

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang terus bertambah. Teknologi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Rm pagi sore merupakan rumah makan yang sudah dikenal khususnya di Kota Pangkalpinang. RM PAGI SORE menjual berbagai macam makanan. Biasanya untuk memesan dan delivery hidangan para pelanggan dapat menelpon pihak restoran atau datang langsung ke restoran. Sesampainya mereka ke tempat tersebut, terkadang para pelanggan dalam menunggu pesanan membutuhkan waktu yang cukup lama. dan juga pihak rumah makan belum menyediakan/menerima pesanan menggunakan aplikasi berbasis mobile.

Saat ini pengguna smartphone Android berkembang sangat pesat, Maka dari itu penulis mencoba membuat suatu aplikasi berbasis mobile Android dimana aplikasi ini nantinya dapat membantu pihak RM PAGI SORE dalam hal pelayanan pemesanan terhadap pelanggan dan pelanggan diuntungkan dengan adanya aplikasi ini dalam hal pemesanan makanan atau minuman yang ada di RM PAGI SORE. Pelanggan cukup melakukan pemesanan melalui aplikasi yang telah disediakan oleh pihak RM PAGI SORE.

Didalam aplikasi ini nantinya pelanggan tidak hanya bisa memesan makanan atau minuman tetapi pelanggan juga diberikan pelayanan lebih yaitu pesan antar, dimana nantinya pesanan para pelanggan langsung di antar ke tempat para pelanggan berada, pelanggan dapat mengecek status lokasi perjalanan pesanan melalui fitur Gps pada aplikasi. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis membuat suatu aplikasi dengan judul “PERANCANGAN APLIKASI DELIVERY ORDER MAKANAN BERBASIS ANDROID PADA RUMAH MAKAN PAGI SORE “.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan atau referensi penulisan laporan ini yaitu: penelitian M. I. Pramana, R. Tanone, S. Kom, and M.

Dengan Studi Kasus : Rumah Makan Steak Moen-Moen pada tahun 2014[1]. Penelitian P. R. Setiawan, mengenai Sistem Pemesanan Menu Pada Restoran Berbasis Android pada tahun 2020[2]. Penelitian M. D. S. Lubis, T. S. Waruwu, and D. Lase mengenai Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Android pada tahun 2020[3]. Penelitian R. Suarantalla, F. A. Nugroho, and K. Hermanto mengenai Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android Pada Rumah Makan ‘ Bengawan Tepi Sawah pada tahun 2020[4]. Kemudian Penelitian A. L. LESTARI mengenai Sistem Informasi Pemesanan Dan Layanan Antar Makanan Sesurabaya Berbasis Android pada tahun 2017[5].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelanggan bisa memesan makanan secara online?
2. Bagaimana menemukan pelanggan yang ingin memesan makanan dan mudah untuk diantarkan?
3. Bagaimana pelanggan bisa melihat posisi pesanan yang di pesan?

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penulisan

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang akan di lakukan adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pelanggan dalam memesan makanan dan minuman.
2. Data proses pemesanan makanan jadi tertata rapi dan lebih mudah dalam bentuk digital.
3. Pelanggan bisa mengetahui posisi driver pengantar makanan dari RM Pagi Sore

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pemesanan makanan dan minuman.
2. Efisiensi waktu yang dibutuhkan menjadi singkat .
3. Pelanggan jadi lebih percaya lagi dengan adanya sistem informasi ini.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menjawab permasalahan penelitian, maka dalam penelitian ini akan dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman java,php,mysql.
2. Untuk dapat di jalankan, aplikasi harus terhubung dengan jaringan internet.
3. Aplikasi hanya dibuat untuk memesan makanan secara online,tidak untuk membuat laporan keuangan.
4. Agar bisa memesan makanan secara online, maka dibutuhkan sistem informasi yang memudahkan customer memesan makan, berbasis android.

1.5 Metodeologi penelitian

Didalam perancangan dan pengembangan aplikasi ini penulis menggunakan model prototype, dan metode penelitian yang akan digunakan ialah metode berorientasi objek.aplikasi akan dibuat menggunakan android studio, untuk rancangan layar prototype didesain menggunakan software pencils yang nantinya akan diimplementasi kan di android studio.Serta untuk membantu memudahkan perancangan penulis menggunakan sistem UML(*Unified Modeling Language*).

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan laporan KKP yang disusun oleh penulis terdiri dari 5 bab. Berikut penjabarannya:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang,Rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, rumusan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka, menguarai materi yang mendukung judul, membahas pembahasan detail yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti, dan juga Terdapat 5 rangkuman penelitian terdahulu.

BAB III ORGANISASI

Berisi penjelasan mengenai instansi KP seperti sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang setiap bagian organisasi, dan arsitektur teknologi informasi pada instansi. Disini peneliti melaksanakan KP di Rumah makan PAGI SORE ,air itam, Pangkalpinang.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi pembahasan penelitian,difinisi masalah,analisa sistem berjalan,analisa sistem berjalan, rancangan basis data,algoritma penyelesaian masalah dan pembahasanya, serta rancangan layar berserta penjelasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran saran yang diharapkan bisa bermanfaat.

