

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang semakin hari semakin maju. Hampir setiap orang memanfaatkan teknologi sebagai media informasi. Media internet menjadi bahan baru untuk siapa saja yang mau belajar hal-hal baru serta mengasah kemampuan individu di berbagai bidang kehidupan. Dengan segala keunggulan yang dimiliki, komputer sangat berperan penting bagi suatu perusahaan, perkantoran, organisasi dalam melakukan aktifitas pemrosesan data sehingga diperoleh hasil yang optimal. Dengan informasi yang cepat maka akan mempercepat proses pengambilan keputusan, sehingga dapat memanfaatkan biaya, tenaga dan waktu yang lebih efektif dan efisien.

Warung Bolak Balik adalah kafe kekinian yang memiliki menu bervariasi mulai dari makanan, minuman, makanan ringan (*snack*), dan makanan penutup (*dessert*) mengikuti perkembangan masa yang ada di Bangka Belitung. Warung Bolak Balik juga yang terletak di Jalan Raya Koba samping rumah makan masakan Padang Pagi Sore dan memiliki cabang yang ada di Transmart Pangkalpinang yaitu Bolak Balik *Express*. Warung Bolak Balik ini juga memiliki Tempat yang *cozy* dan *instagramable*, cocok untuk anak muda yang ingin bersantai, dan nyaman untuk keluarga makan bersama. Warung Bolak Balik memiliki menu unggulan dengan varian minuman Cheese tea, Thaitea, mango queen, dessert batok manis dan makanan warung bolak balik yaitu seperti sushi, ramen, Japanese food, aneka nasi goreng, nasi sapi, nasi ayam dan kwetiaw goreng untuk *indonesian food*. Sedangkan untuk *western food* seperti spaghetti, pizza, cake dan banyak menu lainnya.

Adapun dalam pembuatan laporan ini penulis mengambil beberapa dari penelitian antara lain. Penelitian A. Purwanto and A. Nugroho Tahun 2019 mengenai Teknologi E-Booking Ruangan Untuk Kegiatan UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) STIKOM Bali[1]. Penelitian N. S. Subawa and N. W. Widhiasthini tahun 2018 mengenai [2]. Penelitian I. E. Dan *et al* pada tahun 2019 mengenai [3].

Penelitian A. Zahrah and A. Fawaid pada tahun 2019 mengenai [4]. Penelitian F. Oktaviani and D. Rustandi pada tahun 2019 mengenai [5].

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengambil judul penelitian “Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Warung Bolak Balik Berbasis Android”. Pada tahun 2014 penelitian yang disusun oleh Liliany Candra dan Ari Amir Alkodri mengenai [6] kemudian penelitian yang dilakukan oleh Busran,S.Pd,. M.T dan Wina Anggraini dengan mengusung dipenelitian yang sama yakni [7]. Terakhir penelitian yang dijadikan landasan penulis yakni penelitian yang dilakukan Andi Dwi Riyanto dan Khatirudin Ma’arif mengenai [8].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- a) Metode pemesanan menu makanan yang masih konvensional (menggunakan catatan pada kertas atau buku reservasi) sehingga membuat pengaturannya kurang efisien dan rawan akan adanya *human error*.
- b) Pengaksesan data pemesanan menu makanan yang sulit karena hanya dipegang oleh kasir yang mencatatnya dalam buku reservasi.
- c) Efisiensi waktu yang dibutuhkan memerlukan waktu yang lama
- d) Bagaimana implementasi aplikasi pemesanan menu makanan berbasis android di warung bolak balik.

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan laporan ini adalah sebagai berikut:

- a) Proses pemesanan menu makanan menjadi lebih mudah dan tertata rapi dalam bentuk data digital.
- b) Data pemesanan menu makanan yang dapat diakses berbagai pihak dengan waktu yang cepat.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat laporan ini adalah sebagai berikut:

- a) Efisiensi waktu yang dibutuhkan singkat.
- b) Bagaimana implementasi aplikasi pemesanan menu makanan berbasis android di warung bolak balik.

1.4 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah hanya pada:

- a) Penelitian ini melakukan analisis dan rancangan aplikasi pemesanan menu makanan di Warung Bolak Balik berbasis android.
- b) Aplikasi ini dibuat dengan java, php, mysql dan xml.
- c) Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode berorientasi objek.
- d) Aplikasi ini yang dibuat hanya sebatas pemesanan makanan, tidak untuk membuat laporan keuangan.
- e) Untuk dapat integrasi, aplikasi ini terhubung dengan menggunakan wifi.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam menganalisis dan merancang aplikasi ini, penulis menggunakan model *prototype* dalam pengembangan perangkat lunak ini, sedangkan metode penelitian menggunakan metode berorientasi objek. Dalam merancang aplikasi berbasis android menggunakan android studio serta alat bantu yang digunakan sistem UML (*Unified Modelling Language*).

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui kerangka keseluruhan penulisan kuliah kerja praktek, penulis menjabarkan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisikan uraian mengenai latar belakang permasalahan yang terjadi pada Warung Bolak-Balik, rumusan masalah, batasan

masalah, metodologi penelitian, tujuan/manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori yang mendukung judul, mendasari pembahasan detail yang dapat berupa definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang sedang di teliti juga di tuliskan tools atau software yang digunakan untuk membuat aplikasi atau keperluan pengertian.

BAB III ORGANISASI

Berisi tentang informasi instansi yaitu sejarah Warung Bolak-Balik, visi & misi, dan struktur organisasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang Analisis Masalah, Analisis Sistem Berjalan (*Activity Diagram* Sistem Berjalan), Analisis Sistem Usulan (*Usecase Diagram* Sistem Usulan, *Activity Diagram* Sistem Usulan, *Sequence Diagram* Sistem Usulan dan *Class Diagram* Sistem Usulan) dan Rancangan Layar.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dan saran-saran yang diharapkan bermanfaat.

