

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer saat ini mengalami kemajuan dengan cepat seiring berkembangnya teknologi perangkat keras pengendalian tampilan, yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan dalam bentuk visual sebagai salah satu bagian perkembangan aplikasi teknologi. Dalam bidang komunikasi tentu masyarakat membutuhkan alat komunikasi yang dapat dibawa kemanapun sehingga memudahkan kegiatan sehari-hari. Perkembangan *mobile phone* sekarang ini lebih mengarah ke arah *smartphone*. Dengan perkembangan teknologi ini masyarakat Indonesia ikut terbawa arus untuk mengikutinya. Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah mulai merambah ke berbagai bidang kehidupan dan tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi informasi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja suatu organisasi. Dengan perkembangan teknologi ini banyak kemudahan yang bisa diperoleh salah satunya melakukan promosi produk dan memberikan pelayanan secara online. Dan dengan adanya teknologi yang semakin berkembang ini sangat diperlukan untuk mendukung aktivitas dan dapat sangat membantu dalam melakukan suatu usaha. Dengan tuntutan zaman yang semakin praktis dan cepat maka dibutuhkan teknologi seperti itu, apalagi pada bidang wirausaha seperti *cafe* kopi. Teknologi seperti ini akan sangat membantu pengusaha meningkatkan produktivitas bisnisnya seperti usaha bisnis *cafe*.

Bisnis *cafe* di wilayah kota Palembang saat ini sangat luas, sehingga masyarakat dari berbagai kalangan seperti mahasiswa dan masyarakat lainnya kerap menikmati waktu luang untuk berkumpul bersama teman-teman atau rekan kerja ataupun mengerjakan tugas di *cafe* sambil menikmati *live music* yang disediakan oleh pihak *cafe*. Dan salah satu yang ada di kota Palembang adalah *cafe* kopi Doesoen, yang merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang kuliner seperti makanan dan minuman, kopi Doesoen

dengan lokasi yang terletak di jalan Dr.M.Hatta Bakung Kec Baturaja Timur Kab Ogan Komering Ulu Sumatera Selatan. Kopi Doesoen ini beroperasi pada hari Senin-Sabtu dari 16.00-22.00, dan dengan harga menu makanan yang *relative* murah, desain interior *cafe* yang cukup menarik.

Sistem yang digunakan di *cafe* Doesoen ini masih menggunakan sistem manual, yang dimulai dari pemesanan meja dan makanan atau minuman hingga proses transaksi pembayaran masih menggunakan kertas *orderan* yang dicatat oleh *waiters* menggunakan alat tulis, sehingga tentunya dapat memicu kesalahan seperti tidak terbacanya tulisan tangan *waiters*, dan ini membuat pihak dapur kesulitan untuk membaca tulisan *waiters* tersebut, sehingga pihak dapur tidak dapat menerka makanan atau minuman apa yang dipesan oleh *customer*. Dan juga pihak *waiters* terkadang sering tidak mengetahui apakah makanan atau minuman yang dipesan stoknya masih ada atau tidak. Jadi, sangat dibutuhkan suatu sistem yang bisa mempermudah transaksi pemesanan pada *cafe* ini. Oleh karena itu, peneliti akan membuat sebuah sistem informasi pemesanan untuk membantu transaksi di *cafe* ini dengan menggunakan metode FCFS (*First Come First Served*), yang dimaksudkan adalah bagi *customer* yang pertama kali datang maka akan langsung dilayani atau pertama kali dilayani. Sistem ini dibuat untuk membantu proses transaksi, sehingga dapat mempermudah manajemen *cafe*, dan karyawan *cafe* dalam meningkatkan pelayanan pada *customer*, kemudian teknologi yang digunakan yaitu *android*. *Android Studio* adalah *Integrated Development Enviroment* resmi untuk pengembangan aplikasi *Android* dan bersifat *open source* atau garis saat ini *Android Studio* yang peneliti gunakan versi 4.3.0.1 yang dibangun di atas perangkat lunak .

Berdasarkan uraian dan latar belakang diatas maka dari itu penelitian tertarik untuk membuat aplikasi order berbasis android, sehingga memberi judul pada skripsi ini "***E-Order Service Makanan dan Minuman di Cafe Doesoen***".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana membangun aplikasi *E-Order Service* Makanan dan Minuman di *Cafe Doesoen* ?
2. Bagaimana menerapkan metode FCFS (*First Come First Served*) dalam aplikasi *E-Order Service* Makanan dan Minuman di *Cafe Doesoen* ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka aplikasi yang dibuat adalah sebuah *E-Order Service* Makanan dan Minuman di *Cafe Doesoen* dengan menggunakan metode FCFS (*First Come First Served*) dan implementasi *teknologi QR-Code*

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berikut ini tujuan penelitian yang dilakukan sebagai tugas akhir ini adalah:

1. Membuat *E-Order Service* Makanan dan Minuman di *Cafe Doesoen* dalam memperkenalkan meningkatkan pelayanan dan penjualan.
2. Mengeimplementasikan metode FCFS (*First Come First Served*), dan Teknologi *QR-Code* dalam sistem *E-Order Service* Menu Makanan Dan Minuman Di *Café Doesoen* .

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Membantu *costumer* untuk memesan makanan dengan tidak perlu menunggu *waiters* dalam menyiapkan buku menu.
2. Mempermudah *customer* untuk melihat harga makanan dan minuman pada *cafe Doesoen*.
3. Menghindari kesalahan pemesan pada menu makanan dan minuman serta kesalahan pada jumlah pesanan.

4. Menampilkan informasi yang akurat mengenai semua makanan dan minuman yang tersedia di daftar menu.
5. Membantu bagian kasir dalam proses perhitungan biaya pemesanan secara komputerisasi.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan dari bulan februari 2022 sampai dengan bulan September 2022. Tempat penelitian dilakukan di Café Doesoen Baturaja.

1.5.2. Alat dan Bahan

Adapun perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun Aplikasi *E-Order Service* Makanan dan Minuman di *Cafe* Doesoen antara lain:

1. Perangkat Keras

Adapun perangkat keras dengan spesifikasi Laptop Asus Core i3 A6-9220 Harddisk 1TB, VGA 500 MB, RAM 8 GB, Printer HP DeskJet Ink Advantage 3835.

2. Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak dengan spesifikasi Sistem operasi windows 10, Android Studio,Xampp ,Code Igniter3, Sublime Text3

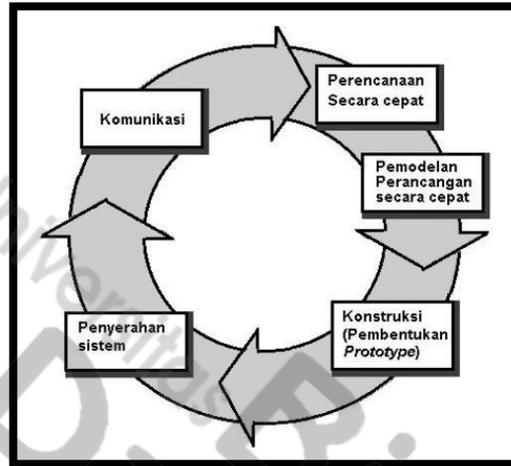
1.5.3. Bahan-bahan penunjang yaitu :

Dokumen-dokumen seperti data list produk, kategori produk, foto meja ruangan cafe, data pesanan dan pembayaran.dan koneksi internet

1.5.4. Metode Pengembangan

Metode Pengembangan Sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototype*, yang merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembangan sistem dengan pengguna sistem, sehingga dapat mengatasi ketidakserasian

antara pengembang dan pengguna (Pressman, 2012:50) dalam jurnal Rizky Aditya dkk (2021). Adapun model pengembangan *Prototype* yang digambarkan pada gambar 1.1.



Gambar 1.1. *Prototype Model*

Berikut ini penjelasan tiap-tiap tahapan *prototype* :

1. *Communication* / Komunikasi

Tahapan dimana peneliti/pengembang melakukan identifikasi atas permasalahan-permasalahan yang dihadapi, juga mengumpulkan informasi lain yang berkaitan dengan permasalahan tersebut, analisa ini dilakukan dengan cara bertanya secara langsung dengan calon pengguna web, atau dengan mencari data dari artikel, jurnal dan lain sebagainya.

2. *Quick Plan* / Perencanaan Secara Cepat

Setelah peneliti selesai melakukan analisa kebutuhan perangkat lunak, langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan untuk menentukan *user requirement* atau kebutuhan dari sistem berdasarkan data yang sebelumnya telah dikumpulkan.

3. *Modelling Quick Design* / Pemodelan Perancangan Secara Cepat

Pada tahapan ini, dilakukan penggambaran model dari sistem yang akan dikembangkan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Fokus pada

tahapan ini yaitu pada struktur data serta representasi dari tampilan antarmuka yang akan dibuat.

4. *Construction of Prototype* / Pembentukan Prototype

Di tahapan ini, peneliti melakukan penerjemahan desain dan kebutuhan sistem ke dalam bentuk program dan melakukan uji coba terhadap sistem yang dibangun.

5. *Deployment Delivery dan Feedback* / Penyerahan Sistem dan Timbal Balik

Tahapan terakhir yaitu penyerahan, dimana tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan timbal balik dari pengguna. Timbal balik yang diberikan dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengembang dalam mengembangkan sistem menjadi lebih baik hingga sesuai dengan kebutuhan dari pengguna.

1.5.5. Metode Pengumpulan Data

Berikut Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Wawancara

Dalam metode ini penulis mengumpulkan data penelitian dengan bertanya langsung kepada pihak cafe Doesoen yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan.

b. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui jurnal penelitian, internet, buku dan e-book yang dapat mendukung dalam proses penulisan.

c. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan penulis melakukan pengamatan langsung pada *Cafe Doesoen*.

1.6. Sistematika Penelitian

Agar pembahasan laporan ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penelitian laporan ini disusun dengan sistematika penelitian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dikemukakan secara garis besar mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penelitian dalam penyusunan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan secara singkat mengenai pengertian dan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian dan juga menguraikan teori *E-Order Service* Makanan dan Minuman di *Cafe Doesoen*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan tentang *E-Order Service* Makanan dan Minuman di *Cafe Doesoen* dan juga menjelaskan tentang rancangan basis data, rancangan input dan output dari *E-Order Service* Makanan dan Minuman di *Cafe Doesoen*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan pembahasan dari permasalahan yang ada. dengan membuat *E-Order Service* Makanan dan Minuman di *Cafe Doesoen* yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat bermanfaat bagi semua pihak.