

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kegiatan pangan merupakan kebutuhan primer manusia. Restoran maupun rumah makan adalah tempat yang sangat diperlukan dalam memenuhi kebutuhan primer tersebut. Sebagai tempat yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan primer manusia, restoran dan rumah makan saat ini sangat menjamur disekitar kita. Dalam persaingan yang begitu ketat, pihak penjual dituntut untuk terus berinovasi dalam memenuhi kebutuhan konsumen. Inovasi tersebut terlihat dari sudah banyak restoran atau rumah makan yang mempunyai jenis-jenis tersendiri, seperti restoran *asia*, *western*, *café*, *dining room*, dan masih banyak lagi.

Bisa kita sebut seperti Sushi Tei yang menyediakan hidangan khas Jepang, Mc Donald yang menyediakan *fast food* khas negara barat, serta Ikan Bakar Cianjur yang menyediakan makanan khas Nusantara. Semua rumah makan atau restoran tersebut memiliki ciri khas berbeda-beda, namun dengan kualitas yang setara. Akan tetapi tidak semua konsumen merasa puas dengan hidangan yang disajikan, dikarenakan perbedaan selera dari masing-masing konsumen. **Ketidakpuasan yang diterima konsumen disebabkan kurangnya informasi yang diterima konsumen terkait dengan restoran yang akan didatangi.**

Hal tersebut membuat konsumen bingung dalam memilih restoran atau rumah makan mana yang sesuai dengan yang mereka inginkan. Para konsumen rumah makan juga minim informasi terkait dengan seluruh rumah makan yang ada di sekitar mereka. Oleh karena itu, konsumen tersebut masih belum merasa nyaman, meskipun rumah makan yang didatangi tersebut sudah memberikan pelayanan yang baik. Harga yang diberikan oleh rumah makan juga bisa jadi tidak sesuai dengan perkiraan konsumen dikarenakan oleh faktor kurangnya informasi tersebut.

Dalam hal ini, kami akan menjelaskan aplikasi yang akan dibuat untuk dapat membantu konsumen dalam memilih restoran atau rumah makan mana yang akan mereka datangi dan mendapatkan informasi selengkap-lengkapnyanya terkait fasilitas, menu, harga, lokasi, maupun ulasan konsumen sebelumnya atas restoran atau rumah makan yang bersangkutan sebelum pergi ke tempat tersebut. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk melakukan perancangan berbasis android dengan judul **“PERANCANGAN *MOBILE APPLICATION* “CARIMAKAN” BERBASIS ANDROID”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah diuraikan sebelumnya maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “bagaimana cara membuat sistem aplikasi untuk mencari rumah makan yang sesuai dengan kriteria *customer* ?”

Bagi pengusaha restoran dan rumah makan yang bergabung dengan layanan aplikasi “CARIMAKAN” dirasa lebih praktis dan lebih hemat bagi pihak konsumen karena biaya yang dicantumkan aplikasi “CARIMAKAN” sesuai dengan harga yang tertera dimenu restoran dan rumah makan tersebut, Karena aplikasi “CARIMAKAN” tidak menggunakan jasa dari pihak ketiga atau kurir, maka konsumen hanya membayar harga makanan sesuai menu dan jasa pengiriman sesuai jarak tempuh dari restoran atau rumah makan ke alamat konsumen.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi *mobile* berbasis *Android* untuk memudahkan *customer* dalam mencari rumah makan mana yang cocok sesuai dengan kriteria mereka masing-masing.
2. Ruang Lingkup rumah makan hanya seputar yang sudah terdaftar pada BPOM.
3. Menyediakan informasi secara cepat dan jelas tentang rumah makan yang bersangkutan dengan menyediakan sub-menu pencarian berdasarkan jarak terdekat, terpopuler, dan pencarian menu.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan**

Berdasarkan uraian latar belakang dan perumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah akses informasi tentang restoran maupun rumah makan yang ada.
2. Untuk memfasilitasi pihak restoran maupun rumah makan di dalam mempromosikan bisnis mereka melalui sebuah *mobile application*.
3. Untuk menciptakan inovasi baru yang berguna bagi calon konsumen maupun itu sendiri.

### **1.4.2 Manfaat**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat memudahkan para pengguna aplikasi dengan mendapatkan informasi tentang restoran dan rumah makan secara cepat dan jelas.
2. Memudahkan pihak restoran dan rumah makan dalam mempromosikan tentang tempat mereka melalui sebuah aplikasi *mobile*.
3. Dapat mengembangkan aplikasi ini lebih lagi dengan menambahkan fitur-fitur lain yang bisa menarik perhatian para pengguna aplikasi.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam pendahuluan tercantum antara lain latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan tentang perancangan mobile application “*carimakan*” berbasis android.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini berisi tentang teori yang didapat dari berbagai sumber sebagai sebuah landasan atau acuan di dalam pembuatan aplikasi. Teori di sini berhubungan dengan mobile application, Eclipse sebagai platform di dalam merancang aplikasi mobile dan PHP untuk merancang backend dari aplikasi tersebut.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini berisi objek penelitian, program dan bahan, metode pengumpulan data, prosedur penelitian, pengukuran variabel dan metode analisis (metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dipakai dan metode analisis data).

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini disajikan hasil, implementasi, analisis dan pembahasan penelitian. Hasil dan implementasi dapat berupa gambar alat/program dan aplikasinya. Untuk penelitian lapangan hasil dapat berupa data (kualitatif maupun kuantitatif). Analisis dan pembahasan berupa hasil pengolahan data.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan penulisan skripsi ini dan juga saran yang dapat membantu perbaikan dan pengembangan selanjutnya