BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang selalu berkembang menuntut perubahan dalam semua bidang kehidupan. Perkembangan yang berorientasi kepada teknologi secara komputerisasi sudah banyak kita lihat pada kehidupan sehari-hari apalagi sarana komunikasi yang selalu memiliki inovasi teknologi yang tak ada habisnya, bisa kita sebut handphone. Handphone pada jaman sekarang sudah memilik banyak fungsi sama seperti halnya komputer atau laptop contoh sederhana yaitu handphone berbasis Android. Dengan adanya handphone Android ini yang semakin murah dan tentunya semakin cepat untuk mengakses dan memproses sebuah informasi dan dara dengan efesien, maka Android dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan masyarakat pada umumnya.

Cafe atau rumah makan sekarang ini menjadi bisnis yang menjanjikan, terutama di Jawa Barat yang terkenal akan wisata kulinernya. Berbagai macam makanan dari berbagai macam daerah pun ada disini dengan beberapa modifikasi yang dilakukan untuk menarik para pelanggannya. Selain modifikasi pada menu makanan, cafe atau rumah makan kini juga menawarkan beberapa fasilitas lain baik itu lagu yang diputar dari komputer, pemandangan alam yang indah, pemandangan kota, bahkan nonton bareng sepakbola.

Kemajuan Teknologi Informasi kerap membuat manusia terus mengembangkan segala sesuatu menjadi mudah dan cepat. Dalam hal ini kita lihat bahwa sudah banyak *café* yang menggunakan teknologi informasi tersebut untuk mengubah suatu sistem informasi lebih baik, aman dan teratur.

Beberapa *café* sudah mulai menerapkan sistem, baik dalam segi sarana dan prasarananya. Namun ada beberapa *café* yang belum menerapkan sistem informasi berbasis android. Dan pada kesempatan kali ini penulis ingin menerapkan sebuah Aplikasi Pemesanan Makanan, Minuman, dan Lagu berbasis Android.

Café merupakan tempat makan yang selalu menjadi idola, para remaja sering menghabiskan waktu di *café* bersama teman-temannya karena harga menu yang terjangkau. Tidak hanya harga menu yang terjangkau, namun juga fasilitas yang beragam membuat beberapa para pebisnis dan kantor melakukan beberapa kegiatan di *café*, baik itu bertemu dengan klien, atau rapat kantor.

Rully Bistro merupakan perusahaan yang bergerak di bidang usaha makanan dan minuman. Para pelanggan Rully Bistro bukan hanya menikmati makanan dan minuman saja, tetapi juga fasilitas yang ada. Selain menawarkan suasana yang nyaman, Rully Bistro juga mempunyai fasilitas musik yang diputar melalui komputer.

Pemesanan di Rully Bistro masih menggunakan kertas nota, dan penghitungan nota pemesanan yag masih manual sehingga memerlukan proses yang cukup lama. Rully Bistro tidak hanya menyediakan beberapa menu makanan

dan minuman saja, namun memiliki beberapa fasilitas pendukung yang lain. Salah satu fasilitas yang ada di Rully Bistro ini adalah musik atau lagu yang di putar dari komputer ke pengeras suara yang ada di hampir setiap sudut Rully Bistro. Daftar putar lagu ini diatur oleh kasir, selain lagu yang telah dimasukan ke dalam daftar putar oleh kasir, pengunjung juga bisa meminta lagu yang diinginkan. Jika lagu yang diminta oleh konsumen ada di dalam komputer kasir, maka lagu tersebut akan dimasukan ke dalam daftar putar oleh kasir. Jika tidak ada, maka konsumen bisa meminta lagu yang lain, atau tidak jadi meminta lagu. Namun, jika pelanggan ingin meminta lagu, harus dilakukan dengan manual yaitu berteriak atau berjalan dari mejanya menuju kasir yang letaknya cukup jauh.

Melalui penelitian ini penulis mencoba untuk membahas cara penyelesaian masalah yang terjadi di Rully Bistro dengan menggunakan sistem informasi berbasis Android. Dengan sistem informasi berbasis android ini di harapkan dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan Rully Bistro dengan menggunakan aplikasi Android, baik untuk pemesanan makanan dan minuman ataupun untuk meminta lagu, sehingga proses pemesanan dan penghitungan nota lebih cepat, dan untuk request lagu, para pelanggan tidak usah berteriak atau berjalan ke kasir yang letaknya cukup jauh.

Dalam tugas akhir ini permasalahan yang akan dibahas adalah Bagaimana membuat “Aplikasi Pemesanan Makanan, Minuman, dan Lagu di Rully Bistro berbasis Android”.

1.2 Identifikasi dan rumusan masalah

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang permasalahan dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan masih manual dengan cara menulis pesanan di kertas nota.
2. Proses penghitungan nota masih dilakukan secara manual dan memakan waktu yang cukup lama.
3. Pelanggan yang ingin memesan lagu, harus melakukannya dengan manual, dengan cara berteriak atau berjalan menuju kasir yang letaknya cukup jauh.

1.2.2 Rumusan Masalah

Masalah yang di bahas pada skripsi ini adalah

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan di Rully Bistro
2. Bagaimana perancangan pembuatan “Aplikasi Pemesanan Makanan, Minuman, dan Lagu di Rully Bistro berbasis Android”.
3. Bagaimana implementasi “Aplikasi Pemesanan Makanan, Minuman, dan Lagudi Rully Bistro berbasis Android”
4. Bagaimana pengujian “Aplikasi Pemesanan Makanan, Minuman, dan Lagudi Rully Bistro berbasis Android”

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud penelitian

Masksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah Aplikasi Pemesanan Makanan, Minuman, dan Lagu di Rully Bistro berbasis Android. Guna untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.

1.3.2 Tujuan penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem yang sedang berjalan di Rully Bistro yang akan dideskripsikan dengan prosedur sistem yang berjalan, yaitu *use case diagram*, skenario *use case diagram*, dan *activity diagram*.
2. Untuk merancang pembangunan Aplikasi Pemesanan Makanan, Minuman, dan Lagu di Rully Bistro berbasis Android yang akan di deskripsikan dengan prosedur yang disusulkan melalui komponen-komponen yang terkait, terdiri dari perancangan *use case diagram*, skenario *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *object diagram*, dan *deployment diagram*.
3. Untuk menguji Aplikasi Pemesanan Makanan, Minuman, dan Lagu di Rully Bistro berbasis Android.
4. Untuk mengevaluasi dan menerapkan Aplikasi Pemesanan Makanan, Minuman, dan Lagu di Rully Bistro berbasis Android.

1.4 Kegunaan penelitian

1.4.1 Kegunaan praktis

a) Bagi perusahaan

Manfaat yang di peroleh melalui penulisan skripsi ini adalah dapat mengoptimalkan waktu karena proses manual yang sebelumnya dipakai.

b) Bagi masyarakat/pelanggan

Dengan adanya sistem informasi ini di harapkan dapat mempercepat pemesanan makanan, minuman, ataupun lagu.

1.4.2 Kegunaan Akademis

a. Bagi ilmu pengetahuan

Melalui skripsi ini di harapkan dapat memperkaya, memperluas, dan memperdalam wawasan serta pengetahuan terutama dalam pemrogmran.

b. Bagi peneliti

Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien.

c. Bagi peneliti lain

Dengan adanya skripsi ini diharapkan dapat membantu para peneliti lainnya Sebagai sumber informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian.

1.5 Batasan masalah

Pada pembahasan masalah ini penulis memberikan pembahasan masalah agar pembahasannya tetap fokus serta tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Sistem yang dibuat hanya meliputi proses pemesanan makanan, minuman, dan lagu.
2. Sistem yang dibuat hanya digunakan oleh admin, kasir, dan konsumen yang datang ke Rully Bistro.
3. Web yang disediakan dipergunakan oleh admin, dan kasir. Sementara konsumen memakai *Smartphone* berbasis Android.
4. Untuk bagian dapur, disediakan form khusus yang hanya bisa diakses dan dicetak oleh kasir.

1.6 Lokasi dan waktu penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi tempat penelitian adalah di Cafe Rully Bistro yang beralamatkan di Jl. Raya Cibiru No.631, Cileunyi, Kota Bandung, Jawa Barat 40615 Telp (022) 7832041.

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Tahun 2016																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Identifikasi Kebutuhan Pemakai :**																				
	a. Observasi																				
	b. Wawancara																				
	- Dokumen																				
	- Studi Pustaka																				
2	**Membangun *Prototype*:**																				
	a. Mempelajari Data																				
	b. Membangun *Prototype*																				
3	**Menguji *Prototype***																				
4	**Memperbaiki *Prototype***																				
5	**Mengembangkan Versi Produk**																				

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam tugas akhir ini terbagi menjadi 5 bab yang teridi dari pendahuluan, landasan teori, objek dan metode penelitian, hasil dari pembahasan, serta kesimpulan dan saran.

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi uraian tentang latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan singkat konsep-konsep yang mendukung pengembangan sistem, meliputi konsep dasar, modul proses perangkat lunak, basisdata dan sistem manajemen basisdata, perangkat lunak pembangun sistem, serta penjelasan mengenai aplikasi pemesanan makanan, minuman, dan lagu berbasis android di Rully Bistro.

BAB 3 OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Membahas tentang objek penelitian di Rully Bistro, metode penelitian, pendekatan dan pengembangan sistem yang dipakai, perancangan perangkat lunak, analisis sistem yang sedang berjalan pada cafe tersebut.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas setiap tahapan dan proses perancangan perangkat lunak, perancangan prosedur, basisdata, antar muka, arsitektur jaringan dan implementasi pada sistem yang dibuat serta pengujian terhadap sistem.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dibangun dan saran-saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut.