

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi pada era saat ini yang begitu pesat seiring dengan kebutuhan manusia yang semakin meningkat salah satunya di bidang teknologi informasi. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan serta tuntutan kebutuhan manusia akan informasi yang tepat, cepat, dan akurat mendorong terbentuknya sebuah jaringan komputer yang mampu melayani berbagai kebutuhan tertentu dalam waktu yang bersamaan. Jaringan komputer itu dikenal dengan nama internet.

Internet adalah sebuah jaringan komputer global, yang terdiri dari jutaan komputer yang saling terhubung dengan protokol yang sama untuk berbagi informasi secara bersama. Jadi internet merupakan kumpulan atau penggabungan jaringan komputer lokal atau *Local Area Network* (LAN) menjadi jaringan komputer global *Wide Area Network* (WAN). Jaringan-jaringan tersebut saling berhubungan atau berkomunikasi satu sama lainnya dengan berbasis *Internet Protokol* (IP) dan *Transmission Control Protokol* (TCP) atau *User Datagram Protoko* (UDP), sehingga setiap pengguna pada setiap jaringan dapat mengakses semua layanan yang disediakan oleh setiap jaringan (Rachmijati, 2018).

Smartphone adalah handphone pintar yang canggih yang mempunyai sistem operasi secanggih komputer. *Smartphone* dapat dikategorikan sebagai mini komputer yang memiliki kecanggihan dalam berbagai hal serta mempunyai fungsi yang efektif dan efisien karena penggunaanya dapat menggunakannya kapanpun dan di manapun karena ukurannya yang kecil jika dibandingkan dengan komputer. Penggunaan *smartphone* sebagai ponsel pintar yang ada saat ini menjadi perbedaan pada ponsel biasa, hal ini dikarenakan pada *smartphone* terdapat berbagai varian dan keunggulan dalam sistem operasionalnya (Irnawaty & Agustang, 2019).

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dimodifikasi untuk perangkat bergerak (*mobile device*) yang terdiri dari sistem operasi, middleware, dan aplikasi-aplikasi utama. Awalnya, Android dikembangkan onleh Android inc. perusahaan ini kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005. Sistem operasi Android kemudian diluncurkan bersamaan dengan dibentuknya organisasi Operasi Handset Alliance tahun 2007. Selain Google, beberapa nama-nama besar juga ikut serta dalam Open Handset Alliance, antara lain Motorola, Samsung, LG, Ericsson,

T-Mobile, Vodafone, Tpsiba, dan Intel (Huda & Apriyanto, 2019).

Di Indonesia Android merupakan platform yang paling laris dan banyak diminati, karena memiliki *user interface* yang mudah dipahami, fitur-fitur canggih dan menarik yang disediakan, serta harga *smartphone* berbasis Android yang bervariasi mulai dari harga yang relatif terjangkau bagi masyarakat sampai dengan harga yang sangat mahal untuk di Indonesia pada umumnya. Hal tersebut membuat perkembangan *smartphone* berbasis Android yang begitu pesat berdampak langsung pada dunia informasi dan komunikasi di Indonesia. Keadaan ini semakin mendorong pengembang untuk terus melakukan berbagai macam percobaan dan penelitian untuk pengembangan suatu sistem guna memberikan manfaat lebih untuk mempermudah manusia dalam bertukar informasi. Termaksud dalam kebutuhan masyarakat akan informasi tentang bagaimana mempermudah pemesanan. Salah satu contohnya adalah pemesanan minuman di kedai kopi.

Kedai kopi atau *coffe shop* sendiri dalam kamus besar bahasa Indonesia karya, Poerwadarwita dikutip oleh Anik (2009) adalah “sebuah tempat yang menjual kopi dan jenis minuman lain, serta makanan-makanan kecil dengan harga yang murah”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998), kedai kopi (*coffe shop*) adalah suatu tempat (kedai) yang menyajikan olahan kopi espresso dan kudapan kecil. Seiring perkembangannya, selain menyediakan kopi sebagai produk utama, kedai ini menyediakan makanan kecil dan makanan berat. Yang dimaksud Kedai Kopi (*Coffe Shop*) dalam penelitian ini adalah tempat menjual beberapa jenis kopi berikut dengan sebuah tempat perbincangan antar penikmat secangkir kopi (Bagaskara, 2022).

Perkembangan usaha kecil seperti membuka kedai kopi pada era modern ini banyak mendorong masyarakat berlomba-lomba untuk membuka peluang usaha dengan menyediakan tempat untuk dapat menikmati secangkir kopi. Tidak sedikit kalangan masyarakat yang memanfaatkan kedai kopi untuk berkumpul bersama teman dan keluarga sekaligus menikmati beberapa menu yang disajikan.

Salah satu kedai kopi yang ada di jalan Ongki Raya, Kelurahan Penjaringan, Kecamatan Penjaringan, Jakarta Utara yaitu kedai kopi Ngopidulu. Kedai yang berdiri sejak tahun 2019 ini memberikan beberapa olahan jenis kopi menjadi secangkir kopi yang dapat dinikmati dan menemani perbincangan dengan teman atau keluarga. Dengan majunya teknologi saat ini, kedai Ngopidulu memanfaatkan

peluang promosi dengan membuat akun media sosial yang dapat dilihat oleh masyarakat pengguna sosial media tersebut. Dengan begitu informasi tentang keberadaan kedai Ngopidulu dapat tersampaikan pada masyarakat khususnya kaum muda atau kamu milenial yang sudah mengikuti berkembangnya teknologi.

Tidak sedikit pembeli yang datang untuk menikmati secangkir kopi di kedai tersebut. Dengan pelayanan yang masih terbilang manual untuk pemesanan, mengharuskan pembeli berdiri dan mengantri. Dengan kondisi seperti ini, sebagian pembeli kerap tidak sabar dan lelah untuk berdiri beberapa menit dalam antrian yang mengakibatkan pembeli memutuskan untuk membatalkan niatnya untuk memesan kopi.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk mempermudah dalam manajemen pemesanan di kedai kopi Ngopidulu maka diperlukan sebuah aplikasi untuk manajemen pemesanan berbasis Android. Aplikasi ini akan membantu para pembeli dalam mengantri pesanan di meja mereka masing-masing dan tidak harus berdiri dalam beberapa menit. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul *Aplikasi Pemesanan Minuman Berbasis Android Di Kedai Kopi (Studi Kasus : Kedai Kopi Ngopidulu)*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengelolaan manajemen pemesanan minuman di kedai kopi Ngopidulu?
2. Bagaimana perancangan aplikasi berbasis Android untuk manajemen pemesanan di kedai kopi Ngopidulu?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Pengelolaan manajemen pemesanan minuman di kedai kopi Ngopidulu saat ini masih tergolong manual.
2. Merancang aplikasi yang dapat membantu dan mempermudah pengelolaan manajemen pemesanan minuman di kedai kopi Ngopidulu yang saat ini masih

tergolong manual.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak diantaranya sebagai berikut:

a. Bagi peneliti

Peneliti dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan ketrampilan tentang teknik informatika yang telah diperoleh selama menjadi mahasiswa Universitas Esa Unggul, terutama dalam perancangan aplikasi berbasis Android.

b. Bagi Pengguna

Manfaat perancangan aplikasi oleh peneliti untuk mempermudah pemesanan bagi pemilik kedai atau barista sebagai pengguna aplikasi di kedai kopi Ngopidulu secara cepat dan terdata.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan alternatif bagi peneliti yang akan mengangkat topik serupa pada penelitiannya.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, peneliti perlu membatasi masalah-masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini. Pembatasan masalah bertujuan agar peneliti fokus dalam melakukan penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya berjalan pada *mobile* yang berbasis Android.
2. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman java dan *extensible markup language* (XML).
3. Aplikasi hanya berfokus pada manajemen pemesanan minuman di kedai kopi Ngopidulu.
4. Aplikasi hanya digunakan oleh pemilik kedai dan *staff* kedai.
5. Metode pembayaran masih dilakukan secara manual.
6. Pembuatan *database* menggunakan firebase.
7. Pembuatan akun admin dibuat langsung di firebase.

8. Pembeli tidak harus membuat *account*.
9. Aplikasi harus terhubung dengan jaringan internet.
10. Aplikasi dibuat menggunakan *software* Android Studio.
11. Pembuatan akun langsung dari *database*.

1.6 Kerangka Berpikir

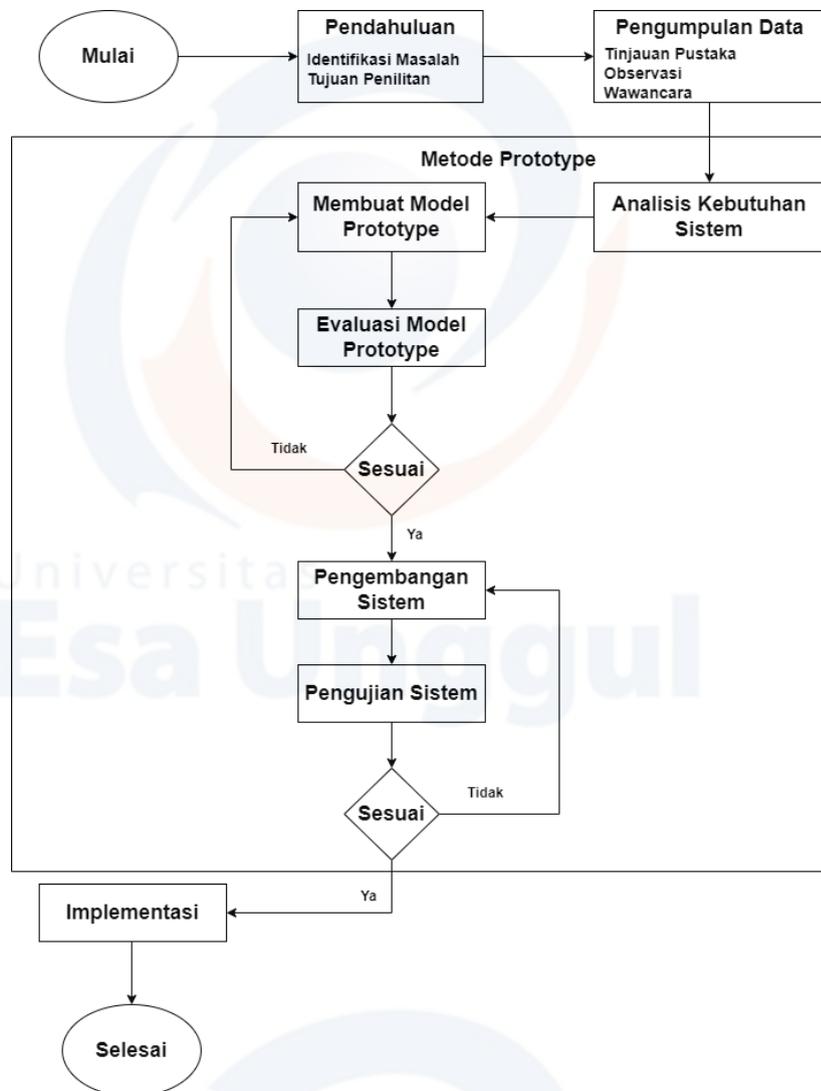
Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah melakukan identifikasi masalah terkait pengelolaan manajemen pemesanan di kedai kopi Ngopidulu. Setelah itu peneliti menentukan tujuan penelitian, yaitu bertujuan pada Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android untuk manajemen pemesanan di kedai kopi Ngopidulu, yang nantinya dapat membantu penjual dalam memanajemen pemesanan yang ada di kedai kopi Ngopidulu kepada pembeli, agar nantinya pemesanan dapat dilakukan dengan mudah, cepat, dan akurat.

Tahapan selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu pengumpulan data dengan melakukan observasi, peninjauan pustaka dan wawancara. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati secara langsung manajemen pemesanan yang berjalan di kedai kopi Ngopidulu. Dalam peninjauan pustaka peneliti mencari literatur sebagai dasar penelitian untuk menyelesaikan masalah secara ilmiah. Tinjauan pustaka menggunakan berbagai jurnal penelitian dan sumber buku yang relevan dan mendukung dalam penelitian ini, sehingga peneliti dapat menggali keterikatan setiap materi pada penelitian yaitu mengenai pengelolaan manajemen pemesanan di kedai kopi Ngopidulu, serta cara pembuatan aplikasi berbasis android. Peneliti mencari data-data yang berkaitan dengan kedai kopi Ngopidulu. Peneliti menggunakan metode wawancara dalam mengumpulkan data, dengan langsung turun ke lapangan untuk melakukan pengamatan dan tanya jawab secara langsung dengan penjual dan pembeli. Data tersebut lalu dianalisis terhadap hasil tinjauan pustaka yang diperoleh sehingga menjadi suatu informasi.

Setelah melakukan pengumpulan data, selanjutnya peneliti mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat. Setelah mengumpulkan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan, peneliti membangun *prototype* dengan membuat perancangan sementara dan dilanjutkan dengan evaluasi yang dilakukan

oleh penjual untuk memastikan apakah *prototype* sudah sesuai dengan keinginan penjual atau belum.

Setelah *prototype* disepakati oleh penjual, kemudian peneliti mulai mendesain dan membangun sistem (*coding*), dan setelah pembangunan sistem selesai maka tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu uji coba pada sistem yang telah dibuat untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau belum sehingga sistem tersebut nantinya bisa digunakan secara optimal dan dapat diimplementasikan.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir ini meliputi:

a. BAB I

Pada Bab I akan dijelaskan tentang pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, manfaat penelitian, batasan masalah, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

b. BAB II

Pada Bab II akan dijelaskan mengenai teori-teori yang menunjang dan mendasari permasalahan dalam pembuatan tugas akhir ini.

c. BAB III

Pada Bab III akan dijelaskan mengenai metode penelitian yang berisi tahapan-tahapan dalam analisis dan perancangan aplikasi berbasis android.

d. BAB IV

Pada Bab IV akan dijelaskan tentang hasil dan pembahasan dari perancangan aplikasi berbasis android untuk manajemen pemesanan di kedai kopi Ngopidulu.

e. BAB V

Pada Bab V akan dijelaskan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan, serta akan dipaparkan pula saran agar aplikasi dapat dikembangkan menjadi lebih baik.