

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Sistem informasi pelayanan adalah proses atau perbuatan untuk melayani konsumen ketika terjadinya pemesanan menggunakan teknologi sistem informasi. Pemesanan dilakukan sebagai salah satu aktifitas dalam sebuah usaha oleh konsumen, adanya pemesanan membantu penjual menentukan jumlah persediaan barang. Dengan kecanggihan teknologi, semua keterbatasan sarana, jarak dan waktu dalam melakukan pemesanan bukan lah menjadi kendala lagi. Sektor usaha makin dipicu untuk menggunakan sistem informasi pemesanan yang maju sebagai media untuk bertahan dan memenangkan persaingan yang semakin hari semakin ketat di bidang usaha yang sejenis.

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan pada sebuah usaha bernama Rumah makan Rindu Alam yang merupakan usaha kuliner yang didirikan oleh orang Minang (Padang). Beraneka ragam jenis makanan disajikan dalam rumah makan tersebut. Rumah makan Minang merupakan salah satu rumah makan favorit para warga dikarenakan selain cita rasa makanannya sendiri yang lezat, harga yang ditawarkan kepada khalayak umum juga sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Rumah makan ini beralamat Jalan H. Adam malik RT. 003 kelurahan handil jaya kecamatan jelutung. Rumah makan Rindu Alam memiliki beragam menu yang bisa dinikmati konsumen dengan harga yang terjangkau.

Pada sistem yang sedang berjalan saat ini proses pemesanan makanan dilakukan masih secara manual yaitu pelayan menemui konsumen satu persatu kemudian mencatat menggunakan kertas dan pena sebagai media mencatat pesanan konsumen sehingga terdapat beberapa kendala.

Kendala tersebut diantaranya yaitu saat konsumen melakukan pemesanan kerap kali terjadinya antrian yang mengharuskan konsumen untuk menunggu lama karena pelayan mencatat pesanan tidak hanya pada satu konsumen saja, memiliki beragam menu namun tidak informatif karena tidak menjelaskan secara detail makanan yang di tawarkan, serta proses transaksi dilakukan secara manual yaitu hanya menggunakan catatan sebagai media pengolahan datanya sehingga proses transaksi tersebut tidak tersip dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menuangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Pemesanan Menu pada Rumah makan Rindu Alam Jambi Berbasis Android.”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah : Bagaimana merancang sistem informasi Pemesanan menu makanan pada Rumah Makan Rindu Alam Berbasis Android?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar pembahasan tidak keluar dari topik permasalahan maka penulis memberikan batasan masalah yaitu :

1. Penggunaan sistem hanya berlaku dalam ruang lingkup Rumah Makan Rindu Alam.
2. Pokok permasalahan yang dibahas meliputi pembelian, persediaan, pemesanan dan kategori makanan.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu Java dan PHP
4. Database yang digunakan yaitu MySQL.
5. Metode pengembangan sistem yaitu *Waterfall*
6. Metode perancangan sistem yaitu UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Usecase* digram, *Activity* diagram dan *Class* diagram.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan pada Rumah Makan Rindu Alam.
2. Merancang sistem informasi Pemesanan menu makanan berbasis Android pada Rumah Makan Rindu Alam.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Rumah Makan Rindu Alam yaitu dapat meningkatkan mutu dan pelayanan pada masyarakat.
2. Bagi Admin yaitu dapat memberikan kemudahan dalam mencari data, mengelola data dan membuat laporan.
3. Bagi Pelanggan yaitu dapat mempermudah dalam memesan makanan tanpa harus melakukan antrian

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai apa yang akan dibahas didalam setiap bab, dimana terdiri dari 6 bab.

Adapun susunan dari sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bab pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang di teliti dari pokok permasalahan yang di angkat, seperti teori perancangan, pengertian sistem, pengertian informasi, Android,

pengenalan internet, pengertian *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *flowchart*, dan sekilas tentang *Dreamweaver*.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan, dan *Tools* (alat bantu) yang digunakan dalam perancangan program aplikasi baik *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini merupakan bagian pokok yang berisi uraian penjelasan mengenai analisa tentang rancangan aplikasi android yang akan dibangun, antara lain rancangan struktur menu, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, database yang digunakan, serta rancangan tampilan (*layout*).

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dan uji coba terhadap sistem yang di rancang, hal-hal yang di tonjolkan berupa kelebihan dan kekurangan dari sistem, cara menjalankan sistem, dan analisis hasil yang di capai.

BAB VI: PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari laporan yang telah di tulis dimana penulis membuat suatu kesimpulan dan saran atas hasil analisa yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan.