

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi zaman sekarang memberikan kemudahan bagi kalangan masyarakat generasi milenial dalam kehidupan. Beberapa fasilitas teknologi dimanfaatkan untuk mempermudah komunikasi atau mendapatkan informasi. Pemanfaatan aplikasi Android sebagai media promosi dan informasi kini semakin banyak diminati oleh berbagai kalangan karena dirasa lebih efektif dan efisien bila dibandingkan dengan cara konvensional dimana pihak yang ingin memasarkan produk barang maupun jasa akan mendatangi konsumen atau calon konsumennya untuk menjelaskan tentang rincian produknya.

Warung kopi adalah layanan yang ditujukan untuk menjual makanan dan minuman kepada tamu dalam kelompok kecil dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan. Sebagai contoh, tamu datang langsung ke warung kopi dan presentasi diberikan langsung di warung kopi. Saat ini telah ditemukan banyak jenis warung kopi yang menawarkan konsep berbeda untuk menarik lebih banyak pelanggan. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung bisnis warung kopi. Oleh karena itu, aplikasi *e-menu* diperlukan juga untuk pemesanan yang dilakukan melalui aplikasi agar meminimalisir kesalahan pemahaman yang dapat terjadi antara pelanggan dan karyawan warung kopi.

Baturusa *Coffee* didirikan sejak 14 Januari 2022 di Pangkalpinang. Baturusa *Coffee* merupakan perusahaan yang bergerak dibidang kuliner. Produk yang ditawarkan beraneka ragam seperti makanan dan minuman. Sampai saat ini Baturusa *Coffee* telah memiliki cukup banyak konsumen di semua kalangan.

Pada saat itu, sistem penjualan makanan dan minuman di Baturusa *Coffee* masih mengalami permasalahan yaitu proses pengolahan data penjualan masih manual, catatan pesanan yang tidak teratur, sehingga keamanan dari datanya kurang terjamin dan juga di saat pemesanan yang banyak terkadang mengalami kesalahan dalam mengantar makanan di meja oleh *waiter*. Selain dari waktu yang banyak

terbuang dari proses pencarian data pun mengalami kesulitan dan sering terjadi kesalahan dalam pengolahan data penjualan.

Maka dari itu penulis berusaha membuat aplikasi pemesanan makanan berbasis android. Aplikasi ini juga diharapkan dapat memudahkan memesan makanan dan minuman pada Baturusa *Coffee* bagi masyarakat, khususnya bagi orang yanguduknya jauh dari kasir bisa melihat-lihat menu makanan melalui *Smartphone* Android.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa referensi yang terkait dengan aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman dari penelitian terdahulu diantaranya Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Barja [1] pada tahun 2018. yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Mobile” Penelitian yang dilakukan oleh heri setiawan [2] pada tahun 2020. Penelitian berjudul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Rumah Makan Cepat Saji” Penenlitian yang dilakukan oleh Ryan Suarantalla,Fajar Aryo N [3] pada tahun 2020. yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android Pada Rumah Makan Bengawan di Tepi Sawah” Penelitian yang dilakukan oleh Sitepu Afrida Ismawari Br [4] pada tahun 2020. yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Web dan Android Pada Toko YT.Wall Interior” Penelitian yang dilakukan oleh Tommy, Lukas, Chandra Kirana [5] pada tahun 2019. yang berjudul *Recommender System Dengan Kombinasi Apriori dan Content-Based Filtering* Pada Aplikasi Pemesanan Produk.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis melakukan penelitian sistem pemesanan *mobile* guna mempermudah *user* dalam proses bisnis warung kopi dengan judul “**APLIKASI PEMESANAN E-MENU PADA BATURUSA COFFEE BERBASIS ANDROID**”. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pihak warung kopi dalam memasarkan dan memproses pesanan oleh pengunjung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, ditemukan masalah yang dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi pemesanan *e-menu* pada *Baturusa Coffee* berbasis Android ?
2. Bagaimana memudahkan pemilik *Baturusa Coffee* dalam memasarkan dan mengawasi proses bisnis dengan aplikasi yang dibuat ?
3. Bagaimana memudahkan *waiter* dalam mencatat dan mendata pemesanan dengan aplikasi yang dibuat ?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah dan membatasi masalah dalam pembuatan aplikasi pemesanan *e-menu* *baturusa coffee* menggunakan android maka diberikan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat berbasis *smartphone* dengan sistem operasi android.
2. Penulis hanya memfokuskan tentang pemesanan menu makanan, minuman dan cemilan.
3. Program ini belum sampai pada cetak laporan hanya melakukan proses pemesanan.
4. Menu untuk admin mencakup mengelola data produk dan pemesanan.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui permasalahan yang ada sehingga memudahkan untuk mencari pemecahan masalah yang ada pada *Baturusa Coffee*.
2. Merancang sistem transaksi pemesanan pada *Baturusa Coffee* sehingga tertata dengan rapi.
3. Sistem baru yang dirancang ini dapat mempermudah pekerjaan karyawan.

4. Pemesanan pada *Baturusa Coffee* yang sedang berjalan menjadi sistem yang terorganisir, sehingga dapat memberikan informasi secara cepat, tepat, dan akurat serta relevan dan tepat waktu agar dapat membantu proses pengambilan keputusan.
5. Penelitian ini hanya membahas proses pemesanan dan pencatatan hidangan berbasis Android di *Baturusa Coffee* saja.
6. Aplikasi ini hanya bisa digunakan pada *Baturusa Coffee* oleh pelayan dengan menggunakan Android.
7. Pembuatan aplikasi ini dikhususkan untuk pemesanan menu makanan dan minuman pada *Baturusa Coffee* saja dimana 15 jenis hidangan dipilih.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti  
Sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Strata Satu (S-1) dan wawasan peneliti dalam membuat aplikasi pemesanan berbasis Android.
2. Bagi Pemilik  
Membantu promosi warung kopi ke masyarakat. Warung kopi dapat menginput data lebih mudah dan meningkatkan laporan penjualan secara akurat dan cepat.
3. Bagi *Waiter*  
Mempemudah *waiter* agar tidak lagi menulis pesanan pelanggan secara manual. Selain itu, proses pemesanan di *Baturusa Coffee* menjadi lebih mudah dan kesalahan pencatatan menjadi lebih minim.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

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



## **BAB I           PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang penjelasan beberapa hal yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

## **BAB II           LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan konsep dasar dan pengertian yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan, beserta teori-teori mendasar baik secara umum maupun khusus dan masalah yang diteliti. Pada bab ini juga menjabarkan penelitian terdahulu sebagai bahan acuan penelitian.

## **BAB III          METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menguraikan konsep dasar dan pengertian yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan, beserta teori-teori mendasar baik secara umum maupun khusus dan masalah yang diteliti. Pada bab ini juga menjabarkan penelitian terdahulu sebagai bahan acuan penelitian.

## **BAB IV          HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang gambaran objek penelitian yaitu tentang profil instansi, analisis masalah, pengujian aplikasi dan pembahasan terkait penelitian yaitu tentang mengenai Aplikasi Pemesanan E-Menu pada Baturusa *Coffee* Berbasis Android.

## **BAB V          PENUTUP**

Pada bab ini menguraikan beberapa kesimpulan dari pembahasan masalah pada bab-bab sebelumnya serta memberikan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.