

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini perkembangan aplikasi *mobile* tersebar luas diberbagai aspek kehidupan untuk bisnis dan hiburan. aplikasi *mobile* banyak berbagai rancangannya dalam sistem operasinya. pada jaman *modern* banyak digunakan saat ini adalah *Android*. Perkembangan bisnis yang terjadi saat ini tidak jauh dari peran teknologi. Penggunaan teknologi juga terdapat dalam sebuah *cafe* ataupun warung makan. Akan tetapi masih ada *cafe* atau *restaurant* yang menggunakan pemesanan atau *order manual*. dimana dalam proses pemesanan atau *order* masih menggunakan kertas dan catatan ke bagian kasir dan bagian kasir menyerahkan ke bagian dapur agar pesanan makanan dan minuman agar cepat diproses. Proses pemesanan secara *manual* ini dianggap lambat, sehingga akan memicu terjadinya kesalahan dalam proses menu makanan atau minuman akibat tidak jelasnya tulisan yang ditulis oleh kasir atau *cashier*. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini mendorong berbagai perusahaan memanfaatkan kecanggihan dari sebuah teknologi yang efisien dan efektif dalam mendukung proses bisnis. Dampak positif dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempercepat dan mempermudah transaksi perusahaan atau perseorangan untuk kepentingan bisnis. Perkembangan *smartphone* saat ini banyak dimanfaatkan oleh para pelaku bisnis dalam mempermudah menjalankan bisnisnya. Contohnya bisnis konter, toko elektronik, supermarket ataupun warkop. Teknologi *smartphone Android* dikembangkan untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman disebuah *cafe*, atau *restaurant*. Implementasi aplikasi ini kemudian dianalisa mengenai efektifitasnya dan kemanfaatan terhadap pelayanan pemesanan pelanggan. Banyaknya pelanggan tidak bisa memesan secara *onile*, secara *manual* harus datang ke tempat. salah satu keinginan dari pelanggan adalah agar makanan dan minuman mereka cepat diproses dan menjaga kualitasnya. Berdasarkan hal tersebut, MO SE'I melihat adanya peluang yang tengah dihadapi oleh pelanggan terhadap makanan dan

minuman mereka. Masalah yang hadir sampai sekarang pada MO SE'I adalah banyaknya pelanggan yang ingin memesan makanan dan minuman mereka dengan cara instan atau tidak melakukan antri terlebih dahulu, sehingga pihak pada perusahaan mengalami kesusahaan untuk memenuhi pihak pelanggan dengan keterbatasannya karyawan dan tidak adanya aplikasi *online*. Maka dari masalah tersebut, penulis membuat aplikasi *online* untuk mengatasi masalah tersebut sehingga dapat memenuhi permintaan dan memudahkan pelanggan atau *konsumen* dalam menggunakan pesanan *makanan dan minuman* tanpa harus antri, dan adanya aplikasi sangat membantu untuk memenuhi kebutuhan pelanggan. Beberapa penelitian terkait dengan yang penulis lakukan diantaranya, Penelitian terdahulu yang terkait, Pertama, Penelitian [1], “Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis *Android* (Studi Kasus Toko Usaha Tani Leuwiliang)”. Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis *Android* (Studi Kasus Toko Usaha Tani Leuwiliang ini memiliki keunggulan dimana dapat membantu menyelesaikan permasalahan proses transaksi yang dihadapi oleh pemilik toko atau seorang kasir, sehingga dapat diakses melalui *Handphone*. proses transaksi dapat dilakukan dengan lebih cepat dan tepat secara perhitungan hasil transaksi yang dihitung secara otomatis oleh sistem, dan *user* tidak perlu merasa khawatir akan hilangnya data penjualan karena data hasil transaksi (penjualan) tersimpan dengan baik didalam *database*. [2] Kedua, Penelitian [2], “Pengembangan Teknologi *Mobile* untuk Sistem Kasir Rumah Makan Di Kota Sampit Menggunakan *Firestore Realtime Database*”. Pengembangan Teknologi *Mobile* untuk Sistem Kasir Rumah Makan Di Kota Sampit Menggunakan *Firestore Realtime Database* ini memiliki keunggulan dimana dapat mengatasi pengelolaan master data yang diperlukan oleh pengguna (pemilik rumah makan) secara menyeluruh, baik itu master data pengguna, kategori, produk maupun rumah makan. Ketiga, Penelitian [3], “Perancangan Aplikasi Kasir *Point Of Sales* Berbasis *Android* Menggunakan Metode *Rapid Application Development* Untuk Usaha Retail”. Perancangan Aplikasi Kasir *Point Of Sales* Berbasis *Android* Menggunakan Metode *Rapid Application Development* Untuk Usaha *Retail* ini memiliki keunggulan dimana menghasilkan aplikasi kasir yang dapat melakukan

transaksi penjualan produk makanan sesuai dengan kategori dan membuat laporan transaksi penjualan, selanjutnya dilakukan pengujian *performance* pada aplikasi tersebut menghasilkan performa yang cukup baik sehingga aplikasi kasir dapat digunakan oleh pengguna.

Keempat, Penelitian [4], “Rancang Bangun Aplikasi Kasir Berbasis *Android* Studi Kasus Pada Kebab Kings Indonesia”. Rancang Bangun Aplikasi Kasir Berbasis *Android* Studi Kasus Pada Kebab Kings Indonesia ini memiliki keunggulan dimana menghasilkan Sistem pada *smartphone Android* dapat terkoneksi dengan *wireless Bluetooth printer* serta mencetak struk hasil transaksi dengan baik dan Sistem pada aplikasi *web admin* dapat melakukan perintah *insert*, *update* dan *delete* pada master-master yang disajikan.

Kelima, Penelitian [5], “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis *Android* Pada Mini Market Faras Pangkalpinang”. Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis *Android* Pada Mini Market Faras Pangkalpinang ini memiliki keunggulan dimana menghasilkan dikembangkan lagi dengan teknologi *QRCode* dan perlunya pengembangan ide kreatif terhadap aplikasi *mobile* ini.

Keenam, Penelitian [6], “Rancang Bangun Aplikasi *Android Pos (Point Of Sale)* Kafe Untuk Kasir Portable Dan *Bluetooth Printer*”. Rancang Bangun Aplikasi *Android Pos (Point Of Sale)* Kafe Untuk Kasir Portable Dan *Bluetooth Printer* ini memiliki keunggulan dimana menghasilkan sebuah aplikasi Kasir *Portable* yang dimanfaatkan untuk membantu proses transaksi penjualan, menggantikan rekapitulasi pendapatan yang dilakukan secara *manual* kedalam bentuk file *excel* oleh kasir kafe dan mencetak bukti pembayaran atau struk transaksi yang efisien karena terintegrasi dengan printer bluetooth. Ketujuh, Penelitian [7], “Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Bangka *Original Cafe* Berbasis *Client Server* Dengan Platform *Android*”. Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Bangka *Original Cafe* Berbasis *Client Server* Dengan Platform *Android* ini memiliki keunggulan dimana Hasil aplikasi masih dalam bentuk apk dimana proses upgrade/pembaruan masih digunakan secara *manual* belum bisa di gunakan secara *online* dan Aplikasi dapat mengatasi pemesanan makanan dan minuman dengan platform *android* berbasis *client server*. dengan adanya Sistem *Android* ini diharapkan mampu

mempermudah pegawai MO SE'I ini diharapkan mampu mempermudah pegawai kasir dan bagian dapur dalam melakukan menerima pesanan dari pelanggan. Berdasarkan proses bisnis, masalah dan metode penelitian yang digunakan maka penelitian ini diberi judul "**Aplikasi Pemesanan Makanan & Minuman Pada Cafe Mo Se'i Berbasis Android**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan menentukan solusi yang tepat dalam suatu permasalahan maka diantaranya :

1. Apakah sistem mampu membantu pelanggan untuk melakukan kegiatan pemesanan dengan lebih efektif dan efisien?
2. Bagaimana proses aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman dengan *mobile android* ini dapat memberitahu pesanan pelanggan ke bagian *waiter* tanpa harus antri dan menunggu?
3. Bagaimana merancang aplikasi menu *cafe* dari *manual* menjadi terkomputerisasi?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya sampai pada pembuatan aplikasi.
2. Aplikasi yang dibangun ini bisa diaplikasikan dengan *smartphone*.
3. Aplikasi ini hanya berjalan pada *smartphone* atau *tab* yang menggunakan *platform android*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan dari penulisan ini :

Berdasarkan rumusan masalah dapat disimpulkan bahwa tujuan akhir karya penulis:

1. Untuk mempermudah mengirim data pesanan menu makanan dan minuman ke bagian kasir dan dapur.
2. Memperbaiki manajemen bisnis dalam suatu perusahaan.
3. Untuk mempermudah alur data pesanan sebagai arsip untuk sistem manajemen.

1.4.2 Manfaat penelitian

Memberikan kemudahan pelanggan untuk memesan makanan dan minuman tanpa harus menunggu antrian untuk memberikan layanan lebih cepat untuk membantu yang dipesan oleh pelanggan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Skripsi yang terdiri dari lima bab. Berikut penjabarannya :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang Latar Belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan landasan teori sesuai topik yang diambil beserta pemodelan sistem dan tinjauan pustaka.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai model penelitian, teknik pengumpulan data dan alat bantu pengembangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tempat riset, analisa kebutuhan dalam membangun sebuah aplikasi, analisa terhadap seluruh spesifikasi sistem, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, dan perancangan layar, cara instalasi aplikasi, tampilan layar aplikasi, hasil black box testing, hasil pengujian sistem rekomendasi, kelebihan dan kekurangan program.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan terkait penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

