

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi (TI) berkembang sangat cepat. Dampak dari perkembangan TI tersebut memberi kemudahan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya. Tuntutan masyarakat yang menginginkan kemudahan dalam setiap kebutuhannya, merupakan tantangan bagi pengusaha-pengusaha dan perilaku bisnis untuk memberikan pelayanan maksimal bagi para konsumennya, dengan menyediakan fasilitas guna memenuhi kebutuhan mereka.

Kedai Kopiloka adalah sebuah kedai kopi yang sedang trending di kota Palembang banyak pemuda pemudi yang nongkrong atau menikmati kopi. Kedai ini tidak hanya menjual minuman kopi tetapi juga minuman non kopi. Kedai Kopiloka buka pada pukul 18: 00 s/d 24:00. Kedai ini juga telah melengkapi diri dengan koneksi *internet* menggunakan jaringan *WIFI* yang dapat di manfaatkan oleh konsumen selama berada di dalam lingkungan kedai Kopiloka.

Seperti halnya kedai-kedai lain di Kopilika juga melakukan pencatatan pemesanan menggunakan nota pesanan. Kedai Kopiloka mencatat pesanan yang tercatat dalam nota tersebut dan selanjutnya akan di serahkan ke bagian dapur sebagai dasar perintah pembuatan menu yang di pesan oleh konsumen.

Dengan bertambahnya konsumen atau pelanggan di kedai Kopiloka, maka bertambah juga proses pencatatan transaksi pemesanan, pembayaran. Di point inilah yang jadi masalah kenapa sistem ini harus dibuat karena dengan adanya sistem yang terkomputerisasi dari proses pemesanan, pembayaran serta laporan

bisa terkontrol, dan terstruktur. Dan tidak sampai disitu dengan adanya menu pemesanan yang terkomputerisasi disini bisa melihat produk mana yang paling banyak terjual maupun sebaliknya, dengan adanya system ini maka proses-proses di kedai Kopiloka bisa mengalami peningkatan mulai dari terstrukturnya proses pemesanan, meminimalisis kesalahan pencatatan, hingga bisa meningkatkan kualitas produk yang dijual. Peneliti akan membangun dan menghasilkan *system* informasi pemesanan menu minuman di kedai Kopiloka berbasis *android web mobile*. Demi meningkatkan kualitas system pelayanan di Kopiloka, disini peneliti menggunakan metode *prototype*, dan menggunakan bahasa pemrograman *android*.

Dari uraian dan penjelasan di atas yang dapat di jadikann sebuah penelitian untuk dilakukan pembangunan aplikasi dengan judul" **Pembangunan Siday Berbasis *Android Web Mobile***".

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah :

1. Mengapa pembangunan aplikasi siday berbasis *android web mobile* lebih efektif dalam meningkatkan kualitas Kedai Kopiloka?
2. Bagaimana membangun siday berbasis *android web mobile*?

## 1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan lebih terarah, maka dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan yaitu :

1. Penelitian ini hanya berfokus kepada pembuatan menu pesanan.

2. Sistem yang di bangun berbasis *android*.

## **1.4. Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1. Tujuan Penelitian**

Pada penelitian ini penulis memiliki tujuan seperti berikut :

1. Membangun system informasi Kopiloka berbasis *android*
2. Menstrukturkan semua proses dikedai kopiloka demi meningkatkan kualitas
3. Memudahkan pengendalian apabila dalam pemesanan minum ada kekeliruan, maka akan mudah terdeteksi sehingga dapat dilakukan tindakan atas kekeliruan.

### **1.4.2. Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini diharapkan memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi kedai, memudahkan pelayan untuk melayani konsumen dalam memesan menu.
- b. Bagi pengguna, dalam adanya sistem ini pemesanan menu tidak mudah tertukar dan menu yang di pesan tidak menunggu terlalu lama.
- c. Bagi penulis, dapat menambah wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dalam mengambil kesimpulan dan daya berfikir.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, alat dan bahan yang dibutuhkan dalam penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dijelaskan landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini yang berisikan tentang analisa sistem yang akan berjalan dengan menggunakan *UML* .Pada bab ini juga berisi uraian mengenai kebutuhan yang meliputi perancangan tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses pembuatan perangkat lunak.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini mencakup hasil dan pembahasan dari *Pembangunan siday berbasis android web mobile*.

## **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini menjelaskan secara garis besar mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.