

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang masalah

Dalam era globalisasi saat ini, kemajuan teknologi informasi yang semakin maju telah membawa manusia untuk selalu mengetahui perkembangan teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Dan dalam beberapa tahun semakin berkembangnya sistem operasi berbasis android. Yaitu pada smart phone dan pc tablet. Sehingga banyak developer yang membuat aplikasi berbasis android yang berfungsi untuk mempermudah suatu pekerjaan sehingga hasil pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan bunyi pasal 1 Huruf b UU Nomor 14 Tahun 1947 Tentang Pemungutan Pajak Pembangunan Di Rumah Makan dan Rumah Penginapan, Rumah makan adalah perusahaan yang memakai bangunan untuk menjual makanan dan minuman dengan menyediakan tempat untuk menyantapnya. Tetapi kebanyakan pelayanannya masih manual yaitu dengan menggunakan nota atau catatan untuk melayani setiap pelanggan yang datang.

Dalam menghadapi masalah ini penulis melakukan analisis dan perancangan untuk membuat aplikasi berbasis android yang bertujuan untuk mempercepat pekerjaan dan memudahkan sebuah rumah makan dalam melayani pembeli. Penulis melakukan analisis terlebih dahulu yang terdiri dari analisis sistem lama, analisis kebutuhan pengguna, analisis kelayakan sistem, dan kedepannya akan memberikan kemudahan untuk proses pelayanan dalam sebuah rumah makan. Dalam membuat aplikasi ini penulis menggunakan software

Android Studio karena software ini mudah digunakan dan cukup kompleks untuk membuat aplikasi berbasis android.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan melakukan “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi pada Rumah Makan Ayam Geprek Sragen Berbasis Android”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka teridentifikasi rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana menganalisis kebutuhan fungsional dan non fungsional pada sistem informasi pemesanan pada rumah makan berbasis android?
- b. Bagaimana tahapan merancang sistem informasi pemesanan makanan pada rumah makan berbasis android?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembuatan batasan masalah dilakukan untuk menjaga agar perancangan aplikasi ini tidak meluas, tidak menyimpang dari pokok permasalahan dan mudah dipelajari. Maka penulis membatasi masalah hanya pada Sistem Informasi untuk pelayanan pelanggan pada Rumah Makan Ayam Geprek Sragen. Batasan-batasan tersebut meliputi :

1. Aplikasi ini untuk Android minimal Versi 3.0 (HoneyComb)
2. Aplikasi ini memiliki beberapa fasilitas/fitur sebagai berikut :
  - a. Aplikasi ini jenis aplikasi Client Server, jadi antara aplikasi yang satu dengan yang lain terhubung.

- b. Login : Baik aplikasi Client maupun Server sebelum digunakan harus Login dulu. Ini untuk menjaga keamanan dan tanggung jawab.
  - c. Macam-macam menu makanannya ditampilkan dalam bentuk gambar, jadi pelanggan lebih nyaman dalam memesan makanan.
3. Laporan yang dihasilkan :
- a. Laporan yang dihasilkan pada Aplikasi Server adalah tanggal, ID pelayan, nomor meja, macam-macam menu yang dipesan, jumlah biaya yang harus dibayar pelanggan.
  - b. Aplikasi ini dapat menampilkan periode laporan harian, mingguan, dan bulanan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi pelayanan pelanggan pada rumah makan ayam geprek sragen agar memudahkan pelayan untuk melayani setiap pelanggan yang datang.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

- a. Mempermudah proses pelayanan pelanggan.
- b. Membuat pelayanan menjadi lebih efektif dan efisien.
- c. Mempermudah manajer rumah makan dalam mengecek transaksi pada rumah makan.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengumpulan data, dilakukan dengan cara :

### 1. Wawancara

Mewawancarai pemilik rumah makan Ayam Geprek Sragen (Kusnaldi).

Aspek yang ditanyakan adalah :

- a. Makanan dan minuman apa saja yang disediakan di rumah makan ayam geprek.
- b. Bagaimana prosedur pelayanan pada rumah makan ayam geprek.

### 2. Studi Literatur

Mengumpulkan informasi dan mempelajari sistem kerja software eclipse yang baik dan benar dari buku referensi ataupun media pembelajaran lain.

### 3. Metode Observasi

Mengamati pencatatan data secara langsung meliputi apa saja yang diperlukan, berkas apa yang paling banyak dibuat, kapan waktu selesai dalam pembuatan sebuah berkas.

### 4. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan salah satu teknik pengumpulan data atau fakta dengan mempelajari dan mengutip isi buku-buku dari pengarang lain yang digunakan untuk melengkapi bahan penulisan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan ini disusun berdasarkan dasar-dasar penelitian ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah untuk dipahami. Sistematika penulis laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

### **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang di bangun.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan progam, dan pengujian progam.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini membahas kesimpulan dan saran yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang dibuat.