

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada masa modern ini telah berkembang begitu pesat. Berbagai macam inovasi dan teknologi baru yang muncul, salah satunya yaitu pada bidang *mobile*. Terdapat aplikasi-aplikasi yang ditawarkan oleh media *mobile* sangatlah luas yang masuk kebeberapa aspek yaitu pendidikan, dunia hiburan hingga meluas ke dunia perbisnisan. Di dalam media *mobile* ini terdapat beberapa tipe didalam OS (sistem operasi) nya, salah satu OS yang cukup berkembang saat ini adalah Android. Android merupakan salah satu sistem oprasi (OS) yang berbasis Linux yang didesain khusus untuk digunakan di perangkat bergerak seperti *smartphone* ataupun tablet. Karena sifat dari Android ini adalah *open source* membuat banyak sekali *programmer* yang menggunakan sistem operasi ini. Android ini sendiri memiliki beberapa kelebihan di bandingkan dengan perangkat *mobile* lainnya. Android ini sudah menggunakan sistem layer sentuh atau *touch screen* dimana digunakan agar memudahkan user dalam penggunaannya.

*Cafe* merupakan sebuah tempat yang *cozy* untuk nongkrong atau berbincang-bicang bersama teman/sahabat/keluarga sembari menikmati minuman dan makanan yang telah disediakan di daftar menu. Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka sebuah *cafe* harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Dengan tujuan untuk memaksimalkan pelayanan bagi konsumen.

*Cafe food & Beverage* adalah salah satu *cafe* yang berdiri pada tahun 2019, yang beralamatkan di Kacang Pedang, Kecamatan Gerunggang, Kota Pangkal Pinang, Kepulauan Bangka Belitung. *cafe* ini sendiri bergerak dalam bidang kuliner dan *coffe drink*. *Cafe Food & Beverage* adalah *cafe* yang menyediakan makanan modern, minuman dan kopi. Pada *cafe* ini proses dalam pelayanannya masih dilakukan secara *manual* seperti pada saat mencari menu dan mencatat pesanan

Aplikasi pemesanan hidangan pada *cafe Food & Beverage* ini termasuk hal yang begitu dibutuhkan dimana aplikasi ini akan sangat mempermudah pelayan dalam memproses pesanan yang diajukan oleh konsumen. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa fitur yaitu menampilkan menu hidangan, mencatat daftar pesanan dan mencetak daftar pesanan.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, Adapun penelitian mengenai aplikasi pemesanan hidangan berbasis Android ini Sebagian besar telah ada yang menelitinya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Devi Yunita, Firmansyah Triyadi[1] pada tahun 2018 dengan judul "Minuman Pada Restoran Pojok Ice Cream Berbasis Android *Design Applications on Reservation Food and Drink in Pojok Ice Cream Restaurant Based on*". Pada tahun 2020 penelitian yang di lakukan oleh Sindi Anriani, Harya Gusdevi, Adhe Setya Pramayoga[2] yang judul "Aplikasi Pemesanan *Online* Pada Restoran Bebek Goreng Harissa Berbasis Android". Penelitian pada tahun 2018 dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Perbaikan Komputer, Laptop, dan Smartphone Berbasis Android" yang diteliti oleh Yoko Andramawan Khairul Ummi, Alfa Saleh[3]. Penelitian Mamay Syani, Nindi Werstantia[4] tahun 2018 dengan judul "Perancangan Aplikasi Pemesanan *Catering* Berbasis *Mobile* Android". Pada tahun 2022 Penelitian berjudul "Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Pada COC *Cafe* Dengan Menerapkan *Customer Relationship Management ( CRM )* Berbasis *Mobile*" yang di teliti Kimmi Yulistina, Veronika Nababan, Doli Hasibuan, Margareta Yohanna [5].

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengambil judul penelitian "Perancangan Aplikasi Pemesana Berbasis Android di *Cafe Food & Beverage*". Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pelayan *cafe Food & Beverage*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Merancang Aplikasi Pemesanan Hidangan Berbasis Android di *Cafe Food & Beverage*?
2. Bagaimana memudahkan bagi pelayan dalam bekerja?
3. Bagaimana memudahkan pemilik *cafe* dalam melihat laporan penjualan?

## 1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dari latar belakang serta rumusan masalah diatas, penulis mengambil tujuan dan manfaat laporan ini sebagai berikut :

### 1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Mempermudah dalam proses pemesanan makanan dan minuman di *cafe Food & Beverage*
1. Meningkatkan kineja pelayanan di *cafe Food & Beverage*
2. Mempermudah dalam proses penyimpanan data melalaui aplikasi Android

### 1.3.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti yaitu merancang aplikasi ini untuk memenuhi persyaratan agar bisa melanjutkan pembuatan skripsi.
2. Bagi pelayan yaitu mempermudah proses menunjuk menu dan mencatat pesanan jadi lebih mudah.
3. Bagi pemilik *cafe* yaitu kualitas layanan di *cafe* meningkat dan menjadi kepuasan bagi pelanggan.

#### 1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas penulis membatasi masalahnya sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat hanya dapat digunakan pada *cafe Food & Beverage*
2. Penelitian tidak membahas masalah keamanan dari aplikasi.
3. Akan ada aplikasi web admin yang dapat digunakan untuk mememanajemen data hidangan dan pemesanan.
4. Aplikasi memiliki fitur yaitu menampilkan menu hidangan, mencatat daftar pesanan dan mencetak daftar pesanan.
5. Menggunakan XAMPP sebagai server web dan MYSQL sebagai DBMS (*Database*).

#### 1.5. Metode Penelitian

Dalam Perancangan aplikasi yang berbasis Android ini, penulis menggunakan metode penelitian *Object Oriented Programming*, metode ini digunakan karena mempermudah perancangan dan pengembangan aplikasi.

##### 1.5.1 Model *Prototype*

Disini model yang digunakan penulis adalah model *prototype*, yang mana tahapan\_tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Kebutuhan  
Pada tahap ini, penulis menganalisis kebutuhan dengan melakukan wawancara terhadap pemilik *cafe*.
2. Membangun *Prototype*  
Setelah selesai melakukan analisis kebutuhan, penulis mulai membangun *prototype* dari kebutuhan yang diterima.
3. Mengkodekan *Prototype*

Pada tahap ini, proses diterjemahkan ke dalam Bahasa pemrograman Java (Android Studio).

#### 4. Menguji Sistem

Pada tahap ini, penulis melakukan pengujian pada sistem yang telah dibuat dengan metode *Black Box*.

#### 5. Evaluasi Sistem

Setelah sistem di uji, penulis akan melakukan evaluasi sistem terkait kekurangan yang terdapat pada *prototype* sistem.

#### 6. Menggunakan Sistem

Pada tahap ini, *Prototype system* sudah dapat dipakai sesuai pada kebutuhan pengguna yaitu dengan cara mendistribusikan aplikasi ke *headphone* pelayan.

### 1.5.2 Metode PBO (Pemrograman Berorientasi Objek)

OOP/PBO merupakan pemrograman yang berorientasi kepada objek, dimana semua data dan fungsi dibungkus dalam *class-class* atau *object-object*. Salah satu keunggulan utama teknik pemrograman berorientasi objek daripada teknik lain adalah memungkinkan pemrograman membuat modul yang tidak perlu diubah saat jenis objek baru ditambahkan. Hal ini membuat program berorientasi objek lebih mudah dimodifikasi.

### 1.5.3 UML (*Unified Modelling Language*)

Dalam merancang aplikasi ini, penulis juga menggunakan tools UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari 4 diagram yaitu :

#### 1. *Usecase Diagram*

*Usecase Diagram* berfungsi untuk menggambarkan kebutuhan pengguna, yaitu pelayan *cafe* terhadap aplikasi Android yang akan dirancang.

#### 2. *Activity Diagram*

*Activity Diagram* berfungsi untuk menggambarkan proses aktifitas yang sedang berjalan di *cafe* dan proses pada sistem pembuatan aplikasi.

### 3. *Class Diagram*

*Class Diagram* berfungsi untuk menggambarkan struktur sistem dalam perancangan pembuatan aplikasi.

### 4. *Sequence Diagram*

*Sequence Diagram* berfungsi untuk menggambarkan intraksi antara objek-objek dalam sistem aplikasi secara terperinci.

## 1.6. Sistematika Penulisan

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

### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan uraian tentang latar belakang permasalahan yang terjadi di *Cafe Food & Beverage*, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, Batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan

### **BAB II**

#### **LANDASAN TEORI**

Merupakan Tinjauan Pustaka, menguraikan teori yang mendukung judul, mendasari pembahasan detail yang didapat berupa definisi atau model yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang sedang ditelit, juga *tools* atau *software* yang digunakan untuk membuat aplikasi dan kebutuhan penelitian.

### **BAB III**

#### **ORGANISASI**

Berisi tentang Informasi instansi yang terdiri dari sejarah berdirinya *cafe Food & Beverage*, visi dan misi, SOP kerja, Struktur Organisasi dan arsitektur teknologi informasi

### **BAB IV**

#### **PEMBAHASAN**

Berisi tentang analisis masalah, analisis sistem berjalan, analisis sistem usulan, penyelesaian masalah dan pembahasannya, rancangan basis data dan rancangan layar

## **BAB V**      **PENUTUP**

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran mengenai kerja praktek ini. Kesimpulan adalah mengemukakan kembali masalah penulis kemudian menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik sebuah kesimpulan hasil yang telah dikerjakan apakah layak digunakan. Saran merupakan manifestasi dari penulisan yang dilaksanakan.

