

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi di Indonesia yang saat ini sudah sangat kompleks dan maju serta dapat menuntut orang-orang yang bergerak di bidang industri, perusahaan, dan pendidikan terutama pada bidang bisnis. Untuk itu agar dapat menghasilkan sistem kinerja yang baik dan efektif suatu perusahaan dapat memberikan pelayanan yang baik, serta dibutuhkannya sumber daya manusia dan sumber daya lainnya seperti perangkat sistem informasi dan teknologi informasi. Hal ini menyebabkan pemanfaat teknologi informasi baru dapat membantu perusahaan dalam pengambilan keputusan dalam dunia pendidikan yang tepat.

Mastercheese Pizza Medan adalah perusahaan yang bergerak di penjualan pizza. Masalah umum yang sering terjadi adalah pada masa pandemi Covid-19 proses pemesanan pizza pada Mastercheese Pizza Medan mengalami penurunan. Transaksi pemesanan dilakukan dengan tidak berinteraksi langsung antar pelayan dan Pramusaji harus merekap manual pesanan pelanggan kemudian menyampaikannya kepada koki. Akibatnya, pelayan ataupun koki tidak tahu mana pesanan yang lebih dahulu bahkan beberapa pesanan pelanggan sering tertukar dengan pesanan lain sehingga penyajian memerlukan waktu yang lama sebagai bentuk usaha mengurangi interaksi dengan pelayanan pada masa pandemi.

Makanan yang dipesan dicatat pelayan menggunakan kertas. Penggunaan kertas secara terus menerus mempengaruhi keuangan dan mempengaruhi peningkatan produksi kertas dengan penebangan pohon secara terus menerus yang dapat mempengaruhi keseimbangan alam. Sistem ini bertujuan untuk membantu restoran menyajikan menu makanan dan minuman dalam bentuk modern dan efisien, membantu pelanggan mengetahui komposisi makanan dan minuman, mempersingkat waktu dalam penyajian, meminimalisir kesalahan yang terjadi dalam pemesanan, dan mengurangi biaya operasional restoran. Pengembangan jangka panjang aplikasi ini dapat menentukan selera makanan di suatu wilayah dengan mengumpulkan data berdasarkan pesanan pelanggan.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu Mastercheese Pizza Medan dalam rekap pesanan pelanggan dengan menggunakan aplikasi web dan Android. Aplikasi web dengan menggunakan aplikasi PHP dan diakses oleh pihak restoran, dan aplikasi Android digunakan oleh pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan; dengan menggunakan dua perangkat keras yaitu *Android* dan laptop.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti mengajukan sebuah judul, yaitu **“Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Pizza pada Mastercheese Pizza Medan”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan permasalahan yang ada maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum ada aplikasi pemesanan pizza secara online khusus pada Mastercheese Pizza Medan.
2. Pelanggan harus melakukan pemesanan pizza dengan datang langsung ke Mastercheese Pizza.
3. Mastercheese Pizza Medan kesulitan dalam menentukan jumlah pesanan pizza yang telah dipesan oleh pelanggan selama masa pandemi.

I.2.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana membangun aplikasi pemesanan pizza pada Mastercheese Pizza Medan berbasis web dan Android?
2. Bagaimana mempermudah pelanggan dalam melakukan proses pemesanan Pizza?
3. Bagaimana mempermudah Mastercheese Pizza Medan dalam menerima pesanan dan pembayaran pizza?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Data inputan dalam laporan penelitian adalah data pizza, data penjualan, data pemesanan dan data pembayaran.
2. Data *output* dalam laporan penelitian ini adalah laporan pemesanan dan laporan penjualan.
3. Basis data yang digunakan yaitu MySQL.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu Java.
5. Tools yang di gunakan dalam aplikasi berbasis android adalah android studio.
6. Bahasa pemrograman untuk aplikasi berbasis web menggunakan PHP.
7. Pemodelan sistem dilakukan dengan UML 2.0.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi pemesanan pizza berbasis web untuk mempermudah menerima pesanan dari pelanggan.
2. Membangun aplikasi pemesanan pizza berbasis Android untuk mempermudah pelanggan melakukan pemesanan.
3. Membangun aplikasi pemesanan pizza pada Mastercheese Pizza Medan menggunakan Java, PHP dan MySQL.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu Mastercheese Pizza Medan dalam menerima pesanan pizza dari pelanggan.
2. Membantu pelanggan untuk melakukan pemesanan pizza dengan menggunakan perangkat Android.
3. Terciptanya aplikasi pemesanan pizza pada Mastercheese Pizza Medan berbasis web dan Android.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari teori dasar yang mendukung penelitian, pencarian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka penulis memakai teknik sebagai berikut:

I.4.1.1. Penelitian Kelapangan

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada Mastercheese Pizza Medan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian yaitu data pemesanan pizza.

2. Wawancara (*Interview*)

Peneliti secara langsung bertatap muka dengan bapak Heryanto Wijaya selaku pemilik untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan kurang jelas

melalui wawancara. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada pemilik yaitu bapak Heryanto Wijaya adalah sebagai berikut:

- a. Apa saja kendala yang dihadapi dalam pemesanan pizza khususnya selama pandemi ini terjadi?
- b. Bagaimana sistem yang berjalan pada Mastercheese Pizza Medan khususnya dalam olah data pemesanan pizza?
- c. Bagaimana mempermudah dalam pembuatan laporan pemesanan pizza pada Mastercheese Pizza Medan?
- d. Apakah proses pemesanan makanan pada Mastercheese Pizza Medan dapat dipenuhi dengan cepat?
- e. Apakah bagian kasir dapat menerima pesanan dari pelanggan dalam waktu yang cepat?

3. *Sampling*

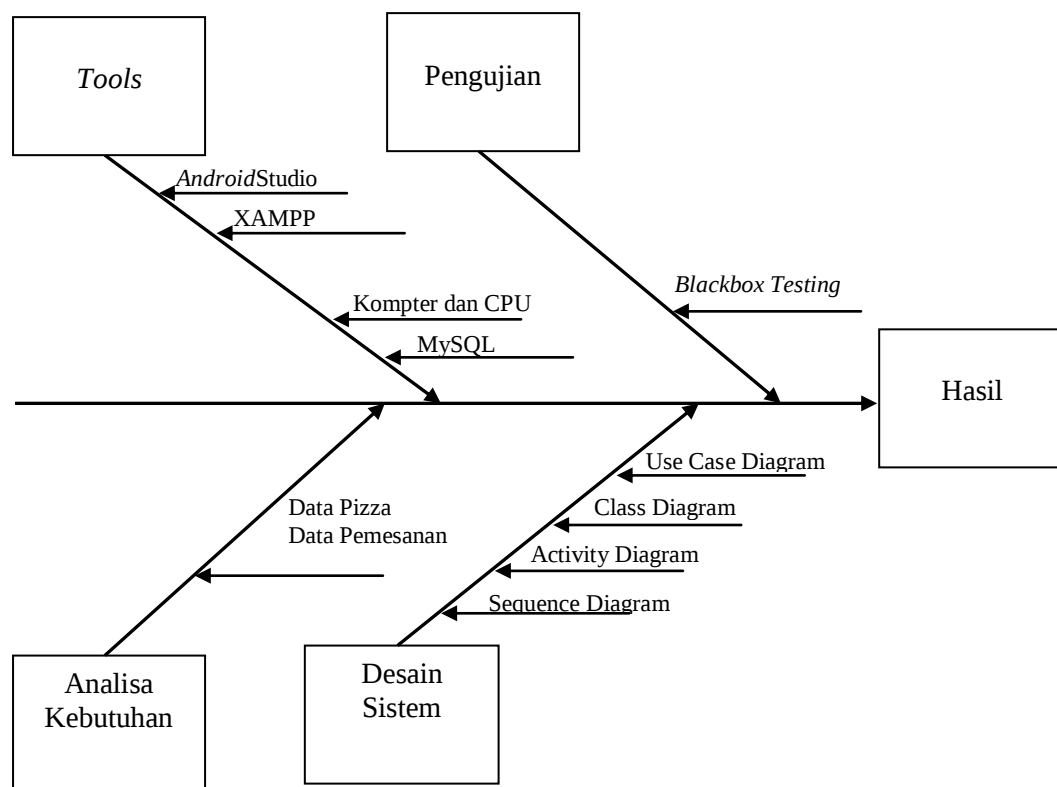
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

I.4.1.2. Penelitian kepustakaan (*Library Research*)

Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan skripsi yang dikutip dapat berupa teori yaitu jurnal tentang pemesanan pizza berbasis Android. Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti buku panduan pembuatan aplikasi PHP, Android, dan Mysql.

I.4.2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat dimodelkan pada diagram *Fishbone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar I.1. Diagram *Fishbone* Metodologi Penelitian

Keterangan :

1. Analisa Kebutuhan

Pada tahapan ini merupakan analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu data pizza, dan data pemesanan.

2. Desain Sistem

Desain sistem yang digunakan dalam teori adalah pemodelan UML yaitu *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

3. Tools

Pada tahapan ini peneliti menggunakan *software* Android studio, PHP, xampp dan peneliti menggunakan *hardware* komputer/laptop. *Database* yang digunakan adalah MySQL.

4. Pengujian

Pada tahapan ini peneliti menguji sistem yang telah dibuat menggunakan pengujian teori dan praktek. Pengujian teori peneliti menggunakan *blackbox testing* dan pengujian praktek peneliti menggunakan *localhost*.

5. Hasil

Pada tahapan ini penelitian sudah selesai dibuat. Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi pemesanan pizza pada Mastercheese Pizza Medan berbasis *web* dan Android.

1.5. Kontribusi Penelitian

Adapun Kontribusi penelitian ini adalah:

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Zia Rizki Saputri (2019) dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku”, Pada saat ini Cafe Surabiku mengalami kesulitan dalam melayani pemesanan dan masih menggunakan pencatatan yang belum terkomputerisasi atau masih menggunakan sistem konvensional. Di mana pembeli

harus menunggu terlalu lama untuk memesan makanan, selain itu pelayan juga mengalami kesulitan dalam mencatat pesanan secara manual menggunakan kertas. Pencatatan pesanan secara manual kurang efisien dari sisi waktu. Maka untuk mewujudkan kepuasan konsumen dalam pemesanan makanan dibuatlah sebuah rancang bangun sistem informasi pemesanan makanan berbasis web dengan menggunakan PHP dan MySQL.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan hasil penelitian adalah sebuah aplikasi yang dapat di manfaatkan oleh Mastercheese Pizza Medan dalam mengembangkan usaha dan mempermudah proses pemesanan dari pelanggan. Hasil penelitian ini jadi bahan pembelajaran buat peneliti dalam menentukan pemesanan pizza pada Mastercheese Pizza Medan. Hasil penelitian ini menjadi bahan acuan serta temuan baru bagi mahasiswa/i yang akan melakukan penelitian dan berhubungan dengan pemesanan pizza pada Mastercheese Pizza Medan.

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian di lakukan pada Mastercheese Pizza Medan yang berlokasi pada Jl. Gagak Hitam, Asam Kumbang, Kec. Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20122.

I.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi yaitu berupa pembahasan mengenai sistem android, UML, dan normalisasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan, dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan program yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk sistem.