan catering berbasis web yang dapat membantu masyarakat dalam mempermudah mendapatkan informasi-informasi yang ada dan mempermudah dalam proses melakukan pemesanan catering secara <i>online</i>.</p>	<p>Proses perancangan data analisis ini terlalu singkat. Implementasi dengan menggunakan sistem operasi yang tidak relevan dan algoritma yang tidak efisien.</p>

<p>Metode <i>Rapid Application Development (RAD)</i></p> <p>Dipilih karena model proses pembangunan perangkat lunak yang tergolong dalam teknik bertingkat serta menekankan pada siklus pembangunan pendek, singkat dan cepat. (Sagala, 2018)</p>	<p>SMA Swasta Raksana Medan memiliki masalah dalam mengelola penjadwalan karena masih menggunakan sistem penjadwalan manual. Maka dari itu dibuat sebuah sistem informasi penjadwalan belajar mengajar untuk SMA Swasta Raksana Medan.</p>	<p>Jika tidak komitmen tersebut tidak ada maka proyek RAD akan gagal.</p>
<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Extreme Programming (XP) adalah suatu metode pengembangan perangkat lunak yang berfokus dalam meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dari sebuah pembangunan perangkat lunak dengan cara melakukan beberapa cara sederhana. (Windriyani, 2018)</p>	<p>Pada penelitian ini dibuat sebuah aplikasi pemesanan makanan di sebuah restoran. Sistem ini dibuat untuk memudahkan pengguna dalam memesan makanan dan proses pembayaran agar Pelayanan dapat dilakukan dengan tepat dan cepat.</p>	<p>Sulit untuk mengalami perubahan kebutuhan yang diinginkan customer.</p>

Sumber: Jurnal

Dalam penelitian ini, metode perancangan sistem menggunakan *Rapid Application Development (RAD)*. Alasan penulis menggunakan metode RAD karena model proses pembangunan perangkat lunak yang tergolong dalam teknik bertingkat serta menekankan pada siklus pembangunan pendek, singkat dan cepat (Sagala, 2018).

Oleh sebab itu berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap teknologi tersebut dengan diharapkan dapat dilakukan pengembangan pada tahapan selanjutnya, oleh karena itu, dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis mengambil judul **“Implementasi RAD Dalam Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Berbasis Android di Rumah Makan Sederhana Cab Kaliabang Bekasi Utara”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya aplikasi Rumah Makan Sederhana yang memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan menu makanan dan minuman tanpa harus meninggalkan rumah.
2. Tidak adanya estimasi dalam proses pemesanan saat pengantaran makanan dan minuman hanya dapat menghubungi via telepon *driver* yang sedang mengantarkan makanan dan minuman tersebut.
3. Proses Pemesanan Makanan yang berjalan saat ini, masih dilakukan secara manual dengan komunikasi melalui *via* telepon untuk pencatatan pemesanan atau datang langsung ke Rumah Makan Sederhana.
4. Sulitnya Pelanggan datang langsung ke Restoran Rumah Makan Sederhana Cab Kaliabang karena *Covid-19*.

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan masalah yang dihadapi, maka rumusan masalah yang akan diselesaikan “Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang berfungsi untuk membantu pelanggan dalam pemesanan menu makanan dan minuman pada Rumah Makan Sederhana?”.

1.4 Batasan Masalah

Batasan Masalah ini bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi agar kajian yang dibahas mencapai tujuan atau sasaran yang diharapkan, maka kami membatasi penulisan sebagai berikut:

1. *User/Pelanggan* hanya dapat melakukan pemesanan pada aplikasi yang tersedia.
2. Perancangan aplikasi pemesanan menu makanan & minuman berbasis *website* dan Android.
3. *Database* yang digunakan dalam perancangan aplikasi sistem ini menggunakan MySQL.

1.5 Tujuan dan Manfaat

Penulisan ini mempunyai beberapa tujuan dan manfaat antara lain sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin didapat oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah:

1. Membuat Aplikasi yang mampu memudahkan pemesanan.
2. Meningkatkan penjualan pada Rumah Makan Sederhana dan membuat pelanggan menjadi tertarik untuk melakukan pemesanan.
3. Membuat aplikasi yang dapat menampilkan estimasi pengantaran pesanan.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dapat menerapkan ilmu yang sudah didapat selama belajar di Universitas Bhayangkara dengan penerapan yang di lapangan.
2. Penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memecahkan suatu masalah baik untuk penelitian maupun orang-orang yang menerapkan hasil penelitian tersebut.
3. Membangun sistem yang mampu memfasilitasi pelanggan proses pemesanan makanan dan minuman agar hemat waktu pemesanan.
4. Karyawan dapat fokus untuk meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan agar tidak terjadi kesalahan pemesanan.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk skripsi ini bertempat pada Rumah Makan Sederhana yang beralamat Jl. Kaliabang Tengah No. 22, RT.003/RW.006, Harapan Jaya, Kecamatan Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat 17124.

Tabel 1.6 Waktu Penelitian

No	Kegiatan Pelaksanaan	Minggu Ke-1	Minggu Ke -2	Minggu Ke - 3	Minggu Ke - 4
1.	Melakukan observasi pada alur pemesanan makanan dan minuman				
2.	Melakukan observasi dan pengumpulan data pada Rumah Makan Sederhana				
3.	Menulis jasa apa saja yang ditawarkan Rumah Makan Sederhana				
4.	Menulis permasalahan biasa pada Pemesanan				
5.	Melakukan wawancara kepada Kepala Rumah Makan Sederhana				

Sumber: Rumah Makan Sederhana Cab Kaliabang

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dan informasi untuk mendukung perancangan ini adalah:

1. Observasi

Metode observasi ini digunakan untuk mengambil data dengan mengamati dan mempelajari secara langsung masalah dalam proses pemesanan di

Rumah Makan Sederhana Cab Kaliabang serta mengambil sebuah contoh dan juga kriteria yang akan digunakan dalam proses perancangan aplikasi.

2. Studi Pustaka

Mengumpulkan sebuah data yang diperlukan dengan mencari beberapa buku–buku, majalah, internet, artikel, dan file yang tentunya saling berhubungan dengan topik aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman dengan menggunakan *mobile android*.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap narasumber yang bernama bapak Ugi yaitu sebagai *Manager* Operasional pada Rumah Makan Sederhana Cab. Kaliabang untuk mendapatkan informasi yang akurat.

1.7.2 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* yaitu pemodelan bisnis, pemodelan data, pemodelan proses, pembentukan aplikasi dan pengujian atau *turnover*, sehingga tahapan penelitian yang dilakukan mengikuti tahapan yang ada di dalam metodologi *RAD*.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ilmiah ini, penulis memberikan penjelasan singkat untuk memudahkan tujuan dari setiap bab yang ditulis. Sistematika penulisan tersebut antara lain.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai pembahasan dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, sistematika penulisan yang merupakan gambaran menyeluruh dari skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas mengenai berbagai teori yang mendukung materi yang digunakan dalam perencanaan sistem serta penjelasan tentang komponen–

komponen yang menunjang realisasi alat dan perangkat lunak yang digunakan serta gambaran umum objek penelitian dan kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode pengumpulan data, analisis kebutuhan sistem, analisa sistem berjalan, analisa masalah serta sistem penulisan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini membahas mengenai metode pengembangan sistem yang menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) perancangan *user interface*, perancangan *database*, pengujian sistem yang terdiri dari pengujian *black box*, implementasi sistem dan pembahasan

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas garis besar kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian juga berisi saran–saran yang bermanfaat untuk pengembangan sistem.

