

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi seiring berkembangnya jaman sangatlah pesat. Hampir semua bidang usaha memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menunjang kegiatan bisnis perusahaan, baik untuk seluruh kegiatan transaksi maupun reservasi (pemesanaan). Masing-masing perusahaan berlomba-lomba untuk membuat sistem informasi untuk meningkatkan daya saing, kualitas serta kemudahan dalam menunjang kegiatan usaha dan meningkatkan kualitas pelayanan terhadap konsumen. Salah satu teknologi yang sedang berkembang dan banyak digunakan oleh perusahaan saat ini adalah sistem informasi berbasis Android.

Fenomena teknologi baru Android telah menjadi trending topic dikalangan pecinta gadget saat ini, sistem operasi telpon seluler yang dikembangkan oleh google ini telah banyak digunakan oleh masyarakat luas dari berbagai kalangan. Dengan kemudahan operasi dan sistem yang berbasis Open Source Android menjadi sangat mudah dan bebas untuk dikembangkan. Sehingga tidak dapat dipungkiri perkembangan teknologi ini meningkat tajam dengan munculnya berbagai aplikasi pendukung.

Mobile Android memiliki banyak kelebihan diantaranya sangat mudah untuk dioperasikan, penggunaannya tidak memerlukan waktu yang lama, bersifat fleksibel dan mudah untuk dibawa kemana-mana. Selain itu banyak aplikasi

pendukung yang dapat dioperasikan di perangkat Mobile ini seperti GPS (Global Position System) yang berfungsi untuk membantu proses tracking lokasi dan aplikasi-aplikasi yang dapat membantu menampilkan informasi serta aplikasi pembayaran virtual yang sangat mudah ditemukan pada Mobile Android.

Kurabu Angkringan & Kitchen merupakan perusahaan kecil yang bergerak pada bidang kuliner yang terletak di daerah Yogyakarta. Dalam kegiatan bisnis yang dijalankan saat ini, Kurabu Angkringan & Kitchen sudah menerapkan layanan pesan antar yang dilakukan dengan cara dimana customer harus order melalui telpon kepada pihak yang bersangkutan kemudian menanyakan menu apa saja yang tersedia pada saat order. Kendala yang sering terjadi dengan penerapan sistem manual pada saat ini adalah ketika melakukan pemesanan membutuhkan waktu 15 menit untuk melayani satu customer, sehingga hal ini menyebabkan terjadinya banyak antrian pemesanan dan menyebabkan omset menurun.

Oleh sebab itu Kurabu Angkringan & Kitchen membutuhkan sebuah sistem yang dapat mengatasi kendala atau permasalahan yang sering terjadi, salah satunya menggunakan sistem informasi berbasis Android yang diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi.

Dari masalah dan kemungkinan solusi yang telah diuraikan di beberapa paragraf di atas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pembuatan Aplikasi Delivery Order Berbasis Android Pada Kurabu Angkringan & Kitchen”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat sebuah Aplikasi Delivery Order berbasis Android yang dapat membantu Kurabu Angkringan & Kitchen untuk meningkatkan omset penjualan.
2. Bagaimana merancang dan membuat sebuah Aplikasi Delivery Order berbasis Android yang dapat membantu Kurabu Angkringan & Kitchen untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada customer.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan penelitian, penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian adalah restaurant Kurabu Angkringan & Kitchen yang beralamat di JLAffandi (Gejayan) CT X/6 Yogyakarta.
2. Aplikasi ini berbasis Android.
3. Aplikasi pada bagian user dibuat menggunakan Android studio dengan bahasa pemrograman Kotlin, sedangkan bagian web admin menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL.
4. Penelitian ini hanya berfokus pada Aplikasi yang dibuat dan belum membahas masalah keamanan secara spesifik.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat Aplikasi Delivery Order berbasis Android yang dapat membantu Kurabu Angkringan & Kitchen untuk meningkatkan omset penjualan.
2. Merancang dan membuat Aplikasi Delivery Order berbasis Android yang dapat membantu Kurabu Angkringan & Kitchen untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada customer.
3. Ingin mengembangkan pengetahuan mengenai bagaimana cara membuat Aplikasi Delivery Order berbasis Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari proses penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis, sebagai penerapan ilmu yang telah diperoleh selama masa studi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA serta bukti keikutsertaan dalam pengembangan teknologi.
2. Universitas AMIKOM Yogyakarta, Sebagai referensi bahan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dalam bidang yang sama.
3. Bagi pengguna sebagai aplikasi pembantu untuk mempermudah pemesanan makanan dan minuman pada restoran.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mempermudah dalam proses penelitian penulis membagi Metode Penelitian menjadi beberapa bagian dalam pengolahan data dan informasi yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini antara lain :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan langsung pada objek untuk mendapatkan data yang diperlukan.

b. Metode Studi Pustaka

Metode keputstakaan yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk menyusun sebuah karya tulis ilmiah atau penelitian ilmiah dengan cara pengumpulan bahan-bahan atau materi-materi yang diperlukan dengan merujuk pada buku dan penelitian terdahulu.

1.6.2 Metode Analisis

Semua data yang terkumpul dari objek penelitian dan studi pustaka akan dianalisis guna mendapatkan hasil untuk pemecahan masalah yang timbul. Adapun metode yang digunakan untuk menganalisis yaitu metode PIECES dan metode Kebutuhan fungsional serta Kebutuhan non fungsional.

1.6.3 Perancangan Sistem

Perancangan aplikasi delivery order ini menggunakan rancangan basis data dengan membuat ERD (Entity Relationship Diagram), DFD (Data Flow Diagram)

dan membuat UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari Usecase Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram.

1.6.4 Metode Pengembangan

Perancangan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan waterfall, yaitu dalam pengembangannya metode ini memiliki beberapa tahapan yang runtut: analisis kebutuhan, desain sistem, Coding & Testing, Penerapan Program, pemeliharaan. Dalam tahapan ini penulis melakukan pendefinisian kebutuhan sistem dan menggambarkan sistem yang akan dibuat.

1.6.5 Metode Testing

Metode testing yang dilakukan menggunakan metode Alpha testing sebagai perbaikan dan pengukuran kualitas sistem yang akan dibangun, dengan mencari kemungkinan kesalahan yang ada pada program untuk kemudian dilakukan evaluasi dan memperbaiki kesalahan yang ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini akan disusun secara sistematis dalam lima bab yang masing-masing akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini penulis menjelaskan tentang landasan teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi-definisi yang berkaitan langsung dengan penelitian maupun komponen-komponen lain yang digunakan dalam penelitian.

BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran objek penelitian serta model matematis analisis dalam membangun aplikasi ini. Selain itu bab ini juga menjelaskan secara detail tentang mekanisme perancangan yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tahapan implementasi dan pengujian yang merupakan tahap yang dilakukan dalam mengimplementasikan dari hasil penelitian, analisis dan perancangan yang telah diidentifikasi untuk mengimplementasikan dan menguji aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari bab-bab yang telah disusun oleh penulis dan saran untuk pengembangan aplikasi guna melengkapi dan menyempurnakan pengembangan aplikasi untuk kedepannya.