

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Makanan merupakan kebutuhan pokok sehari-hari dari setiap manusia dan setiap orang memiliki cara mereka sendiri untuk mendapatkan makanan yang mereka inginkan. Pada saat ini salah satu cara untuk mendapatkan makanan yang diinginkan adalah dengan pembelian secara delivery. Biasanya orang akan pergi ke restoran untuk membeli makanan, restoran adalah istilah umum untuk menyebut usaha gastronomi yang menyajikan hidangan kepada masyarakat dan menyediakan tempat untuk menikmati hidangan itu serta menerapkan tariff tertentu untuk makanan dan pelayanannya. Umumnya restoran menyajikan makanan di tempat, tetapi ada juga restoran yang menyediakan layanan delivery service untuk melayani konsumennya, Biasanya yang menggunakan jasa delivery tersebut adalah orang yang memiliki banyak kegiatan hingga tidak ada waktu untuk menyiapkan makanan untuk mereka sendiri, ada juga karena menginginkan fast food atau makanan cepat saji [1].

Stanley restoran adalah sebuah tempat yang menjual makanan dan minuman dimana metode dalam pemesanan makanan dan minumannya masih dengan cara tertulis. Permasalahan dari stanley restoran tersebut terletak pada bagian sistem pemesanan yang masih tradisional yang mengakibatkan sering terjadi kesalahan pada proses pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan. Proses pemesanan yang sudah sangat umum dilakukan oleh restoran-restoran yang ada adalah dengan cara order secara manual yaitu pelayan akan menghampiri meja pengunjung untuk memberikan menu, lalu pelayan tersebut mencatat menu makanan dan minuman yang dipesan oleh pengunjung dan terakhir adalah menyerahkan catatan pesanan tersebut ke bagian dapur untuk diproses. Proses pemesanan ini juga dapat dilakukan secara langsung oleh pelayan dengan memberikan menu makanan dan membiarkan pengunjung untuk menulis

pesanannya mereka sendiri dikertas. Sebuah restoran yang menggunakan sistem order secara manual akan membutuhkan banyak waktu dan tenaga kerja [2].

Sistem ini masih efisien pada restoran yang kecil dengan skala pengunjung yang sedikit. Akan tetapi, sistem order manual sangat tidak efisien pada restoran yang memiliki skala besar dengan jumlah pengunjung yang banyak. Menurut sebuah penelitian, 75% orang memiliki *smartphone* dan dari 75% orang tersebut yang memiliki jumlah kurang lebih 4 milyar orang, 1,05 milyar orang diantaranya merupakan pengguna *smartphone* aktif. Semua *gadget* pada masa sekarang rata-rata sudah dilengkapi dengan fitur internet atau yang memudahkan pengguna untuk melakukan pencarian dan menggunakan aplikasi-aplikasi yang berbasis internet [3].

Koneksi internet menjadi sebuah hal yang sudah biasa karena kebanyakan *gadget* seperti *smartphone* sudah dilengkapi koneksi WIFI. Di masa sekarang ini, media *mobile* telah meluas ke berbagai aspek. Mulai dari dunia hiburan, pendidikan, hingga ke dunia bisnis. Media *mobile* memiliki banyak tipe dalam sistem operasinya. Salah satu media *mobile* yang sedang banyak digunakan saat ini adalah Android. Android merupakan sistem operasi yang memiliki keunggulan dibandingkan dengan perangkat *mobile* lainnya. *Android* juga menggunakan fitur layar sentuh yang memudahkan pelanggan dalam penanganan navigasinya [4].

Penggunaan teknologi pada *smartphone* diberbagai aspek sekarang telah dirasakan dampaknya, hingga pada restoran-restoran yang ingin memanfaatkan teknologi ini demi kepuasan dari pelanggannya serta keuntungan bagi pihak restoran. Pada umumnya manusia pada masa sekarang ingin melakukan segala sesuatunya dengan mudah, begitu pula dengan pelanggan restoran yang ingin memesan suatu menu makanan pada sebuah restoran sehingga tidak menghabiskan waktu yang lama. Mudah yang dimaksud adalah pelanggan tidak perlu mengantri dan menunggu untuk mendapatkan sebuah makanan [5].

Saat ini terdapat aplikasi-aplikasi yang mempermudah masyarakat dalam proses pemesanan makanan secara online. Aplikasi yang dimaksud adalah seperti GoFood ataupun GrabFood. Konsep dari aplikasi tersebut adalah untuk

mempermudah pemesanan secara online yang nantinya akan diantarkan ke tujuan yang diinginkan. Namun untuk proses reservasi tempat serta pemesanan makanan secara online masih belum tersedia di aplikasi tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat memudahkan pelanggan dalam memesan makanan secara mudah dan cepat?
2. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat memudahkan pelayan dalam membuat daftar pesanan secara cepat dan mudah?

1.3. Batasan Masalah

Aplikasi pemesanan makanan dan minuman yang dibuat memiliki beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Tidak membahas dan menjelaskan dari segi keamanan pada sistem aplikasi tersebut.
2. Sistem ini hanya dapat memesan makanan minuman pada restoran yang terdaftar.
3. Sistem pemesanan makanan ini hanya berjalan pada *platform* android.

1.4. Tujuan Penelitian

Pembangunan aplikasi ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada perangkat android.
2. Memberikan kemudahan dalam pemesanan makanan dan minuman di restoran dengan memanfaatkan aplikasi.
3. Memberikan informasi menu serta harga makanan kepada pembeli.

4. Aplikasi ini diharapkan pelayan dapat lebih mudah dalam mencatat pesanan-pesanan pelanggan pada setiap restoran dimana pelayan tidak perlu mencatat pesanan pelanggan pada media seperti kertas dan alat tulis.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada aplikasi tersebut adalah:

- a. Analisis

Pada tahapan ini analisis kebutuhan yang dimaksud adalah analisis pada kebutuhan sistem. Langkah pertama adalah mengidentifikasi proses-proses dari pemesanan makanan yang ada sebelumnya, seperti menggunakan metode sms atau telepon. Setelah proses analisis selesai maka akan diperoleh solusi untuk mengatasi masalah yang sebelumnya yaitu dengan cara menggunakan teknologi yang ada saat ini. Proses pencarian informasi mengenai kebutuhan sistem maupun data yang dibutuhkan untuk diterapkan kedalam sistem dapat dilakukan dengan cara wawancara pada pemilik restoran atau tempat makan tersebut secara langsung.

- b. Desain

Pada tahapan ini hasil dari analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya akan diterjemahkan menjadi sebuah desain perangkat lunak. Proses ini fokus pada perancangan secara garis besar (arsitektur sistem) untuk proses pemesanan makanan dan minuman menggunakan diagram UML dan dilanjutkan dengan merancang antarmuka (interface) dari sistem.

- c. Implementasi

Pada tahapan ini akan dilakukan tahap untuk menerjemahkan fungsi-fungsi yang telah dirancang sebelumnya kedalam pengkodean aplikasi sesuai dengan yang dibutuhkan oleh sistem.

Berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, pembangunan sistem pemesanan makanan dan minuman pada sebuah restoran yang berbasis android akan dimulai dari pembuatan program menggunakan bahasa pemrograman JAVA dan php.

d. Pengujian

Pada tahap ini bertujuan untuk memastikan sistem sudah berfungsi sebagai mana mestinya dan mencari kemungkinan adanya kesalahan pada sistem agar masukan dan keluaran yang ada berjalan sesuai yang diinginkan. Mulai dari pengujian pada fungsional, serta pengujian integrasi seluruh komponen yang ada pada sistem pemesanan makanan dan minuman tersebut.

e. Pemeliharaan

Pada tahapan ini penyesuaian terhadap lingkungan produksi akan dilakukan untuk memastikan sistem berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya. Permasalahan yang muncul juga akan diperbaiki pada tahap ini, serta memelihara sistem yang digunakan pada rumah makan atau restoran yang bersangkutan.