

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kedai Gerobak F&B merupakan salah satu bisnis kaki lima yang bergerak pada bidang kuliner zaman *now*. Sistem pemesanan pada kedai ini masih menggunakan cara manual yang dimana pelanggan diberi kertas dan pena untuk mencatat pesannya atau biasanya pelanggan akan melakukan pemesanan langsung pada penjualnya, terkadang penjual akan kerepotan jika kondisi kedai ramai pengunjung, karena kedai ini tidak memiliki pelayan untuk membantu dibagian pemesanan. Dalam hal ini kemungkinan besar akan terjadinya kesalahan pemesanan atau *miss* komunikasi antara pelanggan dengan penjual. Seiring berjalannya waktu sistem pemesanan seperti ini dirasa kurang efektif dan efisien.

Oleh karena itu penulis ingin menerapkan dan memanfaatkan teknologi saat ini, dengan menggunakan *smartphone* sebagai media pemesanannya. Hal ini untuk mempermudah dan mempercepat proses pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan, juga untuk meminimalisir kesalahan pada saat pemesanan.

Pemilihan *smartphone* sebagai media pemesanan pada Kedai Gerobak F&B karena salah satu *smartphone* memiliki sistem android. Sistem android ini lebih mudah pengoperasiannya dan sifat android juga fleksibel. Sistem ini menjadi salah satu alasan penulis untuk mengembangkan aplikasi *mobile* android di Kedai Gerobak F&B. Dengan memanfaatkan teknologi android ini, penulis berharap agar pelayanan pada Kedai Gerobak F&B lebih efektif dan efisien, serta juga dapat membuat pelanggan merasakan sensasi yang berbeda dalam melakukan proses pemesanan. Selain itu, pelanggan juga akan merasa terpuaskan terhadap pelayanan yang diberikan.

Dalam melakukan penelitian ini ada beberapa penelitian yang terkait, diantaranya Penelitian Bursan, S.Pd, M.T dan Wina Anggraini tahun 2016 yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Sistem Operasi Android (Studi Kasus: Pecel Lele Lela)”^[1]. Penelitian Deni

Utama, Asahar Johar, dan Funny Farady Coastera tahun 2016 yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Restaurant Berbasis Client Server Dengan Platform Android Dan PHP Menggunakan Metode Centralized DBMS Architecture (Studi Kasus: Cafe Cempakoe Kota Bengkulu)”^[2]. Penelitian Dzakaul Malik dan Vidila Rosalina tahun 2019 yang berjudul “Sistem Pemesanan Makanan Tradisional Berbasis Android Menggunakan Metode Haversine Formula”^[3]. Penelitian Chandy dan Dr. Ing. Kondar Siahaan tahun 2018 yang berjudul “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Dengan Perangkat Nirkabel Pada Cafe Resto Lucck Eat”^[4]. Penelitian Debbie Defrina dan Dewi Putrie Lestari tahun 2017 yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Online Berbasis Mobile Browser Pada Restoran Tiga Saudara”^[5].

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis ingin melakukan riset dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN PADA KEDAI GEROBAG F&B BERBASIS MOBILE”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu “Bagaimana merancang suatu aplikasi yang dapat memudahkan pelanggan dalam proses pemesanan yang ada pada Kedai Gerobagk F&B?”.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Mempermudah dan mempercepat penjual dalam proses pemesanan.
2. Meningkatkan pengelolaan data agar menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat, lengkap dan mudah.
3. Memberikan sensasi yang berbeda dan unik pada saat pelanggan melakukan pemesanan.
4. Meminimalisir kesalahan-kesalahan dalam proses pendataan pesanan.

Manfaat dari penelitian ini untuk mempermudah dan mempercepat pelanggan melakukan pemesanan dan mempermudah penjual dalam pendataan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas , maka diberikan batasan masalah yaitu:

1. Aplikasi yang dirancang hanya dapat digunakan oleh pelanggan karena akan terdapat *smartphone* pada setiap meja kedai Gerobak F&B.
2. Aplikasi yang dirancang berisikan menu makanan dan minuman yang terdapat di Gerobak F&B.
3. Aplikasi yang dirancang untuk pemesanan ini nantinya akan terhubung secara langsung dengan aplikasi penjual.
4. Aplikasi yang dirancang menggunakan sistem operasi Android.
5. Aplikasi yang dirancang menggunakan database MySQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan prinsip dasar tentang metode riset yang diterapkan dalam proses penelitian. Terdapat beberapa tahapan-tahapan dalam melakukan riset sebagai berikut ini:

1.1.1. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam tahap penelitian ini penulis menggunakan model *prototype* untuk pengembangan perangkat lunaknya. Model ini memiliki tujuh tahapan dalam proses pengembangan perangkat lunak, yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan

Tahapan ini dilakukan dengan cara pelanggan dan pengembang bertemu untuk mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun *prototyping*

Tahapan ini dilakukan dengan cara pengembang membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*).

3. Evaluasi *prototyping*

Tahapan ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka

langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulang tahapan 1, 2, dan 3.

4. Mengkodekan sistem

Tahapan ini dilakukan oleh pengembang dengan cara menerjemahkan *prototyping* yang sudah disepakati ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji sistem

Tahapan ini dilakukan setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai dengan cara melakukan pengujian sistem terlebih dahulu sebelum digunakan. Pengujian dilakukan dengan *white box*, *black box*, *basis path*, pengujian arsitektur dan lain-lain.

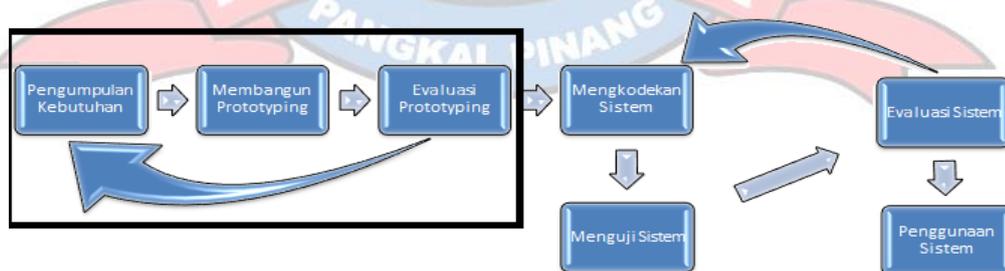
6. Evaluasi sistem

Tahapan ini dilakukan oleh pelanggan dengan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4, 5, dan 6.

7. Penggunaan sistem

Tahapan terakhir dimana perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

Dari tujuh tahapan yang ada, penulis hanya menggunakan tiga tahapan saja yaitu pengumpulan kebutuhan, membangun *prototyping*, dan evaluasi *prototyping*.



Gambar 1.1 *Prototyping Modeling*

1.1.2. Metode Perancangan Sistem

Pada tahap ini, penulis menggunakan metode OOP (*Object Oriented Programming*) metode ini berorientasi kepada objek. Metode ini bertujuan untuk mempermudah pengembangan program dengan cara mengikuti model yang telah ada di kehidupan sehari-hari.

1.1.3. Tools Perancangan Sistem

Dalam penelitian ini, *tools* yang digunakan oleh penulis yaitu UML (*Unified Modelling Language*) untuk perancangan sistem. Dalam melakukan perancangan sistem ini, penulis menggunakan 4 diagram UML, yaitu *activity diagram*, *usecase diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. UML digunakan untuk menspesifikasi atau menggambarkan sistem pemodelan *software* di dalam hal-hal tentang objek.

1.6 Sistematika Penulisan

Tahapan ini untuk menjelaskan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang dari Kedai Gerobak F&B, merumuskan permasalahan yang terjadi pada Gerobak F&B, menentukan tujuan dan manfaat penelitian, kemudian diikuti dengan adanya batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan penjelasan tentang teori dan teknologi yang diambil dan digunakan berdasarkan topik yang diambil.

BAB III ORGANISASI

Berisikan penjelasan tentang sejarah serta struktur organisasi dari Gerobak F&B.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisikan tentang rancangan pada sistem berjalan sampai dengan perancangan aplikasi. Dimana nantinya terdapat *activity diagram*, *usecase diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

BAB V PENUTUP

Bagian ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari topik yang diambil.