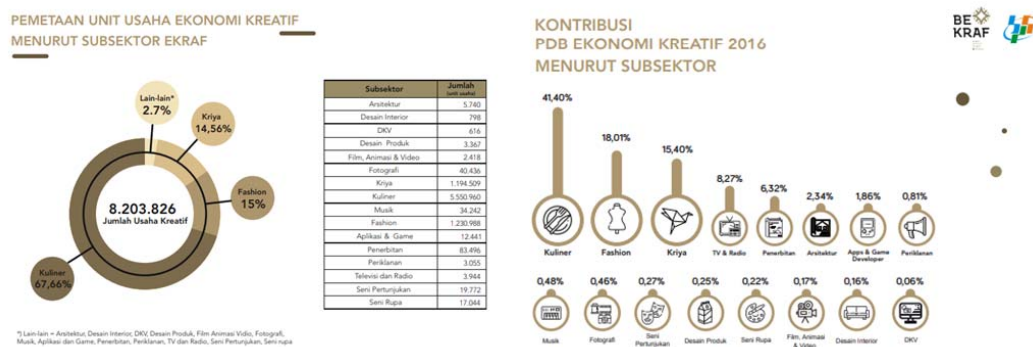


# 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pasar kuliner di Indonesia, memiliki potensi besar untuk berkembang. Hal ini disebabkan kebutuhan seiring dengan berkembangnya perekonomian masyarakat mempengaruhi budaya konsumsi di Indonesia. Dilansir dari Badan Industri Ekonomi Kreatif subsektor kuliner memiliki kontribusi tertinggi sebanyak 41,4 persen dari total kontribusi perekonomian kreatif yakni sebanyak 922 triliun pada periode 2016. Industri kuliner juga menempati peringkat pertama unit usaha ekonomi kreatif sebanyak 67,66 persen dari 8.203.826 unit usaha (BEKRAF, 2016). Data dapat dilihat pada Gambar 1-1.



Gambar 1-1 Pemetaan unit usaha dan kontribusi Produk Domestik Bruto 2016

Melalui gambar 1.1 dan dapat disimpulkan minat bisnis masyarakat yang besar terhadap bisnis kuliner. Salah satu bentuk unit usaha di bidang kuliner adalah restoran. Definisi restoran menurut Suartha adalah tempat usaha yang komersial yang ruang lingkup kegiatannya menyediakan sajian makanan dan minuman untuk umum di tempat usahanya. (Suartha, 2006).

Ketatnya persaingan bisnis kuliner di Indonesia, mendorong restoran untuk meningkatkan daya saing, baik dari segi hidangan, *branding*, hingga pemanfaatan media sosial dan teknologi. Salah satu manfaat penggunaan teknologi tersebut adalah kemampuannya dalam mengakomodasi informasi.

Restoran J adalah usaha yang bergerak dalam bidang makanan yang beralamat di Jalan Jl. Raya Puncak, Cisarua, Jawa Barat. Berada di sebuah sanggarloka, restoran J menghadirkan suasana lesehan dan menyediakan berbagai macam hidangan lokal dan seafood. Dalam kegiatan usahanya, restoran masih menggunakan cara manual seperti menggunakan media alat tulis dan kertas untuk pemesanan menu hidangan. Kendala dari proses ini adalah penyampaian pesanan *costumer* ke bagian lain memakan waktu yang lama, karena jarak antar bagian yang bervariasi, tidak terbacanya tulisan tangan pesanan, terselipnya kertas catatan pesanan yang dapat mempengaruhi urutan pemrosesan pesanan, kertas catatan pesanan hilang, adanya pemesanan yang rangkap, dan antrian pesanan yang menumpuk terutama pada jam sibuk. Permasalahan tersebut mengakibatkan kepuasan *costumer* menurun sehingga mempengaruhi citra restoran. Hal inilah yang mendorong penulis untuk meneliti aplikasi yang dapat memberikan kemudahan restoran dalam menjalankan bisnis.

Aplikasi yang dibangun pada penelitian ini adalah aplikasi pemesanan pada restoran. Aplikasi ini menawarkan pengelolaan data pesanan secara *realtime*, mencatat transaksi yang dilakukan oleh *costumer*, serta pengolahan data penjualan. Pada sisi *server* menggunakan PHP, sedangkan pada sisi *client* menggunakan Java dengan platform android. Pemilihan *platform* Android untuk pengembangan aplikasi dipilih karena sifat dari *mobile* yang fleksibel, mendukung layanan nirkabel untuk pertukaran data dengan metodologi *client-server*.

Untuk membangun aplikasi dibutuhkan sebuah metode pengembangan yang sesuai. Dari beberapa metode tersebut metode *Agile* yang paling sesuai dengan pengembangan sistem. Metode ini banyak memiliki kelebihan seperti dibandingkan dengan metode tradisional lain dari berbagai aspek. Dari hasil perbandingan yang dilakukan oleh M. A. Awad (2005) antar metode *Agile* dengan metode lain, ada kelebihan yang membuat metode *Agile* lebih sesuai dengan penelitian ini seperti pendekatan yang lebih adaptif, ukuran proyek yang lebih kecil, kemampuan adaptasi dengan pengguna, serta memiliki faktor resiko yang lebih kecil karena mampu mendeteksi perubahan lebih dini.

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah dan dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang mendukung penyempurnaan sarana dan prasarana yang telah ada terutama dalam proses pemesanan makanan sehingga dapat meningkatkan layanan, daya saing dan penjualan restoran.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membangun aplikasi pemesanan pada restoran J?
2. Apa saja fitur yang dibutuhkan pada aplikasi pemesanan restoran J?
3. Apa metode pembangunan aplikasi yang sesuai untuk membangun aplikasi pemesanan pada restoran J?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat membangun aplikasi pemesanan makanan pada restoran J untuk pengelolaan data pesanan secara *real-time*.
2. Dapat melengkapi aplikasi dengan fitur-fitur yang dapat mempermudah pengelolaan pemesanan pada restoran J.
3. Dapat menentukan metode pembangunan sistem yang akan digunakan dengan waktu pengembangan sistem yang singkat dan skala proyek kecil, sesuai rujukan pada penelitian sebelumnya.

## **1.4 Batasan Penelitian**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan dengan metode XP dengan dua kali iterasi. Dengan beberapa penyederhanaan dalam prosesnya.
2. Aplikasi pada sisi *server* dibangun berbasis *Web* dengan menggunakan PHP dan Framework CI, sedangkan sisi *client* berbasis *Mobile* pada platform android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan menggunakan basis data MySQL.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini yaitu:

### 1. Manfaat Teoritis :

- Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran terhadap dalam memperkaya konsep dan menambah sumber pengetahuan mengenai pembangunan aplikasi serupa.

### 2. Manfaat Praktis :

- Bagi restoran, mengurangi kebutuhan sumber daya, mengurangi kesalahan pencatatan pesanan, mengurangi beban antrian pesanan dan meningkatkan layanan daya saing restoran.
- Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan restoran.

## **1.6 Sistematika Laporan**

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **Bab I. Pendahuluan**

Pada bab ini berisi uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika laporan.

### **Bab II. Tinjauan Pustaka**

Bab ni akan menjelaskan tentang hasil penelitian sebelumnya, teori-teori yang berkaitan, metodologi, teknologi, *Extreme Programming* dan alasan pemilihan metode.

### **Bab III. Metode Penelitian**

Pada bab ini menjelaskan *model* konseptual dan sistematika penelitian yang digunakan pada penelitian ini secara terperinci meliputi:

1. Model konseptual berisi *model* yang mengidentifikasi data-data dalam proses penelitian yang digunakan memecahkan masalah dalam penelitian.
2. Sistematika penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah pada sistematika pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Extreme Programming*.

### **Bab IV. Analisis dan Perancangan**

Pada bab ini dibahas mengenai model bisnis yang akan dilakukan, bisnis utama, identifikasi aktor serta membuat rancangan sistem dengan menggunakan diagram UML untuk kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk dapat mendukung pengembangan *software*. Dalam perancangan sistem dimulai dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, dan desain antarmuka.

### **Bab V. Pengujian dan Implementasi**

Bab ini menjelaskan bagaimana implementasi dari hasil analisis dan desain yang sudah dilakukan serta bagaimana proses *deployment* dan pengujian untuk memastikan aplikasi tersebut layak dipakai. Pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan uji *functionality*, *acceptance* dan *usability testing*.

### **Bab VI. Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini dilakukan evaluasi, penarikan kesimpulan, dan pemberian saran terhadap hasil penelitian atau pembuatan sistem yang serupa dimasa yang akan datang.