

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi di Indonesia saat ini sangat pesat, terlebih lagi perkembangan teknologi berbasis komputer dan informasi. Hampir semua lapisan masyarakat telah mengenal bahkan memiliki alat berbasis komputer dan informasi. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan dan penggunaan teknologi yang ada untuk membantu usaha di bidang rumah makan yang akan membantu layanan pemesanan menjadi lebih cepat dan mudah serta memberikan pelayanan yang sangat memuaskan bagi pelanggan (Maryanto & Kesuma 2017).

Penggunaan *smartphone* merambah ke industri makanan, terutama restoran. Beberapa restoran telah memasukan teknologi *smartphone* dalam proses bisnisnya, contohnya saja restoran D'cost dan Vegas Hotdog, yang digunakan sebagai media pencatat pesanan dari *customer* yang dilakukan oleh pelayan restoran atau untuk melihat daftar menu yang tersedia di restoran. Hal ini masih kurang efektif karena pelayan harus mendatangi *customer* untuk memberikan buku menu, lalu mencatat pesanan yang dipesan oleh *customer*. Hal tersebut akan memakan waktu yang cukup besar, apalagi jika kondisi restoran sedang ramai dan semua pelayan sedang sibuk melayani *customer* lain (Ivander & Natalie no date).

Bisnis restoran di Indonesia sudah semakin banyak. Beragam variasi makanan menjadi daya tarik pada setiap restoran dibandingkan dengan makanan yang disajikan di rumah. Pada restoran, pelayan menghampiri pengunjung dan mencatat pesanan pada sebuah kertas kemudian menuju ke dapur agar proses pembuatan makanan yang dipesan. Proses tersebut efisien

untuk restoran yang kecil dan pengunjung yang sedikit. Namun akan timbul masalah jika suatu restoran memiliki ruang yang besar atau pengunjung yang banyak. Oleh karena itu dibutuhkan sistem secara *online* untuk dapat mempercepat proses penyampaian daftar pesanan pengunjung (Kusumawaty & Gunadarma no date).

Restoran Sakurakita beralamat Jalan Soekarno Hatta No. 04, Bukit Baru, Ilir Barat 1, Kota Palembang. Restoran Sakurakita memiliki masalah dari segi banyaknya pesanan dan reservasi pelanggan yang tidak jelas mengakibatkan kerugian karena pemesanan yang dilakukan saat ini melalui telepon, sehingga tempat yang sudah di pesan sering mengalami pembatalan dengan adanya sistem nantinya akan dapat berinteraksi secara langsung kepada pelanggan. Sulitnya mendapatkan tempat yang diinginkan karena di Restoran Sakurakita terdapat ruangan *indoor*, *outdoor*, dan lesehan sehingga pelanggan tidak mendapatkan meja yang diinginkan dengan adanya sistem nantinya pelanggan dapat memilih meja yang diinginkan lewat aplikasi restoran sakurakita ini.

Restoran Sakurakita Informasi produk makanannya masih sulit didapatkan oleh pelanggan karena setiap pelanggan yang ingin memesan harus menanyakan informasi produk makanan dengan menggunakan via telepon, ada juga pelanggan yang ingin memesan harus mendatangi langsung ke restoran sakurakita maka akan menyebabkan besarnya biaya transportasi maupun tenaga dalam *booking* pesanan. dengan adanya sistem ini nantinya dapat memberikan informasi produk makanan secara detail beserta harga dan dapat melakukan pemesanan secara *online*. Sulitnya melihat lokasi jarak ketempat Restoran Sakurakita karena ada pelanggan yang belum mengetahui pasti lokasi tempat jika baru pertama kali, dengan adanya sistem nanti pelanggan bisa *men-tracking* dengan aplikasi restoran sakurakita.

Beberapa penelitian yang dijadikan referensi dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Billy Pratama yang berjudul Sistem Pemesanan Menu Makanan pada KFC Plaju berbasis *android*. Dalam penelitian ini dihasil sistem yang mana pelanggan bisa melakukan pemesanan menu

makanan melalui gadget yang tersedia di masing-masing meja sehingga pelanggan tidak perlu melakukan antrian seperti sebelumnya. Dengan begitu kinerja pegawai menjadi lebih cepat dan akurat(Pratama no date).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ayu Rizka Inayah yang berjudul Aplikasi Pemesanan Menu Makanan di Rumah Makan Berbasis Web Service Menggunakan *Mobile Android*. Dalam penelitian ini dihasil sebuah sistem yang dapat mempermudah pelanggan untuk memesan menu makanan di rumah makan *Waroeng Steak and Shake* Palembang tanpa harus menunggu pelayan datang untuk mencatat pesanan pelanggan. Mempermudah pihak rumah makan *Waroeng Steak and Shake* Palembang dalam sistem pemesanan menu makanan(Inayah no date).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Irma Salamah yang berjudul Aplikasi Pemesanan Tempat Resotran Kota Palembang. Dalam penelitian ini dihasil Aplikasi berbasis android dikhususkan untuk *user*/pelanggan dan memberikan fitur seperti informasi restoran, pemesanan tempat, dapat memilih menu kuliner yang ada, melakukan pembayaran tempat *pebookingan*, dapat memberikan *rating* terhadap tempat kuliner yang telah dikunjungi, dapat memilih kategori wisata kuliner dari ke-4 sampel, dan informasi data pribadi. Aplikasi berbasis *web* ini digunakan oleh admin restoran dimana isi dari fitur yang diberikan hampir sama tetapi fungsinya berbeda, seperti: Menginput dan meng-*update* data seperti; informasi restoran, menu kuliner, dan lokasi tempat duduk, melihat, mengedit dan menghapus data pada pembayaran, reservasi dan reservasi menu dari pihak *user*, serta dapat melihat *rating*(Salamah & Shafariah 2019).

Berdasarkan dari permasalahan diatas maka peneliti ingin membuat judul skripsi “Sistem Pemesanan Makanan dan Layanan Reservasi Pada Restoran Sakurakita Berbasis *Android*”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dan uraian diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah yang ada untuk dijadikan titik tolak pada pembahasan dalam penulisan skripsi ini. **“Bagaimana membangun sebuah Sistem Pemesanan Makanan dan Layanan Reservasi Pada Restoran Sakurakita Berbasis *Android* ?”**.

## 1.3. Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah dalam penelitian untuk membangun sistem pemesanan di Restoran Sakurakita.

1. Penelitian dilakukan di Restoran Sakurakita Kota Palembang.
2. Aplikasi Pemesanan memiliki fungsi pengolahan data makanan, minuman, reservasi, riwayat, dan melihat lokasi restoran sakurakita.
3. Bahasa pemrograman menggunakan bahasa Java.
4. *Database Management System* menggunakan MySQL.

## 1.4. Tujuan dan Manfaat

### 1.4.1. Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan penelitian dari Sistem Pemesanan dan Layanan Reservasi Pada Restoran Sakurakita sebagai berikut.

- a. Memberikan sistem yang dapat melakukan pemesanan dengan menggunakan Aplikasi *Android*.
- b. Pelanggan dapat mengetahui secara cepat dalam mendapatkan informasi jenis produk makanan yang tersedia di Restoran Sakurakita.
- c. Memberikan sistem yang dapat melihat jarak lokasi restoran kepada pelanggan.
- d. Memberikan layanan kepada pelanggan di Restoran Sakurakita dalam mengenal secara rinci produk makanan dan minuman.

### **1.4.2. Manfaat Penelitian**

Berikut merupakan manfaat penelitian dari Sistem Pemesanan dan Layanan Reservasi Pada Restoran Sakurakita sebagai berikut.

- a. Pelanggan dapat dengan mudah melakukan pemesanan dan reservasi meja dengan menggunakan Aplikasi *Android*.
- b. Informasi jenis produk makanan dapat diterima oleh pelanggan secara cepat yang tersedia di aplikasi *android* Restoran Sakurakita.
- c. Pelanggan dapat mengetahui lokasi Restoran Sakurakita di aplikasi *android*.
- d. Restoran Sakurakita dapat memberikan layanan aplikasi *mobile digital* dalam mengenalkan produk makanan dan minuman terbaru.

## **1.5. Metodologi Penelitian**

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

Waktu penelitian yang penulis lakukan mulai dari Januari 2019 sampai dengan April 2019 di Restoran Sakurakita.

### **1.5.2. Metode Penelitian**

Metode Penelitian menggunakan Studi Literatur, Pengumpulan Data, Analisis Permasalahan, Analisis Kebutuhan, Rancangan Sistem, dan Pembuatan Kesimpulan.

### **1.5.3. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penulisan laporan skripsi, sebagai berikut.

#### **1. Studi Pustaka**

Studi pustaka digunakan untuk pengumpulan data seperti didapat dari internet, jurnal, dan buku.

#### **2. Wawancara**

Wawancara digunakan untuk melakukan pengumpulan dari seseorang untuk mengetahui proses bisnis perusahaan.

### 3. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti ini adalah langsung ke Restoran Sakurakita Palembang.

#### 1.5.4. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:28) Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) (Dermawan & Hartini 2017).

Berikut adalah tahapan dalam pengembangan perangkat lunak dengan metode *waterfall*:

##### 1. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

##### 2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

### 3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

### 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

### 5. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari tahap analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak baru.

## 1.6. Sistematika Penulisan

### **BABI PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi 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**

Bab ini akan menguraikan konsepsi dasar yang mendukung penelitian dan mengurai langkah-langkah penyelesaian masalah.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan hasil-hasil yang diperoleh dan cara pencapaiannya. Pembahasan hasil penelitian meliputi kelebihan dan kekurangan serta pengujian.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

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