

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zama modern ini, smartphone merupakan sebuah kebutuhan. Saat ini smartphone juga telah dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang canggih yang memungkinkan user melakukan apa pun di smartphone seperti mengambil gambar foto atau video, menggunakan gps untuk mencari alamat, memesan kebutuhan rumah melalui internet, dan juga berbagai koneksi. Selain itu, saat ini smartphone juga telah dilengkapi dengan sistem informasi seperti Android, iOS, dan juga windows phone. Khusus untuk sistem operasi Android yang dikembangkan oleh Google, hampir semua source code untuk aplikasi-aplikasinya dipublikasikan, sehingga setiap orang dapat mengembangkan aplikasi tersebut sesuai dengan keinginan dan juga kebutuhan masing-masing user.

Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi, muncul suatu perkembangan teknologi yaitu pemesanan makanan melalui smartphone. Yang bertujuan untuk mengatasi masalah user tidak mau datang ke kantin karena antrian yang Panjang, sehingga pada waktu memesan tidak terbuang secara percuma serta tidak ada lagi antrian yang panjang karena waktu pemesanan yang lebih efisien.

Kenyataannya pada perkembangan teknologi saat ini, masih banyak kantin kampus yang ramai karena antrian mahasiswa yang ingin membeli makanan di kantin karena tempat makan atau stan di kantin masih menulis nota secara manual

dan juga pembeli masih harus memberikan nota tersebut ke kasir dan mengembalikan nota pembayaran kepada tempat makan atau stan, dan karena itu antrian tersebut banyak mahasiswa yang mengeluh karena antrian yang panjang dan waktu istirahat mahasiswa terbuang sia-sia.

Untuk menyelesaikan kendala tersebut, maka perlu adanya Aplikasi E-kantin yang dapat memudahkan user dalam memesan makanan di kantin dengan efisien. Oleh karena itu kendala tersebut perlu dikaji lebih dalam dan mencari solusi dengan melakukan penelitian yang intensif.

### **1.2 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana agar proses pemesanan makanan lebih efisien ?
2. Bagaimana agar proses pengantaran makan lebih efisien ?
3. Bagaimana agar proses pembayaran lebih efisien ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam perancangan Aplikasi E-kantin ini, penulis membatasi beberapa point, supaya dalam proses perancangan sistem cakupannya tidak meluas. Berikut batasan masalah dalam skripsi ini :

1. Aplikasi ini meliputi data harga makanan dan minuman.
2. Pada penelitian ini hanya membahas masalah yang berhubungan dengan aplikasi E-kantin.

3. Aplikasi ini hanya meliputi pemesanan melalui aplikasi E-kantin.
4. Aplikasi ini hanya bisa di OS Android.
5. Aplikasi ini menggunakan Android studio.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan saya dalam melakukan penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi E-kantin di Universitas Amikom Yogyakarta berbasis mobile, guna mempermudah dalam proses pemesanan makan dan minuman dan membangun sebuah aplikasi agar pemesanan tersebut menjadi efisien.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penulisan skripsi ini yang berkaitan dengan Aplikasi E-kantin sebagai Berikut :

- a. Bagi Peneliti :  
Menambah wawasan dan keterampilan dalam penelitian, memperdalam pengetahuan tentang sistem informasi khususnya sistem informasi pemesanan.
- b. Bagi Universitas Amikom :  
Membantu proses pelayanan kepada user dan dapat mengembangkan aplikasi pemesanan makanan dan minuman bagi user supaya lebih efisien.
- c. Bagi Universitas Amikom :  
Menambah referensi untuk pengembangan sistem informasi di bagian pemesanan khususnya sistem informasi pemesanan makanan dan minuman.

## **1.6 Metode Penelitian**

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

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Melakukan Studi pustaka dengan membaca dan mempelajari pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas. Antara lain dengan membaca artikel dan buku tentang sistem pemesanan berbasis android.

Wawancara, melakukan tanya jawab dengan narasumber (Pengurus kantin Universitas Amikom Yogyakarta) untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan

Observasi, melakukan pengumpulan data pada aplikasi E-kantin yang sejenis atau berhubungan dengan kegiatan penelitian dan melakukan observasi object(kantin Universitas Amikom Yogyakarta).

### **1.6.2 Metode Analisis**

Melakukan analisis pada data-data yang telah diperoleh agar data yang akan digunakan dapat benar-benar menunjang aplikasi yang akan dibuat sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Metode analisis yang peneliti pakai dalam perancangan aplikasi pemesanan makan pada Kantin Amikom ini adalah dengan metode analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancang dalam mengembangkan ide rancangan.

### **1.6.4 Metode Pembuatan**

Menganalisis kebutuhan sistem dan software dengan cara melihat desain aplikasi terlebih dahulu sebelum melakukan testing, ketika semua desain sudah di analisis langkah selanjutnya yaitu melakukan testing.

### **1.6.5 Metode Evaluasi**

Melakukan testing pada aplikasi dan memberikan penilaian pada aplikasi apakah sudah bisa digunakan atau belum, biasanya akan memerlukan beberapa orang untuk mencobanya.

## **1.7 Sistematika Penulisan Laporan**

Metode yang akan digunakan dalam skripsi terdiri dari langkah langkah berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab pendahuluan ini dikemukakan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan Laporan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang pembahasan mengenai Tinjauan Umum dari kantin Universitas Amikom Yogyakarta, Sistem Operasi Windows Bahasa Pemrograman yang akan digunakan, dan Konsep Perancangan.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab analisis dan perancangan ini akan membahas mengenai analisis terhadap masalah yang sedang diteliti. Selain menganalisa masalah, bab ini juga membahas tentang deskripsi obyek penelitian. Secara garis besar, bab ini membahas tinjauan umum, analisis sistem dan perancangan aplikasi.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV ini membahas tentang hasil penelitian yang telah dilakukan dan memaparkan aplikasi yang dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Pada Bab ini membahas mengenai saran-saran atau kesimpulan yang telah diperoleh dari penelitian yang dilakukan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini menguraikan tentang keterangan dari buku dan sumber lainnya yang menjadi acuan dalam pembuatan skripsi ini.