

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.

Ayam Penyet Welas Asih adalah perusahaan yang bergerak di penjualan makanan. Selama ini Ayam Penyet Welas Asih tersebut dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman masih menggunakan pengerjaan secara manual, dimana pelayan menghampiri pengunjung dan mencatat pesanan pada sebuah kertas yang nantinya diserahkan ke dapur dan kasir. Hal ini terkesan tidak efektif dan memungkinkan untuk terjadinya kesalahan penulisan yang berakibat pesanan tidak sesuai, adanya pemesanan yang rangkap, pensil yang tumpul, pena atau kertas pemesanan habis yang memotong banyak waktu untuk menggantinya. Selain itu, dengan proses pemesanan manual seperti ini sering terjadi kesalahan dalam urutan pemesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan, hal tersebut

berdampak negatif pada kepuasan pelanggan. Oleh karenanya diperlukan membangun suatu aplikasi pemesanan menu berbasis Android yang dapat membantu proses pelayanan maupun proses rekap data untuk laporan transaksi yang dapat digunakan pada Ayam Penyet Welas Asih.

Dari beberapa permasalahan diatas maka dengan adanya Aplikasi yang bisa melakukan pemesanan makanan dan minuman pada Ayam Penyet Welas Asih ini dapat menjadi salah satu solusi untuk memudahkan proses kerja dilingkungan Ayam Penyet Welas Asih, khususnya dalam proses pemesanan menu dan laporan transaksi. Dengan adanya Aplikasi ini yang dapat melakukan pemesanan menu, manajemen laporan dari transaksi-transaksi yang terjadi pada Ayam Penyet Welas Asih. Sehingga pengerjaan manual yang rentan akan kesalahan dan kurang efisien dapat dikurangi dengan Aplikasi pemesanan tersebut.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu Ayam Penyet Welas Asih dalam rekap pesanan pelanggan dengan menggunakan aplikasi Android sehingga pelayan dan pelanggan tidak perlu berinteraksi secara langsung, pesanan otomatis terinput dengan menggunakan Android dan pelanggan bisa mengetahui jumlah pembayaran dari pesanan tersebut. Dengan menggunakan dua perangkat keras yaitu *Android* dan *laptop*. Android merupakan Sistem Operasi berbasis *Linux* yang digunakan untuk smartphone dan juga tablet. Android bersifat open source dan juga Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan atau mengembangkan aplikasi mereka sendiri.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penulis ini yaitu **“Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android”**

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

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

1. Sedikitnya penjualan makanan pada Ayam Penyet Welas Asih untuk tiap hari dan tiap bulannya.
2. Hasil pemesanan makanan dari pelanggan dicatat dan di rekap dengan menggunakan buku.
3. Belum adanya aplikasi pemesanan makanan berbasis android pada Ayam Penyet Welas Asih.

I.2.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana meningkatkan penjualan makanan pada Ayam Penyet Welas Asih?
2. Bagaimana mempermudah Ayam Penyet Welas Asih dalam menerima pesanan?
3. Bagaimana membangun aplikasi pemesanan makanan pada Ayam Penyet Welas Asih?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Data yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan sistem adalah data makanan, data konsumen, data pemesanan dan data pembayaran.
2. Data output adalah transaksi pemesanan makanan.
3. Basis data yang digunakan yaitu MySQL.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu web dan android.
5. Pemodelan sistem dilakukan dengan UML 2.0.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengatasi kerugian dari penjualan makanan pada Ayam Penyet Welas Asih.
2. Merancang sistem aplikasi pemesanan makanan pada Ayam Penyet Welas Asih yang mempermudah proses pemesanan makanan.
3. Untuk membangun sistem pemesanan makanan berbasis *Android*.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat meningkatkan penjualan makanan pada Ayam Penyet Welas Asih.
2. Membantu waiters dalam menerima pemesanan makanan pada Ayam Penyet Welas Asih.

3. Terciptanya sistem aplikasi pemesanan makanan pada Ayam Penyet Welas Asih 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 :

I.4.1.1. Penelitian Kelapangan

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada Ayam Penyet Welas Asih untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian yaitu data pemesanan makanan.

2. Wawancara (*Interview*)

Peneliti secara langsung bertatap muka dengan bapak Bambang selaku pemilik untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan kurang jelas melalui wawancara. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada pemilik adalah sebagai berikut :

- 1) Apa saja kendala yang dihadapi dalam pemesanan makanan khususnya selama pandemi ini terjadi ?
- 2) Bagaimana sistem yang berjalan pada Ayam Penyet Welas Asih khususnya dalam olah data pemesanan makanan?

3) Bagaimana mempermudah dalam pembuatan laporan pemesanan makanan pada Ayam Penyet Welas Asih?

3. *Sampling*

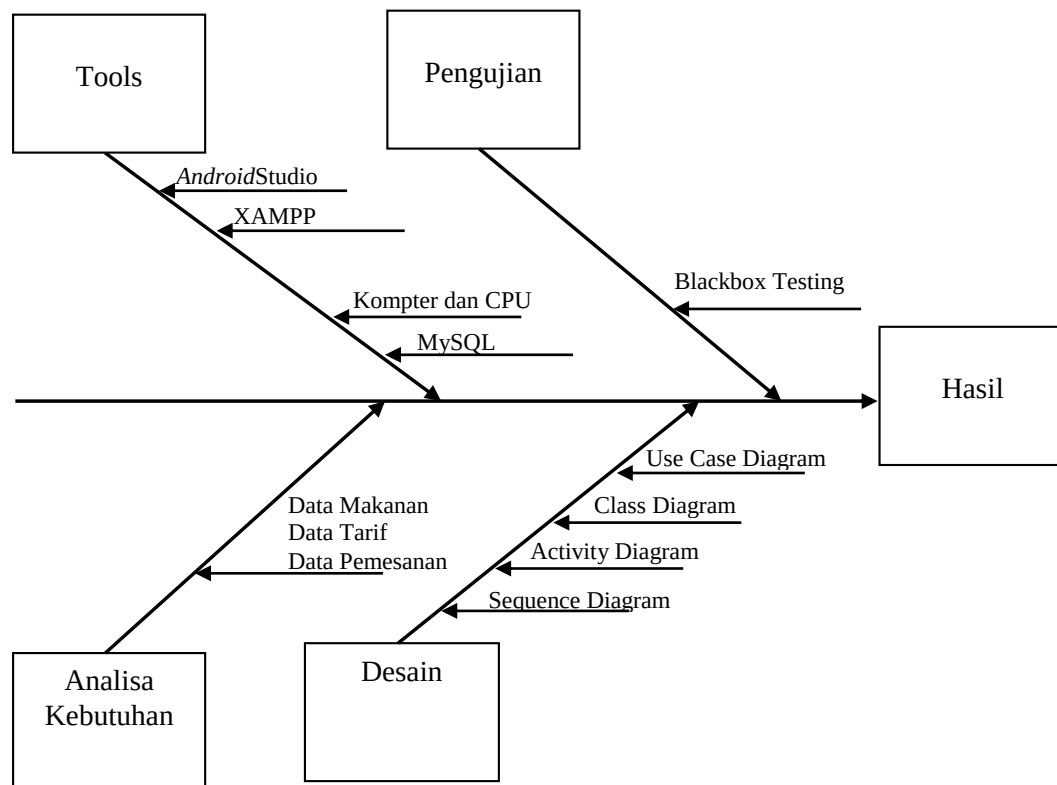
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

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

Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan skripsi yang dikutip dapat berupa teori yaitu jurnal tentang pemesanan makanan 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, Mysql.

I.4.2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *Fish Bone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar I.1. Diagram *Fish Bone* Metodologi Penelitian

Keterangan :

1. Analisis Kebutuhan

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

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 makanan pada Ayam Penyet Welas Asih berbasis *web* dan *Android*.

I.5. Kontribusi Penelitian

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. Dimana 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.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Tuti Handayan (2020) dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Restoran Bukit Randu Bandara)”. Restoran Bukit Randu tidak memiliki sistem pemesanan menu makanan secara online, sehingga kurang dapat bertahan dalam persaingan dengan restoran lainnya. Hal inilah yang mendorong pemilik restoran agar memberikan pelayanan yang terbaik untuk customer dan tidak harus antri ketika memesan makanan. Penelitian ini membuat rancang bangun sistem informasi pemesanan menu makanan berbasis web. Dalam penelitian ini metode yang digunakan dengan cara observasi, yaitu mengamati alur proses sistem pemesanan, wawancara meliputi proses penilaian kualitas pelayanan yang sedang berjalan, studi kepustakaan

Adapun Kontribusi penelitian ini, pada penelitian ini adalah mengembangkan sistem yang berjalan dalam pemesanan makanan dan dapat mempermudah pelayan atau waiter dalam menerima pesanan dari konsumen tanpa melakukan interaksi secara langsung. Aplikasi yang akan dikembangkan oleh penulis dengan menerapkan aplikasi berbasis android.

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Ayam Penyet Welas asih yang berlokasi pada Jl. Titi Pahlawan No.16, Paya Pasir, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara 20255.

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, kontribusi 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 wireless dan UML.

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.