

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam bisnis rumah makan pelayanan sangat diutamakan sekali demi kepuasan pelanggan. Salah satu proses pelayanan yang sangat mempengaruhi adalah proses pelayanan dalam melakukan pemesanan menu makanan dan minuman. Proses pelayanan yang baik dan nyaman bisa membuat daya tarik pada pelanggan. Hal ini mendorong pemilik rumah makan untuk meningkatkan proses pelayanan kearah yang lebih baik demi mencapai kepuasan pelanggan. Dengan perkembangan teknologi yang terus maju, diharapkan mampu membantu rumah makan dalam memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggannya, terutama pada Sambal Lalap.

Para pelaku bisnis yang bergerak di bidang kuliner memanfaatkan kemajuan dari teknologi tersebut untuk mendukung jalannya sistem yang mereka punya. Kemajuan teknologi khususnya pada bidang *mobile* banyak sekali memberikan keuntungan-keuntungan dan juga dapat memberikan kemudahan dalam penghematan waktu dan penghematan tenaga kerja.

Sambal Lalap masih mencatat pemesanan menu makanan dan minuman masih menggunakan kertas untuk mencatat pesanan proses tersebut akan efisien untuk rumah makan yang kecil dan pengunjung yang sedikit. Namun akan timbul masalah jika suatu rumah makan memiliki pengunjung yang

banyak. Pelayan harus menghampiri meja pengunjung yang dilayani pertama kemudian menyerahkannya ke dapur, tetapi pelayan tersebut tidak sempat ke dapur untuk menyerahkan pesanan meja pertama dikarenakan pengunjung pada meja yang berbeda ingin memesan juga. Sehingga pesanan akan lebih lama sampai ke bagian dapur.

Dari latar belakang tersebut, maka pada tugas akhir ini akan dibuat suatu sistem informasi berbasis *android* untuk pemesanan makanan dan minuman. Sehingga dengan sistem yang bersifat *mobile* ini dapat mengurangi kesulitan pelayanan dalam menjalankan tugasnya, seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Maka rumusan masalah yang dapat diambil pada pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Bagaimana membangun aplikasi yang berfungsi untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman pada perangkat *android*.
2. Bagaimana proses aplikasi pemesanan makanan dan minuman dengan *android* ini dapat memberitahu pesanan pelanggan ke bagian dapur dan kasir.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemesanan makanan dan minuman pada Sambal Lalap dapat beroperasi pada perangkat *Android Jelly Bean* (4.1–4.3), *KitKat*

(4.4+), *Lollipop* (5.0+), *Marshmallow* (6.0+), *Nougat* (7.0+) dan *Android Oreo* (8.0+), *Android Pie* (9.0+) dan yang terbaru *Android Q* (10).

2. Pembuatan aplikasi pemesanan makanan ini hanya untuk pemesanan di dalam sambal lalap tidak untuk pemesanan secara *delivery*

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

1. Merancang aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *android*.
2. Untuk menghasilkan aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada sambal lalap plaju berbasis *android* yang dapat mempermudah dan mempercepat proses pemesanan makanan dan minuman.
3. Aplikasi ini menyediakan pemesanan makanan dan minuman yang langsung mengirim data ke bagian kasir dan dapur.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun beberapa manfaat yang bisa diambil bagi Sambal Lalap pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Memudahkan pelayan sambal lalap dalam mencatat pesanan tanpa perlu menulis dan menggunakan kertas
2. Memudahkan kasir tanpa perlu menghitung jumlah pembayaran karena setelah dipesan langsung terhitung secara otomatis.

3. Memudahkan koki dalam mengetahui pesanan.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian 22 Januari 2019. Tempat penelitian ini berlokasi di Sambal Lalap Palembang, Jl. DI. Panjaitan No.1586, 16 Ulu, Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111.

### **1.5.2 Alat dan Bahan**

Adapun Alat dan bahan yang digunakan penulis untuk mendukung penelitian baik perangkat keras (*hardware*), maupun perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk membuat perancang sistem informasi *mobile* berbasis android pemesanan menu makanan dan minuman di Sambal Lalap Palembang.

1. Perangkat Keras (*hardware*)
  - a. Laptop Lenovo (RAM 2GB, harddisk 500GB)
  - b. Printer Canon
  - c. Flashdisk
2. Perangkat Lunak
  - a. *Windows 8 64bit*
  - b. *Microsoft word 2007*
  - c. phpMyAdmin Sebagai pengolahan basis data
  - d. Java sebagai bahasa pemrograman
  - e. Xampp sebagai web server

f. Android Studio sebagai platform pembangunan aplikasi

### **1.5.3 Metode Pengumpulan Data**

Adapun teknik-teknik pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

#### **1. Observasi**

Metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung keadaan pada Sambal Lalap untuk data yang bersifat nyata dan akurat.

#### **2. Wawancara**

Kegiatan wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab langsung dengan pihak bersangkutan yang dapat memberikan informasi yang di butuhkan untuk penelitian di Sambal Lalap.

#### **3. Kepustakaan**

Pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dari sumber-sumber lain seperti buku, jurnal dan hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian.

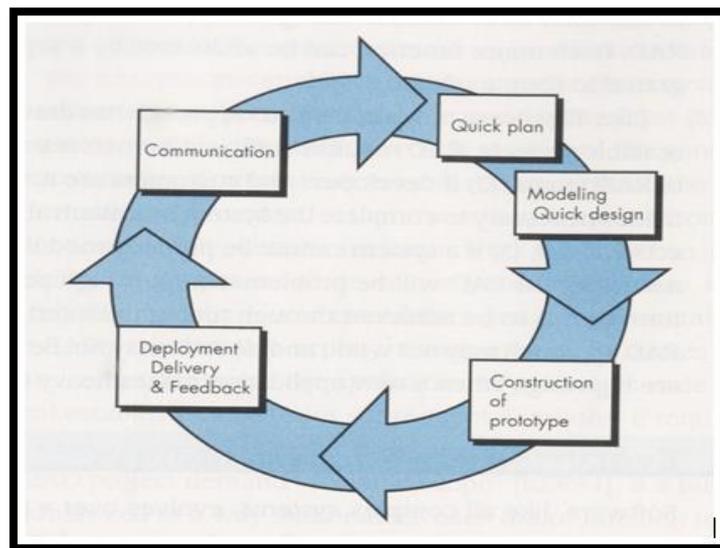
#### **4. Dokumentasi**

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati dokumen-dokumen Sambal Lalap yang berkaitan dengan sistem informasi yang dibangun.

#### 1.5.4 Metode Perancangan Sistem

Menurut (Pressman, 2010) Metode perancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototype*. *Prototype model* adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *Prototype* ini pengembang dan pengguna dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

Pada *Prototype model* kadang-kadang klien hanya memberikan beberapa kebutuhan umum tanpa detail *input, proses* atau detail *output* dilain waktu mungkin tim pengembang (*developer*) tidak yakin terhadap efisiensi dari algoritma yang digunakan, tingkat adaptasi terhadap sistem operasi atau rancangan *form user interface*. Ketika situasi seperti ini model *Prototyping* sangat membantu proses pengembang *software*. Berikut metode Prototype:



Sumber : Pressman (2010)

**Gambar 1.1** *Prototype Model*

Tahapan-tahapan metode pengembangan Prototyping diatas, dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### 1. *Communication*

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *User*, maupun data-data tambahan baik jurnal, artikel, maupun internet.

#### 2. *Quick Plan*

Proses quick plan merupakan lanjutan dari proses *communication*. Tahap ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikaitkan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan *software*.

#### 3. *Modelling quick design*

Proses *modelling quick design* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan software yang dapat diperkirakan sebelum coding. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) procedural. Tahap ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

#### 4. *Contruction of prototype*

*Contruction of prototype* merupakan proses membuat *code*. Pada tahap ini programmer akan menerjemahkan *software requirement* dan *design* ke dalam bahasa yang bisa dikenal oleh computer. Tahap inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan *computer* akan dimaksimalkan dalam tahap ini. Setelah pengkodean selesai, maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang dibuat tadi. Tahapan *testing* ini adalah

untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian diperbaiki.

#### 5. *Deployment Delivery & Feedback*

Tahap ini bisa dikatakan final dalam pembuatan *software* atau sistem. Setelah melakukan *analisis, design, dan coding*, maka yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### **BAB I        PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang permasalahan yang di ambil, perumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan juga sistematika penulisan.

### **BAB II        TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai tinjauan umum objek dalam penelitian ini, meliputi sejarah, visi dan misi, serta struktur organisasi perusahaan. Dan menguraikan tentang tinjauan umum mengenai perusahaan dan teori-teori pendukung terhadap penelitian ini dan juga menguraikan tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang tahapan penyelesaian masalah sesuai metode penelitian dan menggambarkan perancangan sistem baik pemodelan data dan tampilan antar muka.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang hasil yang di dapat dari perancangan perangkat lunak dan menguraikan pembahasan terhadap hasil perancangan perangkat lunak.

**BAB V PENUTUP**

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dan jawaban terhadap permasalahan yang ada beserta saran yang bermanfaat bagi penulis untuk lebih baik lagi dalam melakukan pengembangan sistem yang akan datang.