

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi ke arah zaman yang lebih *modern* telah mendorong teknologi sebagai sumber utama masyarakat dalam menyelesaikan permasalahan yang dulunya manual menjadi otomatis maupun semi otomatis. Teknologi digunakan untuk menyelesaikan masalah secara cepat dan efisien dalam berbagai kondisi. Salah satu diantaranya yaitu dalam kegiatan bisnis saat ini. Kegiatan bisnis menjadi salah satu cara dalam meningkatkan taraf hidup masyarakat.

Dengan teknologi yang semakin *modern*, banyak masyarakat yang menggunakan teknologi untuk membantu mempermudah kehidupan berbisnis mereka. Pada saat ini, banyak wirausaha yang menggunakan teknologi untuk menjalankan bisnis mereka. Website dan aplikasi mobile menjadi sarana para wirausaha melakukan bisnis mereka agar masyarakat dipermudah dalam melakukan transaksi. Dengan demikian, para wirausaha juga dapat meningkatkan tingkat usaha mereka dan masyarakat juga terbantu dengan jenis transaksi yang dilakukan.

Perkembangan teknologi dapat memberikan dampak pada industry makanan. Salah satunya pada proses pemesanan makanan dan reservasi tempat. Pada saat ini, proses pemesanan makanan untuk makan langsung di restoran umumnya masih manual yang mewajibkan masyarakat untuk datang ke tempat makan lalu mengorder makanan yang diinginkan. Hal ini akan menjadi kurang efektif apabila masyarakat yang datang ke tempat makan tersebut dalam jumlah yang banyak. Dengan demikian mereka harus mengantri dan menunggu pesanan yang mereka pesan. Cara ini menyebabkan penggunaan waktu menjadi lebih

banyak untuk menunggu dan menjadikan waktu yang berharga menjadi sia-sia. Adapun pemesanan menggunakan telepon memberikan resiko kepada pemilik usaha, seperti halnya resiko dengan adanya pesanan fiktif, dimana pesanan yang telah dikerjakan, tidak dibayar oleh pembuat pesanan. Selain pemesanan yang menggunakan telepon, terdapat juga pemesanan menggunakan aplikasi seperti *Grab* dan *Gojek* mengharuskan pesanan untuk diantar dan tidak memiliki fasilitas agar pemesan dapat melakukan reservasi tempat.

Dari permasalahan di atas, perancangan aplikasi menjadi solusi dalam permasalahan tersebut. Perancangan aplikasi ini bertujuan untuk menjadi wadah, dalam memudahkan masyarakat dalam melakukan pemesanan makanan. Proses pemesanan makanan juga akan dilakukan melalui aplikasi sehingga ketika mereka datang ke tempat makan tersebut, mereka hanya perlu untuk mengambil pesanan maupun langsung makan di tempat makan tersebut. Pembayaran makanan akan dilakukan ketika melakukan pemesanan, dengan saldo yang di *top up* terlebih dahulu.

Dari uraian di atas, penulis merancang sistem yang dapat memudahkan masyarakat dalam memesan makanan untuk makan langsung di restoran dengan memilih judul penelitian “*Analisa dan Perancangan Aplikasi Mobile Sistem Informasi Pemesanan Makanan*”.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah:

1. Bagaimana merancang sistem atau aplikasi agar pelanggan dapat melakukan pemesanan di restoran?
2. Bagaimana memberikan kemudahan dan mengurangi kesalahan dalam mencatat order?

3. Bagaimana merancang sistem yang dapat mengurangi terjadinya pemesanan fiktif?

### 1.3. BATASAN MASALAH

Agar permasalahan yang dibahas lebih terfokus dan disebabkan keterbatasan waktu maka perlu dibuat pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi ini dilakukan dengan metode *Waterfall*.
2. Fitur-fitur yang dirancang pada aplikasi dapat digunakan untuk melakukan pemesanan makanan melalui aplikasi. Adapun fitur *wallet* yang disediakan untuk menyimpan sejumlah uang di dalam aplikasi yang berbentuk *e-money* (saldo) yang dapat digunakan untuk membayar pesanan, serta tersedia fitur *top up* untuk menambahkan saldo pada akun.
3. Fitur-fitur yang disediakan untuk pihak pemilik usaha yaitu agar dapat melihat sejarah transaksi.
4. Pada fitur *top-up* menggunakan *virtual account BCA payment gateway Midtrans* yang hanya bersifat *sandbox*.
5. Fitur *redeem* yang dilakukan dengan cara mentransfer ke rekening bank pemilik toko.

### 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, dengan demikian tujuan penelitian yaitu melakukan “Analisa dan Perancangan Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan.”

### 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Adapun manfaat penelitian yaitu sebagai berikut ini:

1. User dapat melakukan pemesanan dengan menggunakan aplikasi mobile.

2. Pihak pemilik usaha dapat melihat detail orderan yang masuk ke aplikasi sehingga mengurangi resiko kesalahan order.
3. Pemilik usaha dapat melakukan *redeem* dari hasil penjualan.
4. Sebagai aplikasi alternatif untuk memesan makanan selain *grab* dan *gojek*.

## 1.6 METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode pengembangan aplikasi yang digunakan adalah *Waterfall*. Langkah – langkah yang ditempuh pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.6.1. STUDI LITERATUR

Pada studi literatur, penulis akan mencari bahan pendukung penelitian melalui jurnal, artikel, buku maupun skripsi-skripsi yang berhubungan dengan topik penelitian yang akan dibahas pada tugas akhir.

### 1.6.2. TAHAP REQUIREMENT

Pada tahap *requirement*, penulis akan melakukan observasi ke beberapa pemilik toko-toko yang berada di kota Medan. Toko-toko yang diteliti adalah toko-toko yang masih bergerak manual tanpa adanya sistem yang sedang berjalan dengan tujuan mengumpulkan informasi berupa proses bisnis yang sedang berjalan pada toko yang diteliti.

### 1.6.3. 1.6.3 TAHAP ANALISIS

Pada tahap analisis, penulis akan memaparkan apa yang akan dikerjakan. Dimulai dari memodelkan sistem dengan *UML*, *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram* dengan menggunakan *software Draw.io*. Perencanaan waktu pengerjaan hingga penentuan tanggung jawab terhadap pengerjaan sistem akan dipaparkan.

### 1.6.4. TAHAP DESIGN

Pada tahap design, penulis akan merancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan data yang telah dikumpulkan. Hal-hal yang akan dilakukan pada

tahap *design* yaitu melakukan perancangan database dengan menggunakan *mySQL*.

#### **1.6.5. TAHAP DEVELOP**

Pada tahap develop, maka sistem akan dibangun dengan menggunakan 5 ahasa pemrograman *PHP* dengan framework *Laravel*. Selain itu, pengembangan aplikasi menggunakan Bahasa pemrograman *Dart* dengan framework *Flutter*. Pengembangan sistem tersebut, akan dibangun sesuai dengan alur kerja pada tahap sebelumnya.

#### **1.6.6. TAHAP TESTING**

Pada tahap ini, sistem yang telah selesai akan diujicoba pada usaha-usaha yang termasuk dalam penelitian. Tujuannya yaitu untuk mengetahui apakah sistem tersebut berjalan sesuai dari tahap perancangan yang telah dilakukan. Metode testing yang akan digunakan yaitu *Black Box Testing*.

#### **1.6.7. TAHAP EVALUASI**

Pada tahap evaluasi, sistem akan dicek apakah dapat berjalan dan juga memastikan apakah sistem yang dibangun telah sesuai dengan hasil dan kebutuhan dari user.

#### **1.6.8. TAHAP PEMBUATAN LAPORAN**

Tahap ini merupakan langkah terakhir dari penelitian ini, yaitu membuat laporan hasil penelitian berupa skripsi.

## 1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

### Bab I - Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulis.

### Bab II - Landasan Teori

Berisi tentang dasar-dasar teori yang digunakan untuk mendukung landasan dalam laporan tugas hasil akhir.

### Bab III - Analisa dan Perancangan

Berisi detail tentang proses analisa dan perancangan sistem.

### Bab IV – Hasil dan Pembahasan

Berisi tentang evaluasi sistem yang diancang dan cara penggunaan sistem.

### Bab V – Kesimpulan dan Saran

Berisi penutup yang terdiri dari penulisan dari hasil penelitian dan saran dalam pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna kedepannya.

### Lampiran

Berisi source code program

