# **BAB I PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang**

Aplikasi seluler saat ini telah menarik perhatian banyak pencinta teknologi di seluruh dunia. Kehadirannya telah mengubah cara orang berkomunikasi, menikmati hiburan, berbelanja, dan menikmati berbagai aktivitas lainnya. Aplikasi mobile salah satu industri yang sedang naik daun, dan di Indonesia berpotensi untuk berkembang pesat. Dalam ranah ini juga dapat membuka celah monetisasi baru, serta memungkinkan pendekatan yang berbeda pada konsumen.(Prahariezka Arfienda Satrianti 2017)

Pemanfaatan teknologi dirasakan dalam banyak hal tidak terkecuali termasuk Rumah Makan Khas Betawi Babeh Sadeli yang ingin juga ikut serta dalam pemanfaatan teknologi berbasis mobile. Setiap manusia pasti menyukai kemudahan dalam melakukan aktivitasnya,begitupun dengan pegawai di Rumah Makan Khas Betawi Babeh Sadeli, mereka juga menyukai cara komunikasi yang cepat dan mudah dalam memproses pesanan dari pengunjung, Hal ini dilakukan tentunya dengan tujuan agar dapat memberi kepuasan kepada pengunjungnya agar tidak terlalu lama dalam melakukan pemesanan .

Rumah Makan Khas Betawi Babeh Sadeli adalah rumah makan yang beralamat di Jl. Jombang Raya RT 03 RW 06 Pondok Kacang Timur, Kecamatan Pondok Aren ,Kota Tangerang Banten yang menyajikan menu khas betawi. Menu yang paling khas dan dikenal salah satunya adalah menu sambal pecak. Selain itu juga menyediakan berbagai menu lainnya, dengan fasilitas area tempat makan yang cukup luas berupa *indoor* dan *outdoor*. Pada saat ini proses pemesanan masih menerapkan cara pemesanan yang masih manual, dengan cara pelayan datang ke tempat pelanggan duduk lalu mencatat menu yang akan dipesan, selanjutnya pelayan menyampaikan kepada bagian dapur dengan jarak dapur dengan tempat makan sejauh 5 meter lalu diteruskan kebagian kasir. Proses pemesanan menu secara manual ini dapat memungkinkan untuk terjadinya kesalahan pencatatan serta membutuhkan banyak waktu dan tenaga. Hal tersebut bisa berdampak buruk terhadap kepuasan pelanggan. Dari permasalahan tersebut, dengan perancangan aplikasi bisa dijadikan salah satu solusi dalam mempermudah proses kerja dalam proses pemesanan menu.

Pada penelitian oleh Ryan Suarantalla, Fajar Aryo Nugroho, Koko Hermanto (2020) (Suarantalla et al., 2020) dengan judul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Rumah Makan Bengawan Tepi Sawah Berbasis Android”. Aplikasi pemesanan berhasil dibangun dengan menerapkan dua bahasa pemrograman yaitu PHP dan Java. Sehingga dipenelitian ini penulis ingin merancang sistem pemesanan menu pada perangkat bergerak berbasis android yang serupa dengan menggunakan framework flutter dengan mengangkat permasalahan yang disebutkan diatas serta menambahkan fitur status untuk setiap pesanan dan sisi web yang menyediakan fitur laporan penjualan perbulan, perhari dan laporan menu yang paling sering dipesan yang tidak ada pada penelitian terdahulu.

## **Rumusan Masalah**

Berdasarkan dengan latar belakang yang didefinisikan diatas, maka bisa dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi pemesanan menu makanan yang realtime untuk perangkat seluler berbasis android pada Rumah Makan Babeh Sadeli?

## **Tujuan**

Penyusunan tugas akhir ini memiliki tujuan yakni untuk pengembangan sistem pemesanan menu makanan yang realtime untuk perangkat bergerak berbasis android dan pengelolaan data master dan pengelolaan laporan penjualan pada platform web pada Rumah Makan Khas Betawi Babeh Sadeli menggunakan metode *waterfall*.

## **Manfaat**

Beberapa manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. **Bagi Pengguna**

Mendapatkan kecepatan dan kemudahan proses dalam memesan menu karena dapat menggunakan aplikasi menu makanan perangkat bergerak berbasis android.

1. **Bagi Penulis**

Dapat menaruh pengalaman kepada penulis untuk memperluas pandangan dan penerapan teori dan pengetahuannya yang didapat diperkuliahan di lingkungan masyarakat.

1. **Bagi Akademik**

Dapat dijadikan oleh akademik sebagai refrensi yang tertarik dengan kasus yang serupa yaitu membuat sistem informasi pemesanan menu makanan untuk perangkat bergerak berbasis android yang lebih baik.

## **Batasan Masalah**

* + 1. Aplikasi dirancang hanya untuk pemesanan menu oleh pelayan dari pelanggan, serta penerimaan pesanan oleh bagian dapur dan bagian kasir.
    2. Penelitian dilakukan di Rumah Makan Babeh Sadeli.
    3. Aplikasi yang dirancang berbasis android dan website. Tiga user role utama untuk android yaitu pelayan (6 orang), bagian dapur (yang bertugas mengatur pesanan) (3 orang), kasir (3 orang), dan untuk website dengan role yaitu admin (2 orang).
    4. Aplikasi pemesanan yang dirancang pada fitur daftar menu menggunakan harga jual dari menu tersebut.

## **Metodologi Penelitian**

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat: Rumah Makan Khas Betawi Babeh Sadeli

Alamat: Jl. Jombang Raya, RT 03 RW 06, Pondok Kacang Timur,

Kecamatan Pondok Aren, Kota Tangerang Banten

Waktu: September 2021

### **Bahan dan Alat Penelitian**

1. Perangkat Keras: Laptop
2. Perangkat Lunak: Flutter, MySQL, Visual Studio Code

### **Pengumpulan Data**

Menurut (Sugiyono, 2014), Pada penyusunan tugas akhir ini, sumber data yang diperoleh dibagi menjadi dua jenis yaitu:

Data Primer

Data primer merupakan data wawancara dan observasi langsung dengan karyawan Rumah Makan Babeh Sadeli.

Data Sekunder

Merupakan data yang bersumber dari studi pustaka dan media perantara dari pihak lain secara tidak langsung yang dapat digunakan untuk mendukung data primer. Data sekunder dapat diambil dari buku, catatan, laporan ataupun arsip.

Teknik pengumpulan data:

#### **Wawancara**

Metode wawancara dilakukan melalui tanya jawab atau percakapan dengan salah satu karyawan Rumah Makan Babeh Sadeli. Informasi yang didapat yaitu mengenai proses pemesanan menu dan masalah yang dihadapi oleh karyawan Rumah Makan Babeh Sadeli ketika antrian pemesanan menumpuk.

#### **Studi Pustaka**

Dalam metode ini hal yang dilakukan adalah dengan membaca referensi atau literatur ilmiah berupa buku, artikel maupun pencarian di internet.

#### **Observasi**

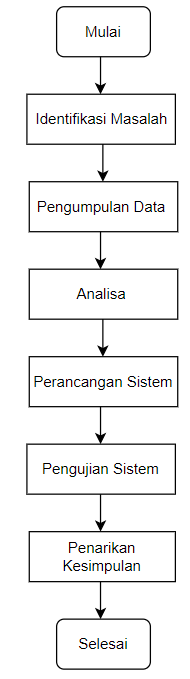
Metode ini menggunakan cara dengan mengamati objek yang dibahas secara langsung yaitu mengenai proses pemesanan menu di Rumah Makan Babeh Sadeli, serta informasi mengenai rumah makan tersebut, sebagai pertimbangan pembuatan sistem informasi pemesanan menu makanan untuk perangkat bergerak berbasis mobile.

### **Analisa Data**

Analisis data yang diterapkan dalam penelitian yang dilakukan adalah kualitatif yaitu dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari user baik melalui percakapan langsung atau secara online.

### **Methodology Penelitian**

Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu metode *waterfall*. Metodelogi diimplementasikan menggunakan pendekatan sistematis yang dimulai dengan tahap kebutuhan sistem dan kemudian berkembang ketahap berikutnya yaitu tahap analisis, desain, pengkodean, pengujian/verification, dan pemeliharaan.

Berikut dibawah ini adalah methodology penelitian yang digambarkan dalam bentuk diagram alir (*flowchart*) : 

**Gambar 1. 1** Methodology Penelitian

## **Sistematika Penulisan**

Uraian tentang isi tugas akhir secara garis besar adalah:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab pendahuluan meliputi latar belakang penyusunan, ruang lingkup pembahasan, tujuan, manfaat dari analisa, perancangan dan pengumpulan data.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka mendefinisikan mengenai dasar penyusunan tugas akhir yaitu landasan teori yang terkait dengan penelitian.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN

Pembahasan dari bab ini adalah mengenai identifikasi masalah yang dihadapi oleh Rumah Makan Babeh Sadeli kemudian memberikan sistem yang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi Rumah Makan Khas Betawi Babeh Sadeli. Dan membahas mengenai bagaimana sistem perancangan dilakukan.

BAB IV: PEMBAHASAN

Bab ini mencakup proses pengembangan sistem berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh Rumah Makan Khas Betawi Babeh Sadeli.

BAB V: KESIMPULAN

Bab terakhir yang berisis penjelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang didapat selama penelitian.