

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rumah makan atau restoran merupakan salah satu tempat usaha yang sering dikunjungi masyarakat untuk menikmati hidangan masakan dengan tarif tertentu untuk mencicipi makanan khas yang disediakan berserta pelayannya. Kedai Makan Ayam Jimbronk juga saat ini menjadi tempat dalam hal mencicipi kuliner.

Sama halnya dengan Kedai Makan Ayam Jimbronk dan beberapa kedai makan lainnya yang ada saat ini. Dimana cara mempromosikan menu-menu masakan yang ditawarkan kepada pelanggan masih sebatas menggunakan spanduk atau papan yang di taruh di depan restoran. Cara pemesanannya masih sebatas tradisional dalam memesan makanan, yang mana konsumen harus memanggil pelayan restoran dan kemudian pelayan menawarkan menu-menu masakan yang ada di restoran tersebut atau pelayan memberikan buku menu lalu konsumen menulis sendiri pesannya. Daftar menu masakan yang disajikan masih sebatas menggunakan selembar kertas yang dilaminating dan di jilid. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat kita ambil bedang permasalahan yang ada yaitu jika kondisi kedai makan sedang dalam keadaan ramai pelanggan maka pelayan kedai makan akan kewalahan dalam menghadapi keramaian tersebut sehingga akan menyebabkan penumpukkan. Disisi lain pendataan pesan dalam pembuatan laporan pesanan yang belum terkomputerisasi dan masih menggunakan tulis tangan akan lebih sering terjadi kesalahan pendataan.

Adapun beberapa referensi penelitian terdahulu sebagai acuan Revanski Eka Wimarta, Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Menu Rumah Makan Berbasis Web, 2015^[1]., Hasta Herlan, Aplikasi Pemesanan Menu Pada Restoran Ayam Goreng Cianjur Berbasis Android, 2018^[2]., Rachmat Aulia, Ahmad Zakir, Pemanfaatan Teknologi *Mobile* Untuk Pemesanan Dan Pemrosesan Menu Di Restaurant, 2018^[3]., Martono, Pembuatan Aplikasi *E-Menu (Electronic Menu)* Berbasis Website Dan Android, 2018^[4]., Melda Agarina, Nurul Hikmah Afnil,

Perancangan Sistem Informasi Berbasis *Mobile* Pada Restoran Lokal Di Bandar Lampung, 2018^[5].

Pembangunan aplikasi *e-menu* pada restoran berbasis Android sangat bisa membantu dan menjadi solusi permasalahan yang ada pada restoran saat ini. Karena dengan menggunakan aplikasi *e-menu* dapat memudahkan konsumen dalam memilih menu yang ada dengan e-menu yang sudah ada pada perangkat tablet yang telah disediakan atau pelanggan hanya perlu menyebutkan menu yang diinginkan kepada pelayan, kemudian pelayan akan menggunakan aplikasi *e-menu* yang sudah dibuat untuk mencatat pesanan pelanggan sehingga akan mempermudah pembuatan laporan pesanan.

Penelitian ini dilakukan dengan metode *prototype*. Metode ini dipilih karena memiliki tahapan pengerjaan dalam metode yang teratur dan berurutan sehingga dapat memperkecil kesalahan yang terjadi dalam setiap tahap pengerjaannya. Sistem berbasis Android ini diharapkan mampu mempermudah pegawai restoran dalam melakukan menerima pesanan pelanggan. Berdasarkan proses bisnis, masalah dan metode penelitian yang digunakan maka penelitian ini diberi judul “**APLIKASI E-MENU DI RESTORAN BERBASIS ANDROID (KEDAI MAKAN AYAM JIMBRONK)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk menentukan solusi yang tepat dalam suatu permasalahan maka terlebih dahulu permasalahan tersebut dianalisis dan disusun kedalam bentuk formulasi yang sistematis. Rumusan masalah yang dibahas pada karya penulis ini adalah :

1. Bagaimana merancang aplikasi menu rumah makan dari manual menjadi terkomputerisasi ?
2. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat mempercepat proses pemesanan makanan ?
3. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat memberikan fungsi dari sistem manajemen restoran yang lebih baik ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi yang digunakan minimal Android versi 2.3 (Gingerbread).
2. Penelitian ini hanya sampai pada rancangan aplikasi.
3. Fitur yang terdapat pada rancangan adalah *new order*, *edit order*, dan *print* atau cetak.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dapat disimpulkan bahwa tujuan akhir karya penulis adalah:

1. Untuk menghasilkan aplikasi pemesanan menu secara terkomputerisasi pada restoran Kedai Makan Ayam Jimbronk berbasis Android yang dapat mempermudah dan mempercepat proses pemesanan menu.
2. Untuk mempermudah mengirim data pesanan menu makanan dan minuman ke bagian kasir, dapur, dan admin.
3. Untuk mempermudah alur data pesanan sebagai arsip untuk sistem manajemen restoran.

1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan aplikasi pemesanan makanan di restoran berbasis Android ini adalah untuk mempermudah bagi konsumen dalam memesan makanan di restoran. Selain membantu konsumen, Secara tidak langsung aplikasi ini memebantu pihak restoran dalam memberi informasi kepada konsumen.

1.5.1 Bagi Kedai Makan Ayam Jimbronk

Memberikan kemudahan bagi pelayan di Kedai Makan Ayam Jimbronk dalam menerima pesanan dan melayani pelanggan yang datang. Modernisasi sistem penerimaan pesanan pelanggan melalui rancangan aplikasi yang diteliti oleh penulis.

1.5.2 Bagi Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkal Pinang

Sebagai dokumen dan referensi Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkal Pinang guna menunjang proses perkuliahan serta pertumbuhan dalam mengembangkan aplikasi berbasis Android kepada mahasiswa Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkal Pinang.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum

Memberikan kemudahan khususnya pelanggan Kedai Makan Ayam Jimbronk dalam memesan makanan di Kedai Makan Ayam Jimbronk. Memberikan referensi dalam proses pemesanan makanan di restoran bagi pengusaha restoran lainnya.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah :

a. Wawancara

Dalam tahap ini, penulis melakukan pengumpulan kebutuhan yang diperlukan dengan mendatangi restoran Kedai Makan Ayam Jimbronk. Kebutuhan tersebut didapat dengan cara mewawancarai pendamping lapangan tempat riset.

b. Studi Pustaka

Setelah penulis mendapatkan data dari restoran, penulis melakukan kajian pustaka untuk membantu dalam perancangan aplikasi. Penulis juga tak lupa mempelajari penelitian-penelitian sebelumnya dengan topik serupa sehingga dapat dijadikan acuan yang tepat.

c. Perancangan Aplikasi

Dalam tahap ini, penulis mulai merancang aplikasi dengan bahasa pemrograman Java dan MySQL sebagai aplikasi *database*-nya. Pertama-tama, penulis membuat *database* yang dibutuhkan dengan menggunakan MySQL. Selanjutnya, penulis mulai merancang antarmuka aplikasi menggunakan Java.

d. Implementasi dan Pengevaluasian

Setelah aplikasi selesai dirancang, penulis mencoba untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi aplikasi dengan cara menguji coba dengan data contoh serta meminta evaluasi dari para pihak yang terkait.

Model yang digunakan penulis adalah model *prototyping*, yang mana tahapan-tahapan yang dilakukan adalah :

a. Pengumpulan Kebutuhan

Dalam tahap ini, penulis menganalisis kebutuhan dari hasil wawancara yang telah dilakukan.

b. Membangun *Prototyping*

Setelah analisis kebutuhan selesai dilakukan, penulis membangun *prototype* dari kebutuhan yang sudah didapat.

c. Evaluasi *Prototyping*

Dalam tahap ini, penulis melakukan evaluasi terhadap *prototype* yang telah dibangun.

d. Mengkodekan *Prototyping*

Setelah *prototype* lolos evaluasi, penulis mulai mengkodekan *prototype* menjadi *prototype system*.

e. Menguji Sistem

Dalam tahap ini, penulis melakukan pengujian terhadap *prototype system* yang sudah dikodekan dengan menggunakan metode pengujian *Black Box*.

f. Evaluasi Sistem

Setelah *prototype system* selesai dilakukan pengujian, penulis akan melakukan evaluasi terhadap *prototype system*.

g. Menggunakan Sistem

Dalam tahap ini, *prototype system* sudah bisa digunakan dan penulis akan melakukan pemeliharaan atau peningkatan *prototype system* sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Didalam penelitian ini, penulis menggunakan *tools* pengembangan sistem UML yang terdiri atas:

a. *Use Case Diagram*

Dalam penelitian ini digunakan *use case diagram* untuk menggambarkan aktivitas apa saja yang bisa dilakukan oleh user dalam aplikasi *e-menu* ini.

b. *Activity Diagram*

Dalam penelitian ini digunakan *activity diagram* untuk menggambarkan alur kerja sistem dalam pembuatan aplikasi *e-menu* ini.

c. *Class Diagram*

Dalam pembuatan aplikasi ini *class diagram* digunakan untuk menunjukkan hubungan antar tabel dalam *database* pembuatan aplikasi ini.

d. *Sequence Diagram*

Dalam penelitian ini digunakan *sequence diagram* untuk menggambarkan rangkaian atau skenario langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu.

1.7 Sitematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan penelitian ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan Penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang hal umum tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan..

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang landasan teori yang berkaitan dengan pembahasan aplikasi *e-menu* di restoran serta sedikit menjelaskan peralatan pendukung dalam perancangan sistem aplikasi berbasis Android.

BAB III ORGANISASI

Bab ini memaparkan tentang tinjauan umum yang menguraikan gambaran kondisi tempat kerja praktek sebagai tempat penelitian

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang analisa sistem berjalan, analisa sistem yang diajukan, dan perancangan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk perkembangan dan kemajuan tempat kerja praktek.

