

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar, cepat dan pesat bagi dunia teknologi informasi dan telekomunikasi. Munculnya beragam aplikasi memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja suatu pekerjaan, baik yang bersifat *desktop base*, *web based* hingga sekarang ini munculnya aplikasi-aplikasi baru yang berjalan dalam *mobile* pada sistem *platform android*. Saat ini muncul teknologi baru dimana komunikasi tanpa menggunakan kabel, seperti dengan menggunakan Media Internet yang bersifat *client server* pada *mobile android*.

Karena bentuknya yang praktis dan mudah dibawa kemana – mana, kini perangkat *mobile* sudah menjadi sebuah kebutuhan tiap orang. Saat ini perangkat *mobile* mulai dibutuhkan di dunia bisnis. Salah satu contohnya adalah restoran. Bidang bisnis ini membutuhkan kecepatan dan keakuratan data dari pelanggan yang ingin memilih dan memesan makanan sehingga pesanan mereka datang dengan cepat, jumlah yang tepat dan pelanggan merasa puas.

Kebanyakan restoran saat ini masih menggunakan media alat tulis dan kertas untuk pemesanan makanan, menemui kendala-kendala antara lain adanya pemesanan rangkap (redudansi), tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya *captain order* terutama pada saat ramai pengunjung. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi *mobile* yang dapat membantu kebutuhan tersebut. Selain itu dengan adanya aplikasi ini dapat meminimalisasikan kemungkinan *human error* yang terjadi pada sistem manual. Saat ini aplikasi *mobile* sudah mulai digunakan di beberapa restoran yang berfungsi sebagai alat pemesanan makanan.

Pada penelitian ini akan dirancang suatu sistem yang memungkinkan para pelayan melakukan pemesanan makanan dengan praktis dan dengan adanya tampilan menu yang dapat diakses dengan menggunakan perangkat *mobile android*.

Berdasarkan uraian diatas, solusi yang akan ditulis dan diangkat dalam penulisan laporan ini berjudul ***“Aplikasi Pemesanan Makanan pada Bangka Original Cafe Berbasis Client Server dengan Platform Android”***.

1.2 Rumusan Masalah

Merancang dan membangun aplikasi untuk pemesanan makanan yang praktis untuk restoran di lengkapi fitur-fitur yang cukup lengkap untuk digunakan oleh pelayan dengan tampilan menu yang disertai gambar makanan yang ada pada restoran.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang dapat di ambil adalah :

- a. Belum adanya aplikasi pemesanan makanan yang dapat menginput pesanan pelanggan menggunakan smatphone sehingga pelayan tidak perlu menulis pesanan pelanggan di captain order.
- b. Membantu pihak restoran dalam mengefisiensi waktu yang lebih singkat untuk melakukan pemesanan makanan.
- c. Merancang dan membangun aplikasi pemesanan makanan menggunakan *platform* android berbasis *client server* yang dapat digunakan oleh pihak pelayan dengan cepat dan praktis.
- d. Merancang dan membangun aplikasi pemesanan makanan menggunakan *platform* android berbasis *client server* ini dapat memberitahu pemesanan pelanggan ke bagian dapur dan kasir sehingga dapat mengefisiensi waktu yang lebih singkat.

1.2.2 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang terlalu jauh dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Maka penulis melakukan pembatasan masalah yang akan dibahas pada penyusunan Laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Hanya membahas pembuatan aplikasi *android* dan *client server*.
- b. Aplikasi ini hanya berjalan pada *mobile* yang memiliki profil dan konfigurasi *platform android* dan didukung jaringan wifi.
- c. Dapur, Kasir dan Bar menggunakan komputer dengan antarmuka berbasis web dengan script PHP dan pada pelayan menggunakan *platform android*.
- d. Aplikasi ini hanya dapat digunakan untuk melakukan pemesanan makanan pelanggan di tempat Bangka Original Cafe.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari penelitian tugas akhir ini adalah merancang aplikasi pemesanan makanan berbasis *client server* dengan *platform android*.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian tugas akhir ini adalah :

- a. Merancang aplikasi pemesanan makanan menggunakan *platform android* berbasis *client server* pada restoran.
- b. Menghasilkan aplikasi yang dapat memberitahu pesanan pelanggan kebagian dapur dan kasir sehingga membantu mempercepat sistem pelayanan dan pemesanan.
- c. Untuk mempermudah pihak pelayan dalam melakukan pemesanan pelanggan sehingga pelayan tidak perlu mencatat lagi di *captain order*.

1.4 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini antara lain :

- a. Metode Pengumpulan Data
 - 1) Teknik Studi Pustaka

Studi kepustakaan dilakukan dengan cara membaca dari berbagai sumber seperti buku-buku tentang pembuatan website, jurnal – jurnal yang telah dibuat oleh beberapa penulis lainnya yang berkaitan sama dengan judul yang akan diangkat dalam penelitian ini serta mencari referensi lainnya melalui internet seperti *e-books*, dan perpustakaan *online*.

2) Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk mencari informasi dari pihak restoran dan pelanggan untuk membantu dalam perancangan sistem ini. Karena ketika peneliti mengalami kebingungan dan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dari bertanya kepada pihak restoran dan pelanggan.

3) Observasi

Penulis bukan hanya mewawancarai pemilik untuk mengumpulkan data tetapi penulis juga datang dan melihat langsung bagaimana proses bisnis atau proses pemesanan makanan sampai dengan proses pembayaran berhasil. Dari proses pemesanan hingga pembayaran.

b. Analisis dan Rancangan

Dalam merancang aplikasi ini pastinya melakukan analisis seperti menganalisis apa saja *tools* yang akan digunakan, analisis sasaran dari aplikasi, dan data apa saja yang akan digunakan untuk melengkapi pembuatan aplikasi nantinya. Rancangan sebuah *aplikasi* yang akan lakukan pada laporan skripsi ini merupakan suatu rancangan *aplikasi mobile* dimana akan form – form yang nantinya akan digunakan untuk melengkapi aplikasi yang dirancang. Pengembangan sistem yang akan dibangun ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak berorientasi objek dengan aktifitas yang fokus pada pengembangan model dengan menggunakan *Unified Model Language* (UML).

c. Implementasi dan Pengujian

Implementasi hasil perancangan yaitu pengkodean dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditetapkan. Dalam pengujian aplikasi, peneliti akan melakukan simulasi menggunakan data buatan. Setelah dilakukan pengujian maka akan diketahui aplikasi sudah berjalan sesuai atau tidak. Jika didapat kekurangan atau kesalahan pada aplikasi maka peneliti akan melakukan evaluasi kembali untuk nantinya melakukan perbaikan pada aplikasi, sehingga pada tahap selanjutnya program dapat berjalan dengan sempurna.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Skripsi ini bertujuan agar proses dokumentasi pembuatan laporan secara terstruktur sehingga mudah dipahami. Adapun sistematika dalam penulisan laporan ini terdiri dari 5 (lima) bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjabarkan mengenai latar belakang, Rumusan Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang landasan teori tentang dasar dari pembuatan aplikasi ini, dan berisi teori dari berbagai sumber dan referensi yang digunakan dalam kegiatan analisis dan perancangan untuk menyelesaikan studi kasus yang dipilih dengan konsep yang dipilih.

BAB III PEMODELAN PROYEK

Bab pemodelan proyek ini berisi tentang mengenai isi dari PEP (*Project Execution Plan*) seperti *Objective* Proyek, Identifikasi *Stakeholder*, Identifikasi *Deliveriabels*, Penjadwalan Proyek, RAB (Rencana Anggaran Biaya), Struktur Tim Proyek (hanya bila diperlukan), Analisa Resiko (*Project Risk*) (hanya bila diperlukan), *Metting Plan* (hanya bila diperlukan).

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab analisis dan perencanaan sistem berisi tentang pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan model pengembangan *unified modelling language* meliputi beberapa tahap. Didalam penelitian ini, analisis dan perancangan pengembangan aplikasi pemesanan makanan ini hanya akan dibahas tahap pemodelan dan pembangunan

perangkat lunak yang meliputi analisis, perancangan, pembuatan serta implementasi perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan dan merupakan hasil dari penyelesaian serta saran-saran bagi para pengguna.

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.