

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi seluler saat ini semakin berkembang pesat. Hanya dengan telepon seluler, kita dapat melakukan banyak hal, seperti mengakses informasi, melakukan komunikasi jarak jauh dan bahkan sebagai sarana hiburan. Salah satu sistem operasi seluler yang saat ini semakin berkembang adalah *android*. Berkembangnya perangkat *android* serta teknologi yang menyertainya akan sangat berpengaruh pada perkembangan aplikasi *android*. Perkembangan aplikasi *android* akhirnya memberikan dampak pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pemesanan.

Proses pemesanan pada Rumah Kopi Sumsel masih menggunakan cara manual, dimana pelayan harus menulis pesanan tiap pembeli dengan media pena dan kertas, menghitung total pesanan secara manual dan manajemen pembukuan secara manual juga. Hal ini menyebabkan kemungkinan terjadi kesalahan dan lambatnya proses pemesanan, seperti menulis pesanan dan menghitung totalnya secara manual. Terdapat kendala lain juga dimana terdapat kesulitan dalam manajemen pembukuan seperti perhitungan stok barang dan perhitungan keuntungan karena masih menggunakan cara manual.

Dari permasalahan-permasalahan yang ada, dibutuhkan suatu sistem yang dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pemesanan pada Rumah Kopi Sumsel. Oleh karena itu, maka peneliti akan mencoba membuat suatu aplikasi pemesanan, dimana pelayan akan menggunakan aplikasi *android* untuk memasukan data pesanan tiap pembeli, serta admin akan menggunakan aplikasi *web* yang berfungsi untuk melakukan manajemen data yang dibutuhkan di Rumah Kopi Sumsel.

Beberapa penelitian yang berkaitan telah dilakukan sebelumnya, seperti oleh ^[1] dalam penelitian yang berjudul “Aplikasi *Mobile Driver Online* Berbasis *Android* Untuk Perusahaan Rental Kendaraan”. Penelitian selanjutnya oleh ^[2] yang

berjudul “Pengembangan Aplikasi *Mobile* Pemesanan Katering Sekolah Berbasis *Platform Android*”. Penelitian lain juga dilakukan oleh ^[3] yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis *Android*”. Penelitian selanjutnya oleh ^[4] yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Sistem Operasi *Android*”. Kemudian penelitian yang lain juga dilakukan oleh ^[5] yang berjudul “*Recommender System* dengan Kombinasi *Apriori* dan *Content-Based Filtering* pada Aplikasi Pemesanan Produk”.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “**Aplikasi Pemesanan Menu Kopi pada Rumah Kopi Sumsel Berbasis *Mobile Android***”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan beberapa masalah, diantaranya adalah:

1. Bagaimana cara meningkatkan efektifitas dalam proses pemesanan yang ada di Rumah Kopi Sumsel?
2. Bagaimana cara mempermudah manajemen data pembukuan di Rumah Kopi Sumsel?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan-permasalahan yang ditemukan dibatasi oleh beberapa hal berikut ini:

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk membantu proses pemesanan di Rumah Kopi Sumsel.
2. Aplikasi ini hanya bisa diakses oleh admin dan pelayan yang telah terdaftar.
3. Aplikasi ini menggunakan sistem operasi *android* sebagai *client* dan sistem *web* sebagai *server*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Agar dapat meningkatkan efektifitas dalam proses pemesanan di Rumah Kopi Sumsel.
2. Agar dapat mempermudah manajemen data pembukuan di Rumah Kopi Sumsel.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan kemudahan dalam proses pemesanan dan pengolahan data di Rumah Kopi Sumsel.

1.5 Sistematika Penelitian Laporan

Untuk memudahkan pembahasan, keseluruhan perancangan sistem aplikasi ini dibagi menjadi lima bab dengan pokok pikiran dari sub-sub bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang penelitian laporan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan serta manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, peneliti menjelaskan berbagai landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan serta teori-teori pendukung sesuai dengan topik penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak dan alat bantu pengembangan sistem pada penelitian ini.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai analisa permasalahan, proses bisnis yang terkait dengan topik penelitian, berbagai perancangan system, perancangan layar pada sistem, implementasi, serta pengujian aplikasi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini peneliti menarik kesimpulan dari keseluruhan bab, serta memberi beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan sistem.

