

SISTEM INFORMASI PESAN ANTAR MAKANAN BERBASIS ANDROID DI YANGSAN KULINER KOREA SELATAN BAB I

Fera Setiawati

10511223

ABSTRACT

Lately, food delivery service has been used quite a lot, and the orders are not often as our wish. This is occur because the data collection is done manually which means that the collection of orders are still stored in a collection of files. Further, it can cause deficiencies or errors made by order-receiver such as a lack of information about the available menu whether the menu is still the same as yesterday or there are already few new menus, and to search for the desired food menu takes quite a long time or even worst the order-receiver could have lost the data so that it is necessary to record food menus that have been ordered.

Good system is necessary to be used as food delivery service, which will provide convenience, accuracy, and speed in providing information to customers and all those in need. The purpose of this study is to design, test and implement the Information Systems Food Delivery Andorid Based in Yangsan Culinary, South Korea.

Food Delivery Information System Android Based in Yangsan Culinary, South Korea is to provide convenience to potential customers to see the food menu which is offered and also available. Moreover, it can provide convenience to the order-receiver in purpose to provide information about the available food menu.

Keywords : *Food Delivery, Android, Order by Online*

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Layanan pesan antar makanan di Yangsan Korea Selatan kebanyakan masih menggunakan jasa telepon, yakni pelanggan melepon ke nomor yang disediakan oleh restoran, memesan makanan yang diinginkan dan memberi alamat dimana makanan yang akan dikirim. Bagi pelanggan, pemesanan makanan melalui media telepon

dinilai kurang interaktif karena pembeli tidak bisa melihat langsung menu yang tersedia beserta harga detailnya.

Untuk menunjang jasa pesan antar makanan itu tentunya harus ditunjang dengan menerapkan teknologi informatika dalam proses bisnisnya. Salah satunya dengan menerapkan teknologi Mobile Web Android. Dengan menggunakan teknologi ini diharapkan bisa memberikan tampilan yang lebih interaktif, proses pengantaran makanan menjadi lebih mudah dan cepat. Berdasarkan uraian-uraian diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul **“Sistem Informasi Pesan Antar Makanan Di Yagsan Kuliner Korea Selatan Berbasis Android”**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Adapun identifikasi dan rumusan masalah pada penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang didapat penulis adalah sebagai berikut :

1. Sistem transaksi pemesanan makanan yang dilakukan masih manual, pelanggan hanya melakukan transaksi via telepon. Sehingga sering terjadi kesalah pahaman menu makanan yang dipesan.
2. Pelanggan mendapatkan informasi makanan yang dijual melalui brosur yang dibagi – bagikan marketing, sehingga pelanggan kurang mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai ketersediaan makanan.
3. Proses pemesanan makanan yang lama, karena memanfaatkan kertas untuk mencatat makanan yang dipesan.

4. Perkembangan zaman yang mengarah pada teknologi sehingga memicu usaha menggunakan sistem yang terkomputerisasi dengan menggunakan *Mobile Android*.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang penulis ajukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah Sistem Informasi Pesan Antar Makanan Di Yangsan Kuliner Korea Selatan Berbasis Android dengan variasi baru dan mudah dimengerti oleh pelanggan.
2. Bagaimana menerapkan aplikasi sistem pelayanan berbasis android di Yangsan Kuliner yang mampu mendukung promosi, pemesanan dan pembayaran secara akurat dan cepat.
3. Bagaimana menerapkan sistem pembayaran yang akurat dalam jasa pesan antar makanan di Yangsan Kuliner.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk merancang Sistem Informasi Pesan Antar Makanan Di Yangsan Kuliner sebagai sarana melakukan promosi, pemesanan dan pembayaran pesan makanan agar dilakukan secara akurat dan cepat sehingga menghasilkan informasi yang dapat membantu pemilik Kuliner dan pelanggan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Merancang dan menyediakan sistem pelayanan pesan antar makanan, guna membantu dalam mempromosikan, pemesanan makanan dan melakukan pembayaran pada Yangsan Kuliner.
2. Diharapkan pelanggan mendapat kemudahan, ketepatan, dan kecepatan informasi yang lengkap dan akurat mengenai makanan – makanan yang dijual di Yangsan Kuliner.
3. Sistem ini juga dapat memberikan kemudahan bagi para petugas untuk mengolah data dan membuat laporan.
4. Dengan dibangunnya sistem pelayanan ini, diharapkan makanan yang terjual perminggunya bisa mencapai 100 porsi.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi dua, yaitu :

1.4.1. Kegunaan praktis

Dengan adanya Sistem pesan antar berbasis Android ini, semoga dapat memberikan manfaat bagi Yangsan Kuliner dalam meningkatkan kualitas pelayanan pesan antar, serta dapat memudahkan para pelanggan untuk mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai makanan – makanan yang dijual di Yangsan Kuliner.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Penulis

Semoga dengan adanya pembangunan Sistem Informasi Pesan Antar Makanan Berbasis Android ini dapat menambah kinerja dan wawasan penulis kedepannya.

2. Peneliti lain

Sebagai bahan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang yang sama.

3. Lingkungan pendidikan

Penulis berharap sistem informasi ini dapat menambah dan melengkapi perbendaharaan ilmu-ilmu yang sudah ada serta dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan.

1.5. Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah dalam pembuatan sistem sistem informasi pesan antar makanan berbasis android.

1. Sistem Informasi Pesan Antar Makanan Berbasis Android ini lebih difokuskan untuk Yangsan Kuliner, dan dikhususkan hanya untuk mahasiswa Universitas Youngsan.
2. Pemesanan pada Sistem Informasi ini dapat memesan makanan, mengirim alamat tujuan pengiriman makanan dan memilih cara pembayaran. Membayar dengan ATM atau dengan uang tunai.
3. Gambar yang ditampilkan yaitu gambar dari setiap makanan yang dijual.
4. Adapun batasan pengerjaan yang tidak dilakukan adalah *maintenance* atau perawatan aplikasi setelah proses implementasi
5. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data objek yaitu menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) sebagai alat bantu.

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi pelaksanaan penelitian ini bertempat di Universitas Youngsan, Kampus Heunde dan Kampus Yangsan. Dan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis melakukan penelitian pada bulan April – Agustus 2016.

Tabel 1.1 Tabel Kegiatan Penelitian

No	Aktifitas	2016																			
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Identifikasi kebutuhan pemakai	■	■	■	■																
2	Membuat prototipe					■	■	■	■	■	■	■	■								
3	Menguji prototipe													■	■	■	■				
4	Memperbaiki prototipe																	■	■	■	■
5	Mengembangkan versi produk																				■

1.7. Sistematika Penulisan

Dari penyusunan laporan diatas untuk memperjelas secara rinci uraian bahasan Bab demi Bab dalam Skripsi ini, maka penulis membuat Sistematika Penulisan Laporan agar mempermudah pembaca dalam memahami laporan ini.

Adapun Sistematika Penulisan Laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang Pendahuluan, Latar Belakang Penelitian, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan

Penelitian yang terdiri atas Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan dasar teori-teori yang melandasi penulisan laporan skripsi.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini menerangkan tentang objek penelitian yang akan diteliti pada laporan skripsi dan metode penelitian yang digunakan oleh penulis.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan hasil implementasi yang di dapat dari objek yang telah di teliti dan merupaka hasil solusi dari pembahasan masalah-masalah yang terjadi pada objek penelitian.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini penulis akan menguraikan kesimpulan yang didapat selama penulis melakukan kegiatan penelitian, serta memberikan saran– saran untuk pengembangan sistem agar berguna bagi perusahaan yang telah di teliti.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

menurut *Abdul Kadir* dalam bukunya ”Pengenalan Sistem Informasi”. Sistem Informasi adalah sejumlah komponen (manusia, komputer,

teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu.[2]

2.2 Android

Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Android merupakan generasi baru platform mobile yang memberikan kesempatan kepada pengembang untuk melakukan pengembangan sesuai dengan yang diharapkan.[3]

2.3. Android Studio

Android Studio adalah sebuah IDE untuk Android Development yang diperkenalkan google pada acara Google I/O 2013. Android Studio merupakan pengembangan dari Eclipse IDE, dan dibuat berdasarkan IDE Java populer, yaitu IntelliJ IDEA. Android Studio merupakan IDE resmi untuk pengembangan aplikasi Android.

2.4. Firebase Realtime Database

Firebase adalah penyedia layanan cloud dengan backend sebagai servis yang berbasis di San Fransisco, California. Perusahaan ini membuat sejumlah produk untuk pengembangan aplikasi mobile ataupun web. Firebase di dirikan oleh Andrew Lee dan James Tamplin pada tahun 2011 dan diluncurkan dengan cloud database secara realtime di tahun 2012. Produk utama dari Firebase yakni suatu database yang menyediakan API untuk memungkinkan pengembang menyimpan dan mensinkronisasi data lewat multiple client. Perusahaan ini diakusisi oleh Google pada Oktober 2014.[7]

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penulis melakukan objek penelitian yaitu pada Yangsan Kuliner di Universitas Youngsan Korea Selatan Telp. 010-2533-5354 Berikut mengenai profil Yangsan Kuliner.

3.1 Sejarah Singkat Yangsan Kuliner

Yangsan Kuliner berdiri bulan Januari 2016 oleh mahasiswi tingkat akhir Jurusan Teknik Komputer di Universitas Youngsan. Berdasarkan penelitian Yangsan Kuliner didirikan karena, sedikit sekali restoran dan Catering yang menyediakan menu Indonesia terutama masakan khalal. Sedangkan di Universitas Youngsan banyak sekali mahasiswa yang berasal dari Indonesia yang mengkonsumsi makanan khalal.

3.1.2 Visi dan Misi Yangsan Kuliner

1. Visi

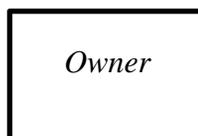
“Menjadikan Yangsan Kuliner sebagai pelopor catering dengan pelayanan profesional dan penyediaan makanan sehat di kalangan mahasiswa”

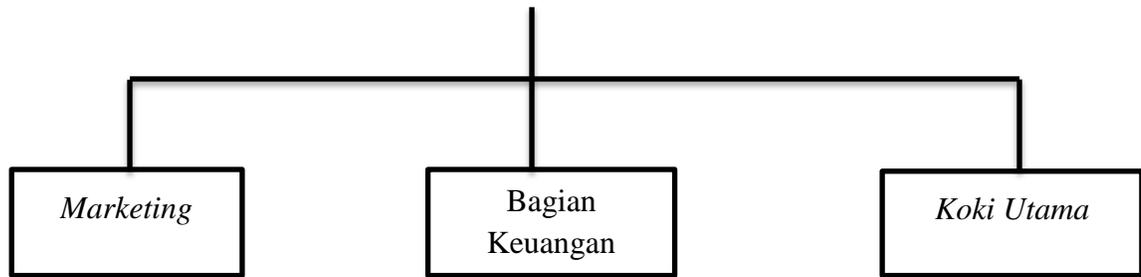
2. Misi

“Menyediakan makanan khas kampung halaman dan mengembangkan pelayanan dengan menyediakan inovasi menu makanan setiap promosi”

3.1.3 Struktur Organisasi

Berikut ini adalah struktur organisasi Yangsan Kuliner, yaitu :





Gambar 3.1 Struktur Organisasi Yangsan Kuliner

[Sumber : *Yangsan Kuliner*]

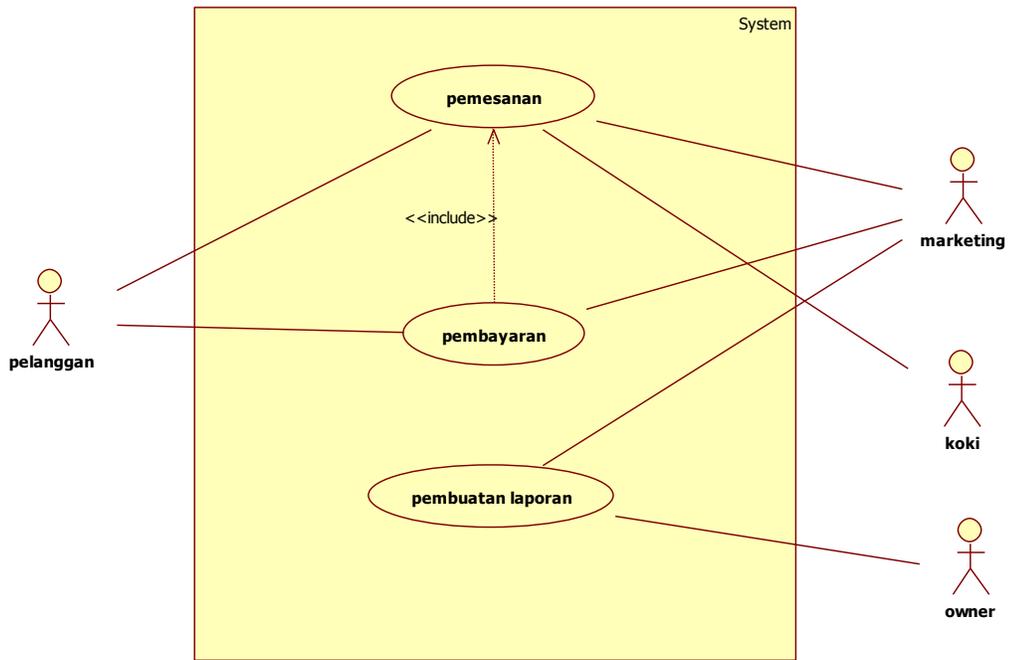
3.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Adapun proses yang sedang berjalan di Yangsan Kuliner adalah sebagai berikut :

Prosedur Pemesanan Makanan Yangsan Restoran :

1. Marketing memberikan menu makanan yang dijual
2. pelanggan memilih makanan yang akan dibeli, jika makanan tersedia maka marketing mencatat data pemesanan, jika tidak ada maka pelanggan memilih kembali makanan yang akan dibeli.
3. Setelah pemesanan selesai marketing menghitung total pesanan dan pelanggan melakukan pembayaran.
4. Marketing membuat bukti pembayaran dan diberikan kepada pelanggan.
5. Marketing memberikan data pemesanan ke dapur untuk dibuat oleh koki.
6. Marketing membuat laporan pendapatan untuk diberikan kepada owner.

3.3.2 Use case diagram yang berjalan



Gambar 3.3 Use Case yang berjalan

3.3.2.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

Tabel 3.1 Definisi Aktor dan deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
A-01	Marketing	Bagian yang bertugas untuk mencatat data pesanan pelanggan
A-02	pelanggan	Orang yang memesan makanan
A-03	Koki	Orang yang membuat makanan
A-04	owner	Pemilik restoran dan menerima laporan dari marketing

3.3.2.2 Definisi Use case dan Deskripsinya

Tabel 3.2 Definisi Use Case dan Deskripsinya

No	Use Case	Deskripsi
UC – 01	Pemesanan	Proses pemesanan makanan dan pencatatan untuk koki membuat pesanan makanan
UC – 02	Pembayaran	Proses pelanggan melakukan pembayaran pemesanan makanan
UC – 03	Pembuatan laporan	Proses pembuatan laporan pendapatan restoran untuk owner

3.3.3 Skenario Usecase

Skenario *Use Case* Pemesanan

Tabel 3.3 Skenario *use case* pemesanan yang sedang berjalan

Identifikasi	
Nama	Pemesanan
Tujuan	Memasukan Data Pesanan Pelanggan
Deskripsi	
Aktor	Marketing, pelanggan
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pelanggan datang ke restoran
Pelanggan	Marketing
	1. memberikan menu restoran
	2. memilih dan memesan makanan
	3. mencatat pesanan makanan
Kondisi Akhir	<i>Cetak data pesanan dan diberikan kepada koki</i>

Skenario *Use Case* Pembayaran

Tabel 3.4 Skenario *use case* pembayaran yang sedang berjalan

Identifikasi	
Nama	Pembayaran
Tujuan	Melakukan transaksi pembayaran
Deskripsi	
Aktor	Marketing, pelanggan
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Marketing menghitung total pesanan
Pelanggan	marketing
	1. membuat dan memberikan bukti pembayaran
2. melakukan pembayaran	
	3. menerima dan cetak bukti pembayaran
Kondisi Akhir	Pelanggan menerima bukti pembayaran

Skenario *Use Case* Pembuatan Laporan

Tabel 3.5 Skenario *use case* pembuatan laporan yang sedang berjalan

Identifikasi	
Nama	Pembuatan laporan
Tujuan	Melihat Laporan pendapatan

Deskripsi	
Aktor	owner
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Marketing membuat laporan pendapatan
Marketing	owner
1. membuat dan mencetak laporan pendapatan	
2. memberikan laporan kepada owner	
Kondisi Akhir	Menerima laporan pendapatan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Pada tahapan ini perancangan sistem yang dibangun digambarkan secara *object oriented* sebelum dilakukan pengkodean dalam bahasa pemrograman. Rancangan sistem transaksi pengelolaan pemesanan makanan di Yangsan Kuliner dimaksudkan untuk menghasilkan suatu sistem baru yang dapat mendukung sistem penjualan di Yangsan Kuliner menjadi terkomputerisasi guna mengefesienkan data juga mengefektifkan waktu yang digunakan.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

1. Sistem informasi pengelolaan transaksi pemesanan makanan diharapkan dapat mendukung fungsi yang sebenarnya, yaitu pelanggan diberikan pelayanan yang baik sehingga keadaan pelanggan yang tadinya kurang baik menjadi lebih baik. Dengan sistem ini pelanggan tidak banyak melakukan aktivitas tidak seperti pada keadaan penggunaan sistem yang berjalan sekarang.
2. Dengan adanya sistem ini data pemesanan makanan menjadi lebih berguna. Data pemesanan yang pada sistem yang sedang berjalan hanya digunakan pada transaksi di bagian marketing dan dapur saja. Pada sistem yang dirancang ini, data pemesanan makanan akan berguna hingga proses pembayaran, dan memungkinkan dapat dibuat laporan pemesanan makanan setiap harinya.

3. Sistem yang dirancang ini dapat menghemat waktu dalam tahap pemesanan makanan, karena setiap prosesnya sudah terorganisir oleh sistem yang didukung oleh penggunaan suatu aplikasi.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem yang diusulkan mengalami perubahan dibandingkan sistem yang digunakan oleh Yangsan Kuliner. Perubahan tersebut yaitu pada proses pemesanan, proses penyampaian data pesanan pelanggan, dan proses pembayaran yang ada di Yangsan Kuliner.

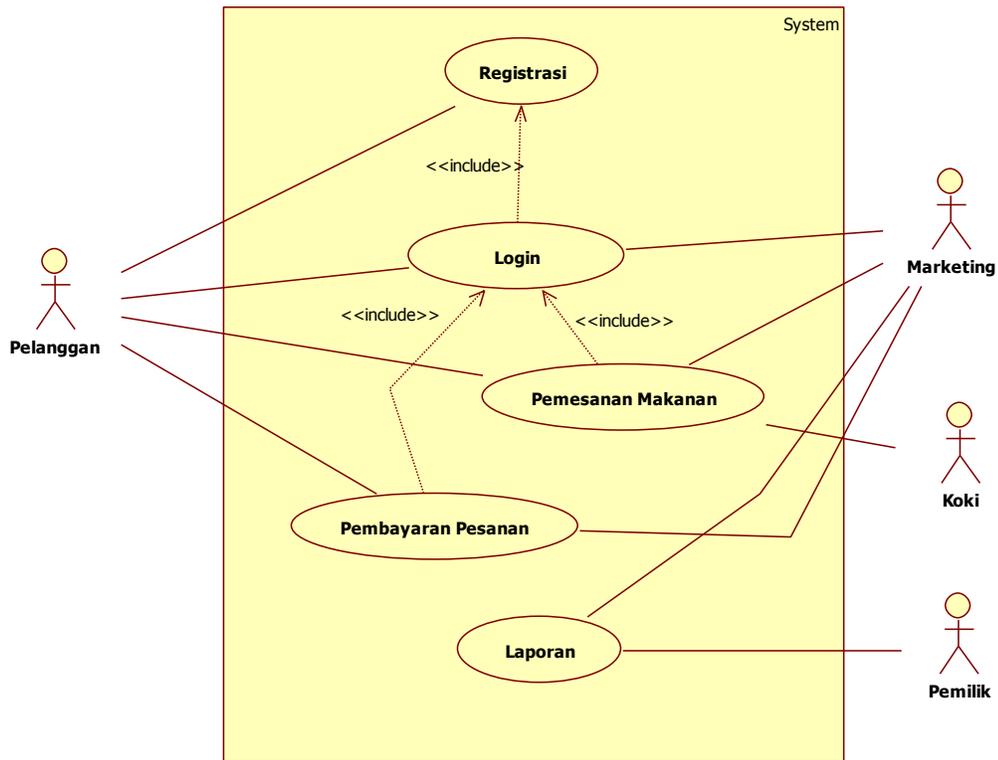
4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

1. Calon pelanggan terlebih dahulu melakukan registrasi di aplikasi Yangsan Kuliner. Dengan memasukkan alamat email, kata sandi dan memilih alamat kampus.
2. Setelah berhasil registrasi, calon pelanggan melakukan login.
3. Jika berhasil login. Pelanggan bisa langsung pilih button “order now” untuk memulai pemesanan makanan.
4. Setelah selesai memilih, pelanggan langsung memilih button “order” untuk konfirmasi pemesanan. Dan memilih cara pembayaran.
5. Aplikasi menampilkan bukti pemesanan dan total pembayaran.
6. Admin mengecek pemesanan pelanggan selanjutnya list pesanan
7. List pesanan diberikan kepada koki di dapur.
8. Setelah pesanan siap. Marketing menyebarkan pesan kepada pelanggan pesanan siap diambil.

9. Pelanggan mengambil pesanan dan membawa bukti transfer jika memilih pembayaran melalui transfer. Jika memilih pembayaran langsung, pelanggan membayar langsung di tempat pengambilan makanan.

4.1.3.1 Use Case Diagram yang diusulkan

Berikut adalah *use case diagram* sistem yang diusulkan:



Gambar 4.1 Use Case Diagram yang diusulkan

a. Definisi Aktor Dan Deskripsinya

Berikut merupakan deskripsi pendefinisian aktor yang diusulkan:

Tabel 4.1 Deskripsi Aktor yang diusulkan

No.	Aktor	Deskripsi
-----	-------	-----------

1.	Pelanggan	Orang yang melakukan pemesanan makanan
2.	Marketing	Bagian yang bertugas untuk menerima data pesanan pelanggan
3.	Koki	Orang yang membuat makanan sesuai pesanan
4.	Pemilik	Sebagai Pemilik yang mengelola dan menerima laporan dari marketing

b. Definisi Use Case Dan Deskripsinya

Berikut merupakan deskripsi *Use Case* yang diusulkan:

Tabel 4.2 Deskripsi *Use Case* yang diusulkan

No.	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1.	<i>Registrasi</i>	Merupakan proses pelanggan melakukan registrasi melalui aplikasi
2.	<i>Login</i>	Merupakan proses pengecekan setiap pengguna apakah sudah terdaftar dan memiliki akun untuk masuk ke sistem atau tidak.
3.	Pemesanan	Merupakan proses yang melibatkan marketing yang menerima pesanan dengan pelanggan yang menginputkan pesanan.
4.	Pembayaran	Merupakan proses yang melibatkan

		marketing dengan pelanggan untuk melakukan transaksi pembayaran.
5.	Laporan	Merupakan proses yang hanya dapat dilakukan oleh pemilik dan marketing untuk melihat informasi laporan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari pembuatan Sistem Informasi Pesan Antar Makanan di Yangsan Kuliner Korea Selatan Berbasis Android ini telah didapatkan beberapa kesimpulan diantaranya :

1. Pemesanan pembelian oleh konsumen dapat dilakukan 24 jam.
2. Pencatatan transaksi dapat dilakukan secara otomatis sehingga kesalahan dalam pencatatan barang berkurang dan menghasilkan data yang akurat serta menghemat waktu dalam proses pencatatan dan pencarian data.
3. Informasi status pesanan dapat dilihat dengan mudah di aplikasi.
4. Proses pemesanan makanan lebih cepat dan akurat.

5.2. Saran

Dari pembuatan Sistem Informasi Pesan Antar Makanan Di Yangsan Kuliner Korea Selatan Berbasis Android ini, penulis menyarankan untuk menambahkan fitur-fitur yang lebih lengkap serta konsep transaksi yang lebih baik lagi. Adapun saran untuk Yangsan Kuliner adalah sebagai berikut :

1. Di aplikasi penjualan yang diusulkan ditambahkan fasilitas untuk mengirim pesan atau menelepon admin.

Pemberitahuan Status makanan yang diantar dapat dilakukan dengan fasilitas sms *gateway*.