

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Warung kopi yang tersebar di beberapa tempat membuat tempat ngopi saling bersaing untuk mendapatkan pelanggan. Untuk menjaga loyalitas pelanggan dan memenangkan persaingan, banyak strategi yang ingin dikembangkan oleh warung kopi. Salah satu strategi yang ingin ditingkatkan adalah mengenai pelayanan *customer*.

Kafe Kandang Kopi adalah tempat untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung dapat memesan minuman dan makanan. Kafe Kandang Kopi termasuk tipe restoran namun lebih mengutamakan suasana rileks, hiburan dan kenyamanan pengunjung sehingga menyediakan tempat duduk yang nyaman dan alunan musik.

Di Ponorogo, terdapat kegiatan yang belum dapat dikatakan efektif dan efisien dengan perkembangan teknologi ini. Pada industri kuliner khususnya tempat ngopi dimana kegiatan dalam pemesanan masih menggunakan cara tradisional dan hanya dapat dilakukan pemesanan makanan dan minuman di warung kopi. Sehingga konsumen ketika hanya ingin memesan minuman dan makanan tanpa menginginkan nongkrong sehingga diperlukan sebuah aplikasi yang dapat memenuhi permintaan tersebut. Maka permasalahan yang dihadapi adalah cara membuat aplikasi mobile untuk pelanggan sehingga dapat melakukan pemesanan tanpa datang ke kafe.

Maka dari itu, dibutuhkan suatu aplikasi yang membuat pelanggan dapat melakukan pemesanan tanpa harus datang ke warung kopi. Hal ini terutama juga akan sangat membantu ketika pemesan makanan atau minuman di warung kopi memiliki antrian panjang. Aplikasi pemesanan makanan dan minuman menjadi salah satu cara yang paling populer untuk memuaskan pelanggan yang hendak memesan.

Hal baik yang dapat dihasilkan dari aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis android bagi pemilik warung kopi adalah dapat memaksimalkan proses pemesanan yang berlangsung di warung kopi. Karena telah memudahkan pelanggan dalam memesan makanan dan minuman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang masalah yang telah di jelaskan di atas maka perumusan masalah yang ada, adalah :

Bagaimana membangun aplikasi mobile untuk pemesanan pelanggan ?

1.3 Batasan Masalah

Pada aplikasi pemesanan makanan dan minuman ini mempunyai beberapa batasan, antara lain :

1. Aplikasi ini tidak dilengkapi dengan sistem pelaporan.
2. Aplikasi ini tidak membahas keamanan dari aplikasi tersebut.
3. Hanya membahas proses pemesanan dari user ke warung kopi.
4. Database menggunakan MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan konsumen untuk melakukan pemesanan.
2. Memudahkan para konsumen untuk melihat menu menu pesanan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian untuk pemesanan makanan dan minuman berbasis mobile ini diharapkan dapat :

1. Mampu meningkatkan pendapatan pemilik warung kopi.
2. Mampu meningkatkan pesanan yang diperoleh warung kopi.
3. Pelanggan mampu melakukan pemesanan melalui aplikasi pemesanan mobile.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Untuk mendapatkan hasil yang dapat melengkapi pemrosesan pembuatan aplikasi pemesanan berbasis mobile proses pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara dan pendataan dilakukan agar peneliti mampu mendapatkan data data yang factual dan akurat.

1.6.2 Metode Analls Kebutuhan

Metode analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti untuk membuat aplikasi yang diinginkan adalah :

1. Analisis Kinerja (*Performance*)

2. Analisis Informasi (*Information*)
3. Analisis Ekonomi (*Economy*)
4. Analisis kendali (*Control*)
5. Analisis efisiensi (*Efficiency*)
6. Analisis pelayanan (*Servis*)

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan yang akan dibuat sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis mobile sebagai alat untuk melakukan proses pemesanan menggunakan metode menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang berupa rancangan *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*.

1.6.4 Implementasi

pada metode implementasi jika selesai dibuat akan dilakukan pengimplementasian berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari tahapan tahapan sebelumnya.

1.6.5 Testing

Metode testing yang dilakukan peneliti untuk menguji perangkat lunak yang akan dirancang diuji dengan dua cara, yaitu :

1. White Box Testing

White box testing yang terkadang disebut juga glass box testing adalah sebuah filosofi rancangan uji kasus yang menggunakan struktur kontrol yang menjelaskan bagian dari komponen-level rancangan untuk memperoleh uji kasus [1]. Dengan menggunakan metode white box testing, para software engineer dapat memperoleh uji kasus yang:

1. Menjamin bahwa semua jalur independen dalam sebuah modul telah dilaksanakan setidaknya sekali.

2. Melaksanakan semua keputusan logis pada sisi yang benar dan salah.

3. Mengeksekusi semua putaran pada batasannya dan dalam batasan operasionalnya.

4. Menjalankan struktur data internal untuk memastikan validitasnya.

2. Black box testing

Black box testing merupakan pengujian yang memungkinkan software engineer mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program [1]. Pengujian black-box juga merupakan pendekatan komplementer yang memungkinkan besar mampu mengungkap kelas kesalahan daripada metode white-box. Pengujian black-box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.

2. Kesalahan interface.

3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.

4. Kesalahan kinerja.

5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

1.6.6 Sistematika Penulisan Laporan

Penulisan penelitian ini secara sistematis diatur dan disusun dalam lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang masalah yang diangkat pada penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, dari penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang materi atau pengertian judul yang dipilih pada pembuatan aplikasi. Menjelaskan teori pada software atau aplikasi yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang tahapan yang dilakukan untuk mendapatkan uraian tentang sistem yang sudah ada, alur dan proses yang akan terjadi, aturan dan komponen yang berlaku.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan aplikasi yang sudah dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan informasi dari pengguna aplikasi serta terdapat gambaran gambaran komponen yang sudah dirancang jelas dan lengkap dan terdapat hasil implementasi dan pengujian sistem.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai penjelasan tentang hal-hal yang telah tercapai dan yang belum tercapai serta permasalahan yang dihadapi

