

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Di masa sekarang ini, media *mobile* telah meluas ke berbagai aspek. Mulai dari dunia hiburan, pendidikan, hingga meluas ke dunia bisnis. Media *mobile* memiliki banyak tipe dalam sistem operasinya. Salah satu media *mobile* yang sedang banyak digunakan saat ini adalah *Android*. Para pelaku bisnis telah memanfaatkan kemajuan dari teknologi tersebut untuk mendukung jalannya sistem yang mereka punya. Aplikasi penjualan misalnya yang menyediakan informasi elektronik yang memuat daftar, jenis, spesifikasi teknis dan harga barang tertentu dan dapat diakses secara online berbasis internet.

Pada sebuah toko, pemesanan merupakan suatu proses yang penting dalam bisnis tersebut. Begitu juga pada toko Zhafar Donut yang berlokasi di Bandar Lampung, menjual berbagai macam jenis donat dengan harga yang terjangkau. Pada Zhafar Donut proses pemesanan makanan masih dilakukan secara manual baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung maksudnya pelanggan memesan dari toko Zhafar Donut kemudian pihak toko mengambilkan pesanan. Secara tidak langsung dilakukan dengan mengirim SMS (Short Message Service) ke bagian penjualan biasanya proses pemesanan ini dilakukan oleh calon pembeli yang berada jauh dari lokasi toko. Pemesanan secara langsung saat ini lebih banyak dilakukan daripada pemesanan secara tidak langsung karena pemesanan secara tidak langsung memiliki kelemahan yaitu calon pembeli tidak bisa melihat pilihan donat yang ada di Zhafar Donut. Adapun jumlah jiwa di kota Bandar Lampung yang memiliki luas wilayah daratan 169,21 km<sup>2</sup> yang terbagi ke dalam 20 Kecamatan dan 126 Kelurahan memiliki populasi penduduk 1.251.642 jiwa (berdasarkan data tahun 2014) dan sebagian besar sudah mempunyai *smartphone android*. Oleh karena itu potensi masyarakat yang akan memesan donat di Zhafar Donut akan tetap ada dan tetap banyak. Proses pemesanan secara tidak langsung ini juga dapat lebih dimaksimalkan dengan pemanfaatan teknologi informasi yaitu

dengan sistem *Android* yang memungkinkan pelanggan melihat, memilih dan memesan menu yang disediakan hanya dengan mengklik dari *smartphone* dan secara otomatis menu yang sudah dipesan akan diterima oleh Zhafar Donut sehingga pelanggan tinggal menunggu pesanan diantar tanpa harus datang ke toko.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis melakukan penelitian dan menuangkan dalam bentuk skripsi yang diberi judul “**IMPLEMENTASI SISTEM TAKING ORDER BERBASIS ANDROID PADA TOKO ZHAFAR DONUT**”

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada pada Zhafar Donut

1. Pelayanan dari pihak toko kepada pelanggan yang masih kurang maksimal dalam hal pemesanan
2. Pemanfaatan kemajuan teknologi yang masih belum diterapkan untuk memaksimalkan aktifitas yang ada di toko seperti sistem taking order

### **1.3. Perumusan Masalah**

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memaksimalkan pelayanan penjualan pada Toko Zhafar Donut?
2. Bagaimana membangun sistem taking order berbasis Android pada toko Zhafar Donut?

### **1.4. Ruang Lingkup Penelitian**

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Dibatasi hanya pada proses pengambilan pesanan pada toko Zhafar Donut.
2. *Aplikasi* ini hanya dapat beroperasi pada perangkat *Android*.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Membuat Aplikasi Penjualan Donat Berbasis Android, guna memaksimalkan pelayanan pada toko Zhafar Donut.
2. Untuk mengetahui perbedaan dan perubahan serta manfaat yang terjadi setelah aplikasi ini diterapkan di toko Zhafar Donut.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah

1. Dapat membantu memaksimalkan pelayanan pada toko Zhafar Donut terutama pada proses pemesanan donat tersebut.
2. Sebagai bahan *reference* bagi para pembaca yang akan mengadakan penelitian lebih lanjut terutama yang berkaitan dengan masalah sistem taking order berbasis android.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Bagian pokok dari penulisan ilmiah ini terdiri dari lima bab dengan rincian penjelasan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan ini menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang teori-teori dasar yang mendukung penulisan skripsi ini yang meliputi : konsep dasar sistem, pengertian sistem, karakteristik sistem, konsep dasar sistem informasi dan alat bantu pengembang sistem seperti bagan alir dokumen, bagan alir program dan data flow diagram.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini merepresentasikan beberapa hal diantaranya : uraian sistem yang berjalan, bagan alir dokumen yang berjalan, sistem yang diusulkan menggunakan data flow

diagram, rancangan output, rancangan input, rancangan relasi antar table dan struktur database, rancangan hierarki menu dan flowchart program.

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menguraikan hasil dari implementasi program yang telah dirancang yang diterjemahkan dalam bentuk penulisan yang disertai dengan penjelasan atas alur kerja program.

#### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan yang diambil berdasarkan uraian penulisan dari bab 1 sampai bab 4 sehingga pembaca/peneliti lain dapat memahami apa yang telah dibahas dan dihasilkan dan saran-saran yang dituangkan guna menciptakan sistem yang lebih baik nantinya.

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN