

# BAB I

## PENDAHULUAN

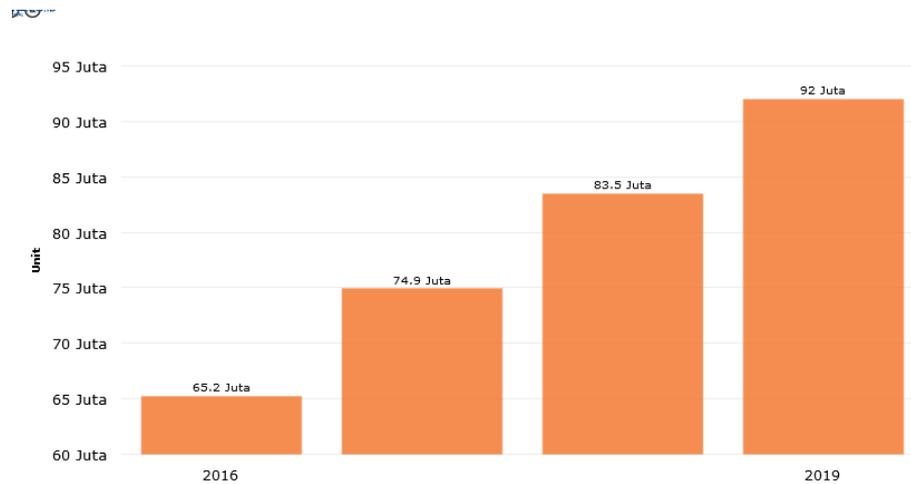
### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi seluler saat ini semakin pesat. Hanya dengan sebuah telepon seluler kini kita dapat melakukan banyak hal seperti menjalankan aplikasi-aplikasi *mobile* sebagai sarana hiburan, jejaring soial atau sebagai media untuk mendapatkan informasi dari berbagai pihak. Salah satu sistem operasi yang saat ini semakin berkembang adalah Android. Dipastikan jumlah perangkat berbasis Android yang berada ditangan pengguna di Indonesia bertambah secara signifikan tiap tahunnya.

Berkembangnya perangkat *mobile* yang ada serta teknologi yang menyertainya akan sangat berpengaruh pada perkembangan aplikasi *mobile*. Dengan adanya perkembangan aplikasi *mobile* akhirnya memberikan dampak pada berbagai bidang kehidupan kita. Yaitu salah satunya adalah bidang rumah makan yang akan membantu layanan pemesanan menjadi lebih cepat dan mudah serta memberikan kenyamanan bagi pelanggan. Perkembangan teknologi yang terus maju, diharapkan mampu membantu dalam memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggan serta mempermudah dalam menyampaikan pesan makanan dan minuman ke pihak rumah makan.

Pemilihan *mobile android* untuk 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 dikembangkan di rumah makan. Pada saat ini rumah makan masih menggunakan cara manual untuk pemesanan makanan dan minuman dimana pelayan menggunakan kertas dan pena/pensil sebagai media untuk mencatat, memesan makanan dan minuman yang di pesan oleh pelanggan. Berikut adalah data pengguna smartphone di Indonesia dari tahun 2016-2019 di dapat dari katadata.co.id :

Tabel 1. 1 Tabel Pengguna Smartphone di Indonesia



Sumber : <https://databoks.katadata.co.id>

Pada masa sekarang ini banyak digunakan aplikasi-aplikasi untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaan manusia, banyak perusahaan dan kantor-kantor yang merancang sendiri aplikasi tersebut sesuai kebutuhannya masing-masing, termasuk rumah makan-rumah makan yang ada.

RM. Sumber Barokah merupakan salah satu tempat makan yang menyajikan menu mie ayam sebagai menu utamanya. Berikut adalah tabel penjualan paket makanan dan minuman perhari, perminggu dan perbulannya :

Tabel 1. 2 Penjualan Paket Makanan dan Minuman di RM. Sumber Barokah pada bulan Februari

Menu	Porsi /hari	Porsi /minggu	Porsi /Bulan
Paket 1	45	315	1260
Paket 2	180	1260	5040
Paket 3	75	525	2100
Paket 4	30	210	840
Jumlah /porosi	330	2310	9240

Sumber : RM. Sumber Barokah

Tabel 1. 3 Keterangan Menu-Menu dalam Rumah Makan

Keterangan :	
Paket 1	= Mie Ayam Bakso Teh Manis ( Es/Anget ) / Jeruk ( Es/Anget )
Paket 2	= Mie Ayam Teh Manis ( Es/Anget ) / Jeruk ( Es/Anget )
Paket 3	= Bakso Urat & Telur Teh Manis ( Es/Anget ) / Jeruk ( Es/Anget )
Paket 4	= Bakso Urat & Ceker Teh Manis ( Es/Anget ) / Jeruk ( Es/Anget )

Sumber : RM. Sumber Barokah

Walaupun RM. Sumber Barokah tidak terlalu besar, hanya memiliki luas 8x13 meter<sup>2</sup>. Didalam Rumah Makan terdapat 11 meja yang tersedia. Walaupun tidak banyak, kadang kali pelayan kerepotan saat menerima pesanan disaat jam ramai. Dan pelanggan harus menunggu giliran untuk memesan makanan yang diinginkan.

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 menu makanan yang dipesan oleh *customers*. Hanya dengan memilih menu yang ada pada *smartphone* maka pesanan sudah tersampaikan pada *server* yang kemudian akan ditampilkan pada *smartphone* yang tersedia dalam dapur selanjutnya pesanan akan diproses oleh koki dan akan di teruskan kepada pelayan untuk diantarkan kepada pelanggan sesuai dengan pesannya.

Oleh sebab itu berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap teknologi tersebut dengan harapan dapat dilakukan pengembangan pada tahapan selanjutnya. Oleh karena itu, dalam penyusunan

Tugas Akhir ini penulis mengambil judul “*Aplikasi Pelayanan Mandiri Untuk Menu Makanan dan Minuman Berbasis Android di RM. Sumber Barokah*”

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Waktu pemesanan yang tidak efisien.
2. Rawan terjadi kesalahan pada saat penyajian.
3. Banyaknya transaksi yang terjadi tiap bulannya.
4. Tidak adanya rekap penjualan harian.
5. Meningkatnya persaingan bisnis dalam bidang kuliner.

## 1.3 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. Aplikasi ini hanya berjalan pada *smartphone* yang menggunakan *platform* android.
3. *Database* yang digunakan dalam perancangan aplikasi sitem ini menggunakan *MySQL*.

## 1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan masalah yang dihadapi, maka rumusan masalah yang akan diselesaikan “ Bagaimana merancang sebuah sistem yang berfungsi untuk membantu mempercepat pemesanan makanan dan minuman di RM. Sumber Barokah?”.

## **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. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata I Jurusan Teknik Informatika.
2. Membuat aplikasi yang mampu mempercepat waktu pemesanan.
3. Meningkatkan penjualan pada rumah makan.
4. Menarik pelanggan agar sering datang berkunjung ke rumah makan.
5. Dapat merekap laporan transaksi penjualan.

### **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 terdapat dilapangan.
2. Penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memecahkan suatu masalah baik untuk peneliti maupun orang-orang yang menerapkan hasil penelitian tersebut.
3. Membangun sistem yang mampu memfasilitasi pelanggan dalam proses pemesanan makanan dan minuman agar menghemat waktu pemesanan.
4. Karyawan dapat fokus untuk meningkatkan pelayanan terhadap customer agar tidak terjadi kesalahan pemesanan.
5. Meningkatkan persaingan bisnis dalam bidang kuliner.

## **1.6 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 ini.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan di bahas 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 usulan.

### **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 blackbox, 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.

