

BAB I

PEDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi seperti sekarang ini, sangat mudah bagi wirausahawan yang ingin mendapatkan informasi aktual dan terbuka. Oleh karena itu, banyak wirausahawan yang memanfaatkan teknologi informasi. Berbagai macam informasi dapat di peroleh secara cepat dari berbagai media informasi online seperti Android.

Jenis dari handphone yang banyak digunakan pada saat ini adalah smartphone. Berdasarkan wikipedia, smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas. Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti smartphone dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Pada tahun 2011, pengguna perangkat berbasis Android hanya sekitar 100 juta orang untuk tahun 2012 ini pengguna operating system untuk handset besutan Google ini meningkat menjadi kurang lebih 400 juta pengguna. Google juga menjelaskan bahwa dalam satu hari saja, terdapat sekitar 1 juta pengguna perangkat berbasis Android baru. Berikut gambaran pengguna smartphone pada tahun 2012 Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi yang pesat dapat memberikan

solusi atas masalah ini. Hal ini dapat dicapai dengan menerapkan suatu sistem yang dapat mengubah metode kerja pelayan restoran dalam pemesanan menu makanan dengan menggunakan perangkat berbasis Mobile Cafe.

Satzinger [1] Menjelaskan bahwa “Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka”.

Rusdi [2] Menjelaskan bahwa “Kata kafe (dalam arti kedai kopi) berasal dari bahasa Perancis, Cafe, yang artinya juga kopi. Kafe yang semula selalu di pinggir jalan dan sederhana, sekarang, masuk ke dalam gedung hotel berbintang atau mall, dengan berbagai nama. Salah satunya adalah *coffee* shop yang sekarang praktis menjual makanan berat juga, tapi juga melayani tamu yang memesan minuman dan makanan kecil”

Green Coffee terletak di Kebun Kopi, Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi. Salah satu tempat minum kopi atau Coffee shop di Kota Jambi. Coffee shop / cafe ini merupakan salah satu tempat yang *recommended* untuk minum kopi, karna menawarkan berbagai jenis minuman olahan kopi dan makanan ringan seperti kentang goreng, sosi goreng dan nugget goreng dan lain-lain.

Saat ini Green Coffee memiliki beberapa kendala dalam proses pemesanan, pembukuan dan pembuatan nota yang masih manual, tentu saja mempengaruhi efisiensi dalam proses tersebut. Pada saat ini, sistem yang sedang berjalan masih belum terkomputerisasi seperti pada proses pemesanan makanan dan minuman, pembukuan, pembuatan nota, serta perhitungan pesanan yang masih dilakukan

secara manual yang ditulis diatas kertas, pada saat ini pelanggan melakukan proses pemesanan dengan cara mengantri dan melakukan pemesanan ke kasir.

Terkait permasalahan diatas Green Coffee membutuhkan aplikasi Android yang memiliki fitur proses pemesanan makanan dan minuman, pembukuan, pembuatan nota, serta perhitungan pesanan yang terkomputerisasi, maka dari itu aplikasi ini dirancang menggunakan bahasa pemograman PHP pada aplikasi *visualcode studio*, dengan menggunakan databse *Mysql*.

Berdasarkan permasalahan di atas. maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan memaparkannya dalam bentuk laporan tugas akhir dengan Judul: **Perancangan Aplikasi Makanan Dan Minuman Green Coffee Berbasis Android.**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana Merancang Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Green Coffee Berbasis *Android*, menggunakan *Framework Laravel* agar mempermudah dalam Pemesanan yang cepat dan tepat pada Green Coffee ?
2. Bagaimana Sistem dapat memudahkan kasir dalam proses pemesanan makanan dan Minuman ?
3. Bagaimana Merancang Sistem yang dapat membantu pembukuan pada Green Coffee ?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik berdasarkan tema dan judul tersebut. Adapun batasan masalahnya mencakup :

1. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *tools Visual Studio Code*, *XAMPP* dan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *database servernya*.
2. Sistem yang dibuat terdiri dari Data Makanan, Data Minuman, Data Transaksi dan Data Laporan.
3. Hasil Laporan meliputi Laporan Data Transaksi, Laporan, Data Stok Makanan / Minuman, dan Laporan Data Pendapatan berupa file Pdf.
4. Penelitian ini menggunakan alat bantu yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

5. Pengembangan sistem dengan menggunakan metode *waterfall*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Merancang Aplikasi Pemesanan Makanan dan minuman Berbasis android Pada Green Coffee yang diharapkan dapat membantu meminimalisir permasalahan yang ada.
2. Memudahkan kasir dalam dalam proses pemesanan makanan dan minuman pada Green coffee agar lebih cepat dan efisien.
3. Membantu dalam pencatatan, pendataan, dan pembuatan laporan pada Green Coffee.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi tempat Penelitian : Mempermudah dalam melakukan pengelolaan data pemesanan Green Coffee.
2. Bagi Customer : Mempermudah dalam melakukan transaksi pemesanan Makanan dan Minuman .
3. Bagi Penulis : Menambah wawasan mengenai Sistem informasi khususnya Pemesanan makanan dan minuman berbasis android Pada Green Coffee.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini disajikan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai studi literatur yang bersumber dari buku-buku, jurnal maupun internet yang memuat konsep-konsep teoritis dan digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian serta membantu penulis supaya memiliki landasan teori yang baik mengenai penelitian yang dilakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai tahapan proses dilakukan selama mengerjakan penelitian (mengembangkan perangkat lunak), Metode yang digunakan serta *Tools* yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *software* maupun *hardware*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis melakukan analisis terhadap gambaran umum objek penelitian, sistem yang sedang berjalan,

kebutuhan perangkat lunak/*system*, *output*, *input*, kebutuhan data serta melakukan perancangan terhadap *output*, *input*, struktur data yang digunakan, struktur program dan rancangan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

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

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan tentang penutup yang berisi kesimpulan setelah program aplikasi selesai dibuat dan saran yang terkait dengan hasil penelitian ini.