

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi, masyarakat semakin mengenal yang namanya teknologi. Dan seiring berjalannya waktu manusia sudah tidak asing lagi dengan kecanggihan teknologi. Kebutuhan akan informasi di bidang industri semakin berkembang pesat, ini merupakan bagian dari contoh-contoh dari suatu kemajuan teknologi. Salah satu kemajuan teknologi yaitu adanya internet. Internet juga bisa digunakan sebagai media promosi, media jual beli online. Dan internet juga bisa membawa dampak positif pada dunia bisnis. Banyak dunia bisnis yang sudah merambah menjadi bisnis online. Karena setiap orang dapat memperoleh dan menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja melalui internet. Dalam bisnis online banyak permasalahan salah satunya banyak pesaing pesaing maka manajemen dituntut untuk memberikan pelayanan dan memberikan kualitas produk terbaik, agar kepuasan konsumen selalu terjaga. Sanobar Cafe adalah usaha yang bergerak dalam bisnis kuliner makanan dan minuman yang berada di daerah Pati, Jawa Tengah ini sudah cukup dikenal dikalangan masyarakat Pati khususnya anak muda di daerah Pati. Kunjungan dan pesanan konsumen di Sanobar Cafe meningkat dari waktu ke waktu. Selain menu makanan dan minuman dapat diterima oleh semua kalangan, harga pun relatif terjangkau bila dibandingkan harga cafe lainnya namun seiring berjalannya waktu dan juga masa pandemi pelanggan jadi malas keluar dan menjaga protokol kesehatan sehingga penghasilan

dari Sanobar Cafe menurun. Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh Sanobar Cafe tersebut maka dengan adanya membuat aplikasi pemesanan. Aplikasi berbasis android ini dapat memudahkan pemilik Sanobar Cafe untuk mengatur dan mengelola serta meningkatkan penjualan melalui sistem online atau pesan dari rumah. Persaingan yang begitu ketat di dunia bisnis kuliner. Dengan terciptanya aplikasi pemesanan diharapkan membantu menyampaikan informasi yang detail kepada konsumen baik secara produk maupun harga. Dan diharapkan mampu menjawab permasalahan yang dihadapi oleh Sanobar Cafe sehingga dapat meningkatkan kinerja Sanobar Cafe jadi lebih efisien dapat memberikan kepuasan bagi konsumen. Dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membuat aplikasi pemesanan berbasis *android* yang digunakan untuk proses penjualan Sanobar Cafe. Dengan adanya aplikasi penjualan pada Sanobar Cafe diharapkan mampu menyediakan sarana informasi yang ada di Sanobar Cafe. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pelanggan dalam proses pemesanan dan mempromosikan Sanobar Cafe. Dari uraian tersebut maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian pada Sanobar Cafe dengan judul “SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS ANDROID PADA SANOBAR CAFE”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu adalah sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang aplikasi pemesanan makanan dan minuman secara online pada Sanobar Cafe ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat memberikan pemahaman sesuai dengan yang diharapkan. Dan Agar pembahasan ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang ada, maka batasan masalah sistem ini adalah :

1. Objek penelitian hanya pada Sanobar Cafe.
2. Aplikasi ini digunakan pada *smartphone* dengan sistem operasi *android*, minimal dapat digunakan di versi 4.2 *Jelly Bean*.
3. Pembangunan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada Sanobar Cafe ini ditekankan pada proses pemesanan dengan harga yang tercantum.
4. Pengunjung dapat mendaftar sebagai pelanggan, untuk melakukan transaksi pemesanan makanan dan minuman pada Sanobar Cafe.
5. Penelitian ini hanya membahas tentang pemesanan online melalui *smartphone android*.
6. Pemesanan hanya dapat diproses untuk daerah setempat guna menjaga kualitas pemesanan makanan dan minuman pada Sanobar Cafe.
7. Aplikasi diupload di google play.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membantu penyampaian informasi produk dan harga secara detail kepada konsumen. Dari permasalahan yang dihadapi oleh Sanobar Cafe diharapkan mampu menjawab permasalahan dan meningkatkan penjualan pada Sanobar Cafe menjadi lebih efisien dan meningkatkan pelayanan serta kepuasan bagi para konsumen.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi Sanobar Cafe

Sebagai peningkatan dalam bidang teknologi, serta mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan secara online yang dipesan dari Sanobar Cafe.

2. Bagi Universitas Stikubank Semarang

- a. Sebagai referensi perpustakaan Universitas Stikubank Semarang dalam meningkatkan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa yang akan datang.
- b. Sebagai bahan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar mengajar di lingkungan Universitas Stikubank Semarang.
- c. Untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama belajar di Universitas Stikubank Semarang.

3. Bagi Penulis

Merupakan kesempatan bagi penulis untuk dapat menemukan masalah, menganalisa masalah dan memberikan alternatif jalan keluar serta pemecahannya. Menambah pengetahuan penulis tentang pembuatan program aplikasi berbasis android.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan perantara teknik tertentu. Dalam penelitian ini, menggunakan beberapa metode penelitian yaitu :

1.6.1 Objek Penelitian

Dalam metode penelitian penulis mengambil objek penelitian pada tempat usaha yang bergerak dibidang makanan dan minuman, yaitu Sanobar Cafe.

1.6.2 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Data Primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti.

2. Data Sekunder

Adalah data yang meliputi semua data yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti, ditulis maupun dikumpulkan

secara tidak langsung dari objek penelitian yang dapat berupa catatan dan laporan data yang diperoleh dalam mendukung suatu penelitian.

1.6.3 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk menyusun penelitian ini adalah :

1. Interview (Wawancara)

Wawancara adalah suatu proses yang memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara melakukan tanya jawab dengan sumbernya. Metode wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung kepada pemilik Sanobar Cafe mengenai objek penelitian.

2. Observasi (Pengamatan Langsung)

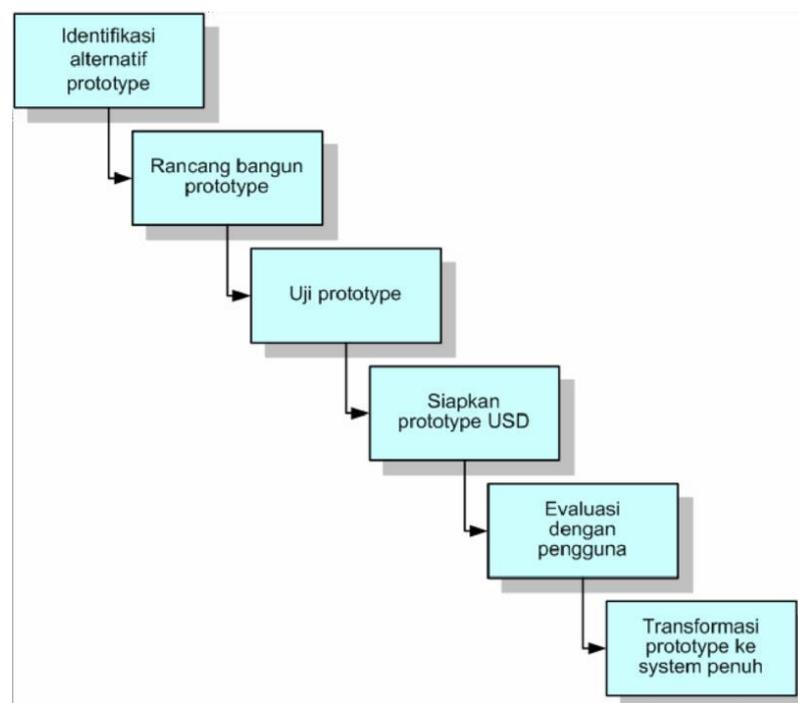
Observasi adalah untuk menganalisa dan mengadakan pencatatan data yang dilakukan dengan cara melihat atau mengamati secara langsung proses pemesanan di Sanobar Cafe.

3. Studi Pustaka.

Di lakukan dengan cara mencari, membaca, mengumpulkan, mencatat, dan mempelajari buku-buku literature maupun sumber-sumber lainnya yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

1.6.4 Metode Pengembangan Sistem

Prototyping adalah salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung mendemonstrasikan bagaimana sebuah perangkat lunak atau komponen-komponen perangkat lunak akan bekerja dalam lingkungannya sebelum tahapan konstruksi aktual dilakukan (Howard, 1997). Tahap-tahap dalam *prototyping* boleh dikata merupakan tahap-tahap yang dipercepat. Strategi utama dalam *prototyping* adalah kerjakan yang mudah terlebih dahulu dan sampaikan hasil kepada pengguna sesegera mungkin.



Gambar 1.1 Proses pada Model *Prototype*

(Harris: 2003)

Langkah-langkah atau tahapan dalam metode *prototype* :

1. Identifikasi kandidat prototyping. Kandidat dalam kasus ini meliputi user interface (menu, dialog, input dan output), file-file

transaksi utama, dan fungsi-fungsi pemrosesan sederhana.

2. Rancang bangun prototype dengan bantuan software seperti word processor, spreadsheet, database, pengolah grafik, dan software CASE (Computer-Aided System Engineering).
3. Uji prototype untuk memastikan prototype dapat dengan mudah dijalankan untuk tujuan demonstrasi.
4. Siapkan prototype USD (User's System Diagram) untuk mengidentifikasi bagian-bagian dari perangkat lunak yang di-prototype-kan.
5. Evaluasi dengan pengguna untuk mengevaluasi prototype dan melakukan perubahan jika diperlukan.
6. Transformasikan prototype menjadi perangkat lunak yang beroperasi penuh dengan melakukan penghilangan kode-kode yang tidak dibutuhkan, penambahan program-program yang memang dibutuhkan dan perbaikan dan pengujian perangkat lunak secara berulang.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat, pengembangan sistem, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJUAN PUSTAKA

Dalam bab ini membahas tentang informasi hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh sebelumnya dan menghubungkannya dengan masalah yang sedang diteliti.

BAB III LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi konsep dasar sistem, aplikasi dan bahasa pemrograman yang digunakan untuk merancang penelitian.

BAB IV ANALISA PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini membahas tentang analisa dan perancangan sistem secara terperinci berupa perancangan desain tampilan (*Layout*), sehingga dapat membangun dan merancang sistem aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis Android pada Sanobar Cafe.

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini membahas tentang proses dari program atau aplikasi yang akan dirancang, cara kerja program, dan mengimplementasikan program yang sudah dirancang.

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menerangkan tentang hasil dari sistem yang sudah dirancang dan diuji coba terlebih dahulu, untuk

mengetahui apakah sistem tersebut sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diambil berdasarkan hasil dan uraian pada bab-bab yang telah dibahas sebelumnya.