

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Android merupakan salah satu sistem operasi *mobile device* yang sangat populer akhir-akhir ini. Herdiyansyah (2014:3) menyatakan Android memiliki berbagai keunggulan sebagai *software* yang memakai basis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (*open source*) sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. Selain itu, android juga memiliki banyak keunggulan lain dibandingkan dengan sistem operasi lain yang terdapat pada *handphone*. *Handphone* yang memiliki sistem operasi android, jauh lebih murah harganya dibandingkan dengan *handphone* dengan sistem operasi yang lain. (Dian Hermita, 2015 :16) Kemudian, sistem operasi android memiliki keunggulan dari segi perangkat keras dalam hal kecepatan *processor* dan kapasitas memori maksimal yang bisa ditampung.

Kantin STIKOM merupakan kantin tempat terdekat yang dapat didatangi mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan makan dan minum. Konsep transaksi yang masih konvensional ini memiliki kelemahan diantaranya dimana ketika waktu istirahat tiba, diperlukan waktu pemesanan makanan dan minuman sehingga mengakibatkan waktu tunggu menjadi lebih lama. Hal ini dapat merugikan pedagang karena proses pembayaran yang tidak terkontrol akibat terlalu banyaknya pesanan yang harus diterima dan diwaktu yang sama juga harus menangani proses pembayaran yang tidak selalu menggunakan uang pas.

Selain itu fasilitas komunikasi yang bisa dilakukan antara mahasiswa dengan penjual juga belum tersedia, hal ini menyebabkan mahasiswa tidak dapat mengetahui ketersediaan menu yang masih bisa dipesan. Kemudian media promosi pun masih belum tersedia. Sehingga konsumen pun kesulitan untuk melihat menu makan dan minuman yang ditawarkan, dikarenakan konsumen harus mengecek ke setiap *stand* penjual untuk melihat menu makan dan minuman yang ditawarkan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul **“Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Kantin STIKOM”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Penulis dapat merumuskan rumusan masalah dari pembahasan tersebut, yaitu:

- 1 Bagaimana menganalisa sistem yang sedang berjalan untuk menemukan kelemahan- kelemahan yang ada pada kantin STIKOM?
- 2 Bagaimana merancang sistem pemesanan makanan dan minuman menggunakan jaringan Wi-fi dengan *Smartphone* ?
- 3 Bagaimana cara pemesanan makanan dan minuman dengan *smartphone* ini dapat memberitahu pesanan pelanggan ke *stand* penjual yang ada?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar ruang lingkup masalah yang akan dijadikan panduan maupun acuan untuk menulis agar tidak mencakup bahan yang terlalu luas, maka penulis menetapkan batasan masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya membahas hal-hal yang berkaitan dengan sistem yang akan dibuat atau dibangun pada kantin STIKOM. Seperti data-data pemesanan makanan, data penjualan makanan dan data transaksi serta fitur yang dipergunakan adalah kode QR.
2. Dapur dan kasir menggunakan komputer dengan antarmuka berbasis web dengan script PHP dan pada meja pelanggan menggunakan *Smartphone*.
3. Tools yang digunakan adalah Dreamweaver, XAMPP, dan Google Chrome.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini, yaitu:

A. Bagi Kantin STIKOM:

1. Untuk merancang sebuah program yang dapat mempermudah proses transaksi secara efektif.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi penjualan menu makanan dan minuman pada kantin STIKOM.

B. Bagi Penulis:

1. Untuk mengetahui dan mempelajari sistem transaksi yang berjalan pada kantin STIKOM.
2. Untuk Menambah wawasan penulis dalam mempelajari aplikasi baru dalam penjualan.

C. Bagi Peneliti Selanjutnya :

1. Untuk mengembangkan aplikasi yang telah dibuat agar menjadi lebih baik lagi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari perancangan sistem ini adalah:

A. Bagi Kantin STIKOM :

1. Memberikan masukan atau pendapat untuk pengolahan, pencatatan, penyimpanan data penjualan sebagai bahan acuan dan pertimbangan dalam melakukan pengembangan dengan menggunakan cara-cara yang telah ada sebelumnya.
2. Membantu dalam proses pembuatan laporan-laporan penjualan makanan dan minuman pada kantin STIKOM.
3. Membantu dalam proses pelayanan terhadap konsumen agar menjadi lebih cepat dan akurat.

B. Bagi Penulis :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan dengan menerapkan konsep keilmuan dalam penelitian sebagai solusi atas permasalahan.

C. Bagi Peneliti Selanjutnya :

1. Sebagai referensi tambahan guna mengembangkan aplikasi menjadi lebih baik lagi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Gambaran yang mengenai hal – hal yang akan dibahas penelitian ini terdiri dari beberapa bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah dengan batasan-batasan masalah yang digunakan, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang mendasari pembahasan karya tulis yang didapat melalui studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini baik *hardware* dan *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan *layout* atau tampilan, rancangan input, rancangan algoritma program dari aplikasi yang akan dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan uji coba terhadap sistem penjadwalan otomatis yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atau hasil analisis dan perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.