

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada masa sekarang ini aplikasi *mobile*, telah meluas diberbagai aspek kehidupan. Mulai pendidikan, hiburan dan bisnis. Aplikasi *mobile* memiliki banyak tipe dalam sistem operasinya. Salah satunya aplikasi *mobile* yang sedang banyak digunakan saat ini adalah *Android*.

Perkembangan bisnis yang terjadi saat ini tidak jauh dari peran teknologi. Penggunaan teknologi juga terdapat dalam sebuah warkop atau kafe. Akan tetapi masih ada warkop atau kafe yang menggunakan pemesanan atau *order* secara manual, dimana dalam proses pemesanan atau *order* masih menggunakan kertas dan menyerahkannya ke bagian dapur dan bagian 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* atau *waitress*. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini telah mendorong berbagai perusahaan memanfaatkan kecanggihan dari sebuah teknologi yang lebih handal dalam mendukung proses bisnis.

Dampak positif dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempermudah dan mempercepat akses informasi yang kita butuhkan serta mempermudah transaksi perusahaan atau perseorangan untuk kepentingan bisnis. Perkembangan *smartphone* saat ini banyak di manfaatkan oleh para pelaku bisnis dalam mempermudah menjalankan bisnisnya. Contohnya bisnis baju, sepatu, kuliner, elektronik dan lain-lain. Lebih khususnya dalam bidang bisnis kuliner antara lain warkop, dan kafe. Teknologi *smartphone* Android dikembangkan untuk melakukan pemesanan makanan di sebuah warkop, atau kafe. Implementasi aplikasi ini kemudian dianalisa mengenai kemanfaatan dan efektifitasnya terhadap pelayanan pemesanan konsumen.

Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis Linux yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau tablet. Karena sifatnya yang *open source* membuat banyak sekali *programmer* yang mengembangkan sistem operasi ini. Dengan memanfaatkan sistem operasi Android pelayan tidak perlu membawa kertas dan pena atau lagi melainkan hanya membawa *smartphone*. Sistem aplikasi yang dibangun secara *client-server* memudahkan dalam proses pelayanannya. Android yang di sambungkan ke *server* yang dapat mengirimkan data pesanan ke bagian kasir dan bagian dapur.

Beberapa penelitian terkait dengan yang penulis lakukan diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh [1] mengenai “Penerapan Aplikasi Order Menu Pada Warung Seafood Gale-Gale Berbasis Smartphone Android”. Penelitian yang dilakukan oleh [2] mengenai “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan di Rumah Makan Berbasis Android (Studi Pada Pondok Ikan Bakar Lesehan Ala’Dien)”. [3] mengenai “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Sistem Operasi Android (Studi Kasus : Pecel Lele Lela)”. Penelitian yang dilakukan oleh [4] mengenai “Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan *Smartphone* Berbasis *Android*”. Penelitian yang dilakukan oleh [5] mengenai “Aplikasi Pemesanan Menu Dirumah Makan Berbasis Android”. Penelitian yang dilakukan oleh

Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu Warkop Kongke Sungailiat dalam proses pemesanan. Oleh karena itu penulis mengangkat judul “Rancang Bangun Aplikasi pemesanan pada Warkop Kapso Sungailiat Berbasis Android.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan beberapa permasalahannya, diantaranya :

- a. Bagaimana cara mempermudah pelanggan Warkop Kapso Sungailiat dalam memesan menu makanan dan minuman?
- b. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman menggunakan *platform* android?
- c. Bagaimana proses aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman dengan *mobile* android ini dapat memberitahu pesanan pelanggan ke bagian kasir?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini antara lain :

1.3.1 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

- a. Dengan menggunakan metode pemesanan berbasis online.
- b. Merancang aplikasi pemesanan di Warkop Kapso berbasis Android.

1.3.2 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengurangi terjadinya kesalahan saat melakukan pemesanan.
- b. Memberikan kemudahan pelanggan untuk memesan makanan tanpa harus menunggu antrian..

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini hanya berjalan pada *smartphone* yang menggunakan *platform* android dan didukung internet.
- b. Dalam pembuatan aplikasi *smartphone* ini penulis menggunakan perangkat lunak *Android Studio*.
- c. Aplikasi yang dibangun ini bisa diaplikasikan dengan *smartphone*

versi *Lollipop* (5.0+) sampai dengan versi *Android Pie* (9.0+).

- d. Aplikasi ini tidak mempunyai menu *delivery order*.
- e. Aplikasi ini tidak mempunyai proses transaksi pada kasir dalam bentuk *print bill*.

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 *waterfall*. Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*).

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. UML (*Unified Modelling Language*) adalah bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dimaksudkan untuk memberikan gambaran isi laporan ini sehingga memberikan kemudahan untuk melihat isi dari laporan ini, di maksud dalam Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Warkop Kapso Sungailiat Berbasis Android. Laporan kerja praktek ini dibagi menjadi lima bab dengan pokok pikiran tiap-tiap bab sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, dan tujuan penulisan laporan tersebut, dijelaskan juga batasan masalah, metode penelitian, dan sistmatika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, berisi penjelasan berbagai penulisan laporan tentang konsep dasar yang berhubungan dengan topik penelitian yang dilakukan dan yang berkaitan dengan proses analisa pemasalahan untuk pembuatan laporan serta teori-teori pendukung.

BAB 3 ORGANISASI

Dalam bab ini, berisi menjelaskan singkat profil, sejarah, struktur organisasi, visi dan misi tugas dan wewenang dalam tempat penelitian laporan serta proses dalam tempat kerja praktek.

BAB 4 PEMBAHASAN

Dalam bab ini, berisi bagaimana mengenai proses Racang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan di Warkop Kapso Sungailiat.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dimana bab ini memberikan kesimpulan yang didapat setelah melakukan penelitian dan keseluruhan bab serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan tempat kerja prakek.