

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman terutama pada era teknologi informasi dimana pemanfaatan waktu se-efisien dan sebaik mungkin menjadi tujuan utama dalam mempermudah penyelesaian kerja, terutama dalam mengakses informasi serta komunikasi sangatlah diperlukan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempercepat dan mempermudah akses informasi yang kita butuhkan terutama dalam transaksi bisnis perusahaan atau perorangan. Penggunaan *smartphone* sudah menjadi alternatif yang sangat baik dan sudah terbukti dikalangan para pelaku bisnis dalam berkomunikasi untuk mempermudah menjalankan bisnisnya. Teknologi *smartphone* dengan system operasi Android dapat dikembangkan menjadi media proses untuk melakukan pemesanan makanan di sebuah restoran, rumah makan, kafe, atau warung kopi.

Warung Kopi Kawan adalah sebuah tempat usaha yang utama menyajikan penjualan kopi, espresso, cappucino. Dan menyajikan minuman dingin seperti extrajos susu, es kopi, es teh. Warung Kopi Kawan juga menyediakan makanan ringan seperti kue kering, mie instan, dan telur omelet. Warung Kopi Kawan beralamatkan di Jl. Yos Sudarso No. 90B, Kelurahan Pasir Garam, Kecamatan Pangkal Balam, Pangkalpinang. Warung Kopi Kawan mulai berdiri usahanya pada tahun 2021.

Pada warung kopi Kawan belum memiliki Aplikasi Pemesanan sehingga memperlambat proses dalam pemesanan atau order pada bagian dapur. Hal ini tentunya dapat mempersulit karyawan yang bekerja disitu.

Beberapa penelitian terdahulu yang kami gunakan dalam penelitian ini diantaranya [1] penelitian Ruben Meiza Palupi, Afriyudi, Fitri Purwaningtias dengan judul "Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Di Sambal Lalap PLAJU Berbasis Android", Jurnal Teknik Informatika, Universitas Bina Darma Palembang, 2020, [2] penelitian Husni Wahyu Saputro, Ahmad Jazuli, Mukhamad

Nurkamid dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Android Pada Warung Makan WBC KUDUS”, Jurnal Teknik Informatika, Universitas Murja Kudus, 2022, [3] penelitian Ryan Suarantalla, Fajar Aryo Nugroho, Koko Hermanto dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android Pada Rumah Makan Bengawan Tepi Sawah”, Jurnal Teknik Informatika, Universitas Teknologi Sumbawa, 2020, [4] penelitian Anissa Yolanda Putri, Dodon Yendri dengan judul “Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Restoran Menggunakan Teknologi NFC Berbasis Android”, Jurnal Teknik Informatika, Universitas Andalas Limau Manis Padang, 2018, [5] penelitian Embun Fajar Wati dengan judul “Aplikasi Sistem Layanan Pesan Antar Makanan Berbasis Android Pada Kedai Ayam Remuk”, Jurnal Teknik Informatika, AMIK BSI Tangerang, 2018, [6] penelitian Rudi Setiawan, Wahyu Nugroho dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android”, Jurnal Teknik Informatika, Universitas Trilogi Jakarta, 2021,[7] penelitian Richo Albert Tio dengan judul “Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada *Caffe* Menantea Berbasis Android”, Jurnal Teknik Informatika, Universitas Palangka Raya Kalimantan Tengah, 2022, [8] penelitian Dwi Yuny Sylfania, Fransiskus Panca Juniawan, Desri Yulanda dengan judul “Implementasi Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Café La Banca Berbasis Android”, Jurnal Teknik Informatika, Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur, 2021, [9] penelitian Medyantiwi Rahmawita , Angga Wiratama dengan judul “Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran dan Café Berbasis Android”, Jurnal Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021, [10] penelitian Dzakaul Malik, Vidila Rosalina dengan judul “Sistem Pemesanan Tradisional Berbasis Android Menggunakan Metode HAVERSINE FORMULA”, Jurnal Teknik Informatika, Universitas Serang Raya Serang, 2019.

Berdasarkan uraian di atas maka penting pengembangan proses pemesanan pada Warung Kopi Kawan yang dapat mempermudah karyawan dalam proses pemesanan atau order. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan judul **“PENINGKATAN KUALITAS LAYANAN KONSUMEN DENGAN APLIKASI KAWAN KOPI BERBASIS ANDROID”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang melatar belakangi penulisan laporan Kuliah Praktek (KP) ini adalah :

1. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan menu berbasis android pada warung kopi kawan?
2. Bagaimana cara agar pelayan dapat melakukan proses pemesanan menu dengan cepat?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang melebar, maka masalah yang dibahas penulis pada penulisan Laporan KP yaitu:

1. Peneliti hanya memfokuskan tentang pemesanan menu menggunakan aplikasi android yang akan digunakan oleh pengguna yaitu pramusaji khususnya pada Warung Kopi Kawan.
2. Aplikasi yang dibuat berbasis smartphone dengan menggunakan *system* operasi android.
3. Aplikasi ini hanya dipergunakan oleh pengguna yaitu pelayan bukan pelanggan khususnya di Warung Kopi Kawan.
4. Program ini belum sampai pada cetak laporan, hanya untuk memproses pesanan.
5. Program ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan *PHP*.
6. Program ini dirancang menggunakan database *MySQL* untuk menyimpan atau menampung data pesanan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan Penulisan KP ini adalah:

1. Untuk merancang suatu aplikasi pemesanan menu menggunakan *software* Android Studio di warung kopi kawan.
2. Aplikasi dapat memberikan kemudahan kepada pengguna tanpa harus mencatat di kertas pesanan.

Adapun manfaat Penulisan KP ini adalah:

1. Mengurangi terjadinya kesalahan saat melakukan pemesanan.
2. Memberikan kemudahan pelayan dalam melakukan proses pemesanan.

1.5 Metodologi penelitian

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode

1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *prototype* Model SDLC.

1.5.2 Metode Penelitian Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu pemrograman berorientasi objek yang divisualisasikan dengan UML.

1.5.3 Tools Pengembangan Sistem

Tools pengembangan sistem yang akan digunakan di dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan tools UML (Unified Modelling Language) adalah bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam proses penulisan laporan KP ini dilakukan dalam beberap tahapan, diharapkan agar permasalahan yang diangkat dapat dimengerti dan dipahami secara keseluruhan. Oleh karena itu laporan ini dibuat dalam bentuk bab-bab yang menerangkan dengan lebih terperinci hasil penelitian. Inti pokok yang terdapat dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi hal-hal umum yang menjadi landasan kerja dan sebagai arah tujuan dari penulisan, yang berfungsi sebagai pengantar bagi para pembaca untuk mengetahui hal apa yang akan dibahas secara keseluruhan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teoritis yang digunakan dalam melakukan penulisan. Sumber-sumber teori ini dijadikan acuan dan panduan dalam melakukan penulisan teori.

BAB III ORGANISASI

Bab ini membahas tentang tinjauan umum yang menguraikan gambaran Tentang Warung Kopi Kawan sebagai tempat penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisa kebutuhan sistem Pemesanan menu, Rancang Aplikasi menu, proses pembuatan Aplikasi, dan yang terakhir uji coba aplikasi menu.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian yang terakhir dari bab yang menguraikan kesimpulan dan keseluruhan bab serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk perkembangan di Warung Kopi Kawan.