

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi dan informasi saat ini terus berkembang pesat baik di negara maju maupun di negara berkembang termasuk Indonesia. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi sangat membantu manusia dalam beraktifitas, bahkan bisa dikatakan bahwa teknologi sekarang merupakan salah satu penunjang aktifitas manusia. Salah satu yang sangat berkembang pesat saat ini adalah penggunaan *smartphone* yang fleksibel serta semakin canggih dari waktu ke waktu.

Pemanfaatan teknologi *smartphone* pada berbagai aspek kini telah dirasakan dampaknya, tanpa terkecuali pada cafe - cafe yang ingin memanfaatkan teknologi ini demi kepuasan pelanggan dan keuntungan pengelola cafe, salah satunya yaitu Eleven Concept. Eleven Concept merupakan usaha yang bergerak dibidang cafe.

Eleven Concept saat ini masih menggunakan cara yang manual dalam sistem penjualannya dimana pelanggan harus datang ke cafe dahulu agar dapat memesan menu yang tersedia. Proses bisnis yang saat ini berjalan masih memiliki kekurangan diantaranya pelanggan harus mengantri saat memesan, kesulitan mencari tempat duduk saat banyak pelanggan lain yang datang serta pendataan dalam memesan yang masih menggunakan buku catatan dalam memberi tahu menu dan menulis apa yang diinginkan pelanggan, oleh sebab itu Eleven Concept membutuhkan sebuah aplikasi dalam memudahkan pelanggan dalam memesan menu yang tersedia secara lebih mudah serta lebih efisien.

Dari penelitian Panji Ngadio^[1], Norma Latief Fitriyani^[2], Muhammad Rizky Abdillah^[3], Yusuf Effendi^[4], Heri Santosa^[5] mengenai pemesanan makanan dan minuman berbasis Android menghasilkan kesimpulan yaitu memudahkan pelanggan dalam memesan menu yang diinginkan secara online dan fleksibel tanpa harus datang memesan langsung, serta membantu pemilik usaha agar dapat dapat mengembangkan usahanya dalam mengatasi antrian yang panjang, tempat

duduk yang kurang tersedia, serta dapat memberi info produk yang lebih komplit kepada para pelanggan.

Mudah dan efisien dalam memesan menu yang dimaksud adalah walau tanpa harus datang ke cafe tersebut, pelanggan tetap dapat memesan menu yang diinginkan hanya melalui *smartphone* saja, dengan cara ini pelanggan tidak harus mengantri dalam memesan pilihan menu yang diinginkan, cukup dengan memesan menu melalui aplikasi yang tersedia pelanggan hanya tinggal menunggu dan pesanan diantar langsung ke rumah pelanggan.

Berdasarkan masalah yang disebutkan di atas, penulis mengambil topik penelitian dengan judul “**Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Eleven Concept Coffee and Bistro Berbasis Android**”. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah pengelola cafe dalam memproses pesanan sesuai waktu pemesanan yang dilakukan pelanggan, mengatur status ketersediaan menu secara real-time, dan dapat mengelola data pemesanan pelanggan

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi berbasis Android untuk pemesanan makanan dan minuman pada sebuah cafe khususnya Eleven Concept, sehingga proses transaksi pemesanan lebih efektif, dan efisien serta mampu meningkatkan kinerja pemilik cafe, serta mempermudah pelanggan dalam memesan menu makanan dan minuman.

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan perancangan dan membuat aplikasi berbasis Android ini hanya dibatasi dari segi sistem informasi atau program aplikasinya saja. Selain itu, aplikasi berbasis Android ini hanya digunakan untuk pemesanan makanan dan minuman di sebuah cafe khususnya Eleven Concept. Untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas, maka batasan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Aplikasi berbasis Android yang dibuat adalah aplikasi untuk pemesanan makanan dan minuman di Eleven Concept.
2. Proses pembayaran yang dilakukan masih secara COD (Cash On Delivery).
3. Pengaplikasiannya hanya sebatas pada wilayah Pangkalpinang.
4. Data makanan dan minuman (nama menu, harga, dan deskripsi menu) yang digunakan adalah bersumber dari Eleven Concept periode April 2017 sampai dengan Juni 2017.

1.4 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model *Waterfall*, dimana proses pembuatan aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada Eleven Concept berbasis Android ini dibuat secara terstruktur serta berurutan dimulai dari penentuan masalah, analisa kebutuhan, perancangan, implementasi, uji coba, dan pemeliharaan.

2. Metode Penelitian Dalam Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam penelitian ini digunakan metode berorientasi objek, karena pemrograman dilakukan berdasarkan objek dengan sekumpulan data yang telah ditetapkan.

3. Alat Bantu Pengembangan Sistem

Perangkat bantu yang digunakan dalam pengembangan sistem untuk mendukung proses dan metode dari penelitian ini adalah *Unified Modelling Language* (UML).

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah agar dapat membuat aplikasi berbasis Android untuk pemesanan makanan dan minuman pada cafe khususnya

Eleven Concept, sehingga proses transaksi pemesanan lebih efektif, dan efisien serta mampu meningkatkan kinerja pemilik cafe. Serta mempermudah pelanggan dalam memesan menu makanan dan minuman tanpa harus datang ke cafe.

1.5.2 Manfaat

Adapun manfaat penelitian ini yaitu :

1. Bagi pelanggan, dengan memanfaatkan aplikasi Android dalam memesan makanan dan minuman pada Eleven Concept, pelanggan tidak perlu susah payah untuk datang ke cafe Eleven Concept karna dapat langsung melihat data menu serta memesan melalui aplikasi yang diinstal pada smartphone secara lengkap.
2. Bagi pengelola cafe Eleven Concept, dapat memberikan kemudahan dalam mengembangkan usaha tanpa terkendala keterbatasan tempat, misalnya saja tempat duduk yang tersedia.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami secara lebih jelas mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka materi-materi yang tertera akan dikelompokkan menjadi lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang definisi dan teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi dan teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada Eleven Concept.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang aplikasi).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang profil perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi, analisis masalah, analisis hasil solusi, analisis sistem, analisis proses, analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya.

