BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

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. Sangat banyak manfaat teknologi yang dapat kita rasakan saat ini, salah satunya adalah teknologi *mobile*.Di masa 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 dan penghematan tenaga kerja.

Proses tersebut akan efisien untuk restoran yang kecil dan pengunjung yang sedikit. Namun akan timbul masalah jika suatu rumah makan atau suatu restoran memiliki ruang yang besar atau pengunjung yang banyak. Dalam pemesanan makanan dan minuman yang termasuk lambat karena pemesanan masih manual menggunakan kertas dan pena, sehingga butuh waktu lama untuk memproses pesanan tersebut. Kurang nya info menu makanan dan minuman apa saja yang terdapat di Kedai MUI agar konsumen dapat dengan mudah mengetahui menu apakah yang sedang ia pesan. Sering terjadinya kesalahan dalam memberikan pesanan. Misalnya pesanan yang seharusnya di meja 1 di berikan ke meja 2.

Tabel 1.1 Pendapatan Kedai MUI pertahun (juta)

Tahun	Jumlah Pendapatan (juta)
2010	Rp.313
2011	Rp.329
2012	Rp.415
2013	Rp.443

Kedai MUI bergerak di bidang usaha makanan dan minuman. Kedai MUI sendiri sudah berdiri kurang lebih 6 tahun yang lalu. Usaha ini dirintis oleh seorang mantan koki di sebuah hotel ternama di jambi yang berkeinginan membuka usaha

bersama teman-temannya seperjuangan dikarenakan dia melihat sebuah peluang yang ada di depan matanya untuk membuat sebuah tempat makan yang lebih ekonomis di kantong anak muda tetapi tidak mengurangi rasa dari makan itu sendiri. Kedai MUI pun dimulai dari nol, dengan beberapa temannya dia memajukan usaha nya tersebut, dari yang mulai berjualan kaki lima sampai sudah dapat menyewa sebuah tempat di pinggir jalan dengan posisi yang strategis dan sekarang telah membuka cabang nya di dekat Universitas Jambi. Kedai MUI tidak hanya menjual martabak saja dalam menu nya, tetapi juga menjual makanan dan minuman lain, seperti nasi goreng special Kedai MUI, mie goreng special Kedai MUI, roti cane, berbagai macam jus, kopi, dan lain-lainnya. Sistem yang terdapat di Kedai MUI juga masi dalam manual seperti pemesanan 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, Kedai MUI memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini agar tidak kalah bersaing dengan yang lainnya. Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin maju dan modern ini diharapkan dapat juga membantu usaha Kedai MUI untuk dapat menarik lebih banyak pelanggan yang datang ke Kedai MUI. Untuk itu lah peneliti mengambil judul "**SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DI KEDAI MUI JAMBI BERBASIS ANDROID**" untuk dapat membantu lebih mengoptimalkan kinerja Kedai MUI agar lebih baik lagi di kemudian hari nya.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, ditemukan beberapa permasalahan yang akan penulis kemukakan, yaitu:

a) Lambatnya dalam pelayanan pemesanan makanan dan minuman karena dalam pemesanan masih manual menggunakan kertas dan pena, sehingga butuh waktu lama untuk memproses pesanan tersebut.
b) Sering terjadinya kesalahan dalam memberikan pesanan. Misalnya pesanan yang seharusnya di meja 1 di berikan ke meja 2.
c) Belum memiliki bukti / struk pembayaran untuk pembelian partai kecil, untuk partai besar jika pelanggan menginginkan bukti pembayaran maka akan diberikan nota pembayaran.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukan diatas, maka dapat di sampaikan rumusan masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem yang berjalan pada Kedai MUI saat ini
2. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan makanan Kedai MUI di Jambi berbasis android ini.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan makanan Kedai MUI di Jambi berbasis *android* ini pada lokasi peneliti.
4. Bagaimana pengujian sistem informasi pemesanan makanan Kedai MUI di Jambi berbasis *android* ini.

1.3 Maksud Dan Tujuan

1.3.1 Maksud Penelitian

Untuk membantu Kedai MUI dalam membangun suatu perangkat lunak yang dapat meningkatkan pelayanan dalam memesan makanan dan minuman dengan cepat dan mudah.

1.3.2 Tujuan Penelitian

a) Untuk menganalisis sistem yang sedang berjalan di Kedai MUI Jambi.

b) Untuk dapat merancang sistem informasi pemesanan makanan di Kedai MUI Jambi agar dapat membantu kinerja dan pelayanan nya.

c) Untuk dapat mengimplementasikan sistem informasi pemesanan makanan berbasis *Android* pada Kedai MUI Jambi.

d) Untuk dapat melakukan pengujian sistem informasi pemesanan makanan berbasis *Android* pada Kedai MUI Jambi.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

a) Bagi Kedai MUI

Diharapkan dapat bermanfaat agar lebih mengefisiensikan waktu dalam pemesanan makanan.

b) Bagi konsumen, diharapkan dengan dibuatnya aplikasi ini agar konsumen dapat dengan mudah mencari informasi produk makanan dan minuman apa yang di tawarkan dan mendapatkan pelayanan pemesanan yang lebih cepat.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1) Bagi pengembangan ilmu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan teori dan penerapan pada prakteknya.
2) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi para peneliti lain atau bagi mahasiswa yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama.
3) Bagi penulis, dapat meningkatkan pemahaman dalam merancang sebuah sistem informasi dan memberikan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah di pelajari selama kuliah.

1.5 Batasan Masalah

1) Program ini hanya mengelola pemesanan, informasi menu dan harga.
2) Program ini tidak mengelola tentang masalah stok bahan baku makanan.
3) Program ini tidak membahas masalah laporan keuangan.
4) Tidak membahas *delivery order* dan pembelian partai besar.
5) Tidak melayani *reservasi* tempat.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Kedai MUI di kota Jambi , Jl. Arief Rachman Hakim No. 04 Kel. Simpang IV Sipin Kec. Telanaipura, Kota Jambi

b. Waktu penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1.2 Pelaksanaan penelitian

Uraian Kegiatan	Bulan															
	Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Penentuan Topik	■	■														
2. Pengumpulan Data			■	■												
3. Desain Sistem					■	■										
4. Membentuk Prototype							■	■	■	■						
5. Perbaikan Prototype											■	■	■			
6. Desain Sistem														■	■	
7. Produk Rekayasa																■

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, dan sistematika penulisan yang menjelaskan sebab akibat dilakukannya suatu penelitian di organisasi atau instansi pemerintahan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi Pemerintahan dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi pengolahan data kependudukan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini yang membahas mengenai objek penelitian berlangsung, metode yang digunakan dalam mengumpulkan data, metode yang digunakan dalam pengembangan sistem dan analisis sistem yang sedang berjalan di instansi pemerintahan tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas gambaran perancangan sistem yang akan diusulkan, perancangan basisdata, Perancangan antar muka input output pada sistem, perancangan arsitektur jaringan yang digunakan di dalam sistem, implementasi

sistem yang diusulkan di instansi pemerintahan terkait, pengujian sistem yang diusulkan dan memberikan kesimpulan dari pengujian yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menguraikan mengenai kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan hasil penelitian yang berlangsung. Kesimpulan merupakan jawaban atas pertanyaan yang diperoleh dari analisis sistem yang berjalan dan sistem yang diusulkan. Sedangkan saran adalah masukan yang diberikan yang diharapkan bisa dijadikan acuan dalam pengembangan sistem yang lebih baik lagi.