

**BAB 1****PENDAHULUAN****1.1 Latar Belakang**

Seiring perkembangan teknologi serta tingginya tingkat ketergantungan masyarakat akan *smartphone* memiliki pengaruh besar bagi kehidupan masyarakat Indonesia. Sehingga terdapat beragam aktivitas yang mengalami perubahan dari yang berbentuk konvensional menjadi bentuk digital. Kebutuhan masyarakat dalam hal konsumsi makanan dan minuman membuat restoran bersaing dalam memberikan produk dan pelayanan yang terbaik kepada pelanggan. Aktivitas operasional restoran yang dilakukan secara konvensional seperti menyediakan menu, pencarian menu, dan pemesanan makanan. Proses pencatatan pesanan pelanggan secara langsung pada restoran dilakukan dengan menggunakan pulpen dan kertas. Kemudian, proses pemesanan makanan dari luar restoran umumnya dilakukan dengan melakukan aktivitas telepon restoran yang mengharuskan pelanggan untuk menyebutkan dan menyampaikan pesanan secara manual.

Pada tahun 2020, Indonesia sedang dilanda oleh wabah virus pandemi COVID-19. Sehingga pemilik restoran harus memikirkan suatu solusi untuk tetap menjalankan usahanya karena terdapat perubahan pola hidup pada masyarakat Indonesia. Perubahan yang paling mencolok adalah berkurangnya kontak fisik jarak dekat untuk menghindari penularan. Berdasarkan *Panduan Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan di Restoran/Rumah Makan*. Yang terdapat pada poin-12 di panduan umum tata kelola yang menyatakan, “Meningkatkan pelayanan pemesanan makanan dan minuman secara daring, layanan antar makanan dan minuman, *drive thru*, dan lain sebagainya” menjadi sebuah upaya untuk membangun sebuah rancangan aplikasi yang dapat mengubah proses pemesanan makanan konvensional menjadi digital pada restoran bakmi hokky.

Dengan konsep *Electronic Menu (E-Menu)*, memungkinkan pelanggan untuk dapat melihat menu secara digital melalui perangkat *mobile* milik pelanggan, dimana tiap pelanggan dapat menginstall aplikasi untuk melihat produk dan melakukan pemesanan makanan atau minuman melalui perangkat *mobile* pelanggan sendiri dengan men-*generate QR code* dari pesanan pelanggan yang dapat diproses transaksinya dengan menunjukkan *QR code* kepada pegawai. Sehingga dapat meminimalisir interaksi antar pelanggan dan pegawai, kesalahan pemesanan oleh pegawai, dan meningkatkan efisiensi waktu untuk melakukan pemesanan. Setelah pelanggan melakukan pemesanan, maka pesanan tersebut akan diterima oleh pihak pegawai berupa *list order* yang dipesan oleh pelanggan sehingga pemesanan dapat langsung diproses.

Berdasarkan hal tersebut, dalam studi ini dibuatlah suatu *prototype* aplikasi *E-Menu* interaktif sebelum dikembangkan lebih lanjut. Aplikasi *E-Menu* ini dikembangkan untuk platform Android. Dengan memaksimalkan desain pengalaman pengguna (*User Experience*) dan tampilan yang menarik dengan desain tampilan antarmuka (*User Interface Design*). Sehingga aplikasi *E-Menu* pada restoran Bakmi Hokky ini dapat menyajikan tampilan digital yang menarik dan mudah dioperasikan pelanggan, yang diharapkan dapat meningkatkan penjualan dengan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pelanggan dan dapat meminimalisir kontak langsung antar pegawai dan pelanggan, serta memberikan *report* pemasukan yang diterima. Sehingga restoran bakmi hokky dapat mengikuti perubahan pola hidup masyarakat Indonesia.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang akan dibahas pada laporan Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagaimana mengubah proses pemesanan makanan secara konvensional yaitu dari buku menu menjadi digital yaitu Elektronik menu pada restoran Bakmi Hokky?



2. Bagaimana merancang *prototype* aplikasi *E-Menu* yang mudah digunakan dan mudah dioperasikan untuk pelanggan maupun pegawai?
3. Bagaimana implementasi proses pemesanan yang dapat mengurangi interaksi antar pelanggan dan pegawai?

### 1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat rancangan *prototype* aplikasi *E-Menu* pada restoran Bakmi Hokky.
2. Membuat rancangan *prototype* aplikasi *E-Menu* yang mudah digunakan dan mudah dioperasikan oleh pelanggan maupun pegawai.
3. Rancangan *Prototype* aplikasi *E-Menu* ini dapat meminimalisir interaksi antar pelanggan dan pegawai.

### 1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini antara lain:

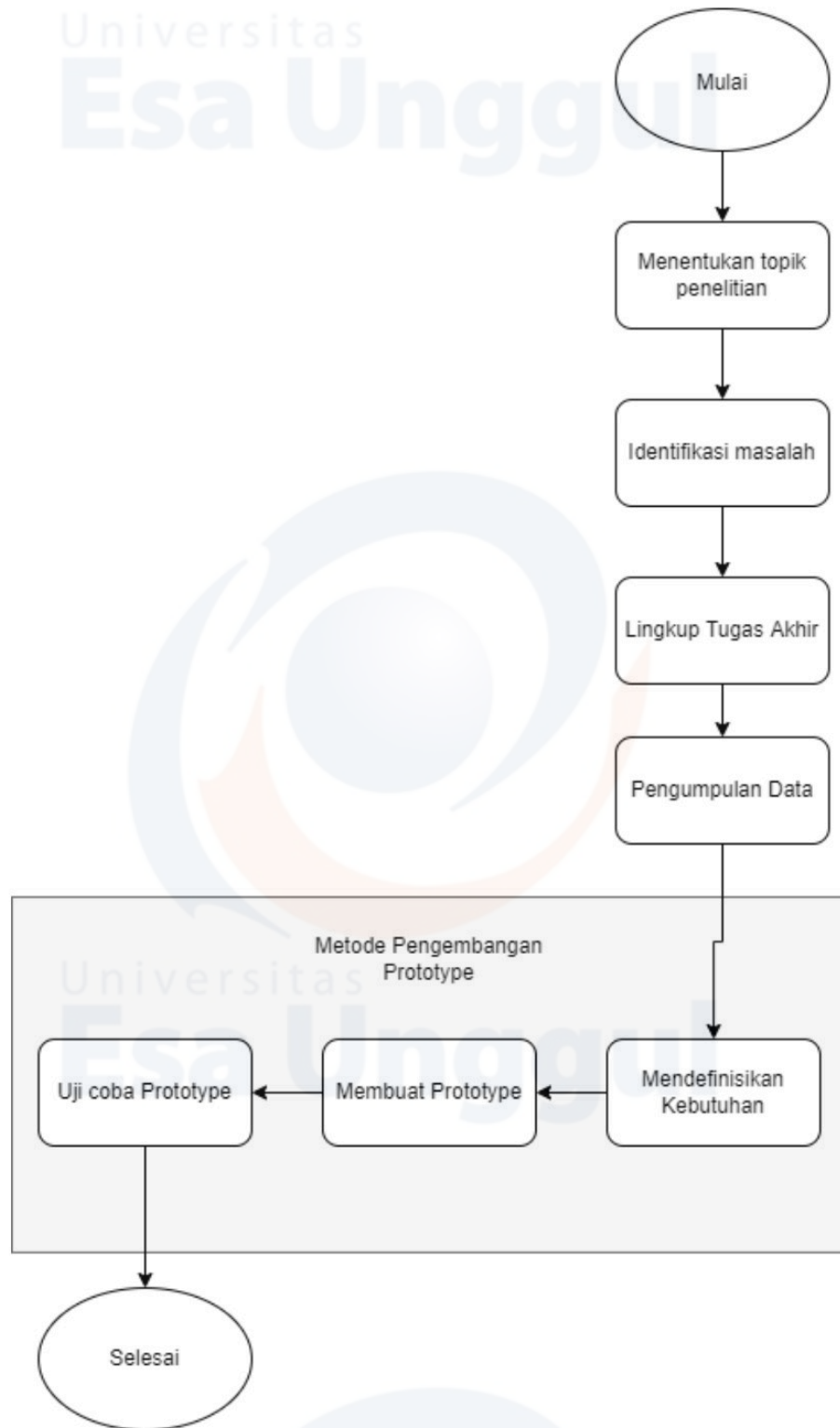
1. Mengimplementasikan ilmu yang didapatkan dalam kegiatan belajar di dalam kampus.
2. Mengubah prosedur pemesanan makanan konvensional menjadi digital.
3. Meminimalisir kesalahan pemesanan yang dilakukan oleh pegawai.
4. Meningkatkan efisiensi waktu dari proses pemesanan.

### 1.5 Lingkup Tugas Akhir

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Dalam penelitian ini *Prototyping* tampilan aplikasi *E-Menu* dirancang dengan menggunakan Figma.
2. Pada pengimplementasian aplikasi dibuat dalam bentuk *prototype* aplikasi mobile.
3. *Prototype* Aplikasi mobile ini dibuat menggunakan Flutter.

1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

## **1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Sistematika penulisan dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu awal, isi dan akhir. Berikut sistematika penulisannya:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, lingkup tugas akhir, kerangka berpikir penelitian dan sistematika penulisan tugas akhir.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi sumber pengetahuan yang menjadi dasar dan mendukung argumentasi tugas akhir. Studi teoritis sesuai dengan yang diuraikan dalam kerangka berpikir.

### **BAB 3 METODE**

Pada bab ini berisi pendekatan yang akan digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir sesuai dengan konteks penelitian.

### **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi rencana hasil yang akan dibuat selama tugas akhir.

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini menyatakan tugas akhir telah selesai dan pandangan alternatif bilamana terdapat peluang saran untuk pengembangan penelitian lanjutan sebagai tugas akhir 2.

### **DAFTAR REFERENSI**

Pada bab ini memuat sumber-sumber yang dikutip dalam tugas akhir.