

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang ini, perkembangan teknologi mengarah ke sebuah teknologi yang berbasis *mobile*. Saat ini *mobile phone* tidak hanya digunakan sebagai media berkomunikasi untuk telepon dan *sms*, tetapi juga sebagai media untuk berkomunikasi langsung melalui internet untuk mengirim dan menerima data. Mulai dari dunia hiburan, makanan, perbankan, pendidikan, hingga meluas ke dunia bisnis semua menggunakan teknologi berbasis *mobile*. Kemajuan teknologi khususnya pada *platform mobile* banyak sekali memberikan kemudahan dan keuntungan dalam bisnis. Para pelaku bisnis kini telah memanfaatkan kemajuan dari teknologi tersebut untuk mendukung kegiatan bisnis.

Restoran X membutuhkan sebuah sistem pemesanan makanan untuk menangani pemesanan di dalam restoran. Sistem pemesanan dan pencatatan *order* pada restoran X masih dilakukan secara manual. Sistem tersebut mungkin efisien untuk restoran skala kecil dan ketika jumlah pengunjung sedikit. Namun masalah akan timbul jika suatu restoran memiliki ruang yang besar dan pengunjung yang banyak, tentunya hal itu akan menghabiskan waktu yang cukup lama dan pelayanan menjadi tidak efisien. Pemesanan dan pencatatan secara manual juga dapat menimbulkan data yang tidak konsisten yang berujung pada keluhan pelanggan pada pihak restoran.

Restoran X juga membutuhkan sebuah sistem pemesanan untuk menangani jasa *delivery order*. Pemesanan makanan dengan menggunakan pesawat telepon adalah cara yang biasa diterapkan oleh sebagian besar restoran, termasuk restoran X untuk menangani pesanan pelanggan yang berada diluar lokasi restoran. Namun cara ini masih menemui banyak kendala, diantaranya adalah suara staf restoran atau calon konsumen yang terdengar kurang jelas, pemesanan membutuhkan waktu yang cukup lama karena harus menyebutkan menu pesanan satu per satu, tidak terbacanya tulisan tangan pencatat pesanan, terselipnya kertas catatan pesanan serta biaya percakapan yang semakin meningkat seiring lamanya waktu menelpon.

Oleh karena itu, sistem ini dirancang untuk menghindari kesalahan manusia (*human error*) dan menjaga koordinasi antara pelanggan, koki dan kasir [4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi berbasis *mobile* yang mengolah data pesanan restoran?
2. Bagaimana membangun aplikasi berbasis *mobile* yang mengolah data pesanan via *delivery order*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dibangun aplikasi ini, yaitu:

1. Membangun aplikasi berbasis *mobile* yang mengolah data pesanan restoran guna menggantikan sistem manual yang ada.
2. Membangun aplikasi berbasis *mobile* yang mengolah data pesanan via *delivery order* guna menggantikan sistem manual yang ada.

1.4 Ruang Lingkup

Ditentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi restoran dan *delivery* hanya dapat beroperasi pada perangkat Android khususnya *smartphone*.
2. Aplikasi restoran dan *delivery* hanya memusatkan pada sistem pemesanan makanan berbasis *mobile*.
3. Aplikasi restoran hanya untuk pemesanan di restoran.
4. Aplikasi restoran dan *delivery* dapat dioperasikan di setiap *gadget* berbasis *Android* dengan *minimum requirement* tertentu.
5. Aplikasi *delivery* hanya untuk pemesanan wilayah Jakarta.
6. Kasir harus melakukan pengecekan dengan menelpon nomor pelanggan yang tercantum pada pesanan sebelum memproses pesanan tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengecek keaslian dari pemesan.

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam proses pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. *Processor*: Intel i3 2.0 GHz
2. *Memory*: 6GB DDR3
3. *HDD Free Space*: 120GB

Spesifikasi perangkat keras minimum yang untuk dapat menjalankan aplikasi ini dengan baik adalah sebagai berikut:

1. *Operating System*: Android 4.0 (*Ice Cream Sandwich*)
2. *Memory*: 1GB

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam proses pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. *Operating System*: Windows 10
2. *Web Browser*: Google Chrome
3. Bahasa Pemrograman: Java
4. Editor: Android Studio
5. Penyimpanan Data: MySQL

1.5 Sumber Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. Wawancara, melakukan proses tanya langsung ke salah satu staff restoran untuk memperoleh data yang akurat dan *update*.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan yang akan digunakan dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup, sumber data dan sistematika laporan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas landasan teori yang digunakan sebagai sumber atau alat memahami permasalahan yang berkaitan dengan aplikasi *mobile*.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini terdiri atas Analisis, Gambaran Keseluruhan dan Perancangan Desain Perangkat Lunak. Bab ini memuat diagram alir sistem dari aplikasi, meliputi *Flowchart*, *Use Case*, *Activity Diagram*, Rancangan *User Interface*, dan penjelasan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI

Dalam bab ini menjelaskan secara lengkap implementasi seluruh hasil rancangan di Bab III, mulai dari implementasi *class*, simpanan data sampai dengan antar muka.

BAB V PENGUJIAN

Bab ini berisi *testcase* dan pelaksanaan pengujian yang menggunakan metoda *BlackBox*.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang bisa digunakan sebagai masukan untuk pengembangan perangkat lunak lebih lanjut.