# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Dalam situasi teknologi yang maju seperti sekarang ini, dan didukung dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan pertumbuhan internet yang semakin meningkat menyebabkan timbulnya kemajuan yang pesat yang terjadi di lingkungan komputer. Akan tetapi semua peningkatan akan teknologi tersebut tidak semuanya teraplikasikan di komputer PC atau laptop akan tetapi di semartphone juga mengalami peningkatan.

Perubahan yang terjadi akibat hal ini yaitu semakin diminatinya sistem informasi berdasarkan atas jaringan, dimana jaringan ini memanfaatkan program-program internet untuk membantu aktivitas-aktivitas perusahaan dalam memproses data-data dan alat komunikasi pada kapasitas perkantoran suatu organisasi. Hal ini dilakukan karena akses yang digunakan untuk mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan baik pihak user maupun pihak manajemen akan terasa lebih mudah dan lebih cepat sehingga jangka waktu yang dipergunakan dapat seefisien mungkin tercapai.

Pesatnya perkembangan teknologi sekarang ini juga mempengaruhi pada dunia bisnis, khususnya untuk kemudahan dalam mengelola sistem informasi pada suatu organisasi. Arus globalisasi yang semakin luas, menyebabkan pengaruh pengolahan informasi suatu organisasi menjadi semakin luas dan kompleks. Demikian juga dengan Rumah Makan Kuma Ramen yang merupakan salah satu rumah makan yang menyediakan beberapa menu makanan dan minuman untuk

memenuhi pesanan pelanggan. Aktivitas rumah makan tersebut dalam melayani pelanggan juga melibatkan aktivitas-aktivitas lainnya yang mendukung tercapainya tujuan seperti cara pemesanan makanan.

Rumah makan Kuma Ramen merupakan tempat yang termasuk paling bayak diburu khususnya oleh warga Bandung, selain masakan-masakan khas nunsatara yang tentu banyak digemari oleh warga Bandung makanan dari luar pun mulai banyak disukai oleh para penikmat kuliner kita. Seperti Jepang yang merupakan negara yang cukup banyak menyumbangkan berbagai menu makanannya dan masuk dalam daftar makanan yang layak diburu. Setelah sushi, makanan lainnya adalah mie ramen khas Jepang. Berikut menu - menu makanan yang ada di Rumah Makan Kuma Ramen.

**Tabel 1.1** Daftar Menu dan Harga

| No | Nama Menu | Harga |
|---|---|---|
| MAKANAN | | |
| 1. | Beef katsu donburi | Rp. 25.000 |
| 2. | Chiken karaage ramen | Rp. 22.000 |
| 3. | Chiken katsu ramen | Rp. 24.000 |
| 4. | Chiken katsu curry | Rp. 25.000 |
| 5. | Nabeyaki udon | Rp. 30.000 |
| 6. | Tokyo udon | Rp. 22.000 |
| MINUMAN | | |
| 7. | Ocha | Rp. 5.000 |

| | | |
|---|---|---|
| 8. | Frestea | Rp. 7.000 |
| 9. | Mineral Water | Rp. 4.000 |
| 10. | Pulpy orange | Rp. 8.000 |
| 11. | Teh pucuk harum | Rp. 6.000 |
| EXTRAS | | |
| 12. | Chicken Katsu | Rp. 9.000 |
| 13. | Cicken Karaage | Rp. 8.000 |
| 14. | Beef Katsu | Rp. 10.000 |
| 15. | Ebi Furai | Rp. 10.000 |

Sumber : Owner Kuma Ramen

Akan tetapi sistem pemesanan yang berjalan sekarang masih bayak menemui masalah – masalah karena proses yang berjalan belum terstandarisasi dengan baik. berikut proses bisnis pemesanan makanan yang sedang berjalan di Rumah Makan Kuma Ramen :

1. Pelanggan memanggil pelayan
2. Pelayan mencatat pesanan
3. Pelayan mengulang pesanan ke pelanggan sebelum dibawa ke dapur
4. Pelayan memberi pesanan ke dapur
5. Koki menyediakan / membuat makanan
6. Koki membawa makanan ke area service
7. Pelayan membawa makanan tersebut ke pelanggan
8. Pelayan membawa catatan pemesanan ke kasir
9. Pelanggan memanggil Pelayan jika hendak membayar

Dengan sistem pemesanan yang berjalan seperti diatas masalah – masalah yang mungkin akan di hadapi adalah delivery pesanan dari pelanggan oleh pelayan ke koki akan membutuhkan waktu yang cukup lama karena jumlah pelanggan bayak sedangkan pelayan sedikit. Berikut data jumlah rata-rata pengunjung, karyawan (pelayan, koki dan kasir) dan jangka waktu pemesanan.

**Tabel 1.2** Data pengunjung, karyawan dan waktu pemesanan

| No | Jabatan | Jumlah |
|---|---|---|
| 1. | Head Chef | 1 Orang |
| 2. | Pelayan | 5 Orang |
| 3. | Koki | 4 Orang |
| 4. | Kasir | 2 Orang |
| 5. | Pengunjung | ± 60 Orang / hari (6 jam) |
| 6. | Waktu eksekusi pemesanan | ± 1-3 Menit |

Sumber : Owner Kuma Ramen

Selain masalah cara pemesanan juga penggunaan media alat tulis dan kertas untuk pemesanan makanan dan minuman di rumah makan Kuma Ramen masih digunakan sampai saat ini sehingga banyak menemui kendala-kendala antara lain adanya pemesanan yang rangkap (redudansi), tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung, tidak ramah lingkungan karena menggunakan alat tulis dengan media kertas, juga kesalahan pencatatan akibat sulitnya membaca tulisan tangan.

Dengan permasalahan di atas penulis ingin membahas tentang penerapan Sistem Informasi Pemesanan Makanan yang dipakai pada Rumah Makan Kuma

Ramen. Berkaitan dengan latar belakang tersebut maka penulis ingin memberikan judul tentang "**APLIKASI PEMESANAN BERBASIS MOBILE ANDROID DI RUMAH MAKAN KUMA RAMEN**" Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat menggantikan pemesanan makanan dan minuman yang menggunakan media kertas dan alat tulis lainnya.

## 1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

### 1.2.1. Identifikasi masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijelaskan sebelunya, maka identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut :

1. Delivery pesanan dari pelanggan oleh pelayan ke koki masih membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Pemesanan dari pelanggan kadang rangkap dan sulitnya membaca tulisan tangan sehingga mengalami kesalah fahaman antara pelanggan, pelayan dan koki.
3. Ketika menyerahkan nota pemesanan pada koki kadang pembuatan pemesanan tidak berurutan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung.
4. Media ketika pelanggan melakukan pemesanan tidak ramah lingkungan karena menggunakan alat tulis dengan menggunakan kertas.

### 1.2.2. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasahan, yaitu :

1. Bagaimana menganalisis dan mendefinisikan proses pemesanan makanan yang sedang berjalan di Rumah Makan Kuma Ramen?
2. Bagaimana meracang sistem informasi pemesanan makanan di Rumah Makan Kuma Ramen yang efektif dari segi waktu dan biaya?
3. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pemesanan makanan di Rumah Makan Kuma Ramen yang telah dirancang guna menangani setiap permasalahan yang ada sebelum sistem yang baru di buat?
4. Bagaimana mengevaluasi sistem informasi pemesanan makanan di Rumah Makan Kuma Ramen yang telah diimplementasikan jika terdapat ketidak sesuaian antara sistem yang telah dibangun dengan spesifikasi kebutuhan yang telah didefinisikan?

Penyusun mengidentifikasi persoalan yang dihadapi di tempat dimana penyusun melaksanakan penelitian. Maka dari itu penyusun berusha untuk memberikan solusi untuk masalah yang terdapt pada Rumah Makan Kuma Ramen yang beralamat di Jl. Cimanuk No. 11A Kota Bandung.

## 1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.3.1. Maksud penelitian

Maksud dari Penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi pemesanan makanan di Rumah Makan Kuma Ramen guna mempermudah para pegawai dalam melayani pelanggan sehingga pelanggan merasa puas dalam pelayanannya.

### 1.3.2. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pemesanan makanan yang sedang berjalan di Rumah Makan Kuma Ramen.
2. Untuk mengetahui rancangan sistem informasi pemesanan makanan di Rumah Makan Kuma Ramen yang efektif dari segi waktu dan biaya.
3. Untuk mengetahui bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pemesanan makanan di Rumah Makan Kuma Ramen yang telah dibangun guna menjawab beberapa kendala yang timbul sebelum sistem ini dibuat.
4. Untuk mengetahui bagaimana mengevaluasi sistem informasi pemesanan makanan di Rumah Makan Kuma Ramen yang telah diimplementasikan jika terdapat ketidak sesuaian antara sistem yang telah dibangun dengan spesifikasi kebutuhan yang telah didefinisikan.

## 1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam Penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akdemis.

### 1.4.1. Kegunaan praktis

1. Bagi Penulis
    a) Hasil penelitian ini akan dapat menambah wawasan dan pengetahuan khusus yang ada hubungannya denga masalah – masalah sistem informasi.
    b) Penelitian ini diharapkan sebagai bahan latihan bagi penulis dalam memperoleh informasi dan dapat memberikan gambaran atau masukan terhadap Rumah Makan Kuma Ramen.
    c) Penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan dan penggalaman penulis dalam mengaplikasikan atau mempraktekan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan .
2. Bagi Manager Rumah Makan Kuma Ramen
    a) Hasil penelitian ini akan menghasilkan suatu kesimpulan dan saran terhadap masalah yang dihadapi Kuma Ramen sebagai masukan dan bahan pertimbangan.
    b) Untuk meningkatkan Kinerja Instansi dan mengoptimalkan teknologi yang semakin maju.
3. Bagi Pihak Lain

    Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi untuk memperkaya wawasan dan sebagai bahan referensi tambahan tambahan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya .

### 1.4.2. Kegunaan akademis

Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan sebagari referensi untuk penelitian lebih lanjut bagi rekan – rekan mahasiswa yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada bidang permasalahan yang sama.

## 1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini digunakan untuk proses pemesanan makanan dan laporan penjualan di Rumah Makan Kuma Ramen.
2. Aplikasi ini dibuat disesuaikan dengan kebutuhan proses pemesanan makanan di Rumah Makan Kuma Ramen.
3. Aplikasi ini tidak mengolah laporan keuangan (laba dan rugi).
4. Perangkat yang digunakan adalah *smartphone* berbasis Android versi 4.1 "*Jelly Bean*" (API level 16) yang terintegrasi ke komputer kasir dan tampilan berupa pesanan ke dapur.
5. Tidak membuat fungsi memenej stok persediaan bahan makanan.
6. Tidak membuat fungsi pemesanan *delivery order* (antar jemput).
7. Tidak bisa menambah pesanan menu setelah pesanan di kirim ke koki.

## 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1.6.1. Tempat penilitian

Lokasi penelitian di Rumah Makan Kuma Ramen yang beralamat di Jl. Cimanuk No. 11A Kota Bandung.

### 1.6.2. Waktu penelitian

**Tabel 1.3** Jadwal Penelitian

| KEGIATAN | Bulan | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 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. Mendengarkan Pelanggan** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| a. Observasi | | | | | | | | | | | | | | | | |
| b. Wawancara | | | | | | | | | | | | | | | | |
| c. Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | | | | | |
| d. Analisis Dokumen | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **2. Membangun dan memperbaiki Prototype** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| a. Perancangan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |
| b. Pembuatan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **3. User Menguji Coba Prototype** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| a. Pengujian Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |
| b. Evaluasi Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

**BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

**BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

**BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

**BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.