

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Café merupakan sebuah bisnis yang cukup menjanjikan, dikarenakan peminatnya cukup tinggi terutama dikalangan anak muda. *Café* bukan hanya menjadi tempat tongkrongan anak muda saja untuk menikmati kopi, akan tetapi *Café* juga menjadi tempat bagi banyak orang dalam menghabiskan waktunya, mulai dari melakukan kegiatan kerja maupun sekedar mengobrol santai bersama teman atau keluarga. Menurut (Fahira et al., 2023) *café* bukan hanya tempat menikmati kopi tetapi menjadi tempat yang nyaman untuk mengobrol, menyelesaikan pekerjaan, dan lainnya. *Café* memberikan nuansa yang berbeda dari jenis bisnis kuliner lainnya, *café* menyajikan desain dan suasana yang menarik bagi pengunjung, sehingga memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjung. Menurut (Adler & Dika, 2022) Untuk mendukung percepatan pertumbuhan bisnis diperlukan sebuah teknologi, sehingga proses manajemen *café* menjadi lebih efisien.

Penerapan teknologi dalam bisnis *café* telah menjadi suatu keharusan di era digital seperti saat ini, salah satu aspek teknologi yang sangat berdampak adalah proses pemesanan menu makanan dan minuman (Arista & Firmansyah, 2022). Penggunaan perangkat lunak dalam mengelola stok makanan dan minuman yang tersedia, juga sangat membantu dalam mengoptimalkan persediaan bahan baku dan produk jadi secara *real-time*, sehingga menghindari kekurangan atau kelebihan stok yang tidak diinginkan. Selain itu data transaksi yang tersimpan diaplikasi dapat menjadi bahan untuk dianalisis, mulai dari menu yang paling banyak di pesan, waktu atau paling ramai pelanggan, dapat menjadi bahan evaluasi dan strategi dalam percepatan pertumbuhan bisnis, serta untuk membantu *café* dalam menyusun promosi yang tepat, mengembangkan menu baru, dan meningkatkan kualitas layanan.

Café Eleu Resto merupakan sebuah bisnis yang bergerak dibidang kuliner yang berlokasi di kota Palembang, Sumatera Selatan. Menawarkan ragam pilihan makanan dan minuman, *café eleu resto* ini telah menjadi salah satu

destinasi favorit bagi warga lokal maupun wisatawan yang mengunjungi kota Palembang. Dibuka pertama kali pada tahun 2019 dengan nama "*Unsilen*", namun pada tanggal 19 Desember 2021, *café* ini memutuskan untuk mengganti namanya menjadi "*Café Eleu Resto*". Pemilihan nama "*Eleu*" sendiri bukan tanpa alasan. Kata "*Eleu*" berasal dari bahasa Hawaii yang memiliki arti "aktif". Konsep ini mencerminkan komitmen *café eleu resto* untuk selalu berinovasi, dinamis, dan tetap relevan di tengah persaingan bisnis kuliner yang semakin ketat. Dengan semangat "aktif" ini, *Café Eleu Resto* berusaha untuk terus meningkatkan kualitas pelayanan, menyajikan menu yang

berkualitas dan beragam, serta menciptakan pengalaman kuliner yang tak terlupakan bagi setiap pelanggannya.

Proses pemesanan menu makanan dan minuman di *Café Eleu Resto* masih menggunakan cara konvensional yang memerlukan interaksi langsung antara pelanggan, kasir, dan dapur. Saat pelanggan datang untuk melakukan pemesanan, informasi pesannya akan dicatat secara manual oleh kasir. Kemudian, kasir akan mengirim catatan pesanan tersebut ke dapur untuk diteruskan kepada koki atau pembuat makanan dan minuman. Proses ini membutuhkan waktu ekstra dan rentan terhadap kesalahan atau ketidaktepatan dalam mencatat pesanan. Setiap transaksi yang terjadi dicatat secara manual di buku besar oleh tim kasir. Meskipun ini merupakan cara tradisional yang telah digunakan selama bertahun-tahun, namun metode ini seringkali memakan waktu yang cukup lama dan memerlukan upaya ekstra dalam pengolahan data. Hal ini juga menimbulkan masalah lain bagi pemilik *café*, yaitu kesulitan dalam melakukan rekapitulasi transaksi. Selain itu, penggunaan buku catatan fisik juga meningkatkan risiko kerusakan dokumen atau kehilangan data. Kehilangan data rekap transaksi dapat berdampak negatif pada kegiatan bisnis dan menyulitkan pemilik *café* dalam membuat keputusan strategis berdasarkan data yang akurat.

Untuk menunjang proses pemesanan menu makanan dan minuman menjadi lebih efisien, penulis merancang dan membangun sebuah aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis android. Dengan adanya aplikasi pemesanan berbasis *android* ini akan membantu mempermudah proses

pemesanan makanan dan minuman pada *café eleu* resto. Kasir tidak perlu lagi mencatat secara manual dan memberikan catatan pesanan ke dapur, cukup kasir memilih menu pada aplikasi kemudian mengklik pesan dan secara otomatis pesanan akan ditampilkan pada *dashboard* koki. Sehingga akan mempersingkat waktu, selain itu akan mempermudah pemilik *café* dalam melakukan rekap transaksi sebagai bahan evaluasi dan strategi bisnis ke depannya. Adapun judul penelitian yang penulis lakukan yaitu “**REKAYASA PERANGKAT LUNAK APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN DAN MINUMAN PADA ELEU RESTO & CAFE BERBASIS ANDROID**”.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Bagaimana merekayasa perangkat lunak aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis *android* pada *Café Eleu Resto*?
- b. Siapa saja yang akan menggunakan aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis *android* pada *Café Eleu Resto*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Untuk mengembangkan aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis *android* pada *Café Eleu Resto*.
- b. Memudahkan dan mengefisienkan proses pemesanan menu makanan dan minuman pada *Café Eleu Resto*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman pada *café eleu resto* hanya berbasis *android*.
- b. Aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman ini hanya akan digunakan oleh *café eleu resto* dan customer *café eleu resto* saja.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Dengan adanya aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis *android* ini, membantu mempermudah kasir dalam mengelola data pemesanan makanan dan minuman.
- b. Dengan adanya aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis *android* ini membuat proses pemesanan menjadi lebih efisien dan cepat, waiters tidak perlu lagi mencatat secara manual dan harus ke dapur untuk memberikan catatan pemesanan tersebut.

1.6 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada *Cafe Eleu Resto*, yang berlokasi di Jl. Jaksa Agung R. Soeprapto, 26 Ilir D. I, Kec. Ilir Barat 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30139. Penelitian ini akan dilakukan selama 4 bulan, dari bulan Maret sampai dengan bulan Juni 2024.

1.7 Jadwal Penelitian

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan

NO	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	<i>Explore</i>																	
2	<i>Inixialize</i>																	
3	<i>Productionize</i>																	
4	<i>Stabilize</i>																	
5	<i>System test & Fix</i>																	

1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif, metode kualitatif deskriptif merupakan suatu metode yang digunakan untuk meneliti suatu objek secara menyeluruh, yang berdasarkan fakta-fakta yang benar terjadi dan berdasarkan data-data yang akurat sesuai dengan apa yang

terjadi di lapangan. Pada penerapan metode kualitatif deskriptif penulis melakukan tiga tahapan kerja, sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan ini, penulis menyusun tahap kerja yang akan penulis lakukan. Mulai dari fokus penelitian apa yang akan diangkat, data apa saja yang akan dikumpulkan, bagaimana proses pengumpulan datanya, dan bagaimana proses pengolahan data atau informasi yang didapat dari lapangan nantinya. Dengan tersusunnya tahap kerja yang baik, akan mempermudah tahapan selanjutnya.

b. Pengumpulan data

Dalam melakukan pengumpulan data dari objek penelitian, penulis menggunakan dua tahapan kerja, sebagai berikut:

1. Observasi

Pada tahapan observasi ini penulis melakukan pengamatan secara langsung pada *cafe eleu* resto, pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pemesanan menu makanan dan minuman yang sedang berlangsung di *cafe eleu* resto.

2. Wawancara

Selanjutnya tahapan wawancara, pada tahapan ini penulis melakukan wawancara secara langsung pada pemilik *cafe eleu* resto. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi secara jelas dan akurat langsung dari pemiliknya bagaimana proses pemesanan menu makanan dan minuman yang sedang berlangsung.

c. Kesimpulan

Setelah mendapat informasi yang akurat, benar, dan nyata sesuai dengan apa yang benar-benar terjadi dilapangan, maka penulis melakukan penarikan kesimpulan dari apa yang didapat berdasarkan pada tahapan pengumpulan data. Kesimpulan yang akan diambil yaitu aplikasi seperti apa yang dibutuhkan untuk menunjang proses pemesanan, bagaimana proses merancang dan membangunnya, dan apa saja yang diperlukan untuk membangun aplikasi tersebut.

1.9 Metode Pengembangan Aplikasi

Dalam merancang dan membangun sistem pemesanan menu makanan dan minuman berbasis *android* pada *Eleu Café Resto*, penulis menggunakan Mobile-D Methodology. Mobile-D adalah metode pengembangan yang dikhususkan untuk melakukan pengembangan perangkat lunak berbasis mobile. Mobile-D memiliki urutan pekerjaan yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Urutan Pekerjaan pada Mobile-D

Dari gambar 3 Mobile-D jelas metodologi yang paling rinci untuk tujuan tersebut, memiliki spesifikasi yang komprehensif untuk setiap fase dan tahap, dan untuk tugas-tugas yang terkait (Spataru, 2010). Metode pengembangan aplikasi Mobile-D (Abrahamsson, 2004) terdiri dari tahapan berikut:

- 1) Explore, merencanakan dan menyusun proyek yang akan dikerjakan. Tahap ini meletakkan isu-isu dasar pengembangan sistem, antara lain arsitektur produk, proses pengembangan dan lingkungan pengembangan.
- 2) Initialize, menyiapkan dan memverifikasi semua isu-isu kritis dalam pengembangan yang menentukan keberhasilan proyek. Diakhir tahap ini diharapkan semua sumber daya telah siap untuk memulai membangun sistem.
- 3) Productionize, mengimplementasikan semua kebutuhan fungsional pada produk dengan menerapkan siklus pengembangan secara iterative dan bertingkat.

- 4) Stabilize, mengintegrasikan sub sistem yang telah dibangun menjadi satu kesatuan produk dengan menerapkan siklus pengembangan secara iterative dan bertingkat. pengembangan secara iterative dan bertingkat.
- 2 5) System test and fix, menguji dan melakukan perbaikan sistem. Hasil dari pengujian akan menjadi umpan balik bagi tim pengembang untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan sistem.

