

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pabrik Mie Harapan berlokasi di kampung Melintang kec.Rangku Pangkalpinang, merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan mie dan pangsit seperti mie kuning, pantiauw, dan pangsit. Perusahaan tersebut ingin mengubah sistem pada manajemen pemesanannya.

Kemajuan teknologi tidak lepas dari bidang wirausaha terhadap informasi, pesatnya kemajuan teknologi memungkinkan seseorang untuk bisa mengakses informasi melalui *smartphone* maupun komputer kapan pun dan di mana saja. Android adalah suatu sistem operasi yang berjalan pada *smartphone* dan menyesuaikan spesifikasi di kelas *low-end* hingga *high-end*. Pada sisi lain, Android juga dapat membantu pekerjaan manusia agar lebih mudah dikerjakan.

Permasalahan di Pabrik Mie Harapan ini dimana pemesanan mereka masih terbilang manual, di karenakan pelanggan harus datang ke pabrik terlebih dahulu untuk memesan, maka dari permasalahan tersebut peneliti ingin berinovasi untuk memecahkan masalah di pabrik Mie Harapan tersebut. Dimana para pelanggan bisa melakukan pemesanan dimana saja dan kapan saja.

Penelitian terdahulu yang terkait, Pertama, penelitian ^[1], “Aplikasi Pemesanan Air Mineral Berbasis Android Pada PT. Citra Golden Tunggal Pangkalpinang”. Aplikasi pemesanan air mineral pada PT. Citra Golden Tunggal Pangkalpinang Berbasis Android ini dapat mempermudah pelanggan dalam memesan air minum *VIZ* serta mempermudah pelanggan dalam mengetahui info stock air minum yang tersedia secara *online*.

Kedua, Penelitian ^[2], dengan berjudul “Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan *Smartphone* Berbasis Android”. Berdasarkan hasil analisis implementasi pemesanan menggunakan *smartphone* berbasis android dapat memberikan pelayanan secara cepat serta efisien, hal ini dapat diketahui melalui persentase hasil dari kuesioner yang telah di berikan kepada pengunjung

yang menunjukkan bahwa hampir 86,2% mengatakan sangat setuju dengan aplikasi ini untuk melakukan pemesanan menu makan.

Ketiga, Penelitian ^[3], dengan berjudul “Sistem Pelayanan Dan Pemesanan *Online* Pada Toko Bangunan Sumarno Jaya Depok”. *Software* aplikasi yang digunakan penulis untuk perancangan website adalah *Content Management System (CMS)*, bahasa pemrograman menggunakan PHP dengan menggunakan database *MYSQL*. Dengan demikian, sebuah aplikasi website akan terasa seperti aplikasi desktop saja. Kecepatan, interaktivitas, fungsionalitas, dan tingkatan kegunaan halaman website akan lebih meningkat.

Keempat, Penelitian ^[4], dengan berjudul “Aplikasi Pemesanan Berbasis Mobile Android Di Rumah Makan Kuma Ramen”. Dengan aplikasi yang dibangun dapat menggantikan pemesanan makanan dan minuman masih menggunakan kertas dan alat tulis.

Kelima, Penelitian ^[5], dengan berjudul “Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Restaurant Berbasis *Client Server* Dengan *Platform Android* Dan *Php* Menggunakan Metode *Centralized Dbms Architecture*”. Sistem client-server ini menggunakan metode *Centralized DBMS Architecture* sehingga penyimpanan datanya terpusat hanya dalam satu database untuk ke empat sistem pelanggan, koki, kasir dan admin, Sehingga pengolahan data dari sistem menjadi fleksibel, terutama saat ada penambahan atau perubahan menu makanan atau minuman yang ada.

Berdasarkan penjelasan permasalahan diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Aplikasi Pemesanan Mie dan Pangsit di Pabrik Mie Harapan Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara membuat Aplikasi Pemesanan Mie dan Pangsit di Pabrik Mie Harapan Berbasis Android ?

1.3 Batasan Masalah

Berikut beberapa batasan masalah pada Aplikasi Pemesanan Mie Pangsit di Pabrik Mie Harapan Berbasis Android., agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini di bangun menggunakan bahasa pemrograman *Java* (*Android Studio* Versi 3.4.0), *Xampp* versi 3.2.1, *Notepad++* sebagai pengembang tampilan *website* atau *admin*.
2. Dalam aplikasi ini terdapat menu, pemesanan mie kuning, pemesanan pantiauw, dan pemesanan pangsit, dan terdapat menu yang menampilkan profile perusahaan.
3. Aplikasi ini hanya menerima layanan pemesanan,
4. Aplikasi ini hanya melayani khusus pelanggan tetap di wilayah Pasar yang ada di pangkalpinang dan sekitarnya.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengimplementasikan aplikasi pemesanan mie, pantiauw, dan pangsit.
2. Mengetahui cara kerja proses pemesanan pada Aplikasi Pemesanan Mie dan Pangsit di Pabrik Mie Harapan Berbasis Android.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pembuatan Aplikasi Pemesanan Mie dan Pangsit di Pabrik Mie Harapan Berbasis Android adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan Bagi pihak Pengelola untuk mengecek data pelanggan yang telah memesan mie dan pangsit dengan adanya aplikasi android ini.
2. Memudahkan Bagi Pelanggan yang berlokasi jauh dalam melakukan Pemesanan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk memberikan gambaran isi laporan ini sehingga mudah untuk melihat isi dari laporan ini, pada Aplikasi Pemesanan Mie dan Pangsit di Pabrik Mie Harapan Berbasis Android. Laporan Skripsi ini dibagi menjadi 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 sistematika 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 dalam pengembangan aplikasi pembuatan Aplikasi Pemesanan Mie dan Pangsit di Pabrik Mie Harapan Berbasis Android.

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*. Serta pengujian menggunakan *Black box*.

BAB 5 PENUTUP

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