BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut BNP2TKI, jumlah tenaga kerja Indonesia (TKI) di Korea Selatan menempati peringkat pertama yakni sebanyak 9.387 orang. Negara lain yang cukup banyak memberangkatkan tenaga kerjanya ke Korea Selatan antara lain Kamboja 8.802 orang, Thailand 8.010, Filipina 6.087, Nepal 5.234, Srilanka 4.838, dan Myanmar 3.994 orang. Dengan data tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa kedepannya TKI di Korea Selatan akan terus bertambah karena di Korea Selatan sangat memerlukan tenaga kerja asing (TKA).

Warung Indonesia merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang makanan. Dibangun oleh sekumpulan tenaga kerja Indonesia (TKI) yang bertujuan membantu masyarakat Indonesia yang ada di Korea Selatan khususnya daerah Yangsan yang berkeinginan untuk menikmati makanan Indonesia. Selain itu, bisa menjadi tempat berkumpul dengan sesama warga negara Indonesia. Warung tersebut menyediakan fasilitas seperti karoke, billyard dan wifi gratis.

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan pegawai warung Indonesia, dijelaskan bahwa warung Indonesia belum memiliki sistem pemesanan yang canggih. Untuk pemesanan makanan, umumnya pelanggan mendatangi warung Indonesia atau mengirim pesan atau telpon kepada pegawai. Jika pemesan tidak mempunyai pulsa untuk mengirim pesan atau telpon, mereka harus datang langsung ke warung Indonesia untuk melakukan pemesanan. Dan membuat makanan memerlukan waktu yang sangat lama karena koki yang ada cuma 1 sehingga ketika banyak pesanan harus menunggu sedikit lebih lama untuk bisa makan makanan yang dipesan.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, perlu adanya suatu media yang dapat membantu warung Indonesia dan pelanggan. Karena itu, dibutuhkan suatu aplikasi *mobile* yang dapat digunakan untuk pemesanan agar lebih mempermudah, mempercepat dan lebih praktis. 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. 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. Kemajuan teknologi khususnya pada bidang *mobile*, *android* banyak sekali memberikan keuntungan-keuntungan dan juga dapat memberikan kemudahan dalam penghematan waktu dan penghematan tenaga kerja[1]. Dengan adanya perancangan aplikasi *mobile* yang akan dibuat, diharapkan pelanggan dapat melihat menu makanan, harga dan memesan makanan langsung hanya memalui *smartphone Android* dan untuk warung Indonesai dapat melakukan menagemen yang mempermudah dan membantu kinerja pegawai.

Cara tersebut dapat digunakan oleh pengguna secara praktis, mudah dan tidak merepotkan. Aplikasi ini lebih efisien karena bermanfaat untuk melakukan pemesanan makanan kapan saja tanpa harus datang langsung ke warung Indonesia sehingga menghemat waktu, tenaga dan biaya. Oleh karena itu, dalam penyusunan penelitian ini penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul "***Pembangunan Aplikasi Warung Indonesia di Yangsan Korea Selatan Berbasis Android***".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka masalah yang ada di warung Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Lambatnya dalam pelayanan pemesanan makanan karena dalam pemesanan masih manual menggunakan kertas dan pena, sehingga butuh waktu lama untuk memproses pesanan tersebut.
2. Sulitnya mengetahui informasi menu dan harga makanan.
3. Belum adanya sistem aplikasi yang dapat membantu untuk pemesanan makanan yang dapat diakses secara online.

1.3 Maksud dan Tujuan

Pada bagian ini akan menjelaskan maksud dan tujuan penelitian, Berikut adalah maksud dan tujuannya.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah membangun aplikasi warung Indonesia di Yangsan Korea Selatan berbasis android.

1.3.2 TujuanPenelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam peneniltian ini adalah :

1. Mempercepat proses pemesanan makanan secara online.
2. Mempermudah mendapatkan informasi menu, dan harga makanan melalui aplikasi.
3. Adanya sistem informasi pemesanan makanan secara online di Warung Indonesia agar dapat membantu kinerja dan pelayanannya.

1.4 Batasan Masalah

1. Aplikasi yang dibangun ini hanya menangani masalah pemesanan, informasi menu dan harga makanan.
2. Pemodelan Perangkat lunak menggunakan *object oriented programming*.
3. Program ini tidak mengelola tentang masalah stok bahan baku makanan.
4. Program ini tidak membahas masalah laporan keuangan.
5. Tidak melayani reservasi tempat.
6. Aplikasi ini hanya dapat digunakan di handphone berbasis *android* 4.0.3 Ice Cream Sandwich keatas.
7. Pemesanan pada aplikasi *mobile* ini sementara hanya bisa digunakan oleh pemesanan dari Yangsan Korea Selatan saja.
8. Sistem tidak mengelola tentang pembayaran hanya menampilkan harga dan total harga yang harus dibayar.
9. Aplikasi ini hanya menggunakan bahasa Indonesia.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah kesatuan metode-metode untuk memecahkan masalah penelitian yang logis secara sistematis dan memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya penelitian. Metode penelitian melingkupi prosedur penelitian dan teknik penelitian[2].

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian pada warung Indonesia menggunakan metode penelitian survey di mana informasi dikumpulkan dari sejumlah sampel berupa orang, melalui pertanyaan-pertanyaan.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian dan referensi-referensi yang telah diperoleh. Cara-cara yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

   Metode pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, paper, situs Internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

b. Wawancara

   Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung dengan koki dan pekerja sampingan di warung Indonesia.

c. Observasi

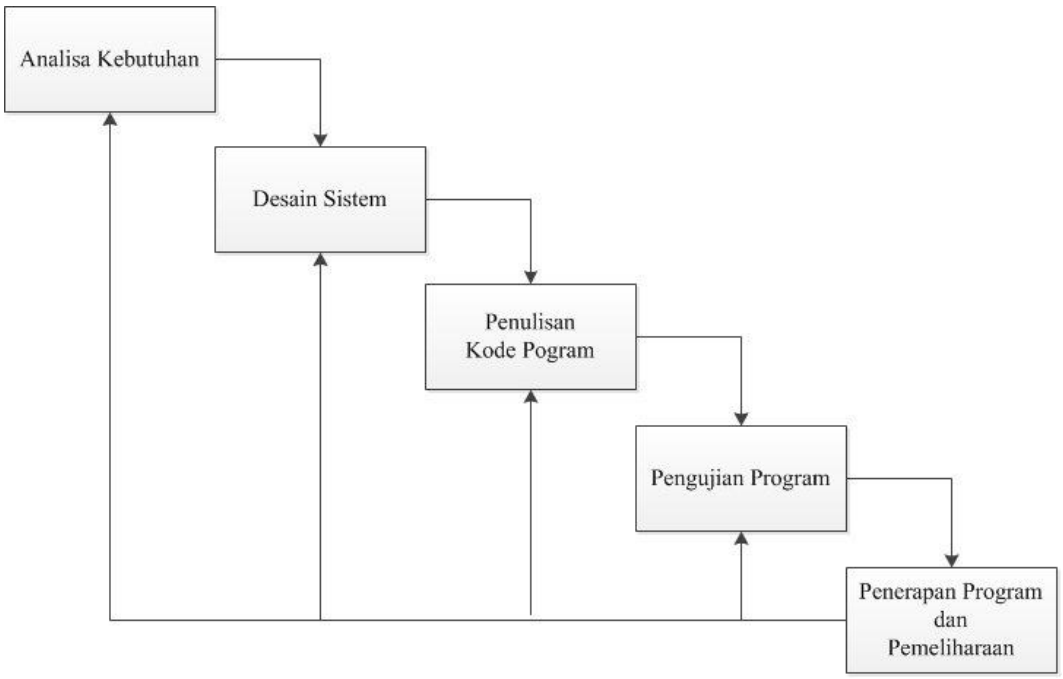
   Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati proses dan kegiatan yang berlangsung di warung Indonesia.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Didalam pembangunan sebuah perangkat lunak, perlu adanya suatu metode yang dapat mengatur setiap tahapan pekerjaan yang akan dilakukan. Salah satu metode yang akan saya gunakan dalam penelitian ini adalah “Waterfall”. Menurut

Kristanto [3] Waterfall merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier Output dari setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya.

Adapun tahapan dalam menggunakan metode waterfall adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Tahapan Model Waterfall

Metode pembuatan aplikasi ini menggunkan Metode Waterfall menurut Kristanto yang meliputi:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan adalah penguraian dari suatu system yang utuh kedalam kegiatan-kegiatan komponennya, dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan, yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, seperti wawancara yang telah dijelaskan di awal guna

mengumpulkan dan menggali informasi sebanyak-banyaknya untuk membantu penulis didalam pembuatan sistem nantinya.

b. Design Sistem

Desain Sistem adalah persiapan rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, menyangkut di dalamnya konfigurasi komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem. Pada tahapan ini penulis akan merancang desain sistem yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dalam hal ini warung Indonesia.

c. Penulisan Kode Program

Menerjemahkan hasil proses perancangan menjadi sebuah bentuk program komputer yang dimengerti oleh mesin komputer. Penulisan kode program akan menjadi tugas yang berat bagi penulis karena disini semua informasi dan desain akan dibuat secara nyata kedalam bahasa pemrograman dan di integrasikan sehingga nantinya akan terbentuk aplikasi sistem informasi.

d. Pengujian Program

Ujicoba software merupakan elemen yang kritis dari SQA(*Software Quality Assurance*) dan mempresentasikan tinjauan ulang yang menyeluruh terhadap spesifikasi, desain dan pengkodean. Pengujian program mempresentasikan ketidak normalan yang terjadi pada pengembangan software. Pada tahap ini aplikasi akan di uji apakah sesuai dan layak untuk digunakan atau tidak.

e. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Pada tahap implementasi semua elemen dan aktivitas sistem disatukan dengan langkah menyiapkan fasilitas fisik, menyiapkan pemakai dan melakukan simulasi. Aplikasi yang sudah dibuat dan telah di implementasikan didalam warung Indonesia pasti suatu saat akan mengalami kendala atau perubahan didalam aplikasi tersebut sehingga pada tahapan ini dilakukan pemeliharaan secara berkala.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan yang ada di warung Indonesia, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, mengungkapkan maksud dan menentukan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan tempat penelitian yang meliputi sejarah berdirinya warung Indonesia, tujuan di dirikannya warung Indonesia, konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis sistem yang terdiri dari sistem yang sedang berjalan, perancangan sistem, tujuan peracangan sistem, gambaran umum sistem yang diusulkan, perancangan prosedur yang diusulkan, perancangan struktur menu, dan perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi serta penjelasan tentang teknik dan strategi pengujian sistem yang digunakan terhadap aplikasi warung Indonesia di Yangsan Korea Selatan berbasis *android*. Membahas tentang impelementasi hasil analisis seperti implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi antar muka, pengujian sistem dan kesimpulan terhadap aplikasi yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan yang ditarik dari penelitian mulai dari dilakukannya penelitian hingga implementasi dari sistem yang berisi permasalahan utama dari masalah yang ada, serta saran-saran untuk perbaikan kedepannya dengan tujuan menciptakan sebuah sistem yang jauh lebih baik.