

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini memiliki peranan yang sangat penting di segala bidang dan aspek kehidupan, baik dalam dunia pendidikan, bisnis, politik, sosial dan budaya. Hal ini disebabkan karena teknologi informasi dapat mempermudah proses kebutuhan masyarakat. Saat ini munculnya teknologi baru dimana komunikasi tanpa menggunakan kabel, seperti dengan menggunakan media internet yang bersifat *client server* pada *mobile* Android. Karena bentuknya yang sangat praktis dan mudah di bawah kemana-kemana, kini perangkat *mobile* mulai di butuhkan di dunia bisnis, salah satunya Warung Pondok 3 Saudara. 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.

Berdasarkan pengamatan pada Warung Pondok 3 Saudara didapat bahwa proses pemesanan masih bersifat manual, sehingga tingkat kesalahan yang terjadi dalam proses pemesanan terbilang tinggi, sehingga menu yang sudah dipesan oleh konsumen tidak langsung diberikan kepada bagian dapur sehingga hal tersebut berdampak pada ketidak puasan konsumen akan pelayanan yang diberikan, dan tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya orderan terutama pada saat ramai pengunjung.

Dimana dalam era sekarang ini banyak instansi mulai mengembangkan aplikasi yang berbasis Android, karena pada saat ini banyak masyarakat yang menggunakan ponsel yang berbasis Android. Dengan menggunakan ini pelayan tidak perlu menulis daftar menu makanan yang dipesan oleh *customers*. Hanya dengan memilih menu yang ada pada *smartphone* maka pesanan sudah tersampaikan pada *server* yang kemudian server akan merespon pesanan dan akan langsung mencetak daftar pesanan pelanggan. Daftar pesanan akan diantar ke

bagian dapur untuk dibuat. Teknik ini mempercepat proses pemesanan dan pelayan lebih memfokuskan diri pada pelayanan pelanggan.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dikemukakan di atas, maka diperlukan program aplikasi pemesanan makanan dengan memanfaatkan teknologi *mobile* yang dapat membantu pemesanan makanan pada Warung Pondok 3 Saudara. Serta didasari dengan latar belakang diatas, maka dibuatlah **“Aplikasi Pemesanan Makanan Menggunakan algoritma *First Come First Served* Berbasis Android (Studi Kasus Warung Pondok 3 Saudara)”**.

Dalam penelitian ini terdapat penelitian terdahulu yang berkait dengan judul penulis. Penulis yang pernah dilakukan oleh ^[1] yang berjudul “Rancang Bangun *Mobile Commerce* Berbasis Android Pada Toko Duta Buku Semarang”. Terdapat penelitian yang serupa yang pernah dilakukan oleh ^[2] yang berjudul “ Sistem Reservasi Lapangan Futsal Menggunakan Algoritma *First Come First Served* Berbasis Android (studi Kasus Perkasa Futsal Pacitan)”. Pernah juga penelitian di buat oleh ^[3] yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis *Client Server Smartphone* Android Dan Komputer”. Penelitian yang serupa pernah juga dibuat oleh ^[4] yang berjudul “Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Dengan Metode *Prototyping* Pada Cv Khatulistiwa”. Dan peneliti yang serupa juga di buat oleh ^[5] yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pemesanan dengan algoritma *First Come First Served* ?
2. Bagaimana membuat aplikasi pemesanan makanan berbasis Android pada Warung Pondok Tiga Saudara?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun manfaat dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan Menggunakan Algoritma *First Come First Served* Berbasis Android (Studi Kasus Warung Pondok 3 Saudara) adalah sebagai berikut :

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang ada diatas aplikasi ini dibangun untuk sebagai berikut :

1. Menghindari kesalahan pemesanan serta kesalahan pada jumlah pesanan.
2. Mengevaluasi barang atau dagangan yang laris (waktu tertentu)

1.3.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Memudahkan pihak penjual untuk mendata pesanan konsumen.
2. Memudahkan pengguna dalam transaksi pemesanan dan dapat mengefektifkan waktu dalam bekerja.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya untuk pemesanan makanan di Warung Pondok Tiga Saudara.
2. Aplikasi ini menampilkan bermacam-macam menu beserta harga yang disediakan.
3. Aplikasi ini hanya untuk konsumen yang datang langsung ke Warung Pondok Tiga Saudara.
4. Aplikasi pemesanan makanan hanya bisa digunakan di *smartphone*.
5. Aplikasi ini dirancang dan bangun menggunakan perangkat lunak seperti *Eclipse*, *MySQL*, dan menggunakan perangkat keras *smartphone*.
6. Transaksi diproses hanya pada saat jam kerja.

7. Aplikasi ini prosesnya hanya dari pelayan ke kasir/admin saja. Admin/kasir ke bagian dapur itu masih proses manual.
8. Aplikasi ini tidak mencetak nota.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulis laporan skripsi 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, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat, 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 METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan tentang model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang aplikasi) dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, berisi struktur organisasi, jabatan tugas dan wewenang, analisi masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, perancangan sistem, dan memaparkan metodologi yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dari penulisan peneliti dan saran untuk pengembangan aplikasi program yang akan dikembangkan.

