

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis restoran di Indonesia sudah semakin banyak. Di satu sisi seperti halnya kantin, rumah makan, restoran merupakan tempat untuk membeli makanan dan minuman dikarenakan beragam variasi makanan menjadi daya tarik pada setiap restoran dibandingkan dengan makanan yang disajikan di rumah. Proses pemesanan makanan dan minuman pada kantin, rumah makan, restoran merupakan salah satu hal yang penting dalam bisnis restoran. Setiap akan membeli makanan dan minuman akan terjadi hal yang tidak diinginkan seperti antrian panjang, berdesak – desakan dan menunggu pelayan menghampiri pengunjung dan mencatat pesanan pada sebuah kertas kemudian menuju dapur agar proses pembuatan makanan yang dipesan diproses. Seiring perkembangan teknologi tersebut pelayanan serta kecepatan dalam menyajikan makanan merupakan salah satu unsur tingkat pelayanan dalam melayani pelanggan.

Kafe BBG adalah salah satu Kafe yang ada di Pangkalpinang, bergerak di bidang kuliner yang beralamat di jalan Ketapang Pasir padi, Kelurahan Temran, Kecamatan Bukit Intan Pangkapinang. Kegiatan yang dilakukan di Kafe BBG meliputi pemesanan makanan dan minuman. Sistem pemesanan pada Kafe BBG pada saat ini masih manual dimana pembeli harus datang ke Kafe untuk melihat menu makanan dan minuman serta pemesanannya. Pembeli juga tidak dapat melihat harga dan total belanja sebelum *bill* atau nota diberikan oleh pelayan.

Menurut pengelola Kafe jumlah pengunjung tiap harinya bisa mencapai 50 pengunjung. Terlebih lagi jika hari libur pengunjung yang datang meningkat dari hari biasa. Karena banyaknya pengunjung yang datang maka terdapat beberapa permasalahan dalam beberapa tahapan proses pelayanan seperti pelanggan harus melakukan antrian pemesanan menu.

Berdasarkan pertimbangan ketersediaan teknologi serta tingkat kebutuhan pelanggan dalam hal kecepatan, efisiensi dan kepraktisan dalam memesan makanan dengan menggunakan kemajuan teknologi yang ada dengan memanfaatkan aplikasi Android sebagai *user interface* dapat mempermudah kita dalam melakukan pemesanan menu makanan dan minuman dari jarak jauh yang diakses melalui *smartphone* maka dibuatlah “**Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Android (Studi Kasus di Kafe BBG)**”. Aplikasi yang dibangun berupa aplikasi berbasis Android dengan menggunakan *Software* Android Studio untuk membangun aplikasi *Client* serta Dreamweaver untuk membangun aplikasi *Web server*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang serta mengimplementasikan program aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis Android pada Kafe BBG ?

1.3 Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Penelitian ini dibatasi hanya sampai konsumen memesan makanan dan minuman pada Kafe BBG.
2. Menggunakan *Software* Android Studio.
3. Menggunakan *web server* sehingga bisa diakses melalui Internet.
4. Konsumen bisa melihat dan memesan menu makanan dan minuman hanya di Kafe BBG yang bertempat di Pangkalpinang – Bangka.
5. Aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada Kafe BBG hanya dapat beroperasi pada perangkat Android versi 4.2 (KitKat) atau lebih dari versi tersebut.

1.4 Keaslian Penelitian

Beberapa penelitian terdahulu yang pernah membahas masalah mengenai penggunaan sistem pemesanan makanan dan minuman adalah Supriyanto dkk. (2011) yang berjudul Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis *Mobile*. Anggia Kusumawaty (2012) yang berjudul Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran Berbasis Android dan PHP Menggunakan Protokol JSON. Muammar Qadhafi dkk (2014) yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan *Online* pada Restoran Cepat Saji Berbasis *Mobile Application* (Studi Kasus Chicken Mania Cabang Rungkut).

Dari beberapa penelitian terdahulu terdapat beberapa persamaan yang didapat dengan penelitian ini yaitu penggunaan sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis *mobile*. Adapun yang menjadikan penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman

yang digunakan *server* yaitu menggunakan bahasa pemrograman PHP serta menggunakan *Software* Android Studio untuk membuat tampilan yang digunakan pada *Smartphone* berbasis Android nantinya. Perbedaan lainnya pada penelitian terdahulu dan penelitian ini adalah perancangan aplikasi Android sebagai *user interface* untuk memudahkan dalam pemesanan menu makanan dan minuman di Kafe BBG secara online.

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan penelitian ini :

1. Merancang aplikasi berbasis Android yang dapat digunakan oleh konsumen untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman pada kafe BBG.
2. Membuat aplikasi yang agar konsumen kafe BBG dapat memesan makanan dan minuman secara mudah dan cepat.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan aplikasi berbasis Android ini adalah:

1. Memberi kemudahan kepada pengelola kafe dalam proses transaksi pemesanan makanan dan minuman.
2. Sebagai fasilitas baru yang diharapkan dapat digunakan untuk membantu proses kerja pengelola kafe.
3. Memudahkan para pembeli untuk memesan menu makanan dan minuman melalui Android yang telah disediakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar pelaksanaan penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka perlu adanya suatu sistematika.

Dalam penulisan proposal ini digunakan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang dilakukannya penelitian di Kafe BBG, pada penelitian ini diharapkan dapat memenuhi kecepatan, efisiensi dan kepraktisan dalam memesan makanan dengan menggunakan kemajuan teknologi yang ada dengan memanfaatkan aplikasi Android sebagai *user interface* dapat mempermudah kita dalam melakukan pemesanan menu makanan dan minuman dari jarak jauh yang diakses melalui *smartphone*.

BAB II DASAR TEORI

Berisi mengenai tinjauan pustaka tentang beberapa penelitian terdahulu yang pernah membahas masalah tentang penggunaan sistem pemesanan makanan dan minuman. Pada bab ini juga akan menguraikan teori-teori yang mendukung penelitian, yang menjadi dasar bagi pemecahan masalah pada proses pengembangan *system* dan aplikasi Android.

BAB III METODE PENELITIAN

Terdiri dari bahan dan alat, model dan perancangan penelitian, langkah-langkah dalam penelitian, metode penelitian yang akan digunakan serta analisa hasil sementara dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai proses implemtasi *system* dan aplikasi, sarana yang dibutuhkan, contohnya pengoperasian aplikasi, dan menguraikan evaluasi dari *system* dan aplikasi dari penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan tentang kesimpulan dan saran yang dapat diambil selama penelitian dan pengaplikasiannya.