BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

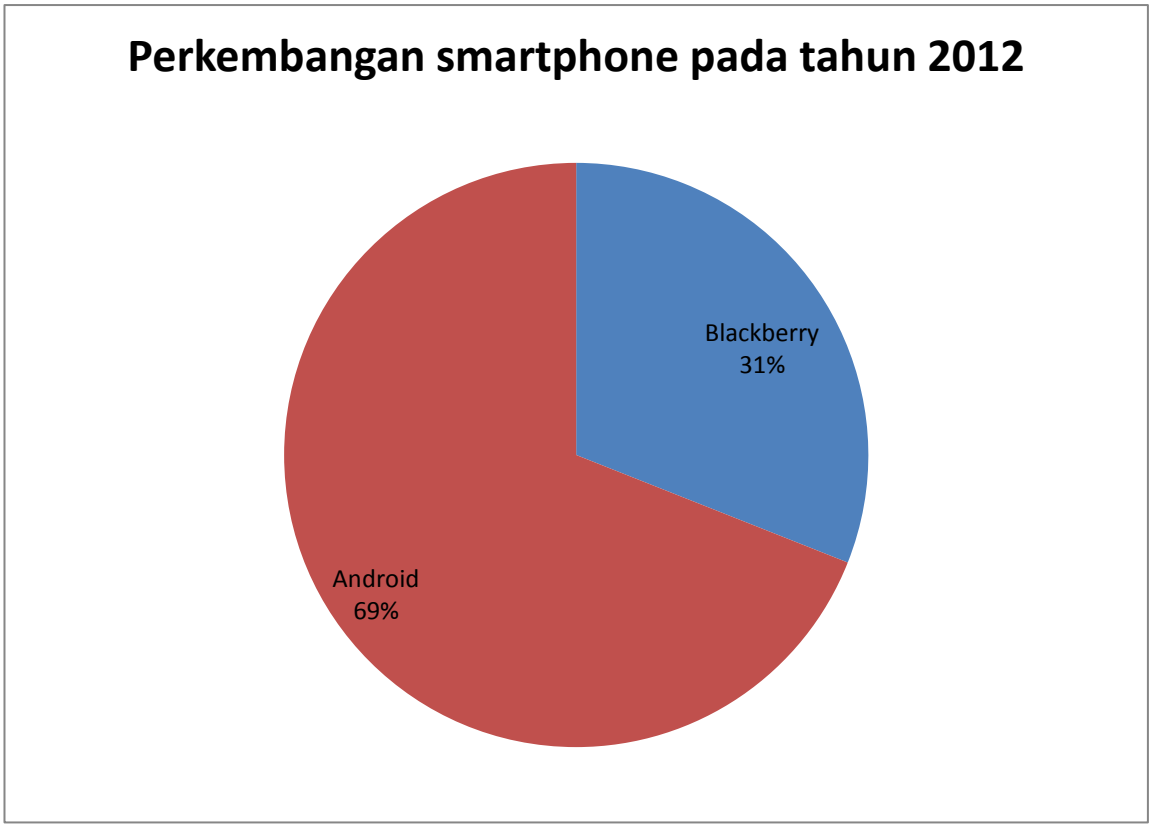
Perkembangan teknologi informasi pada hari ini sudah mencapai titik dimana semua orang dapat terhubung dengan mudah, cepat dan efisien. Dari banyak perangkat yang dihasilkan dari kemajuan teknologi informasi, Handphone atau telepon genggam adalah alat komunikasi yang berfungsi untuk menerima dan mengirimkan 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.

Android adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Pada tahun 2011, pengguna perangkat berbasis Android hanya sekitar 100 juta orang untuk tahun 2012 ini pengguna *operating system* untuk *handset* besutan Google ini meningkat menjadi kurang lebih 400 juta pengguna. Google juga

menjelaskan bahwa dalam satu hari saja, terdapat sekitar 1 juta pengguna perangkat berbasis Android baru. Berikut gambaran pengguna *smartphone* pada tahun 2012



Gambar 1.1 : Perkembangan *Smartphone*

(Sumber : http://www.sharingvision.biz/tag/android/ pada tanggal 13 maret 2013)

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 restoran dalam pemesanan menu makanan dengan menggunakan perangkat berbasis *Mobile Cafe*.

Restoran Shushi den adalah usaha yang bergerak dalam bidang resto yang beralamat di Jl.Hariang Banga No.8 Taman Sari, Bandung. Dengan mengusung konsep restoran jepang, restoran Shushi den menghadirkan suasana eksklusif dalam penyajian berbagai macam menu makanan dan minuman jepang. Selama ini, menurut pengelola Restoran Shushi den, prosedur pelayanan restoran mulai dirasa kurang efektif dan efisien seiring dengan semakin banyaknya pelanggan. Menurut pengelola restoran, jumlah penggunjung tiap harinya bisa mencapai 100 pengunjung. Terlebih lagi jika hari libur jumlah pengunjung bisa mencapai dua kali lipat dari hari biasa. Karena banyaknya jumlah pengunjung yang datang maka terdapat permasalahan dalam beberapa tahapan proses pelayanan, seperti pelanggan harus melakukan antrian pemesanan (order) menu, terlebih lagi jika pelanggan inggin melakukan tambahan pemesanan makanan, menunggu laporan ketersediaan menu dari pelayan dimana pelayan masih harus konfirmasi ulang ke dapur untuk melaporkan pemesanan menu dan mengecek ketersediaan menu. Kemudian pada bagian dapur masih belum tertata rapi terkait hal pengelolaan antrian pemesanan makanan, sehingga menyulitkan dalam memproses pesanan yang akan dibuat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengusulkan perancangan dan implementasi untuk penggunaan aplikasi android khususnya dalam pemesanan makanan yang berjudul “APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN RESTORAN SHUSHI DEN BERBASIS ANDROID”. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah di atas dan memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan makanan yang sesuai dengan yang diharapkan.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah upaya untuk melakukan pencarian dan pendataan masalah-masalah yang akan dibahas. Masalah perlu dirumuskan dengan tujuan agar permasalahan jelas dan tidak menimbulkan keragu-raguan atau tafsir yang berbeda-beda.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang di atas maka dapat di identifikasi masalah yang muncul berkaitan dengan Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Restoran Shushi den Berbasis Android prosedur pelayanan restoran mulai dirasa kurang efektif seiring dengan semakin banyaknya pelanggan yang dating.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah-masalah yang teridentifikasi antara lain :

1. Bagaimana Sistem Pemesanan makanan yang berjalan pada restoran Shushi den saat ini?
2. Bagaimana perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis *Platform* Android di Restoran Shushi den?
3. Bagaimana pengujian Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis *Platform* Android di Restoran Shushi den ?
4. Bagaiamana implementasi Aplikasi Pemesanan makanan Berbasis *Platform* Android Restoran Shushi den ?

1.2 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan di Restoran Shushi den Berbasi Android.

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan aplikasi pemesanan Makanan berbasis *platform* Android guna membantu para pengunjung untuk menentukan pesanan makanan yang tepat bagi para pengunjung. Begitu pula tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu Restoran Shushi den dalam rangka pengenalan jenis makanan kepada para penggunjung.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membuat rancangan atau usulan implementasi Aplikasi Pemesanan Makanan berbasis *platform* Android di Restoran Shushi den.
2. Untuk menguji Pemesanan Makanan berbasis *platform* Android di Restoran Shushi den yang di usulkan.
3. Untuk dapat mengimplementasikan Aplikasi Pemesanan Makanan berbasis *platform* Android di Restoran Shushi den berbasis *platform* Android.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah untuk membantu para pengunjung untuk menentukan jenis makanan serta membantu Restoran Shushi den untuk

memperkenalkan Jenis makanan yang disajikan beserta informasi seputar event yang akan di selenggarakan dan makanan promo yang tersedia di Restoran Shushi den.

1.4.1 Kegunaan Praktisi

Adapun kegunaan praktis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu diharapkan dapat membantu para penggunjung baik lokal maupun asing agar dapat menentukan jenis makanan apa yang inggin mereka pesan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Bagi para pengembang selanjutnya diharapkan agar dapat lebih mengembangkan aplikasi Pemesanan Makanan tidak hanya berbasis platform Android, diharapkan juga untuk bisa mengembangkan pada *platform – platform* lainnya guna membantu para penggunjungg. Dan juga dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan Sistem Pemesanan Makanan di Restoran Shushi den.

1.5 Batasan Masalah

Pada penelitian ini. Dibangun batasan masalah dengan tujuan membatasi cakupan sistem dan aplikasi yang selanjutnya diteliti dan dibangun oleh peneliti. Batasan masalah yang dibuat oleh peneliti antara lain :

1. Aplikasi untuk pelayanan berbasis mobile menggunakan android *platfrom* .
2. Aplikasi untuk bagian kasir menggunakan aplikasi *web bassed*.
3. Aplikasi yang dibuat hanya sebatas pemesanan makana, tidak untuk membuat laporan keuangan restoran Shushi den.

4. Untuk dapat terintegrasi, aplikasi ini terhubung denggna menggunakan wifi sabagai penghubung.

1.6 Waktu dan lokasi penelitian

Adapun waktu dan lokasi penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1.6.1 Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di Restoran Shusi Den yang beralamat di Jl.Hariang Bangga No. 8, Taman Sari – Bandung. Berikut adalah tabel kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan.

1.6.2 Waktu

Adapun waktu yang dilakukan untuk membangun aplikasi adalah sebagai berikut.

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

No	Waktu Kegiatan	Tahun 2014															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei Objek Penelitian																
2	Pengumpulan data																
3	Identifikasi kebutuhan																
4	Mengembangkan *protoptype*																

5	Membuat *software*																
6	Menguji *software*																
7	Implementasi																

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini, disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori ilmiah mengenai penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini mejelaskan objek penelitian, metode penelitian dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi tujuan perancangan sistem dan gambaran mengenai perancangan sistem yang akan diusulkan, serta pengujian dan implementasi sistem yang diusulkan di SDN Halimun Bandung.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan dan saran dari hasil penelitian