

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Dimasa sekarang ini media *mobile*, telah meluas diberbagai aspek kehidupan. Mulai hiburan, pendidikan dan bisnis. Media *mobile* memiliki banyak tipe dalam sistem operasinya. Salah satunya media *mobile* yang sedang banyak digunakan saat ini adalah *Android*.

Perkembangan bisnis yang terjadi saat ini tidak jauh dari peran teknologi. Penggunaan teknologi juga terdapat dalam sebuah restoran atau warung. Akan tetapi masih ada restoran atau warung yang menggunakan pemesanan atau *order* secara manual, dimana dalam proses pemesanan atau *order* masih menggunakan kertas dan menyerahkannya ke bagian dapur dan bagian minuman agar pesanan segera diproses. Proses pemesanan secara manual ini dianggap lambat, sehingga akan memicu terjadinya kesalahan dalam proses pembuatan pesanan akibat tidak jelasnya tulisan yang ditulis oleh *waiter* atau *waitress*. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini telah mendorong berbagai perusahaan memanfaatkan kecanggihan dari sebuah teknologi yang lebih handal dalam mendukung proses bisnis.

Dampak positif dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempermudah dan mempercepat akses informasi yang kita butuhkan serta mempermudah transaksi perusahaan atau perseorangan untuk kepentingan bisnis. Perkembangan *smartphone* saat ini banyak di manfaatkan oleh para pelaku bisnis dalam mempermudah menjalankan bisnisnya. Contohnya bisnis obat, perhiasan, baju, sepatu, kuliner dan lain-lain. Lebih khususnya dalam bidang bisnis kuliner antara lain restoran, rumah makan dan kafe. Teknologi *smartphone* Android dikembangkan untuk melakukan pemesanan makanan di sebuah restoran, rumah makan atau kafe. Implementasi aplikasi ini kemudian dianalisa mengenai kemanfaatan dan efektifitasnya terhadap pelayanan pemesanan konsumen.

Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis Linux yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau tablet. Karena sifatnya yang *open source* membuat banyak sekali *programmer* yang memodifikasi sistem operasi ini. Dengan memanfaatkan sistem operasi Android pelayan tidak perlu membawa kertas dan pena atau pensil lagi melainkan hanya membawa *smartphone*. Sistem aplikasi yang dibangun secara *client-server* memudahkan dalam proses pelayanannya. Android yang di sambungkan ke *server* yang dapat mengirimkan data pesanan ke bagian kasir dan bagian dapur.

Beberapa penelitian terkait dengan yang penulis lakukan diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh [1] mengenai “Penerapan Aplikasi Order Menu Pada Warung Seafood Gale-Gale Berbasis Smartphone Android”. Penelitian yang dilakukan oleh [2] mengenai “Aplikasi Pemesanan Menu Dirumah Makan Berbasis Android”. Penelitian yang dilakukan oleh [3] mengenai “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Sistem Operasi Android (Studi Kasus : Pecel Lele Lela)”. Penelitian yang dilakukan oleh [4] mengenai “Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan *Smartphone* Berbasis *Android*”. Penelitian yang dilakukan oleh [5] mengenai “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan di Rumah Makan Berbasis Android (Studi Pada Pondok Ikan Bakar Lesehan Ala’Dien)”.

Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu Warkop Kongke Sungailiat dalam proses pemesanan. Oleh karena itu penulis mengangkat judul “Aplikasi Pemesanan Menu Pada Warkop Kongke Sungailiat Berbasis Android”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan beberapa permasalahannya, diantaranya :

1. Bagaimana cara mempermudah pelanggan Warkop Kongke Sungailiat dalam memesan menu makanan dan minuman?
2. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman menggunakan *platform* android?
3. Bagaimana proses aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman dengan *mobile* android ini dapat memberitahu pesanan pelanggan ke bagian admin dan kasir?

## 1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan memiliki manfaat, maksud dan tujuan yang jelas. Aplikasi ini dibuat agar dapat membantu Warkop Kongke Sungailiat dalam proses pemesanan menu agar pelanggan lebih efisien dalam proses pemesanan.

Adapun tujuan dibuatnya aplikasi pemesanan menu menggunakan aplikasi Android pada Warkop Kongke Sungailiat sebagai berikut :

1. Untuk merancang suatu aplikasi pemesanan makanan dan minuman menggunakan sistem operasi Android di Warkop Kongke Sungailiat
2. Membuat aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis Android yang dapat memberitahu pesanan pelanggan ke bagian dapur
3. Dapat mengurangi terjadinya kesalahan dalam proses pemesanan.

Adapun manfaat dari pembuatan aplikasi pemesanan menu berbasis Android di Warkop Kongke Sungailiat:

1. Pelanggan lebih mudah dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman
2. Memberikan ciri khas restoran atau rumah makan.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya berjalan pada *smartphone* yang menggunakan *platform* android dan didukung jaringan internet.
2. Dalam pembuatan aplikasi *smartphone* ini penulis menggunakan perangkat lunak Android Studio.
3. Aplikasi yang dibangun ini bisa diaplikasikan dengan *smartphone* versi 8.1.0 sampai dengan versi Android 9.0 (Pie).
4. Aplikasi ini tidak mempunyai menu *delivery*.
5. Aplikasi ini tidak mempunyai proses transaksi pada kasir dalam bentuk *print bill*.
6. Aplikasi ini masih menggunakan tenaga manusia dalam menyampaikan pesanan ke bagian produksi.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

##### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan yang didapat dalam pembuatan aplikasi ini, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan yang dipakai dalam penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan landasan teori yang merupakan tinjauan pustaka menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi, mulai dari perencanaan konsep-konsep, langkah-langkah dasar dan teknik penyajian aplikasi. Bab ini juga membahas tentang *tools software* yang digunakan untuk keperluan penelitian dan menjelaskan sumber landasan teori atau referensi yang digunakan.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab metodologi penelitian ini menjelaskan mengenai model pengembangan perangkat lunak yang digunakan, metode penelitian dan *tools* atau alat bantu dalam menganalisa dan merancang aplikasi.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan analisa masalah sistem yang berjalan, analisa hasil solusi, analisa kebutuhan sistem, usulan, analisa sistem, perancangan sistem, algoritma, model, metode, *tools*, pengembangan perangkat lunak dan juga membahas hasil dari aplikasi yang dibuat. Dalam bab ini semua gambar yang disertakan harus dijelaskan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan berisi saran-saran yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

