

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era *modern* saat ini perkembangan dunia kuliner khususnya di Indonesia telah mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Dalam artian kuliner saat ini tidak hanya sebatas sebagai pemenuhan kebutuhan primer manusia yaitu kegiatan makan dan minum, namun lebih daripada itu. Dunia kuliner saat ini telah menjelma menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat. Melihat perkembangan yang bagus di dalam dunia kuliner mengakibatkan para wirausaha berlomba-lomba untuk membuka restoran atau rumah makan. Salah satu ciri rumah makan yang menyediakan makanan yang enak adalah rumah makan yang memiliki banyak pelanggan. Banyaknya pelanggan yang datang ke rumah makan tidak jarang menimbulkan kesulitan tersendiri untuk melayani pemesanan makanan dan minuman.

Salah satu rumah makan yang menjadi objek penelitian adalah rumah makan Pondok Ikan Bakar Lesehan Ala'Dien yang tidak jarang juga mengalami kesulitan disaat rumah makan dalam keadaan ramai. Banyaknya pelanggan yang datang ke rumah makan sering kali membuat pelayan kesulitan melayani pelanggan secara optimal, dikarenakan pelayan harus mencatat pesanan di setiap meja satu per satu membuat pelayan terkesan terburu-buru untuk mencatat pesanan pelanggan. Tulisan pelayan yang kadang tidak dapat terbaca, dan kertas pesanan yang sudah dikirim ke bagian dapur sering kali terjatuh, hilang, ataupun basah merupakan resiko dari pencatatan pesanan makanan yang dilakukan oleh pelayan. Selain itu tidak jarang kelalaian pelayan

mengakibatkan redundansi pemesanan karena kurang telitinya pelayan dalam mencatat pesanan pelanggan.

Kesulitan-kesulitan tersebut dapat dikurangi dengan adanya kemajuan dan penerapan teknologi informasi sebagai daya tarik terbaru untuk dapat mempermudah suatu pekerjaan. Hal utama dari penerapan teknologi informasi pada rumah makan Pondok Ikan Bakar Lesehan Ala'Dien adalah untuk meningkatkan pelayanan yang optimal kepada pelanggan, mempercepat proses pemesanan, memperkecil kemungkinan terjadinya redundansi pemesanan, serta mengurangi pengeluaran dari penggunaan alat tulis, kertas, dan sebagainya.

Munculnya beragam aplikasi memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja sekaligus keefektifan suatu pekerjaan, baik yang berbasis pada desktop (*desktop based*), berbasis pada teknologi web (*web based*) maupun yang berbasis pada perangkat ponsel (*mobile based*). Dalam penelitian ini pemilihan *mobile android* sebagai dasar pembuatan aplikasi pemesanan makanan pada rumah makan Pondok Ikan Bakar Lesehan Ala'Dien disebabkan oleh penggunaan *mobile android* yang mempunyai banyak kelebihan diantaranya adalah *Open Source* karena berbasis *Linux* sehingga mudah untuk diperbaiki apabila terjadi kesalahan, mudah untuk di bangun (*easy to development*), dalam segi harga fitur perangkat dengan *platform android* dirasa lebih terjangkau dibandingkan perangkat dengan *platform IOS*, dan juga pada saat ini sudah banyak masyarakat yang menggunakan *smartphone android* dalam keseharian sehingga memudahkan pelanggan untuk mengoperasikan aplikasi pemesanan makanan ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengangkat permasalahan dalam penelitian proposal tugas akhir dengan judul **“Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan di Rumah Makan**

Berbasis Android (Studi Pada Pondok Ikan Bakar Lesehan Ala'Dien)".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah untuk penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi aplikasi pemesanan makanan yang dapat melayani pelanggan secara optimal?
2. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi aplikasi pemesanan makanan yang dapat meminimalkan kesalahan pesan akibat kelalaian pelayan?
3. Bagaimana merancang sebuah sistem aplikasi pemesanan makanan yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan pemilik rumah makan melalui web serta pelanggan melalui aplikasi android?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari tugas akhir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis masalah dalam proses pemesanan makanan di rumah makan Pondok Ikan Bakar Lesehan Ala'Dien sehingga pelanggan mendapatkan pelayanan yang optimal.
2. Merancang aplikasi pemesanan makanan berbasis *android* yang dapat memudahkan pelanggan untuk melakukan proses pemesanan makanan secara mandiri.
3. Merancang aplikasi pemesanan makanan berbasis *android* yang dapat memberikan informasi ketersediaan menu dan status pemesanan kepada pelanggan maupun informasi berupa laporan penjualan dan ketersediaan bahan baku kepada pemilik rumah makan.

1.4. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas, maka dibatasi masalah dalam hal-hal terkait sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas pembuatan aplikasi pemesanan makanan pada rumah makan Pondok Ikan Bakar Lesehan Ala'Dien, dan tidak membahas tentang sistem manajemen rumah makan maupun tentang keamanan di dalam aplikasi tersebut.
2. Pembuatan pemesanan makanan ini hanya untuk pemesanan di dalam restoran (*dine in*) tidak untuk pemesanan secara *delivery*.
3. Aplikasi pemesanan makanan ini hanya terbagi untuk pemilik, pegawai, kepala dapur, dan pelanggan. Dengan membatasi pembahasan pembuatan aplikasi sebagai berikut:
 - a. Proses pengolahan bahan baku ditujukan hanya untuk melakukan pengupdatean stock bahan baku yang masuk setiap harinya, dan tidak membahas proses pemesanan dan pengiriman dari *supplier*.
 - b. Pada proses transaksi, pegawai hanya bertugas untuk memverifikasi bill yang diminta oleh pelanggan dan tidak membahas proses penginputan transaksi pembayaran.
 - c. Laporan untuk pemilik hanya berupa laporan penjualan dan laporan ketersediaan bahan baku.
4. Metode dalam pengembangan aplikasi pemesanan makanan ini menggunakan metode *waterfall*, dengan perancangan sistem menggunakan model *Unified Modeling Language* (UML), dan proses pengujian (*testing*) aplikasi pemesanan makanan ini hanya menggunakan metode black-box testing, hal ini untuk menguji fungsional dari aplikasi dapat berjalan sesuai dengan keinginan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu pihak rumah makan agar dapat melayani pelanggan dengan baik dan optimal meskipun rumah makan dalam keadaan ramai sehingga menimbulkan kepuasan pelanggan.
2. Membantu pihak rumah makan agar dapat meminimalkan terjadinya resiko yang diakibatkan oleh kelalaian pelayan disaat melayani pelanggan.
3. Dengan aplikasi ini dapat membantu pihak rumah makan untuk meminimalkan tenaga pelayan, sehingga mengurangi pengeluaran biaya untuk pembayaran upah karyawan dan juga dapat mengurangi pengeluaran biaya pemakaian kertas dan alat tulis.
4. Dengan aplikasi ini pelanggan dan pemilik rumah makan dapat menerima informasi yang dibutuhkan secara akurat dan relevan.

1.6. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan permasalahan yang akan diangkat dan diselesaikan dalam tugas akhir ini. Dengan tugas akhir ini dapat menawarkan solusi kepada pihak rumah makan Pondok Ikan Bakar Lesehan Ala'Dien untuk meminimalkan masalah-masalah yang terjadi karena menggunakan pemesanan makanan secara manual, yaitu dengan membuat aplikasi pemesanan makanan.

b. Studi Pustaka

Tahap kedua yang dilakukan adalah pengumpulan data dan informasi dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, dan bacaan-bacaan sebagai sumber referensi yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir ini.

c. Studi Lapangan

Tahap ketiga yang dilakukan adalah pengumpulan data dengan cara mendatangi objek penelitian dan mewawancarai pihak rumah makan Pondok Ikan Bakar Lesehan Ala'Dien.

d. Studi Pengembangan Sistem

Tahap keempat ini adalah tahapan yang akan dilakukan dalam pengembangan sistem. Pada tugas akhir ini pengembangan sistem menggunakan model *waterfall* dengan tahapan sebagai berikut:

1. Analisis

Tahap ini adalah proses pengidentifikasian kebutuhan pengguna dalam hal ini pihak rumah makan mengenai spesifikasi sistem yang dibutuhkan dengan melakukan penelitian lapangan ke rumah makan Pondok Ikan Bakar Lesehan Ala'Dien.

2. *Desain*

Tahap ini melakukan pembuatan desain pemodelan sistem dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) setelah mendapatkan kesimpulan dari analisis.

3. *Coding*

Tahap ini melakukan pembuatan aplikasi pemesanan makanan di rumah makan dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan PHP.

4. *Testing dan Implementasi*

Tahap ini melakukan pengujian berdasarkan jalannya fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi tersebut dan melakukan implementasi sistem yang sudah dibangun sesuai dengan kebutuhan proses bisnis.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan, tugas akhir ini akan diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, metode penelitian, jadwal perencanaan serta sistematika pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

BAB III : GAMBARAN UMUM

Pada bab ini menerangkan tentang sejarah rumah makan Pondok Ikan Bakar Leschan Ala'Dien, proses bisnis yang berjalan, kerangka pemikiran, analisis masalah dengan metode *PIECES*, dan rencana solusi pemecahan masalah.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai perancangan aplikasi yang akan dibangun dengan menggunakan metode *Waterfall*, dengan tahapan: Analisis, Desain (*Design*), Pembuatan Kode Program (*Software Constructuion*), Pengujian dan Implementasi (*Testing and Implementation*).

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini