

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bisnis kuliner merupakan salah satu dari sekian banyak bisnis yang menguntungkan. Tidak sedikit pelaku bisnis yang melirik bidang ini, diantaranya Ibu Wahyuni Ribut Subekti. Beliau bekerjasama dengan beberapa tempat kuliner untuk berbisnis. Metode penjualannya masih menggunakan penjualan manual, dimana konsumen datang ke tempat dan melakukan pemesanan. Dari pengalaman beliau, saat pesanan menumpuk, akan terjadi antrian yang panjang di rumah makan. Yang akan mengakibatkan rumah makan terlihat penuh sehingga calon pelanggan menjadi malas untuk berkunjung. Selain itu, pengaruh cuaca yang buruk juga mempengaruhi keramaian pengunjung. Jam terbang orang yang tinggi juga membuat orang malas untuk melakukan aktifitas di luar rumah apalagi dalam cuaca yang buruk. Mereka lebih suka segala sesuatu yang instan dan tanpa perlu bepergian.

Dari permasalahan di atas, muncul gagasan untuk membuat sebuah aplikasi dimana aplikasi tersebut dapat menampilkan menu yang ada di tempat-tempat kuliner yang bersangkutan serta menyediakan layanan *delivery order*. Maka skripsi ini di beri judul "*Pembuatan Aplikasi Penjualan dan Delivery Order Pada "Kuliner24" Berbasis Android*" dengan tujuan aplikasi berbasis Android ini mampu menampilkan menu beberapa tempat kuliner yang di inputkan serta mampu menyediakan layanan *Delivery Order* agar memudahkan konsumen dalam pemesanan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi mobileKuliner24 tersebut pada sistem operasi Android?”

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ini berfungsi untuk membatasi penelitian agar tidak terlalu luas sehingga dapat memperjelas objek penelitian yang dilakukan. Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi penjualan ini untuk sementara hanya menerima pemesanan untuk daerah Yogyakarta.
2. Data yang diolah meliputi pemesanan, data pelanggan dan *Delivery Order*.
3. Pembuatan aplikasi ini menggunakan : Bahasa Pemrograman Java, Android Studio, Android SDK,
4. Aplikasi kompatibel dengan Smartphone Android minimal Versi 4.0 (Ice Cream Sandwich).

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini dibuat dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membangun aplikasi mobile Kuliner24.
2. Membangun aplikasi yang dapat membantu Kuliner24 untuk menjangkau pelanggan.
3. Untuk membantu pelanggan mendapatkan menu yang diinginkan dalam layanan 24 jam.
4. Untuk mengimplementasikan aplikasi Kuliner24.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **a. Bagi Penulis**

1. Menambah wawasan pengetahuan yang diperoleh selama proses perkuliahan
2. Mendewasakan pola pikir untuk melaksanakan analisis agar dapat memecahkan masalah yang ada di dalam instansi

#### **b. Bagi Objek**

1. Dapat meningkatkan mutu pelayanan di pada konsumen.
2. Dapat menjangkau konsumen lebih luas.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data antara lain :

## 1. Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat dan relevan maka penulis mengumpulkan data dengan cara :

- a. Tinjauan Pustaka, yaitu mempelajari mengenai bahasa pemrograman, cara-cara membuat database, serta langkah pembuatan Sistem Informasi Manajemen melalui buku, jurnal di internet, maupun modul-modul kuliah.
- b. Wawancara, yaitu metode penelitian untuk mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang berhubungan dengan objek penelitian.

## 2. Analisa Data

Tahap analisis merupakan tahapan yang mempelajari objek dan data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk diidentifikasi data-data mana yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan Sistem Informasi pendaftaran dan pendataan siswa baru ini.

## 3. Perancangan dan Desain Sistem

Memahami Rancangan dan desain sistem yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisa sebelumnya.

#### 4. Pembuatan Aplikasi

Tahapan ini merupakan tahapan pembuatan dan pengembangan aplikasi sesuai dengan desain sistem yang diterapkan tahap sebelumnya.

#### 5. Uji Coba dan Evaluasi

Menguji coba seluruh spesifikasi terstruktur dan sistem secara keseluruhan. Pada tahap ini, dilakukan uji coba sistem yang telah selesai disusun. Proses uji coba diperlukan untuk memastikan bahwa sistem yang telah dibuat sudah benar, sesuai karakteristik yang diterapkan dan tidak ada kesalahan-kesalahan yang terkandung di dalamnya.

#### 6. Penyusunan Buku Skripsi

Tahap terakhir ini membuat sebuah laporan berbentuk buku skripsi sebagai tahap akhir dalam proses pengerjaan skripsi sebagai bukti dokumentasi dari penulis.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab memiliki poin-poin tersendiri. Lima bab tersebut antara lain :

## **BAB I      PENDAHULUAN**

Bab I ini terdiri dari tujuh sub bab, yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

Bab II memuat tinjauan pustaka yang diperlukan dalam pembuatan Sistem Informasi yang didapat dari buku, jurnal di internet, maupun modul-modul kuliah, serta berdasarkan pandangan penulis sendiri.

## **BAB III     ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab III berisi hasil analisis dan perancangan Sistem Informasi Manajemen yang diajukan beserta perancangan lengkapnya.

## **BAB IV     IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV ini memuat langkah atau proses, bahasan pemrograman dan pengujian Sistem Informasi yang dibuat dengan menerapkan rancangan sebelumnya.

## **BAB V      PENUTUP**

Bab V memuat kesimpulan yang didapatkan dari seluruh bab yang telah dikerjakan. Pada bab ini juga terdapat saran-saran untuk merancang Sistem Informasi ini menjadi lebih baik.