Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era modern ini, penerapan teknologi bukan lagi menjadi nilai tambah bagi pelaku bisnis untuk menunjang kegiatan bisnis mereka, melainkan teknologi sudah menjadi sebuah fondasi untuk sebagian besar bisnis yang ada. Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi tersebut, hampir semua aktivitas organisasi saat ini telah dimasuki oleh aplikasi dan otomatisasi teknologi informasi (Maharsi, 2000). ICT dapat mengubah operasi suatu organisasi dan melakukan rekayasa ulang proses bisnis yang sudah berjalan. Dengan rekayasa ulang proses bisnis tersebut akan mempengaruhi *power* dari untuk mencapai keunggulan bersaing organisasi (Tjahjono, 2009).

Tanpa terkecuali, bidang pangan juga termasuk salah satu bidang bisnis yang membutuhkan penerapan teknologi sebagai fondasinya untuk menunjang berbagai aspek dalam bisnis, seperti pemesanan secara *online*, *booking* tempat secara *online*, mencari lokasi restoran terdekat, melihat menu secara *online*, dan sebagainya. (Shymkent, 2013)

Bisnis bidang pangan adalah bisnis yang tidak akan pernah lenyap karena makanan merupakan kebutuhan pokok manusia, dengan kata lain,

Rancang Bangun Aplikasi..., Tommy Billy Gunawan, FTI UMN, 2019

kebutuhan akan makanan di kehidupan ini sangatlah tinggi. Terkadang tingginya tingkat kebutuhan membuat sumber daya manusia pada restoran kurang, para pekerja disibukkan dengan pekerjaan di lapangan sehingga membuat area lokasi pemesanan terpaksa mengecil, maka teknologi sangat dibutuhkan untuk memecahkan masalah ini (HONG, 2016).

Teknologi lain yang dapat diimplementasikan pada bidang pangan dapat berupa teknologi seperti *mobile application*, *POS system*, *CCTV*, dan sebagainya. *Mobile Application* dapat membantu berbagai bidang seperti pemesanan makanan, pemesanan minuman, pemesanan tempat, mengatur pengiriman, mengatur persediaan ulang stok barang, memonitoring *CCTV*, dan sebagainya. *POS system* juga dapat membantu bisnis bidang pangan dalam hal seperti pemesanan makanan di tempat, mengatur keuangan, mengirim daftar pesanan ke *chef* di belakang, dan sebagainya. (Patel, 2015)

Penelitian kali ini dibuat karena PawPaw Café memiliki masalah baru yaitu *owner* membutuhkan data mengenai *order* apa saja yang sudah terjadi untuk kemudian data tersebut digunakan sebagai acuan apakah ekspansi akan dilakukan disekitar sana atau tidak. Tidak hanya itu, masalah lain *owner* tidak suka ketika *staff*-nya mengabarkan kepentingan apapun kepada *owner* dengan menggunakan telepon genggam mereka ketika sedang jam kerja.

Atas dasar tersebut, mengingat betapa pentingnya teknologi dalam bisnis pangan, maka penelitian kali ini adalah penelitian mengenai pembuatan sebuah *mobile application* yang berfungsi untuk melakukan

Rancang Bangun Aplikasi..., Tommy Billy Gunawan, FTI UMN, 2019

fungsi pemesanan makanan dan pemilik bisnis juga bisa melihat semua pembelian yang terjadi serta ternotifikasi ketika ada barang di gudang yang stoknya mulai habis.

1.2. Perumusan Masalah

1. Bagaimana membuat aplikasi perangkat seluler untuk Android yang dapat memberikan *owner* informasi berupa pesan dari *staff* ketika ada hal yang berikaitan dengan restoran tanpa *staff* menggunakan telepon genggam pribadi mereka?
2. Bagaimana membuat aplikasi perangkat seluler untuk Android yang dapat memberikan *owner* informasi mengenai rekam penjualan restorannya dari manapun dan kapanpun?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka penulis membatasi pembahasan masalah, yaitu:

a) Pengerjaan hanya dilakukan dengan aplikasi Android Studio
b) Pembayaran tidak dapat menggunakan kartu kredit.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Rancang Bangun Aplikasi..., Tommy Billy Gunawan, FTI UMN, 2019

1. Membuat sebuah aplikasi *mobile* yang pemiliknya dapat menerima pesan yang diberikan oleh *staff* tanpa menggunakan telepon genggam pribadi milik *staff*
2. Membuat sebuah aplikasi *mobile* di mana *owner* dapat melihat seluruh *order* yang terjadi.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi yang dibuat dapat membantu *owner* mendapatkan notifikasi ketika ada stok barang di gudang yang akan habis tanpa *staff* menggunakan telepon genggam pribadi mereka
2. Aplikasi yang dibuat dapat membantu *owner* melihat rekam penjualan restorannya dari manapun dan kapanpun.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Rancang Bangun Aplikasi..., Tommy Billy Gunawan, FTI UMN, 2019