

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Idealnya manusia perlu makan sehari tiga kali untuk memenuhi kebutuhan gizinya. Jika asupan gizi tidak terpenuhi maka akan menimbulkan akibat yang buruk bagi manusia itu sendiri. Seperti pertumbuhan fisik yang lambat, kesulitan berfikir dan lain – lain. Menyadari betapa pentingnya kebutuhan makanan, saat ini di kota Yangsan Korea Selatan banyak berdiri rumah makan dari makanan dengan harga murah sampai harga mahal tersedia. Setiap rumah makan berlomba – lomba menawarkan berbagai menu makanan yang bergizi dan bervariasi tentunya.

Manusia semakin sibuk dengan aktivitasnya sehari – hari. Aktivitas yang padat, kebanyakan manusia tidak bisa meninggalkannya karena aktivitas yang mereka kerjakan untuk memenuhi kebutuhan sehari – harinya. Terutama di Korea Selatan ini, manusia pada umumnya gila akan kerja. Mereka berlomba – lomba untuk mendapatkan uang sebanyak mungkin. 14jam sehari mereka bekerja banting tulang. Dari kejadian tersebut itulah banyak orang Korea Selatan di kota Yangsan membuat sebuah jasa pesan antar makanan, yang tujuannya agar manusia yang sibuk bekerja atau melakukan aktivitas yang lain tetap dapat menikmati menu yang ada di rumah makan tanpa harus datang langsung ke rumah makan. Layanan pesan antar makanan inilah yang saat ini populer di Negara Korea Selatan dan menjadi solusi yang tepat untuk masalah ini.

Layanan pesan antar makanan disini kebanyakan masih menggunakan jasa telepon, yakni pelanggan telepon 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.

Sebagai orang asing, tentunya saya berfikir ada kesempatan bagus untuk membuat jasa pesan antar makanan, tapi bukan masakan Korea yang akan dijual melainkan masakan Indonesia. Dalam hal ini saya menjual "Mie ayam" sebagai menu andalan Yangsan Kuliner.

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 Yangsan 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 Yongsan 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 Yongsan 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

N	Aktifitas	2016
---	-----------	------

o		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