

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan serta teknologi saat ini telah mengalami perkembangan, kemudahan dalam mengakses informasi yang dapat diakses dimana dan kapan saja, yang menjadikan penggunaan teknologi di terapkan hampir di segala bidang termasuk pada wirausaha sekalipun. Kemudahan yang di tawarkan mampu membuat lebih banyak pelanggan bagi *instansi* yang bergerak di bidang jasa, memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan jasa, selain itu *instansi* ini sendiri, sistem informasi membantu dalam penyimpanan dan pengolahan data yang masuk dan keluar serta mampu meningkatkan produktifitas perusahaan tersebut dan juga mampu menurunkan terjadinya kehilangan data pada saat pemesanan terjadi.

*Android* adalah sistem perangkat *mobile* yang terus berkembang dengan cepat pada saat ini. Hal ini dikarenakan teknologinya yang *open source* sehingga mendapat banyak dukungan dari berbagai teknologi lainya<sup>[1]</sup>.

Warung kopi yang menjadi salah satu kebutuhan bagi sebagian masyarakat yang ingin mengisi waktu luang setelah menjalani rutinitas. Ngopi adalah istilah yang digunakan sebgaiain warga Indonesia saat sedang santai dan menikmati makanan ringan. Namun istilah ngopi ini juga bisa pada arti yang sebenarnya yaitu “minum secangkir kopi”. Serta adanya budaya ngopi dan menghisap batang rokok dengan ampas/sisa kopi sehingga menghasilkan rokok yang indah dipandang dan nikmat dihisap karena adanya perpaduan aroma kopi dan rokok<sup>[2]</sup>.

Central 77 merupakan warung kopi berlokasi jln. Sripemandang gg, Cemara Sungailiat, Sejarah berdirinya dari tahun 2019 berdirinya Warkop Central 77, di mulai dari 1 karyawan yaitu *Owner* Sendiri yaitu Ilham Saputra. Sekarang sudah memiliki beberapa staf karyawan. Proses pemesanan di Warkop Central 77 ini seperti pada umumnya warkop kebanyakan, dimana para pelanggan memesan pesanannya pada *bartender* langsung agar jika pelanggan ingin *request* hal

tertentu pada pesannya memengingat *bartender* tersebutlah yang menangani pesanan.

Permasalahan pencatatan semua data orderan masih menggunakan kertas yang beresiko data tersebut hilang dan biaya pembelian kertas yang setiap harinya terus meningkat. Belum lagi kelangkaan kertas brosur yang sering rusak di karenakan pelanggan yang nakal. Ditambah lagi permasalahan internasional yang sekarang diperparah oleh virus corona yang marak di perbincangkan mengakibatkan sepinya pelanggan yang ada di Warkop Central 77 ini yang dimana para pelanggan enggan keluar rumah.

Kelebihan yang ditawarkan dari penelitian ini adalah dimana semua pelanggan dapat memesan menu yang ada di Warkop Central 77 ini dimana saja dan pesanan tersebut akan diantar oleh pihak Warkop Central 77 tersebut.

Adapun beberapa penelitian yang dijadikan sebagai referensi oleh penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh <sup>[3]</sup> yang berjudul “Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan *Smartphone* Berbasis Android”. Penelitian yang dilakukan oleh <sup>[4]</sup> yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android Di Restoran 4 Sekawan”. Penelitian yang dilakukan oleh <sup>[5]</sup> yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Restaurant Berbasis *Client Server* Dengan *Platform* Android Dan *Php* Menggunakan Metode *Centralized DBMS Architectur*”. Penelitian yang dilakukan oleh <sup>[6]</sup> yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android yang menggunakan Metode *RAD*”. Penelitian yang dilakukan oleh <sup>[7]</sup> yang berjudul “Sistem Pelayanan Dan Pemesanan Online Pada Toko Bangunan Sumarno Jaya Depok”.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Di Warkop Central 77 Sungailiat Berbasis Android”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang tersebut maka penulis membuat rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi pemesanan di Warkop Central 77 Sungailiat berbasis android ?
2. Bagaimana cara memudahkan proses pemesanan pada Warkop Central 77 Sungailiat berbasis android?

## 1.3 Batasan Masalah

Berikut beberapa batasan masalah pada Warkop Central 77 Sungailiat berbasis android, agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat di *instal* dari versi *Android Lolipop 5.0* sampai *Oreo 8.1*.
2. Pada Aplikasi ini hanya terfokus pada sistem pemesanan yang ada pada Warkop Central 77 Sungailiat.
3. Aplikasi ini dibangun menggunakan *Software Android Studio* sebagai pembuatan aplikasi yang akan di gunakan oleh pelanggan, *MySQL* sebagai *Database*, dan *Software Notepad++* sebagai *text editor* pada pengembangan panel Admin.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan aplikasi pemesanan di Warkop Central 77 Sungailiat berbasis android :

1. Untuk meningkatkan pelayanan pemesanan pada Warkop Central 77 Sungailiat.
2. untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan pada Warkop Central 77 Sungailiat.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat pembuatan aplikasi pemesanan di Warkop Central 77 Sungailiat berbasis android sebagai berikut :

1. Bagi pihak warkop dapat diuntungkan karena biaya penggunaan kertas dapat diganti menjadi media digital dan meminimalisir kehilangan data pelanggan.
2. Bagi pihak pelanggan warkop dapat diuntungkan karena mereka tidak perlu lagi datang ke warkop untuk melakukan pemesanan.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dimaksudkan untuk memberikan gambaran isi laporan ini sehingga memberikan kemudahan untuk melihat isi dari laporan ini, di maksud dalam aplikasi pemesanan di Warkop Central 77 Sungailiat berbasis android. Laporan skripsi ini dibagi menjadi lima bab dengan pokok pikiran tiap-tiap bab sebagai berikut:

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, dan tujuan penulisan laporan tersebut, dijelaskan juga batasan masalah, dan sistmatika penulisan.

#### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Berisi tentang dasar teori yang mendukung dan mendasari penulisan skripsi ini, yaitu mengenai definisi - definisi, penjelasan mengenai perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

#### **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Membahas mengenai model, metode penelitian, pengembangan *software* dan *tools* yang digunakan.

#### **BAB 4 PEMBAHASAN**

Berisi tentang analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, perancangan sistem serta menguraikan model, metode dan *tools* pengembangan *software*. Implementasi berisi pengujian terhadap hasil yang diperoleh dari tahap pembuatan aplikasi kemudian mengimplementasikan ke perangkat *smartphone*.

#### **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini memberikan kesimpulan yang didapat setelah melakukan penelitian dan keseluruhan bab serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan.

