

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya teknologi saat ini, maka penggunaan teknologi internet sangat berperan penting bagi suatu perusahaan, oleh karena itu dibutuhkan pengembangan dan penggunaan teknologi yang ada untuk membantu usaha di bidang rumah makan yang akan membantu layanan pemesanan menjadi lebih cepat dan mudah serta memberikan kenyamanan bagi pelanggan.

Sistem yang terdapat pada Café D'Milkbar belum memberikan kinerja yang maksimal. Hal ini dikarenakan pada proses pencatatan pemesanan pelanggan masih menggunakan sistem manual sehingga proses penyampaian dan penyimpanan pesanan menjadi tidak efektif dan banyak resiko yang akan terjadi. Informasi yang diterima belum cukup akurat karena masih menggunakan sistem manual dalam penyampaian pesanan customer, menghitung total pembayaran untuk diberikan kepada customer dan mencari nota pembayaran untuk customer.

Baik dalam membeli kertas kosong untuk catatan waiters ataupun pembuatan nota. Karena setiap pencatatan pesanan customer dan sebagainya masih menggunakan arsip, maka kemungkinan memproses data akan membutuhkan waktu yang semakin lama dibandingkan dengan menggunakan aplikasi mobile.

Dari segi pelayanan tentu masih belum memuaskan bagi customer di Café D'Milkbar, karena Waiters mencatat pesanan pelanggan masih menggunakan bolpoin dan secarik kertas. Sementara itu pelanggan menyebutkan pesannya dengan cepat.

Seperti data angket yang terlampir bahwa pegawai Café D'Milkbar masih belum maksimal dalam mencatat pesanan pelanggan, karena membutuhkan waktu lama untuk mencatat pesanan pelanggan, kertas catatan cepat habis serta boros pulpen. Kendala lain yang terjadi adalah bagian dapur sulit mengerti tulisan dari waiters, bagian dapur tidak memberikan catatan waiters kembali, dan terkadang kasir salah hitung total harga pembayaran pelanggan.

Hal ini mendorong penulis untuk membuat proposal penelitian ini dengan judul **“Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Café D’Milkbar Berbasis Android”** yang diharapkan dapat mencatat pesanan pelanggan secara cepat, aplikasi mudah digunakan oleh user dan membantu café D’Milkbar dalam meningkatkan mutu dan kualitas perusahaannya di mata para pelanggan.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka rumusan masalah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut :

- a. Mengapa dapat terjadi pemborosan dari segi ekonomi di café D’Milkbar dengan sistem yang sekarang?
- b. Mengapa sering terjadi miskomunikasi antar pegawai sehingga sering terjadi kesalahan dalam bekerja?
- c. Bagaimana membuat laporan yang efektif dengan sistem yang baru sehingga tidak terjadi lagi kesalahan dalam membuat laporan?

I.3 Ruang Lingkup

Agar pembahasan terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang ada, maka pada penelitian ini hanya terbatas pada perancangan aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis client server dengan platform Android. Penelitian dibatasi dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. Aplikasi hanya bisa digunakan oleh Waiters, Kasir dan Juru Masak
- b. Sampel data yang digunakan berupa data clone / dummy yang dirancang seperti data yang sesungguhnya
- c. Sistem usulan hanya sampai pembuatan laporan penjualan berupa laporan harian.
- d. Tidak Membahas mengenai persediaan bahan makanan.

I.4 Maksud dan Tujuan

Maksud serta Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis client server dengan android sebagai

alat bantu waiters / pegawai café D'Milkbar. Sehingga manfaat yang didapatkan adalah pekerjaan pegawai café D'Milkbar bisa lebih efektif dan hemat waktu.

I.5 Luaran Yang Diharapkan

Hasil yang diharapkan nantinya dapat menghasilkan suatu aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis android, yang dapat mengatasi atau setidaknya mengurangi masalah yang sering terjadi pada sistem pemesanan makanan dan minuman di café D''Milkbar.

I.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika dari penulisan skripsi dibagi menjadi 5 (lima) bab ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Uraian secara singkat mengenai masalah atau studi kasus yang akan dibahas secara detail, gambaran mengenai apa yang akan dicapai dalam penulisan skripsi, batasan permasalahan yang menggambarkan sistem informasi yang ada dan menjelaskan sub sistem informasi yang membatasi permasalahan dan penjelasan tentang metoda yang digunakan dalam pengumpulan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Landasan Teori menjelaskan tentang teori dan alat apa saja yang digunakan dalam membuat sistem, cara kerja sistem, dan program yang mendukung pembuatan sistem tersebut

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai tahapan-tahapan dalam melakukan penelitian dan table tahapan-tahapan implementasi sistem.

BAB 4 RANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi mengenai analisis dan perancangan sistem yang menjelaskan tentang kebutuhan akan informasi yang digunakan dalam perancangan sistem aplikasi android. Bab ini juga menguraikan tentang hasil pembahasan dari aplikasi yang dikembangkan.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari keseluruhan isi skripsi dan juga memuat saran-saran tentang usulan sistem yang diajukan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

