

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Rumah makan adalah tempat atau bangunan yang diselenggarakan secara komersial dan memberikan pelayanan yang baik dalam bentuk makanan atau minuman kepada semua tamu (Marsum, 2005). Rumah Makan Padang Buaran (RM. Padang Buaran) merupakan salah satu dari sekian rumah makan yang enak, murah, dan berkualitas. Rumah makan padang buaran ini berlokasi di Jalan Raya Narogong kota Bekasi, tempatnya yang mudah dijangkau karena berada di pinggir jalan tersebut membuat siapa saja yang merasa sudah lapar dapat menuju ke tempat makan tersebut. Rumah makan ini buka setiap hari dari jam 10 pagi hingga 8 malam.

Metode pemesanan makanan pada rumah makan ini, sama seperti proses pemesanan makanan di tempat rumah makan lain. Dimulai dengan datangnya pelanggan yang ingin makan, yang selanjutnya pelayan akan menanyakan kepada pelanggan ingin memesan makanan & minuman apa yang ingin dipesan. Pelanggan akan memilih makanan yang ingin dipesan, kemudian pelayan akan mencatat makanan dan minuman apa saja yang dipesan oleh pelanggan tersebut. Setelah semua selesai dicatat, pelayan akan memberikan nomor antrean pesanan dari pelanggan tersebut. Ketika makanan tersebut sudah siap untuk diberikan ke pelanggan maka pelayan akan memanggil nomor antrean tersebut dan memberikannya ke pelanggan.

Namun seiring berjalannya waktu, ketika tiba waktu makan, yang terjadi pada rumah makan ini adalah pada proses pemesanan antrean makanannya yang masih kurang efektif, belum lagi jumlah rata-rata pelanggan ketika masuk waktu jam makan yang membuat antrean tersebut menjadi lebih banyak, sehingga dari antrean tersebut menjadi tidak teratur. Dan permasalahan lainnya adalah tidak adanya informasi dari antrean pesanan makanan tersebut yang membuat pelanggan akan bertanya-tanya apakah makanan tersebut sudah diproses atau belum. Hal ini akan berdampak buruk pada rumah makan ini yang akan kehilangan pelanggannya.

Dengan banyaknya pelanggan yang sudah menggunakan *smartphone*, maka dari itu solusi yang ingin ditawarkan dari masalah tersebut adalah perancangan aplikasi *mobile* mengenai antrean pemesanan makanan. Sebuah aplikasi yang akan diberi nama "AntreeOrder" ini dapat mempermudah pelanggan untuk memesan makanan dan antrean dari rumah makan ini, karena pelanggan dapat memesan melalui *online* maupun di lokasi dengan ponsel yang

dimiliki. Sehingga waktu yang dimiliki pelanggan tidak terbuang begitu saja, dan juga dapat terhindar dari masalah antrean.

Dari uraian di atas maka dari itu penulis membawakan topik yaitu “**Perancangan Aplikasi Antrean Makanan Berbasis *Cross-Platform* Dengan *Framework Flutter***”, yang diharapkan aplikasi ini dapat membantu para pelanggan untuk memesan antrean makanan di rumah makan tersebut.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan identifikasi masalah adalah Bagaimana merancang sebuah aplikasi pemesanan antrean makanan pada Rumah Makan Padang Buaran (RM. Padang Buaran) secara online?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Dari identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Dapat melakukan antrean pemesanan makanan tanpa harus berdiri menunggu untuk melakukan antrean pemesanan makanan dan minuman.
2. Dapat memberikan informasi terkait perkembangan pesanan makanan yang telah dipesan oleh pengguna.
3. Dapat mengurangi adanya kecurangan yang terjadi di dalam antrean.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian perancangan aplikasi AntreeOrder ini adalah :

1. Memberikan kemudahan kepada para pelanggan dan rumah makan, seperti dalam proses pemesanan makanan dan juga proses antrean.
2. Untuk membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam sebuah proses antrean pemesanan makanan dan minuman.
3. Mempermudah untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan dari pesanan makanan melalui ponsel yang dimiliki.

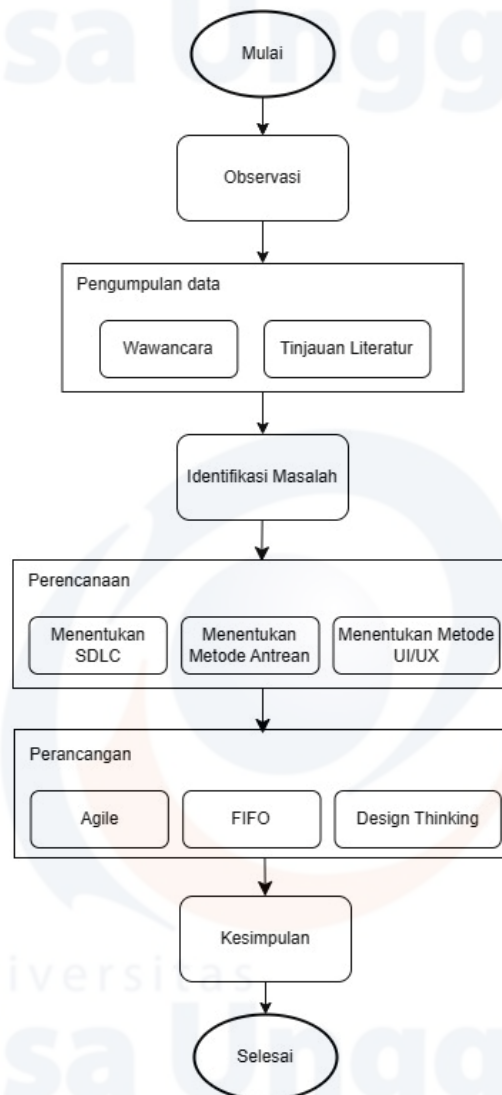
## 1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam aplikasi ini supaya tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang diharapkan, maka permasalahan akan dibatasi sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi meliputi pendaftaran pengguna, pemesanan makanan, pemesanan antrean, pembayaran, dan pengambilan pesanan makanan.
2. Hanya membahas perancangan terkait aplikasi antrean makanan.
3. Perancangan aplikasi ini hanya membahas dari sisi *mobile platform*.

## 1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir bertujuan untuk menjelaskan bagaimana proses penelitian dari awal hingga akhir. Berikut kerangka berpikir dari penelitian ini:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, penulis dimulai dengan melakukan observasi dengan datang untuk terjun langsung ke lokasi. Untuk mencari dan mendapatkan sebuah data, dilakukannya sebuah wawancara pada pihak-pihak terkait dan berdasar pada tinjauan literatur terkait masalah mengenai antrean.

### 1.6.2 Identifikasi Masalah

Dari data yang sudah terkumpul sebelumnya, selanjutnya dilakukannya identifikasi masalah dan didapatkan sebuah masalah yaitu antrean yang panjang terjadi karena kurang efektifnya sebuah antrean. Selain itu juga antrean yang panjang dapat

mengakibatkan kurangnya informasi mengenai status makanan yang dipesan oleh pelanggan.

### 1.6.3 Perencanaan

Pada proses perencanaan ini, setelah masalah teridentifikasi, penulis melakukan perencanaan untuk menentukan dan memilih metode apa saja yang dibutuhkan, mulai dari menentukan metode untuk *Software Development Life Cycle* (SDLC), menentukan metode dari antrean, dan menentukan metode untuk model perancangan UI/UX.

### 1.6.4 Perancangan

Setelah proses perencanaan, selanjutnya proses perancangan yang dimana pada perancangan ini penulis menggunakan metode *design thinking* untuk perancangan model UI/UX, metode first in first out (FIFO) untuk algoritma antrean yang akan digunakan, dan metode agile untuk pengembangan *software*, pada model agile ini terdiri dari perencanaan aplikasi (*plan*), desain aplikasi (*design*), membuat kode dan pengujian aplikasi (*code & test*), perilisian aplikasi (*release*), dan yang terakhir mendapatkan hasil evaluasi (*feedback*). Hasil akhir dari aplikasi ini akan diberi nama yaitu “AntreeOrder”.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Supaya memudahkan untuk memahami persoalan masalah dan pembahasannya, maka sistematika penulisan penelitian ini, sebagai berikut:

### BAB 1 : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

### BAB 2 : Tinjauan Pustaka

Membahas mengenai teori-teori yang berhubungan dengan topik yang dibawakan dan akan digunakan dalam penyelesaian skripsi.

### BAB 3 : Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengidentifikasi penelitian ini.

### BAB 4 : Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini berisi mengenai pembahasan mengenai topik ini serta hasil dari penelitian ini.

### BAB 5 : Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dan juga saran dari penulis, untuk nantinya dapat dilakukan pengembangan selanjutnya pada penelitian ini.