

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini melaju begitu pesat, diiringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan pekerjaan. Beberapa tahun terakhir ini terjadi perkembangan yang pesat pada teknologi, salah satunya adalah telepon selular (ponsel). Mulai dari ponsel yang hanya biasa digunakan untuk bicara dan sms hingga "ponsel cerdas" (smartphone) yang memiliki berbagai fungsi seperti multimedia, multi player games, transfer data, video streaming dan lain-lain. Berbagai perangkat lunak untuk mengembangkan aplikasi ponsel pun bermunculan, diantaranya yang cukup dikenal luas adalah teknologi berbasis mobile.

Dalam perkembangan teknologi yang terus maju, diharapkan mampu membantu perusahaan dalam memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggannya. Terutama pada perusahaan makanan New LG. Namun pada saat ini New LG masih menggunakan cara manual untuk pemesanan makanan dan minuman dimana pelayan menggunakan kertas dan pena/pensil sebagai media untuk mencatat dan memesan makanan dan minuman yang dipesan pelanggan. Dengan prosedur pemesanan meja makan dan menu makan dan minuman dengan langsung datang ke rumah makan dan via telepon yang prosedur pemesanannya adalah konsumen memesan dengan datang secara langsung maupun via telepon memesan meja makan atau menu yang tersedia lalu membayar di tempat. Di dalam system manual ini cara pemesanan menggunakan kertas dan pena/pensil memiliki kendala-kendala antara lain: adanya pemesanan yang rangkap (redudansi), tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung, dan pena atau kertas pemesanan yang habis. Kendala-kendala tersebut bisa diatasi menggunakan teknologi *Mobile* yang berkembang saat ini. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi berbasis mobile.

Teknologi berbasis mobile merupakan sebuah teknologi berbasis layanan yang mengintegrasikan aplikasi mobile, aplikasi desktop, dan aplikasi web bisa saling berkomunikasi melalui layanan internet. Karena sifatnya yang *opensource* membuat banyak sekali *programmer* yang memodifikasi system operasi ini. Dengan memanfaatkan sistem operasi berbasis web, pelayan tidak perlu membawa kertas dan pena/pensil lagi melainkan pengunjung hanya mengeluarkan smartphone mereka atau pengunjung dapat memesan makanan dimana saja dengan perangkat yang dapat terkoneksi dengan internet melalui web rumah makan New LG. Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi

dirumah makan New LG, terdapat permasalahan yakni pengunjung yang ramai kurang terlayani dengan lambat menunggu pelayanan untuk memesan makanan. Pelayanan yang mengalami *uncontrolled* untuk mengatur jumlah pesanan yang banyak, pembayaran secara konvensional juga mengatur stok makanan dan minuman yang ada di menu rumah New LG. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti memiliki gagasan atau solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan mengajukan judul **Sistem Informasi Rumah Makan New LG Berbasis Mobile** yang diharapkan dapat membantu perusahaan rumah makan New LG dalam meningkatkan mutu dan kualitas perusahaannya di mata pelanggan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan yakni:

1. Pengunjung kurang terlayani dengan baik untuk memesan makanan.
2. Pelayanan rumah makan mengalami *uncontrolled*.
3. Pembayaran masih secara konvensional.
4. Kesulitan untuk mengatur stok makanan dan minuman di rumah makan .
5. Pada system berbasis mobile sebelumnya belum memiliki fasilitas pemesanan dan pembayaran, sehingga dengan adanya masalah tersebut akan dibangun system tertentu berbasis web atau mobile yang didalamnya memiliki fasilitas pemesanan dan pembayaran.

1.3 Rumusan Masalah

Pada penerapan ini dirumuskan permasalahan yaitu “Bagaimana Menerapkan Sistem Informasi Rumah Makan New LG Berbasis Mobile.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Sistem hanya membahas tentang proses pemesanan, jumlah pesanan, total pembayaran, dan stok makanan dan minuman.

1. Sistem hanya membahas tentang proses pemesanan, jumlah pesanan, total pembayaran, dan stok makanan dan minuman.
2. Banyaknya daftar menu sudah ditetapkan di awal.
3. Aplikasi dapat digunakan jika terhubung dengan jaringan internet.
4. Aplikasi menggunakan database MySQL.
5. Aplikasi menggunakan bahasa pemrograman java, php, html.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk meningkatkan pelayanan rumah makan New LG dengan sistem informasi berbasis mobile.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di dapat dari penelitian ini adalah pelanggan lebih mudah untuk mengakses segala bentuk informasi mengenai rumah makan New LG melalui mobile yang telah disediakan. Selain itu pengunjung lebih mudah dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman serta pengiriman makanan menjadilebih cepat dan akurat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan laporan data penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang metode-metode yang dipakai pada aplikasi yang dibangun dan juga untuk menjelaskan alur dari aplikasi ini.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian yang dilakukan berikut dengan pembahasannya.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan serta memberi saran sebagai hasil pemikiran penelitian atas keterbatasan penelitian yang dilakukan.

