

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi *Smartphone* pada berbagai aspek kini telah dirasakan dampaknya, tanpa terkecuali sampai pada restoran-restoran yang ingin memanfaatkan teknologi ini demi kepuasan pelanggan dan keuntungan pihak restoran. Manusia pada umumnya menginginkan segala sesuatu dapat dengan mudah dikerjakan, begitu pula dengan pelanggan restoran yang ingin memesan menu dengan mudah dalam artian tidak rumit dan tidak memakan waktu yang lama. Mudah dalam memesan menu yang dimaksud adalah tanpa harus mengantri dan tanpa harus menunggu pelayan yang sibuk dengan pelanggan lainnya. Pelanggan restoran juga dapat mengambil waktu dalam memesan pesanan yang sesuai kebutuhan sehingga tidak terganggu dengan keberadaan pelayan yang sedang menunggu pesanan tersebut (Tompoh et al., 2016).

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat saat ini, teknologi berkembang dan telah mencapai tahap dimana sangat efektif dalam menunjang penggunaannya dalam aktivitas sehari-hari (Atmaja & Wibisono, 2020). Sistem informasi sangat dibutuhkan dalam segala bidang kehidupan modern (Listiyoko et al., 2017). Tidak heran jika para pelaku bisnis di bidang kuliner dapat menggunakan teknologi untuk mendukung sistem mereka, menghasilkan keuntungan, serta menghemat waktu dan tenaga (Palupi et al., 2020).

Caffe bisa disebut restoran kecil yang menyediakan tempat yang khas dan menyediakan menu makanan dan minuman ringan. Dikalangan anak muda, *Caffe* dijadikan tempat untuk bersantai bersama teman, sahabat maupun pacar, tidak terkecuali bagi masyarakat yang sudah berkeluarga *Caffe* dijadikan tempat untuk berkumpul sembari menikmati hidangan.

K&Y Coffee adalah usaha kuliner yang berlokasi di Jl. Lintas Sumatera, Sepancar Lawang Kulon, Kec. Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering, Sumatera Selatan, Indonesia, 32152. Pada saat ini proses pemesanan menu

makanan dan minuman pada *K&Y Coffee* masih menggunakan sistem manual sederhana untuk pemesanan makanan atau minuman dimana karyawan menggunakan pena dan kertas sebagai alat untuk mencatat pesanan dari pelanggan. Sistem karyawan tersebut kurang efektif dan efisien.

Pemanfaatan teknologi akan sangat diperlukan untuk mempermudah pemilik kafe dalam memonitoring pemesanan, mengelola menu dan melihat laporan penjualan serta karyawan dan pelanggan dalam proses pemesanan menu. Yang di maksud mempermudah pemilik kafe adalah pemilik kafe dapat dengan mudah memonitoring pemesanan, mengontrol pembelian bahan baku pembuatan menu dengan cara melihat laporan penjualan di setiap harinya secara otomatis melalui sistem yang di ciptakan dan dapat dengan mudah mengelola menu serta yang dimaksud mempermudah karyawan dan pelanggan adalah pada proses pemesanan menu bisa dilakukan dengan menggunakan *Smartphone android*. *Android* merupakan perangkat mobile yang berbasis sistem operasi ponsel berbasis *Linux* (Safaat, 2012).

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Rahman dkk (2020), Memberikan saran untuk pengembangan aplikasi pemesanan kedepannya yaitu aplikasi dapat bersifat dinamis dengan penambahan *admin* maupun *dashboard* sehingga dapat memudahkan pengelolaan menu tanpa perlu kepihak *developer* (Rahman et al., 2020). Sedangkan penelitian terdahulu dari setiawan dkk (2020), memberikan saran tampilan dari aplikasi dapat dikembangkan lagi agar mendapatkan tampilan yang lebih menarik (Setiawan, 2020).

Berdasarkan permasalahan diatas dapat di capai dengan menerapkan suatu sistem yang dapat mengubah metode kerja pelayan dan pelanggan dalam proses pemesanan menu makanan dan minuman dengan menggunakan aplikasi berbasis android.

Sesuai dengan fokus dan masalah penelitian yang telah penulis kemukakan, maka penulis akan membangun aplikasi pemesanan menu pada *K&Y Coffee* untuk mempermudah pihak *Caffe* dalam menyajikan menu makanan dan minuman sekaligus membantu pelanggan dalam proses pemesanan makanan dan minuman. . Metode pengembangan sistem yang

digunakan adalah *extream programming* dan Implementasi sistem ini menggunakan *Android Studio* yang mendukung dua bahasa pemrograman, yaitu *Java* dan *Kotlin* (Nasution et al., 2019), serta bahasa pemrograman *PHP* dan *My SQL* sebagai sistem basis data (Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ & Suwita, 2020). Alat bantu perancangan sistem ini menggunakan *UML (Unified Modelling Language)* dan *BlackBoxTesting* sebagai metode pengujian sistem.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penulis menyusun tugas akhir yang berjudul “**Aplikasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman pada K&Y Coffee Berbasis Android**”, aplikasi dari sisttem ini diberi nama “**K&Y Coffee**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, Maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana membangun sistem aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman pada K&Y Coffee berbasis android?”

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pembahasan dan lebih terarah dari yang telah direncanakan maka penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibangun menggunakan *Software Android Studio*, bahasa pemrograman *Java dan Kotlin*.
2. Menggunakan database *MySQL*.
3. Aplikasi ini dirancang menggunakan *UML (Unified Modelling Language)*.

1.4. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari Penelitian ini bertujuan adalah sebagai berikut:

- a. Merancang dan membangun sebuah aplikasi pemesanan menu pada K&Y Coffee berbasis android.

- b. Mempermudah pemilik *Caffe*, karyawan dan pelanggan dalam proses pemesanan menu.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Proses pemesanan menu menjadi lebih cepat dan efisien.
- b. Membantu karyawan dalam mengelola pesanan.
- c. Mempermudah pelanggan ketika akan melakukan pemesanan menu.

1.5. Metodologi Penelitian

Pengumpulan data merupakan langkah awal dalam sistem penulisan laporan. Data yang terkumpul nantinya akan digunakan dalam pembahasan laporan. Oleh karena itu pengumpulan data harus dilakukan secara sistematis sehingga laporan yang disajikan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian

- a. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada *K&Y Coffee* mulai bulan Desember 2021 dan akan diperkirakan selesai pada bulan Agustus 2022.

- b. Tempat Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat penulis melaksanakan penelitian adalah pada *K&Y Coffee* yang berlokasi di Jl. Lintas Sumatera, Sepancar Lawang Kulon, Kec. Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan, Indonesia, 32152.

1.5.2 Alat

Dalam melakukan penelitian ini alat yang digunakan yakni sebagai berikut:

1. Perangkat Keras (*Hardware*).
 - a. *Notebook Asus Vivobook M415DA.*
 - b. *Prosesor AMD Athlon Silver 3050U with Radeon Graphics 2.30 GHz.*

- c. *RAM 8 GB.*
 - d. *SSD 256 GB.*
 - e. *Smartphone android minimum 4.4.2 (kitkat).*
2. Perangkat Lunak (*Software*)
- a. *Sistem operasi windows 10 home.*
 - b. *Visual Studio Code.*
 - c. *Android Virtual Device Emulator.*
 - d. *Web Browser Chrome.*
 - e. *Microsoft Word 2016.*

1.5.3 Metode Pengumpulan Data

- a. Wawancara

Metode ini dilakukan melalui perbincangan atau tanya jawab secara langsung dengan pemilik *Caffe K&Y Coffee*.

- b. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung pada obyek yang akan menjadi pokok bahasan yaitu mengamati cara pemesanan menu yang ada di *K&Y Coffee*.

- c. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca referensi-referensi atau literatur ilmiah berupa buku, karya tulis ataupun hasil pencarian melalui internet.

1.5.4 Jenis Data

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis yakni sebagai berikut:

- a. Data Primer

Data primer adalah data-data yang diperoleh secara langsung dari observasi dan wawancara dengan pemilik *Caffe K&Y Coffee*. Data yang dimaksud adalah data menu makanan dan minuman serta jumlah meja dan kursi yang ada pada *K&Y Coffee*.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung sebagai pendukung data primer yaitu melalui studi Pustaka dan media perantara. Data sekunder ini dapat berupa buku, laporan, catatan maupun arsip.

1.5.5 Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini digunakan metode *Extreme Programming* (XP) yang merupakan salah satu metode yang tergolong kedalam *Agile Methodology* yang menggunakan permodelan *Unified Modeling Language* (UML) atau disebut juga permodelan *visual*.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas dalam pembuatan skripsi ini maka penulis akan mengelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika dalam penulisan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi Tinjauan umum objek dan memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis/peneliti..

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan hal mengenai perancangan perangkat lunak dimulai dari kebutuhan, metode analisa kebutuhan yang terdiri dari *Unified Modeling Language*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai hasil program yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan mengemukakan kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan serta saran untuk penulis yang telah melakukan peneliti.



Universitas Bina
Dharma

