

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliner merupakan sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan. Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan semakin maju, Banyak orang memanfaatkan teknologi sebagai sarana informasi. Seiring dengan perkembangan zaman di bidang teknologi, tempat-tempat usaha semakin dipicu untuk menggunakan teknologi yang modern sebagai media untuk memenangkan persaingan yang kian hari semakin terasa ketat. Terutama tempat-tempat usaha bidang kuliner yang saat ini banyak kita jumpai di setiap daerah di Pangkalpinang, sehingga daya saing pun semakin meningkat. Cafe 48 merupakan tempat yang bergerak di bidang kuliner. Cafe 48 yang beralamat di Jalan Ahmad Yani, Batin Tikal, Kecamatan Taman Sari, Kota Pangkalpinang ini menjual berbagai macam makanan serta minuman dengan harga yang bersahabat. Sistem pemesanan menu pada cafe ini masih secara manual yang dimana pelanggan dengan penjual sering terjadi *miss* komunikasi dalam pemesanan, baik itu yang diantarkan saat itu maupun saat menambah menu lagi karena hanya berdasarkan nota menu yang dipesan pada waktu sebelumnya. Jika terjadi hal yang tidak diinginkan misalnya data hilang atau tidak sesuai jumlah, sehingga pemesanan menu secara manual tersebut kurang efektif.

Tentunya hal ini akan membuat dampak yang besar bagi pelaku usaha. Dampak dalam aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin ketat. Oleh karena itu pelaku usaha harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi, di tambah dengan pandemi Virus Covid-19 yang saat ini menimbulkan dampak yang sangat buruk terhadap perekonomian masyarakat.

Oleh sebab itu penulis tertarik ingin memanfaatkan teknologi yang ada saat ini dengan merancang suatu aplikasi yang dapat membantu Owner Cafe 48 untuk menjalankan bisnisnya.

Adapun dalam pembuatan laporan ini penulis mengambil beberapa dari penelitian antara lain, Penelitian Sistem Informasi Reservasi Restoran (Wicaksono & Hamsir, 2019) mengenai pelanggan dapat melakukan reservasi restoran secara online dengan menggunakan aplikasi android berbasis raspberry pi [1], Penelitian Aplikasi *Self-Service* Menu Menggunakan Metode *Scrum* Berbasis Android (Prastio & Ani, 2018) mengenai memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggan serta mempermudah dan mempercepat Warkobar Cafe dalam memberikan pelayanan kepada pelanggan [2], Penelitian Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan *Smartphone* Berbasis Android (Rini et al., 2017) mengenai kemanfaatan dan efektifitas Android terhadap pelayanan pemesanan konsumen [3], Penelitian Pencarian Dan Pemesanan Travel Berbasis *Mobile* dengan *Google Maps* API (Prabowo et al., 2017) mengenai proses pemesanan tiket dan pencarian agen travel dengan menggunakan Android [4], Penelitian Sistem Informasi Order Makanan dan *Booking* Tempast Berbasis *Mobile* Android Menggunakan Protokol JSON (Syafrizal et al., 2017) mengenai mengelola data rumah makan, data pelanggan, data menu makanan, data transaksi pemesanan dan data *booking* tempat menggunakan metode penelitian *waterfall* [5].

1.2 Rumusan Masalah

Setelah diidentifikasi berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang suatu aplikasi android untuk melancarkan proses pemesanan menu di Cafe 48?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan

Berikut adalah tujuan dan manfaat dari laporan ini berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah:

1. Proses pemesanan menu lebih instan dan terdigitalisasi.
2. Meningkatkan pengelolaan data pemesanan hingga menghasilkan informasi yang lebih cepat dan akurat.

3. Memperkecil kesalahan dalam pemesanan menu maupun jumlah yang dipesan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun penulis membuat batasan masalah untuk menghindari pembuatan Laporan Kerja Praktek yang tidak terarah dan cakupan tidak begitu luas. Berikut beberapa masalah yang dibahas pada laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini dirancang untuk pemesanan menu pelanggan yang dilakukan pelayan melalui aplikasi yang nantinya terhubung secara langsung dengan aplikasi kasir.
2. Sistem ini hanya dirancang untuk melakukan pemesanan dan tidak menyediakan fitur yang lainnya.
3. Aplikasi ini dirancang beroperasi menggunakan sistem operasi Android versi *Ice Cream Sandwich*.
4. Aplikasi yang dirancang hanya berisikan menu-menu makanan dan minuman yang tersedia di Cafe 48.
5. Aplikasi ini dirancang menggunakan software Android Studio 4.1.1.
6. Sistem ini menggunakan metode *grounded*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode *grounded* (*grounded research*) yaitu metode penelitian berdasarkan pada fakta dan empiris, menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan. Dalam riset ini merupakan sumber teori atau teori berdasarkan data. Setelah mengumpulkan data, penulis melanjutkan proses penelitian sesuai dengan langkah-langkah pokok yang digunakan pada metode ini, yaitu menentukan masalah yang ingin diselidiki, mengumpulkan data atau informasi yang ada di lapangan, menganalisis dan menjelaskan masalah yang ditemukan serta membuat laporan hasil penelitian sesuai dengan apa yang akan di teliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data adalah dengan metode

wawancara karena dalam metode ini penulis dapat memperoleh data informasi langsung dari pemilik Cafe 48 dengan cara melakukan tanya jawab dan bertatap muka langsung kepada pelaksana yang terlibat langsung dalam kegiatan pengolahan data.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dibuat memberikan penjelasan tentang gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan. Penulisan hasil laporan kerja praktek ini dibuat dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penulisan, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan Teori ini menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung judul penelitian, tinjauan pustaka, serta pengertian atau definisi mengenai teknologi yang dipakai.

BAB III ORGANISASI

Bab ini menjelaskan informasi instansi tempat riset seperti profil singkat, visi dan misi, struktur organisasi, dan standar operasional prosedur.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang definisi masalah, analisis sistem berjalan, analisis sistem usulan, rancangan basis data, dan rancangan layar beserta penjelasannya.

BAB V PENUTUP

Bagian ini berisi kesimpulan dan saran.