

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bisnis kuliner dirasakan semakin menjamur, ditinjau dari munculnya berbagai restoran dan kafe dengan inovasi serta variasi baru untuk mendorong jumlah pengunjung. Berdasarkan data dari kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif jumlah usaha dibidang tersebut terus mengalami peningkatan khususnya dibidang restoran. Perkembangan usaha tersebut mencapai angka 200 per tahunnya dengan rata-rata tenaga kerja yang diangkat adalah 27 orang tiap usaha. Hal ini dapat diisyaratkan bahwa usaha restoran memiliki prospek yang baik kedepannya sekaligus memberi lapangan pekerjaan untuk masyarakat.

Restoran merupakan bentuk usaha yang menyediakan berbagai jenis makanan dan minuman. Setiap restoran harus melayani jumlah pesanan yang banyak, apabila menerapkan proses pemesanan manual akan berdampak pada kesalahan dalam penulisan pesanan mengenai nama menu maupun jumlah pesannya, selain itu *waiters* juga kesulitan dalam menjawab pertanyaan status pesanan dari pelanggan karena harus pergi ke dapur untuk menanyakannya.

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi dan telekomunikasi. Munculnya beragam aplikasi memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja suatu pekerjaan, baik yang bersifat *desktop based*, *web based* hingga yang sekarang ini munculnya aplikasi-aplikasi baru yang berjalan dalam *mobile* pada sistem *platform* android. Pemilihan *mobile* android untuk salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam pengoperasiannya, karena sifat dari *mobile* yang fleksibel menjadi salah satu alasannya. Kemajuan teknologi telekomunikasi dan komputer telah

merubah sebagian masyarakat (khususnya pengguna *smartphone android*) dalam berinteraksi atau berkomunikasi.

Saat ini muncul teknologi baru dimana komunikasi tanpa menggunakan kabel, seperti dengan menggunakan media internet yang bersifat *N-Tier* pada *mobile android*. Salah satu implementasi *N-Tier* yang populer adalah pada peralatan *mobile* yang digunakan untuk pertukaran data.

Penggunaan media *N-Tier* pada *platform android* untuk restoran akan memudahkan proses pemesanan, karena media alat tulis dan kertas untuk pemesanan makanan dan minuman menemui kendala-kendala antara lain adanya pemesanan yang rangkap (redudansi), tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung. Dengan meningkatnya perkembangan teknologi yang semakin tinggi, menuntut layanan yang semakin mudah, cepat dan praktis. Hal ini dikarenakan mobilitas dari setiap orang yang semakin tinggi dan akan kesulitan jika hanya bergantung pada alat tulis dan kertas dalam memenuhi tuntutan layanan yang mudah, cepat dan praktis tersebut. Pemakaian sistem aplikasi pemesanan makan dan minum untuk memudahkan proses kerja dalam lingkungan restoran. Aplikasi Android pada sisi pelanggan memiliki beberapa fungsi yang akan mendukung sistem, fungsi pemesanan menu-menu yang mencakup gambar dan harga, dan fungsi perincian. Pada sisi Admin memiliki fungsi terima pesanan dan cetak data pesanan pelanggan. Sehingga diharapkan dengan adanya “**APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *N-TIER***” dapat menjadi solusi pemecahan masalah dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman menggunakan kertas dengan sistem teknologi.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang diambil adalah :

1. Bagaimana menghasilkan aplikasi pemesanan makanan dan minuman menggunakan *platform* android menggunakan *N-Tier*?
2. Bagaimana proses aplikasi pemesanan makanan dan minuman dengan *mobile* android ini dapat memberitahu pesanan pelanggan ke bagian dapur dan kasir?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan aplikasi pemesanan makanan dan minuman menggunakan *platform* android menggunakan *N-Tier*.
2. Melaksanakan proses aplikasi pemesanan makanan dan minuman dengan *mobile* android ini dapat memberitahu pesanan pelanggan ke bagian dapur dan kasir.

## 1.4 Batasan Masalah

Pada penyelesaian tugas ini terdapat beberapa batasan masalah yang dikaitkan dengan aplikasi pemesanan makanan dan minuman menggunakan *N-Tier* dengan *platform* android, antara lain :

1. Membahas pembuatan aplikasi android dengan *N-Tier*.
2. Aplikasi ini berjalan pada *mobile* yang memiliki *profile* dan konfigurasi *platform* android dan didukung jaringan yang mempunyai koneksi internet.
3. Tidak membahas tentang keamanan (*security*) didalam aplikasi yang dibuat.

4. Dapur dan kasir menggunakan komputer dengan antarmuka berbasis *web* dengan *script* PHP dan sisi *customer platform* android.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai :

1. Dengan menggunakan *platform* android ini aplikasi dapat berjalan dengan baik.
2. Memudahkan para *customer* untuk memesan menu makanan dan minuman melalui android yang telah disediakan.

### **1.6 Sistematika Penulisan Laporan**

Sistematika yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir ini meliputi :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan manfaat penelitian.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada Bab ini dijelaskan mengenai teori dasar sebagai penunjang dalam pembuatan tugas akhir ini.

#### **BAB III GAMBARAN UMUM**

Pada Bab ini dijelaskan mengenai kerangka pemikiran tentang bagaimana menganalisis permasalahan terhadap aplikasi.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini akan dibahas tentang pembuatan model perancangan aplikasi dan ujicoba aplikasi.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap aplikasi yang dibuat agar dapat terus dikembangkan menjadi lebih baik.