# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Dari yang sederhana, hingga yang menghebohkan dunia. Sebenarnya Teknologi sudah ada sejak zaman dahulu, yaitu zaman romawi kuno. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi pada hari ini sudah mencapai titik dimana semua orang dapat terhubung dengan mudah, cepat dan efisien. Dari banyak perangkat yang dihasilkan dari kemajuan teknologi informasi, Handphone atau telepon genggam adalah alat komunikasi yang berfungsi untuk menerima dan mengirimkan informasi yang paling banyak digunakan oleh orang dikarenakan oleh sifatnya yang mudah untuk dibawa kemanapun.

Jenis dari *handphone* yang banyak digunakan pada saat ini adalah *smartphone*. Berdasarkan wikipedia, *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer, belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas. Sangat banyak manfaat teknologi yang dapat kita rasakan saat ini, salah satunya adalah teknologi *mobile*. Dimasa sekarang ini, media *mobile* telah meluas

ke berbagai aspek. Mulai dari dunia hiburan, pendidikan, hingga meluas 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 terbaru yang memiliki kelebihan dibandingkan dengan perangkat *mobile* lainnya. *Android* juga menggunakan sistem layar sentuh (*touch screen*) yang memudahkan pelanggan dalam penanganan navigasinya. Sistem operasi *android* banyak digunakan oleh masyarakat maupun pebisnis karena sifatnya yang *open source* yang artinya memungkinkan pengguna untuk dapat membuat aplikasi atau software sendiri. Para pelaku bisnis telah memanfaatkan kemajuan dari teknologi tersebut untuk mendukung jalannya sistem yang mereka punya. Kemajuan teknologi khususnya pada bidang *mobile android* banyak sekali memberikan keuntungan-keuntungan dan juga dapat memberikan kemudahan dalam penghematan waktu, tenaga kerja dan mengelola data yang masuk setiap harinya. Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi yang pesat dapat memberikan solusi atas masalah ini. Hal ini dapat dicapai dengan menerapkan suatu sistem yang dapat mengubah metode kerja pelayan di rumah makan maupun restoran dalam pemesanan menu makanan dengan menggunakan perangkat berbasis *mobile android*.

R.M Pondok Kapau bergerak di bidang usaha makanan dan minuman. R.M Pondok Kapau yang berdiri sejak 3 Desember 1992 ini sejak awal memang diperuntukan sebagai bisnis *rendevue* atau tempat pertemuan yang membuat pelanggan yang datang bukan hanya menikmati makanannya tetapi juga fasilitas dari tempat makan ini. Dalam pemesanan makanan dan minuman ini, sebagian

masyarakat masih belum mengetahui informasi mengenai menu apa saja yang terdapat di R.M Pondok Kapau, dan juga penghitungan nota pemesanan yang masih manual sehingga memerlukan proses penghitungan cukup lama. Rumah makan Padang memang banyak ditemukan hampir di tiap jalan, menu yang beragam dan pelayanan yang cepat menjadi faktor penting, kebanyakan orang rumah makan Padang selalu jadi pilihan diwaktu lapar dan menginginkan pelayanan yang cepat. Sebelumnya R.M Pondok Kapau ini sudah jadi pusat perhatian saya karena tempatnya yang lebih besar dibanding rumah makan padang lainnya di jalan tersebut. Sistem pemesanan makanan yang terdapat di R.M Pondok Kapau juga masih manual seperti yang masih menggunakan kertas dan pena contohnya. Di zaman yang serba maju saat ini, masyarakat menginginkan segala sesuatu secara praktis dan efisien. Karena hal tersebut lah, R.M Pondok Kapau memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut penulis tertarik untuk membahas tentang "**SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN DI R.M PONDOK KAPAU BERBASIS ANDROID**" sebagai judul skripsi.

## 1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

### 1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Sebagian masyarakat masih belum mengetahui informasi mengenai menu makanan dan minuman di R.M Pondok Kapau.

2. Penghitungan nota pemesanan yang masih manual sehingga memerlukan proses penghitungan cukup lama.

### 1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi pemesanan makanan dan minuman yang sedang berjalan di R.M Pondok Kapau saat ini.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis android di R.M Pondok Kapau.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis android di R.M Pondok Kapau.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis android di R.M Pondok Kapau.

## 1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian dan dirancangnya sistem informasi pemesanan makanan dan minuman di R.M Pondok Kapau berbasis android ini adalah untuk membantu R.M Pondok Kapau dalam membangun aplikasi perangkat lunak, yang dapat mendukung dan meningkatkan pelayanan dengan cepat dan mudah di R.M Pondok Kapau.

### 1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui sistem informasi yang sedang berjalan di R.M Pondok Kapau.
2 Merancang sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis android di R.M Pondok Kapau agar dapat mendukung dan meningkatkan pelayanannya.
3 Melakukan pengujian sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis android yang diusulkan di R.M Pondok Kapau.
4 Mengimplementasikan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis android yang diusulkan di R.M Pondok Kapau.

## 1.4. Kegunaan Penelitian

### 1.4.1. Kegunaan Praktis

Bagi pengguna android, secara praktis diharapkan dapat memudahkan dan memberikan informasi mencari menu makanan dan minuman apa yang ingin dipesan dan yang ditawarkan serta mendapatkan pelayanan pemesanan yang memuaskan dengan cepat dan akurat.

### 1.4.2. Kegunaan Akademis

Dapat memberi kesempatan pada penulis untuk mengaplikasikan ilmu dan teori yang dipelajari selama ini. Selain itu diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan khusunya dalam bidang ilmu Teknologi Mobile. Dan dapat memberikan sumbangan dan refernsi tambahan untuk kepentingan dalam ilmu Teknologi Mobile dan sebagai masukan terhadap instansi yang berkepentingan didalamnya.

## 1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan batasan pembahasan dari metode penelitian yang dibuat agar penyusun skripsi memiliki arah dan tujuan yang jelas. Oleh karena itu penyusun membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi sistem pemesanan makanan dan minuman ini hanya digunakan di R.M Pondok Kapau.
2. Sistem yang akan dibangun hanya dapat dikelola oleh admin (Pelayan/kasir) dan diakses oleh pelanggan yang datang ke R.M Pondok Kapau.
3. Aplikasi sistem pemesanan makanan dan minuman ini hanya untuk mengelola pemesanan, informasi menu dan harga.

## 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di R.M Pondok Kapau, Jl. Dipati Ukur No. 100 Simpang Dago Bandung, (022) 2531994, Jawa Barat.

### 1.6.2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dapat dilihat dalam tabel diberikut ini :

**Tabel 1.1 Jadwal Penelitian**

| No | Kegiatan | Maret 2015 | | | | April 2015 | | | | Mei 2015 | | | | Juni 2015 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Analisis Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Perencanaan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Pembuatan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Pengujian Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Implementasi dan Pemeliharaan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |

## 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini, disusun sebagai berikut :

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi, waktu dan lokasi penelitian dan sistematika penelitian.

**BAB 2 LANDASAN TEORI**

Berisi teori dasar yang mendukung penulisan TA atau Skripsi, mencakup metode atau teknik yang digunakan, teori tentang permasalahan, uraian singkat perangkat implementasi yang dipakai, dan kerangka penyelesaian masalah.

**BAB 3 OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Berisi penjelasan tentang hasil pendefinisian kebutuhan dari permasalahan yang dijadikan topic TA atau Skripsi berikut pemodelanya.

**BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menjelaskan hasil dari pembangunan aplikasi yang telah dilakukan dan menguji dengan beberapa cara yang telah ditentukan.

**BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan (hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah) dan saran (terhadap masalah yang belum terselasaikan sebagai pengembangan dan perbaikan-perbaikan) tentang kasus TA atau Skripsi.