

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era moderen saat ini perkembangan dunia kuliner khususnya di Indonesia telah mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Melihat perkembangan yang bagus di dalam dunia kuliner mengakibatkan para wirausaha berlomba-lomba untuk membuka restoran atau rumah makan. Salah satu ciri rumah makan yang menyediakan makanan yang enak adalah rumah makan yang memiliki banyak pelanggan. Banyaknya pelanggan yang datang ke rumah makan tidak jarang menimbulkan kesulitan tersendiri untuk melayani pemesanan makanan dan minuman. Salah satu rumah makan yang menjadi objek penelitian adalah rumah makan D'cost Restoran yang tidak jarang juga mengalami kesulitan disaat rumah makan dalam keadaan ramai. Banyaknya pelanggan yang datang ke rumah makan sering kali membuat pelayan kesulitan melayani pelanggan secara optimal, membuat pelayan terkesan terburu-buru untuk mencatat pesanan pelanggan. Tulisan pelayan yang kadang tidak dapat terbaca, dan kertas pesanan yang sudah dikirim ke bagian dapur sering kali terjatuh, hilang, ataupun basah merupakan resiko dari pencatatan pesanan makanan yang dilakukan oleh pelayan. Selain itu tidak jarang kelalaian pelayan mengakibatkan redundansi pemesanan karena kurang telitinya pelayan dalam mencatat pesanan pelanggan.

Kesulitan-kesulitan tersebut dapat dikurangi dengan adanya kemajuan dan penerapan teknologi informasi sebagai daya tarik terbaru untuk dapat mempermudah suatu pekerjaan. Hal utama dari penerapan teknologi informasi pada rumah makan D'cost Restoran adalah untuk meningkatkan pelayanan yang optimal kepada pelanggan, mempercepat proses pemesanan, memperkecil kemungkinan terjadinya reduksi pemesanan, kertas, dan sebagainya.

Dalam penelitian ini pemilihan mobile android sebagai dasar pembuatan aplikasi pemesanan makanan pada rumah makan D'cost Restoran disebabkan oleh penggunaan mobile android yang mempunyai banyak kelebihan diantaranya adalah open source dan easy to development. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengangkat permasalahan dalam penelitian proposal tugas akhir dengan judul **“Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan D'cost Restoran Berbasis Android (Studi Kasus Pada D'cost Restoran)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penulisan ini adalah bagaimana **Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan D'cost Restoran Berbasis Android (Studi Kasus Pada D'cost Restoran)**".

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membahas pembuatan aplikasi pemesanan makanan pada rumah makan D'cost Restoran.
2. Aplikasi pemesanan makanan untuk pegawai, kepala dapur, dan pelanggan.
3. Proses pengupdatean stock menu.
4. Proses transaksi, pegawai yang bertugas untuk memverifikasi bill yang diminta oleh pelanggan.
5. Laporan untuk Bagian Keuangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan ini adalah:

1. Merancang aplikasi pemesanan makanan berbasis android yang dapat memudahkan pelanggan untuk melakukan proses pemesanan makanan secara mandiri.

2. Merancang Aplikasi pemesanan makanan untuk pegawai, kepala dapur, dan pelanggan.
3. Merancang proses transaksi, pegawai yang bertugas untuk memverifikasi bill yang diminta oleh pelanggan.
4. Laporan untuk Bagian Keuangan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan ini adalah:

1. Membantu pemilik rumah makan untuk melayani pelanggan secara optimal dengan cara memberikan informasi kepada pelanggan berupa estimasi waktu pemasakan makanan berdasarkan tingkat kesukaran dari jenis masakan yang akan dibuat.
2. Memudahkan pelanggan untuk memesan makanan dan dapat mengurangi resiko kesalahan dalam pemesanan makanan.
3. Pelanggan dapat dengan mudah mengetahui informasi berupa status pemesanan dan ketersediaan menu dan pemilik dapat dengan mudah mengakses informasi berupa laporan penjualan.