

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, kebutuhan manusia semakin bertambah sehingga perkembangan ekonomi dituntut secara terus-menerus untuk mengalami pertumbuhan dan perubahan. Banyak cara yang dapat dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup, salah satunya dengan cara berwirausaha. Berwirausaha banyak menjadi pilihan masyarakat karena dapat menjanjikan hasil yang tidak terbatas, contohnya seperti usaha dagang. Usaha dagang adalah kegiatan menjual suatu produk tertentu yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan maksud untuk mendapatkan suatu keuntungan atau laba. Untuk membangun sebuah usaha, perlu adanya strategi khusus untuk dapat menghadapi persaingan dalam dunia usaha yang semakin ketat, salah satunya dengan cara memanfaatkan perkembangan teknologi informasi.

Perkembangan teknologi dapat menjadi alat bantu untuk mempermudah dalam menjalankan sebuah usaha dan dapat membantu dalam menghadapi persaingan didunia usaha, serta dapat meningkatkan kinerja dari suatu perusahaan agar lebih efektif, efisien dan mempermudah dalam menerima informasi yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, perlu adanya suatu inovasi dengan memanfaatkan teknologi informasi. Banyak perusahaan yang belum memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal sehingga sangat disayangkan jika kemajuan teknologi

tidak dimanfaatkan dengan baik untuk membantu proses bisnis yang sedang dijalankan, seperti halnya pada usaha Rumah Makan Mbak Mar.

Rumah Makan Mbak Mar adalah suatu usaha yang bergerak dibidang penjualan makanan. Usaha ini telah memiliki beberapa cabang di Bandar Lampung. Sebagai salah satu usaha yang tergolong maju dan berkembang, Rumah Makan Mbak Mar semakin membutuhkan adanya inovasi dalam proses bisnis untuk meningkatkan kinerja yang dimiliki oleh perusahaan, oleh karena itu, perlu adanya suatu inovasi yang dapat memaksimalkan kinerja perusahaan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Rumah Makan Mbak Mar masih menggunakan cara manual dalam pemesanan makanannya, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pemesanan misalnya kesalahan dalam urutan pemesanan yang diakibatkan oleh bertumpuknya nota, banyaknya kertas yang dibutuhkan atau pemborosan kertas, dan karena banyaknya pelanggan yang akan memesan makanan maka pelayan akan mengalami kesulitan sehingga kurang maksimal dalam memberi pelayanan karena tergesa-gesa dan harus melayani pelanggan lain, oleh karena itu perlu adanya suatu pengembangan sistem yang dapat mempermudah dalam proses pemesanan makanan dari para konsumen.

Dengan dikembangkannya suatu sistem pemesanan makanan, diharapkan mampu membantu proses pemesanan makanan, menghemat waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan serta dapat meningkatkan kinerja perusahaan. Kemudian sistem tersebut mampu memberikan keterangan terkait data pemasukan perusahaan dan

memudahkan admin dalam melakukan pembuatan laporan penjualan yang ada pada perusahaan.

Berdasarkan latar belakang diatas terkait dengan masalah pemesanan makanan,sehinggaperlu adanya suatu pengembangan yang dapat menjadi solusi untuk masalah tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil sebuah rumusan masalah, yaitu :

- a. Bagaimana membantu Rumah Makan Mbak Mar dalam melakukan pemesanan makan dari konsumen yang dilakukan oleh pelayan yang terhubung dengan koki dan kasir?
- b. Bagaimana mempermudah admin untuk melakukan pembuatan laporan penjualandengan menggunakan data yang diperoleh dari rekapitulasi data pada sistem?
- c. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi *E-Menu* Berbasis Android?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas penulis membatasi masalah yaitu :

- a. Lokasi penelitian adalah Rumah Makan Mbak Mar.
- b. Hanya membahas terkaitproses pemesanan makanan dan pembuatan laporan penjualan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk membantu meningkatkan kinerja perusahaan dan meningkatkan daya penjualan pada Rumah Makan Mbak Mar.
- b. Untuk merancang suatu sistem yang dapat mengolah segala aktifitas yang berkaitan dengan pemesanan makanan dan mempermudah proses pembuatan laporan penjualan yang dibutuhkan, sekaligus memberikan saran inovasi menerapkan teknologi informasi pada Rumah Makan Mbak Mar.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian proposal skripsi ini adalah :

- a. Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan dalam menganalisis dalam pembuatan Perancangan Elektronik Menu (*E-Menu*) Berbasis Android Pada Rumah Makan Mbak Mar.

- b. Rumah Makan Mbak Mar

Manfaat yang akan didapat oleh Rumah Makan Mbak Mar adalah mendapat suatu perancangan usulan penerapan teknologi informasi yang bertujuan untuk meningkatkan tingkat efektifitas dan efisiensi serta pelayanan bagi konsumen terkait proses pemesanan dan pengolahan data pada Rumah Makan Mbak Mar.

- c. Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan dapat menjadi bahan referensi dalam bidang pendidikan khususnya bidang studi

sistem informasi dan bermanfaat dalam menambah terapan ilmu di perpustakaan Fakultas Teknik & Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia .

1.6. Metode Pengumpulan Data

Penulis memperoleh data yang digunakan sebagai bahan penulisan laporan ini selama penelitian skripsi menggunakan metode sebagai berikut:

a. Wawancara (*Interview*)

Penulis melakukan pengumpulan data melalui wawancara secara langsung dengan *owner* Rumah Makan Mbak Mar yang bersangkutan mengenai data-data yang dibutuhkan dalam penulisan laporan ini, hasil wawancara disajikan dalam lampiran.

b. Pengamatan (*Observation*)

Penulis melakukan pengumpulan data melalui pengamatan langsung dan mencatat secara sistematis terhadap unsur-unsur yang diamati dalam kegiatan yang alur yang dilakukan untuk mendukung pengembangan sistem dalam penulisan laporan ini.

c. Dokumentasi (*Documentation*)

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari dan membaca buku-buku yang berhubungan dengan data yang diperlukan untuk mengambil sebuah kesimpulan untuk pengembangan selanjutnya.

1.7. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang Perancangan Elektronik Menu (*E-Menu*) Berbasis Android Studi Kasus Rumah Makan Mbak Mar, sepengetahuan penulis belum pernah dilakukan. Sebagai pendukung pernyataan maka peneliti menguraikan hasil dari berbagai penelitian terkait berdasarkan jurnal.

Berikut adalah jurnal-jurnal yang menjadi acuan penulis untuk membantu menyelesaikan penelitian ini :

1. Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Restaurant Berbasis Client Server Dengan Platform Android Dan Php Menggunakan Metode Centralized Dbms Architecture (Studi Kasus: Cafe Cempakoe Kota Bengkulu). Ditulis oleh Deni Utama, Asahar Johar, Funny Farady Coastera pada tahun 2016.
2. Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (Ooad). Ditulis oleh Bella Chintya Neyfa, Dony Tamara pada tahun 2016.
3. E-Menu Restoran. Ditulis oleh Poppy Tri Biutari, Ihsan Lubis, Arie Rafika Dewi pada tahun 2015.
4. Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android. Ditulis oleh Jos Forman Tompoh, Steven R. Sentinuwo, Alicia A. E. Sinsuw pada tahun 2016.
5. Aplikasi Mobile Berbasis Android Untuk Pemesanan Menu Pada Warung Kopi Cianjur. Ditulis oleh Emsi Prasasti Novia, Wardani Muhamad, ST., M.T., Muhammad Husni Syahbani, ST pada tahun 2014.