

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan semakin majunya teknologi saat ini, baik seseorang ataupun organisasi harus beradaptasi dan mengikuti kemajuan teknologi tersebut. Salah satunya adalah dibidang ekonomi, pada saat ini masuk pada revolusi industri 4.0 yaitu era industri di mana seluruh entitas yang ada di dalamnya dapat saling berkomunikasi secara *real time* kapan saja dengan berlandaskan pemanfaatan teknologi internet dan CPS guna mencapai tujuan tercapainya kreasi nilai baru. Perkembangan informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam suatu usaha untuk menciptakan kemajuan di semua bidang yang diperuntukkan bagi kepentingan manusia pada umumnya. Perkembangan teknologi membawa manusia ke arah teknologi informasi yang berbasis digital. Salah satu dari bukti dari majunya teknologi adalah berkembangnya alat telekomunikasi. Setiap orang pada saat ini pasti membutuhkan alat telekomunikasi yang cepat dan canggih sebagaimana yang banyak dipergunakan masyarakat pada umumnya. Alat telekomunikasi seperti *smartphone* telah mengubah gaya hidup penggunanya. Salah satu *smartphone* yang paling banyak digunakan saat ini adalah *smartphone* berbasis sistem android. Sistem android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri (Henry Handoy, 2012). Dengan kata lain, *smartphone* merupakan *computer* mini yang mempunyai kapabilitas sebagai telepon (Budi Raharjo, 2010:5-8).

Rumah makan adalah istilah umum untuk menyebut nama usaha gastronomi menyajikan hidangan kepada masyarakat terus menyediakan dan untuk menikmati hidangan tersebut, terus menerapkan tarif harga untuk makanan (Defrina & Lestari, 2017). Selain mencari keuntungan, rumah makan dituntut dapat melayani pelanggan dengan baik.

Masalah yang sering dihadapi oleh rumah makan saat ini adalah pelanggan sudah memutuskan untuk memesan makanan dan minuman yang sudah dipesan, pembeli otomatis harus menunggu lama, pada saat situasi dimana keadaan rumah makan ramai dituntut harus bekerja cepat saat melayani pemesanan dan mengantarkan makanan, terkadang hal ini membuat pelayan hilang konsentrasi karena terlalu banyak yang memesan akhirnya salah mengirimkan pesan pelanggan harusnya sesuai yang ditulis pelanggan tapi nggak sesuai yang ditulis pelanggan.

Kemudahan memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik pelanggan tidak hanya datang ke rumah makan untuk menikmati hidangan yang telah disajikan oleh rumah makan tersebut, di era digital saat ini semua orang tidak dapat dijauhkan dari teknologi, maka berinvestasi pada aplikasi pemesanan makanan adalah salah satu cara untuk mempertahankan pelanggan dan mempermudah pemesanan makanan pelayan hanya perlu memberikan aplikasi kepada setiap pelanggan dan membiarkan mereka memesan menu sendiri, dan mempermudah pembaruan menu dan harga jadi pelayan tidak harus mengganti buku menu yang lama ke yang baru dengan adanya aplikasi pemesanan makanan maka pelayan dapat melakukan update pada menu makanan dan pelanggan tidak harus menanyakan bila ada menu baru

aplikasi ini menggunakan koneksi internet wifi yang cuma ada di tempat rumah makan tersebut Jadi nggak perlu menggunakan kuota pelanggan sendiri.

Keuntungan meningkatkan penjualan menu makanan dengan adanya aplikasi pemesanan makanan ini rumah makan dapat mempromosikan menu makanan baru dan minuman tersebut pada setiap pelanggan. Aplikasi ini dapat membuat investasi anda dengan investasi awal yang murah menjadi yang lebih besar dan dapat memuaskan pelanggan dalam hal memesan makanan, aplikasi ini yang akan membuat pelanggan memberikan penilaian pada rumah makan dengan adanya aplikasi ini akan membuat pelanggan lebih mudah langsung memilih atau memesan menu makanan yang diinginkan pelanggan melalui smartphone. Setelah selesai memesan makanan otomatis pemesanan tersebut langsung tercetak/muncul dikasir, aplikasi tersebut sudah terintegrasi dengan sistem yang ada dikasir suatu sistem yang terintegrasi dapat memberikan manfaat baru perusahaan rumah makan tersebut.

Berdasarkan identifikasi tersebut masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penulis sangat tertarik untuk merancang sebuah tugas akhir tentang program rancang bangun aplikasi pemesanan makanan berbasis mobile.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan Manfaat dari Penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Merancang system aplikasi mobile untuk memesan makanan pada restoran nasi uduk doel tebet.

2. Sebagai salah satu syarat Kelulusan Diploma Tiga (D3) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Informatika di Universitas Bina Sarana Informatika.
3. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai perancangan sistem pemesanan secara online.
4. Memberikan kemudahan pada pelanggan yang ingin memesan makanan pada restoran nasi uduk doel tebet.

1.3 Metode Penelitian

Model air terjun (waterfall) model yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (Yuniva, Andriansah, & Maulina, 2018). Ada lima tahapan dalam model ini antara lain :

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Melakukan dan menganalisa perancangan sistem dengan melakukan wawancara terhadap responden agar mendapat data yang benar dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan pendekatan model waterfall. Pada model ini terdapat beberapa tahapan yaitu :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke tahap representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pengkodean yang digunakan adalah bahasa pemrograman Java, Android Studio dan Firebase.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (Support) atau Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan ini biasa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi

dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat menghalangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan Tugas Akhir adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan cara untuk mengetahui proses pemesanan makanan yang masih manual disuatu rumah makan nasi uduk doel tebet.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan menanyakan suatu masalah di tempat rumah makan tersebut kepada pihak-pihak yang terkait mengenai pemesanan makanan yang masih manual dan bagaimana proses yang sedang berlangsung, kemudian hasil dari wawancara ini dirangkum sehingga dapat memperoleh informasi dari rumah makan nasi uduk doel tebet dengan akurat dan jelas.

3. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengutip sumber dari jurnal dan buku yang telah disaring oleh penulis.

1.4 Ruang Lingkup

Batasan dari penelitian penulisan tugas akhir, untuk memperjelas yang akan dibahas agar tidak meluas atau menyimpang ke pembahasan yang lain tentang sistem pemesanan makanan yang saya buat menggunakan aplikasi berbasis mobile ini dapat mempermudah pelanggan dan pelayan dalam hal memesan makanan, permasalahan ini hanya membahas mengenai pemesanan makanan di rumah makan nasi uduk doel tebet, berdasarkan hasil penelitian di rumah makan nasi uduk doel tebet yang di implementasikan dengan aplikasi berbasis mobile