

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin hari bertambah pesat, khususnya perkembangan teknologi berbasis *mobile* atau perangkat bergerak yang bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi telepon dan mengirim pesan, tetapi teknologi berbasis *mobile* ini memiliki manfaat untuk berjualan secara digital, sebagai sarana untuk membangun *brand image*, menunjukkan eksistensi dalam kompetisi, dan meningkatkan profit perusahaan. Bagi para pengguna aplikasi, mereka dimudahkan untuk mengakses dan bertransaksi secara online. Hal ini tak lepas dari penggunaan sistem operasi pada teknologi berbasis *mobile* atau lebih dikenal *smartphone*. Layaknya pada komputer pun dapat diinstal berbagai macam *software* yang diinginkan.

Dapur Bu Aji merupakan salah satu bentuk usaha dibidang penjualan berbagai macam jenis *catering*. Usaha *catering* ini memiliki banyak transaksi dengan konsumen, namun selama ini proses penyampaian informasi produk ke pada konsumen hanya dengan menggunakan Instagram, dimana di Instagram belum lengkap soal detail produk yang disediakan. Bagi dapur Bu Aji cara tersebut kurang efektif, karena produk yang ada di Dapur Bu Aji cukup variatif dan dinamis. Banyaknya aplikasi-aplikasi penyedia jasa untuk menjual makanan seperti Go-Jek atau Grab Food dan sebagainya, kurang efektif bagi Dapur Bu Aji karena untuk pesanan *catering* dalam jumlah yang besar pasti ada keterbatasan dana dan waktu.

Kesalahan pengolahan data dan proses transaksi yang tidak teratur juga merupakan salah satu masalah yang dirasa oleh Dapur Bu Aji.

Banyak pelanggan mengalami kesulitan untuk mengetahui informasi *catering* yang ditawarkan oleh Dapur Bu Aji, dimana untuk memesan *catering* untuk suatu acara maupun bukan acara, pelanggan harus menelpon bahkan terkadang pelanggan harus datang sendiri ke Dapur Bu Aji karena adanya keterbatasan informasi. Cara seperti ini tentunya sangat tidak efektif bagi pelanggan yang kediamannya jauh dari lokasi Dapur Bu Aji.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka perlu adanya Sistem Pemesanan Catering Berbasis *Mobile* yang meningkatkan pemesanan catering lebih efektif, pengolahan data dan proses transaksi yang lebih baik, dan memudahkan setiap pelanggan mendapatkan informasi yang diinginkan dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu permasalahan tersebut perlu dikaji lebih dalam dan mencari solusi dengan melakukan penelitian yang lebih intensif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka rumusan masalah yang dikaji dalam skripsi ini, yaitu :

1. Bagaimana Perancangan Sistem Pemesanan Catering Berbasis *Mobile* pada Dapur Bu Aji bisa menyajikan informasi produk yang baik ?
2. Bagaimana agar proses pengolahan data dan transaksi lebih teratur ?

3. Bagaimana agar pelanggan dapat melakukan pesanan pada Dapur Bu Aji dengan mudah ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan Sistem Pemesanan Catering Berbasis Mobile ini, penulis membatasi

beberapa point, Agar tujuan penelitian ini tercapai dengan optimal dan terarah. Berikut batasan masalah dalam skripsi ini :

1. Aplikasi ini hanya digunakan oleh Dapur Bu Aji
2. Aplikasi Pemesanan Catering hanya bisa digunakan pada *Andorid* 4.0.3 (IceCreamSandwich) ke atas.
3. Aplikasi ini hanya menyangkut pelanggan yang memesan melalui aplikasi ini dan tidak termasuk pelanggan yang memesan secara langsung di tempat
4. Batas Pemesanan selambat-lambatnya H-1

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka saya merancang Sistem

Pemesanan Catering Berbasis Mobile dengan tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk merancang sistem pemesanan catering berbasis mobile pada Dapur Bu Aji dan Pelanggan Dapur Bu Aji.

2. Untuk mengetahui sistem pemesanan catering dapat berjalan pada Dapur Bu Aji.
3. Untuk membantu Dapur Bu Aji dalam Pengolahan Data dan transaksi yang lebih baik dan teratur.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu Perancangan Sistem Pemesanan Catering berbasis Mobile pada Dapur Bu Aji sebagai berikut :

- a. Bagi Peneliti
Menambah wawasan dan ketrampilan dalam penelitian, memperdalam pengetahuan tentang sistem informasi khususnya sistem berbasis *mobile*.
- b. Bagi Dapur Bu Aji
Membantu dalam media promosi kepada pelanggan dan membantu pelanggan dalam pemesanan, pengolahan data, dan transaksi lebih cepat, lebih baik, dan efisien.
- c. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
Menambah referensi untuk pengembangan sistem informasi khususnya system informasi pemesanan berbasis *mobile*.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

1.6.1 Metode Studi Pustaka

Melakukan studi pustaka dengan membaca dan mempelajari pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang ada. Antara lain tentang system pemesanan berbasis mobile.

1.6.2 Metode Wawancara

Melakukan Tanya jawab dengan narasumber obyek yaitu Pemilik Dapur Bu Aji untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

1.6.3 Metode Observasi

Melakukan pengumpulan data pada tentang sistem pemesanan berbasis *mobile* yang sejenis dan berhubungan dengan kegiatan penelitian.

1.6.4 Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency, dan services*). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah utama. Hal ini penting karena biasanya yang muncul di permukaan bukan masalah utama, tetapi hanya gejala dari masalah utama saja. Hasil analisis PIECES adalah dokumen kelemahan sistem yang menjadi rekomendasi untuk perbaikan – perbaikan yang harus dibuat pada sistem yang akan dikembangkan.

1.6.5 Metode Perancangan

Perancangan system pemesanan catering ini menggunakan rancangan basis data dengan membuat UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

1.6.6 Metode Pengembangan

Pengembangan sistem pemesanan catering ini menggunakan teknik pengembangan waterfall, dalam pengembangan metode ini memiliki tahapan yang beruntut, yaitu analisis kebutuhan, desain sistem, coding, testing, penerapan program dan pemeliharaan.

1.6.7 Metode Testing

Pada sistem pemesanan catering pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana system yang telah dikembangkan sesuai yang diharapkan atau tidak. Dalam metode ini ada 2 cara yang dilakukan yaitu :

1. *White Box Testing*
2. *Black Box Testing*

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan yang akan digunakan dalam skripsi ini terdiri dari langkah-langkah berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dikemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang pembahasan mengenai dasar teori yang akan digunakan dalam melakukan perancangan sistem pemesanan catering berbasis mobile dan basis data yang dapat digunakan sebagai acuan di dalam pembahasan masalah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis masalah yang sedang diteliti dan metode yang akan digunakan dalam perancangan sebuah sistem berbasis mobile.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang hasil penelitian yang telah dilakukan dan desain sistem yang dibuat

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan membahas mengenai kesimpulan dari skripsi secara keseluruhan dan saran untuk pengembang lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini akan menguraikan tentang keterangan dan buku dari sumber lainnya yang menjadi acuan dalam penelitian ini.