

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan bisnis yang terjadi saat ini tidak jauh dari peran teknologi. Penggunaan teknologi juga terdapat dalam sebuah restoran atau warung. Akan tetapi masih ada restoran atau warung yang menggunakan pemesanan secara manual, di mana dalam proses pemesanan masih menggunakan kertas dan menyerahkannya ke bagian dapur dan minuman agar pesanan segera diproses. Proses pemesanan secara manual ini dianggap lambat, sehingga akan memicu terjadinya kesalahan dalam proses pembuatan pesanan akibat tidak jelasnya tulisan yang ditulis oleh *waiter/waitress*. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini telah mendorong berbagai perusahaan memanfaatkan kecanggihan dari sebuah teknologi yang lebih handal dalam mendukung proses bisnis.

Makanan merupakan kebutuhan primer bagi setiap manusia. Dengan berkembangnya teknologi saat ini, maka penulis mencoba membuat suatu rancangan aplikasi *mobile* berbasis android untuk pemesanan menu di warung *seafood gale-gale*. Warung *seafood gale-gale* merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang kuliner yang cukup besar dan ramai didatangi oleh pengunjung. Sistem ini sangat membantu karena memudahkan pengguna dan pelanggan dalam berinteraksi. Pada rancangan aplikasi ini juga pelanggan dapat dengan mudah untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman. Rancangan aplikasi ini memudahkan pengguna dalam melakukan pekerjaannya, sehingga terjadinya kesalahan di dalam proses pencatatan pemesanan makanan dan minuman sangat minim.

Beberapa penelitian terkait dengan yang penulis lakukan diantaranya, Penelitian yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan

dan Minuman pada *Eleven Concept Coffeeland Bistro* Berbasis Android"<sup>[1]</sup>. Penelitian yang berjudul "Apikasi Pemesanan Menu Makanan Pada Restoran Berbasis Android dan Web"<sup>[2]</sup>. Penelitian yang berjudul "Analisa Implementasi Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Android pada Restoran (Studi Kasus : Lesehan Maharani Yogyakarta)"<sup>[3]</sup>. Penelitian yang berjudul "Perancangan Aplikasi Media Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Platform Mobile Android(Studi Kasus Dapur Runi-Cibubur)"<sup>[4]</sup>. Penelitian yang berjudul "Aplikasi Pemesanan Makanan, Lagu dan Pemandu Karoke Berbasis Android Pada *Cafe Star* Kudus"<sup>[5]</sup>.

Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu Warung *Seafood Gale-Gale* dalam proses pemesanan. Oleh karena itu penulis mengangkat judul "Perancangan Aplikasi *Mobile* Berbasis Android untuk Pemesanan Menu pada Warung *Seafood Gale-Gale*".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara agar pelanggan dapat melakukan proses pemesanan dengan cepat?
- b. Bagaimana membuat sebuah rancangan aplikasi pemesanan menu restoran berbasis *mobile* android?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah dan membatasi masalah dalam perancangan aplikasi pemesanan menu menggunakan aplikasi *mobile* pada restoran, maka diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Program perancangan aplikasi pemesanan menu restoran hanya bisa dijalankan di jaringan (*network*).
- b. Perancangan ini berbasis *mobile* dengan sistem operasi android.

- c. Penulis hanya memfokuskan tentang pemesanan menu menggunakan aplikasi android yang akan digunakan oleh pelanggan khususnya pada warung *seafood gale-gale*.
- d. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Java (Eclipse)*
- e. Program dirancang menggunakan *database MySQL* untuk menampung data pesanan.

#### **1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian yang dilakukan memiliki manfaat maksud dan tujuan yang jelas, aplikasi ini dibuat agar dapat membantu warung dalam proses pemesanan menu agar pelanggan lebih efisien dalam proses pemesanan. Adapun tujuan dibuatnya perancangan aplikasi pemesanan menu menggunakan aplikasi *mobile* pada Warung *Seafood Gale-Gale* sebagai berikut:

- a. Pengguna dan pelanggan dapat dengan mudah dalam melakukan pemesanan menu makanan dan minuman.
- b. Dapat mengurangi terjadinya kesalahan dalam proses pemesanan.

Adapun manfaat dari pembuatan perancangan aplikasi pemesanan menu berbasis android di Warung *Seafood Gale-Gale*:

- a. Memberikan kemudahan pengguna dan pelanggan dalam melakukan proses pemesanan.
- b. Pelanggan tidak perlu lagi meminta daftar menu pada pelayan.
- c. Memudahkan restoran dalam mengontrol pemesanan dari pelanggan.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam Merancang Aplikasi *Mobile* Berbasis Android untuk Pemesanan Menu di Warung *Seafood Gale-Gale* Menggunakan Metode *Waterfall*. Model *Waterfall* Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan

(*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan<sup>[5]</sup>.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kuliah praktek ini bertujuan untuk dapat memahami lebih jelas mengenai hal-hal dan proses pembuatan dalam laporan ini. Adapun sistematika penulisan laporan ini terdiri dari lima bab, yaitu:

### **BAB I           PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai definisi dan teori-teori dari berbagai sumber dan referensi yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pemesanan menu pada Warung *Seafood Gale-Gale*.

### **BAB III          ORGANISASI**

Bab ini berisi tentang sejarah dan struktur organisasi tempat riset penelitian, yaitu Warung *Seafood Gale-Gale*.

### **BAB IV          PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang proses pembuatan perancangan aplikasi pada penelitian ini.

### **BAB V          PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari pembahasan bab-bab sebelumnya