

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang ini, media *mobile* telah meluas ke berbagai aspek. Mulai dari dunia hiburan, pendidikan, hingga meluas ke dunia bisnis. Media *mobile* memiliki banyak tips dalam sistem operasinya. Salah satu media *mobile* yang sedang banyak digunakan saat ini adalah Android. Android merupakan sistem operasi terbaru yang memiliki kelebihan dibandingkan dengan perangkat *mobile* lainnya. Android juga menggunakan sistem layar sentuh (*touch screen*) yang memudahkan pelanggan dalam penanganan navigasinya. Para pelaku bisnis telah memanfaatkan kemajuan dari teknologi tersebut untuk mendukung jalannya sistem yang mereka punya.

Kemajuan teknologi khususnya pada bidang *mobile* banyak sekali memberikan keuntungan-keuntungan dan juga dapat memberikan kemudahan dalam penghematan waktu dan penghematan tenaga kerja. Proses tersebut akan efisien untuk restoran yang kecil dan pengunjung yang sedikit, namun akan timbul masalah jika suatu restoran memiliki ruang yang besar atau pengunjung yang banyak, seperti yang terjadi di **Cafe Teluk Penyu Cilacap**. Pelayan harus menghampiri meja pengunjung yang dilayani, kemudian menyerahkannya ke dapur, tetapi pelayan tersebut tidak sempat ke dapur untuk menyerahkan pesanan meja pertama

dikarenakan pengunjung pada meja yang berbeda ingin memesan juga. Sehingga pesanan yang dipesan pengunjung pada meja pertama belum sempat disampaikan ke dapur.

Oleh karena itu penulis membuat skripsi dengan judul “**APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN PADA CAFÉ TELUK PENYU CILACAP BERBASIS ANDROID**”. Agar memudahkan proses pemesanan makanan dan mengurangi kesalahan yang terjadi pada saat proses pemesanan makanan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan pokok pada penelitian, yaitu bagaimana merancang dan membuat sebuah Aplikasi menu makanan pada *Operating System Android* yang dapat meneruskan pesanan dari meja lalu ditampilkan di dapur?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan-batasan masalah dalam pembuatan Aplikasi ini adalah :

1. Hasil perancangan aplikasi hanya diimplementasikan pada telepon seluler yang mendukung sistem operasi Android minimal versi 2.2 dan maksimal 4.4 .
2. Aplikasi ini memiliki web servis untuk komunikasi data dengan *database*.
3. Aplikasi ini hanya dapat memesan makanan yang ada di *database*.

4. Aplikasi ini tidak menggunakan *push notifikation* saat makanan selesai di buat.
5. Dalam pembuatanya hanya fokus terhadap aplikasi mobile web dekstop hanya komunikasi data dan menampilkan menu yang di pesan pada dapur.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelittan

Tujuan penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah membuat aplikasi "*Menu Makanan Cafe Teluk penyu*" yang berjalan pada ponsel berbasis *Android Smartphone*.

Diharapkan *aplikasi* ini bisa menjadi bahan referensi bagi pengguna ponsel cafe lainnya.

#### 1.5 Manfaat Penelittan

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki nilai manfaat, adapun manfaat yang dirasakan baik bagi penulis dan pihak – pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
  - a. Dapat mempelajari lebih dalam tentang Aplikasi *Android*
  - b. Dapat menambah wawasan pemrograman *React Nartive*.
  - c. Menambah wawasan mendesain aplikasi yang kompleks.

## 2. Bagi Cafe

- a. Dapat membantu meningkatkan kualitas pelayanan yang ada pada café tersebut.
- b. Menambah nuansa modern.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan – permasalahan. Adapun metode – metode yang dilakukan adalah sebagai berikut :

#### a. Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data-data atau informasi yang dibutuhkan saat penelitian adalah melalui studi literatur. Studi literature adalah mempelajari materi yang berkaitan dengan tugas akhir melalui media seperti buku, artikel, tulisan pada situs internet, dan lain-lain.

#### b. Analisis

Tahapan analisis digunakan untuk mengetahui dan menterjemahkan permasalahan dan kebutuhan perangkat keras serta kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *aplikasi* ini. Analisis ini meliputi analisis kebutuhan proses, analisis

kebutuhan *input*, analisis kebutuhan *output*, analisis kebutuhan perangkat keras dan analisis kebutuhan perangkat lunak.

### c. Pengembangan Aplikasi

#### 1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep (*concept*) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identifikasi audience*). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

#### 2. Perancangan (*Design*)

Perancangan (*design*) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

#### 3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

#### 4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan (*assembly*) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

#### 5. Pengujian (*Testing*)

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

#### 6. Distribusi (*Distribution*)

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut. Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *testing*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam

pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

## BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini, mengemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori, konsep dasar yang mendukung pembuatan aplikasi "Menu makanan pada cafe teluk penyu" dasar teori, konsep dasar *aplikasi*, pengertian *aplikasi*, sejarah perkembangan *aplikasi*, perangkat lunak yang digunakan, metodologi pengembangan, *flowchart* dan *storyboard*.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan analisis dan perancangan *aplikasi* "Menu makanan pada cafe teluk penyu" yaitu tujuan analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan, konsep, perancangan diagram alir (*flowchart*), serta perancangan *storyboard*

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 ini mengutarakan implementasi sistem yang mencakup cara pembuatan, tampilan, kinerja dan uji coba hasil sistem serta pembahasannya.

## BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dibuat yang kemudian diakhiri dengan saran untuk memperbaiki aplikasi yang telah dihasilkan untuk masa yang akan datang

