

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin meningkat dan berkembang dalam banyak aspek. Seiring berjalannya waktu, manusia sudah tidak asing lagi dengan teknologi yang ada. Salah satu kemajuan teknologi yaitu adanya internet. Dengan adanya internet dapat digunakan sebagai media promosi, media jual beli online, dan dapat membawa dampak positif pada dunia bisnis online maupun offline. Sekarang ini banyak bisnis yang merambah ke bisnis online, karena setiap orang dapat memperoleh dan menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan kapan saja dan di mana saja melalui internet. Namun, bisnis online tetap saja ada kekurangannya dan dapat menjadi masalah salah satu contohnya adalah semakin banyaknya pesaing. Maka dari itu, manajemen dituntut mampu memberikan kualitas dan kuantitas produk yang terbaik ataupun semaksimal mungkin, agar kepuasan konsumen teratasi.

Atap Coffee adalah usaha yang bergerak di bidang makanan dan minuman berkonsep kopi yang bertempat di daerah Jl Raya 33 Cepu, Blora - Jawa Tengah. Atap Coffee sudah cukup terkenal di kalangan masyarakat Cepu khususnya anak muda kota Cepu dan sekitarnya, karena Atap adalah Coffeeshop pertama yang berada di kota Cepu yang berdiri sejak tahun 2016, selain harga yang masih terjangkau atau relatif untuk kalangan anak

muda, tempat dan menu kopi Atap Coffee juga menjadi adalah incaran pertama masyarakat di kota Cepu. Namun seiring berjalannya waktu dan sedang terjadi pandemi COVID-19 pelanggan jadi sering tidak melakukan aktivitas di luar dan berkurangnya pelanggan yang memilih bersantai atau bekerja di coffee shop untuk menjaga prokes sehingga penghasilan Atap Coffee menurun. Dengan adanya masalah yang sedang dihadapi Atap Coffee membuat aplikasi pemesanan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Aplikasi yang berbasis android ini dapat memudahkan crew maupun owner dari Atap Coffee itu sendiri, seperti mengelola maupun meningkatkan penjualan melalui sistem online atau pesan antar. Dengan adanya aplikasi pemesanan ini diharapkan mampu mengatasi masalah yang dihadapi Atap Coffee sehingga dapat meningkatkan kinerja Atap Coffee dan dapat memberi kepuasan terhadap konsumen. Dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membuat aplikasi pemesanan berbasis android yang digunakan untuk meningkatkan penjualan Atap Coffee di masa pandemi. Dengan adanya aplikasi penjualan pada Atap Coffee diharapkan mampu menyediakan informasi maupun memudahkan konsumen untuk mengakses maupun pememesan pada Atap Coffee. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pelanggan dalam proses pemesanan menu dan sekaligus mempromosikan Atap Coffee. Dari penjabaran tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada Atap Coffee dengan judul **“SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS ANDROID PADA ATAP COFFEE”**.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi Atap Coffee yaitu :

Bagaimana cara merancang sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis Android pada Atap Coffee berbasis Android?

## **1.3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah merancang sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis Android pada Atap Coffee :

1. Mempermudah melakukan pemesanan makanan dan minuman secara online pada Atap Coffee.
2. Membantu penyampaian informasi produk dan harga kepada konsumen secara detail.

### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Sedangkan manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain yaitu :

#### **1. Bagi Pelanggan (Customer)**

Mempermudah dan menghemat waktu pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman pada Atap Coffee.

## 2. Bagi Atap Coffe

Meningkatkan bidang teknologi untuk mempermudah pemesanan makanan dan minuman serta membuat fleksibilitas terhadap crew Atap Coffee.

## 3. Bagi Unisbank

Menambah literatur perpustakaan sebagai sumber referensi, studi banding serta bahan kajian bagi mahasiswa lain. Diharapkan mampu digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan di dalam mendidik dan membekali mahasiswa selama masa perkuliahan.

### **1.4. BATASAN MASALAH**

Dengan masalah yang ada, maka dilakukan pembatasan masalah agar pemecahan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik serta menghindari penyimpangan dari judul yang diteliti. Adapun batasan masalah yang akan diterapkan antara lain :

1. Penelitian ini hanya mencakup pemesanan makanan dan minuman pada Atap Coffee Cepu
2. Sistem dirancang menggunakan software android studio dan memanfaatkan framework Laravel, bahasa pemrograman yang digunakan kotlin pada android studio dan PHP pada laravel.
3. Pemesanan makanan dan minuman hanya diterima untuk lokal area, bertujuan untuk menjaga kualitas makanan maupun minuman itu sendiri.

4. Sistem menggunakan perangkat *smartphone* berbasis android dengan pengoperasian android yang mana minimum di versi *Android 4.4 Kitkat*.
5. Mengunggah aplikasi di google playstore membutuhkan waktu untuk mendapat persetujuan dari playstore.
6. Metode pembayaran yang terdapat pada aplikasi menggunakan sementara hanya Mbanking dan OVO, karena membutuhkan biaya besar untuk menggunakan media pembayaran lainnya.
7. Pelanggan tidak mendapat informasi tentang jumlah stok menu dan tampilan denah meja yang tersedia atau sudah habis. Dan harus memindai QR penanda pemesanan makanan dan minuman.

## **1.5. METODE PENGEMBANGAN SISTEM PENELITIAN**

Metode Penelitian yang penulis gunakan dalam penyusunan skripsi ini terdiri dari :

1.5.1 Metode Pengumpulan data yang digunakan adalah :

### **1. Studi Pustaka**

Dalam melakukan perancangan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *android* dibutuhkan beberapa literatur. Adapun literatur yang perlu dipelajari dan didapatkan diperoleh dari buku, artikel, jurnal dan situs-situs yang terkait dengan penelitian yang sedang dibuat. Mempelajari literatur user interface atau desain tampilan pengguna aplikasi berbasis mobile

yang sifatnya *user friendly* atau mudah dipahami dan dapat dengan mudah dioperasikan oleh pengguna sehingga mudah dikenali dan dipergunakan oleh user atau pelanggan.

## 2. Metode Observasi

Penulis mengamati beberapa sistem yang sudah ada sehingga nantinya penulis dapat mengetahui cara kerja sebuah sistem dengan detail serta memahami kelemahan yang bisa dikembangkan lebih lanjut.

## 3. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan melakukan tanya jawab kepada pelanggan, karyawan, serta pemilik dari Atap Coffe untuk membentuk sistem yang berguna serta memudahkan bagi pelanggan, karyawan, dan pemilik Atap Coffe.

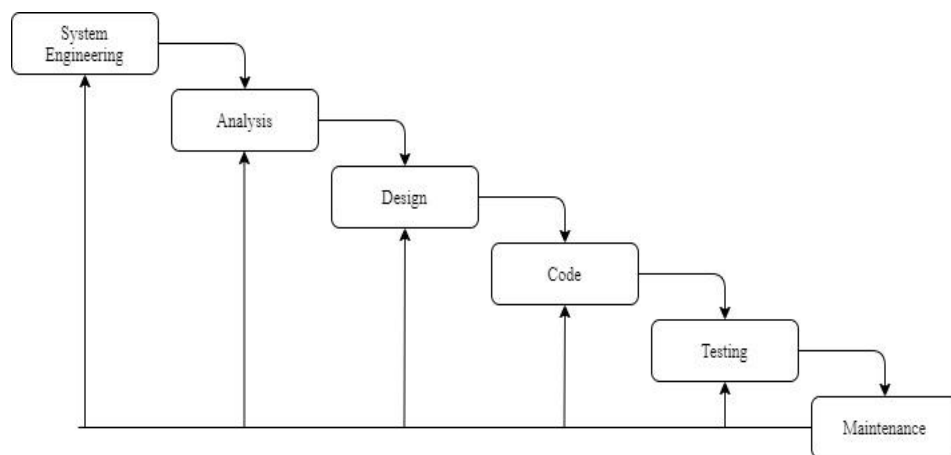
### 1.5.2 Objek Penelitian

Dalam metodologi penelitian penulis mengambil objek penelitian pada Atap Coffe Cepu, Blora – Jawa Tengah.

### 1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem yang digunakan adalah *waterfall* (Chrisantus Trisianto, 2018), yaitu metode pengembangan sistem yang membutuhkan pendekatan sekuensial dan sistematis dalam melakukan pengembangan perangkat lunak dimulai dari tingkat sistem dan kemajuan melalui analisis perancangan, desain sistem, coding, testing, dan pemeliharaan. yang

diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Metode pengembangan sistem *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem Waterfall

Pemodelan ini menyangkut aktifitas sebagai berikut :

a. Perencanaan

Berdasarkan masalah yang terjadi pada Atap Coffe lebih tepatnya dalam masa COVID-19 ini pelanggan banyak memilih untuk tidak melakukan aktivitas di Atap Coffe karena peraturan atau himbauan pemerintah untuk tidak berkerumun, hal ini menyebabkan penurunan pendapatan pada Atap Coffe, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi pihak Atap Coffe melakukan terobosan dengan melakukan pembuatan aplikasi pemesanan makanan dan minuman secara online untuk meningkatkan penjualan.

b. Analisa

Kebutuhan informasi untuk merancang dan membangun sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *android* adalah data produk, data karyawan, data pelanggan, serta lokasi pengirimannya.

c. Perancangan

Dalam merancang sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *android*, penulis menggunakan enterprise architect untuk membuat use case diagram, class diagram, sequence diagram, dan activity diagram.

d. Coding atau Pemrograman

Kegiatan spesifikasi rancangan logikal ke dalam kegiatan yang sebenarnya dari perancangan yaitu dengan memilih konfigurasi pemakai agar nantinya sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *android* ini berjalan dengan baik dan direspon serta diolah dengan baik oleh database sehingga sistem dapat menjalankan tugasnya dengan baik, dalam hal ini penulis menggunakan bahasa pemrograman kotlin sebagai dasar pembuatan *android* nya, PHP dan MySQL sebagai basis datanya.

e. Testing dan Implementasi

Pada tahap ini adalah tahap di mana proses untuk mencoba kinerja dari sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *android* dengan cara masuk ke dalam aplikasi lalu



memasukan data yang diperlukan seperti data diri pelanggan serta data karyawan sebagai keperluan di dalam sistem ini, lalu melakukan testing input data produk lalu pelanggan melakukan pemesanan serta ditanggapi oleh karyawan, sehingga data order dapat dijalankan.

f. Maintenance dan Dokumentasi

Tahap ini melakukan pembenahan atau perbaikan pada sistem Berdasarkan hasil pengujian yang meliputi uji input, proses, dan output dengan acuan rancangan lunak telah terpenuhi dengan hasil sesuai dengan rancangan. Pengujian juga dilakukan pada program utama dan program pendukung lainnya, maka tahap terakhir adalah melakukan pemeliharaan dan dokumentasi sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *android*.

## **1.6. SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan laporan penelitian ini disusun menjadi beberapa bab antara lain sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang pendahuluan yang akan menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

## BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penyajian informasi dan pengolahan data.

## BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisa dan perancangan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *android*

## BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengembangan sistem yang memberikan gambaran tentang program yang dibuat dengan Kotlin, PHP, dan MySQL berbasis website.

## BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian yang ada pada hasil implementasi sistem.

## BAB VII PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari skripsi yang dibuat.