

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi dan telekomunikasi. Munculnya beragam aplikasi memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja suatu pekerjaan, baik yang bersifat *desktop based*, *web based* hingga sekarang ini muncul aplikasi–aplikasi baru yang berjalan dalam tablet untuk salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam pengoperasiannya, juga menggunakan sistem layar sentuh (*touch screen*) yang memudahkan pelanggan dalam navigasinya. Sifat dari *tablet fleksibel* menjadi salah satu alasannya.

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi dan aplikasi. Tidak hanya dipakai untuk melakukan fungsi *mobile* seperti sms, telpon, atau *browsing*, android kini banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti pembuatan aplikasi pemesanan makan di restoran atau rumah makan tersebut. Pengguna android untuk pemesanan makanan dapat membantu proses bisnis didalam rumah makan atau restoran. Dimana ketika pengunjung melakukan input pemesanan menu di tablet android, bagian dapur kasir dapat melakukan *view*. Bahasa pemograman yang membaca inputan dari sisi *client* di dapur menggunakan *script* PHP. *Scrit procedure* yang ada pada server basis data. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini didapat kesimpulan bahwa pengiriman pesanan ke dapur dapat dipercepat dan membantu administrasi restoran atau rumah makan yang mengguna aplikasi android tersebut ^[1].

Rumah makan Cik Nang merupakan rumah industri yang sistem penjualan dan pemasaran masih bersifat sederhana yaitu konsumen harus datang ke rumah makan tersebut. Dimana terkadang kita sebagai konsumen tidak mempunyai waktu untuk

memasak atau bahkan terkadang tidak punya waktu untuk membeli makanan di luar, dengan melihat banyak toko-toko yang bergerak dibidang yang sama telah memanfaatkan fasilitas-fasilitas dari teknologi informasi. Salah aspek yang paling mendukung untuk mengembangkan sistem pemasaran adalah adanya fasilitas android itu sendiri adalah sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan perangkat *mobile* yang dapat membantu konsumen dalam proses penjualan barang. Dengan adanya aplikasi android, diharapkan para pengusaha rumah makan dapat memasarkan barangnya secara *mobile online* sehingga konsumen bisa melihat dan memesan produk tanpa harus mendatangi secara langsung ke rumah makan tersebut.

Dengan pertimbangan permasalahan di atas, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Pembangunan aplikasi berbasis android adalah suatu solusi untuk memecahkan masalah tersebut guna mencapai efektifitas maupun efisiensi rumah makan tersebut. Oleh karna itu, penulis merasa tertarik melakukan penelitian untuk dijadikan bahan laporan dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman di rumah makan Cik Nang Berbasis Android”.

Penelitian yang terkait dengan tema Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Pemesanan Makanan Berbasis Android yaitu: pertama penelitian dari Heri Santosa pada tahun 2013, yang berjudul (“Aplikasi Pemesanan Mobile Android Dirumah Makan Kuma Ramen”)^[2].

Kedua penelitian dari muhammad jundi assadulloh, Tengku Ahmad Riza dan Surya Micardi Nasution pada tahun 2012, yang berjudul (“Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Aandroid Dan SMS Gateway Diwilayah Sukabirus”)^[3].

Ketiga penelitian dari Yunita Sari, Shella Atmajaya dan rachmansyah pada tahun 2013, yang berjudul (“Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makan dan Minum Pada Ketty Berbasis Client Server Dengan Platform Android”)^[4].

Keempat penelitian dari Ayu rizka Inayah, Afriyudi dan Marlindawati pada tahun 2012, yang berjudul (“Aplikasi Pemesanan Menu Makan DI Rumah Makan Berbasis Web Service Menggunakan Mobile Aandroid”)^[5].

Kelima penelitian dari Deny Critian dan Chikita Claudia pada tahun 2013, yang berjudul (“Aplikasi Pemesanan Makanan Menggunakan Platform Android OS”) [6].

Keenam penelitian dari Adiputra Nugraha, Kodrat Iman Satoto dan Kurniawan Teguh martono pada tahun --, yang berjudul (“Aplikasi Pemesanan Berbasis Mobile Pada Rumah Makan Lek Nonong”) [7].

Ketujuh penelitian dari Damayana Sitorus dan Huriyanti vidyaningtias pada tahun 2011 yang berjudul (“Perancangan Sistem Menu Restoran Berbasis Aandroid”) [8].

Kedelapan penelitian dari Andreas Williams Morits, Budhi Irawan dan Andrew Brian Osmond pada tahu 2015 yang berjudul (“Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Android di Soe Soe Delivery”) [9].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Android ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini tidak membahas keamanan dari aplikasi tersebut
2. Aplikasi ini memiliki layanan dan fasilitas yang menyediakan berupa layanan pemesanan online
3. Tidak membahas lokasi dari restoran Hanya membahas proses pemesanan makan dari user ke pengusaha restoran.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Adapun manfaat dan tujuan yang ingi dicapai dalam pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Pemesanan Makanan Berbasis Android adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian, yaitu:

1. Memudahkan para konsumen untuk melakukan *delivery* makanan.
2. Memudahkan konsumen untuk melihat menu-menu makanan pada restoran yang ingin dipilih.
3. Memudahkan para konsumen untuk menghubungi pihak restoran.
4. Bermanfaat bagi pengelola pengusaha restoran dalam promosi menu-menu baru.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk memudahkan pelayanan pemesanan makan.
2. Untuk mengetahui dan memahami bagaimana cara merancang aplikasi yang berbasis android.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi yang akan dibuat baik dalam segi interface maupun fungsi.

1.5 METODE PENELITIAN

Metode penelitian terdiri dari tiga bagian yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian dan tools yang digunakan pada penelitian. Metode penelitian yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Metode perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah model waterfall atau sequential model.

2. Metode penelitian pengembangan perangkat lunak

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode objek oriented.

3. Alat bantu pengembangan sistem

Alat bantu pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Unified Modelling Language(UML)* yaitu *usecase diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara keseluruhan mengenai materi pokok Laporan Akhir ini, maka penulis berusaha menyusun secara sistematis untuk memudahkan pembaca dalam memahaminya. Sistematika penulisan perancangan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan masalah, batasan masalah, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan tentang definisi ilmu yang berkaitan dengan permasalahan pada penelitian tersebut. Landasan teori ini dijadikan acuan dan panduan dalam penulisan laporan.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode penelitian penjelasan secara rinci metode penelitian yang di gunakan dalam penulisan ini

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai proses implementasi, sarana prasarana yang dibutuhkan serta cara penggunaan aplikasi yang telah dibangun. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan evaluasi untuk memberikan gambaran mengenai keberhasilan aplikasi yang telah dibangun.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran guna memperbaiki kelemahan yang terdapat pada aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi buku-buku serta sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisi lampiran-lampiran yang digunakan dan berhubungan dengan penyusunan laporan skripsi ini.