**PROPOSAL SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS ANDROID PADA KAFE KOPICAN MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO**

****

**Reza Rahman Tamami**

**1512618056**

**PROGRAM STUDI**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI**

Judul : Pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Android pada Kafe Kopican Menggunakan Android Studio

Penyusun : Reza Rahman Tamami

NIM : 1512618056

Dosen Pembimbing I : Lipur Sugiyanta, Ph. D

Dosen Pembimbing II : Murien Nugraheni, S.T., M.Cs

Disetujui oleh:

|  |  |
| --- | --- |
| Pembimbing I | Pembimbing II |
|  |  |
| Lipur Sugiyanta, Ph.D  NIP. 197612292003121002 | Murien Nugraheni, S.T., M.Cs  NIP. 198710112019032012 |

**BAB I PENDAHULUAN**

### Latar Belakang Masalah

*Smartphone* atau sebutan lainnya telepon pintar adalah telepon seluler yang mempunyai teknologi yang lebih canggih dibandingkan dengan telepon seluler pada umunya, keunggulan yang dimiliki antara lain adalah fitur, resolusi, hingga adanya *Operating System* (OS) pada setiap perangkatnya. Salah satu fitur yang tersedia pada *Smartphone* adalah *mobile apps* yang pada awalnya dibuat sebagai sarana penyalur informasi sehari-hari yang kini berkembang hingga fungsi dan pemanfaatannya dapat digunakan oleh berbagai sektor. *Smartphone* berbasis android yang bersifat open source juga memberikan lahan bagi para pengembang untuk menciptakan ataupun mengembangkan aplikasi – aplikasi baru (Hendro Gunawan, 2017).

Pemanfaatan teknologi pengembangan aplikasi *smartphone* berbasis android ini salah satunya ingin digunakan oleh kafe Kopican. Dilakukannya pengembangan aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan proses pemesanan dan meningkatkan kepuasan konsumen. Pemesanan menu melalui aplikasi android ini akan memberikan kemudahan, karena pelangan tidak perlu antri untuk melihat dan memesan menu yang tersedia di kafe tanpa harus terburu-buru dikarenakan adanya antrian lain. Karena ada beberapa pelanggan yang akhirnya memilih menu makanan dan minuman tanpa mengetahui seluruh menu yang tersedia di kafe Kopican, sehingga dapat menyebabkan rasa ketidakpuasan dalam memilih pesanan. Pelayanan yang diberikan harus mampu menciptakan kepuasan bagi para pelanggannya. Adapun manfaat dari kepuasan pelanggan tersebut adalah meningkatkan hubungan yang harmonis antara perusahaan dengan pelanggan, membelikan dasar yang baik bagi pembelian ulang, dapat mendorong terciptanya loyalitas pelanggan (Dwijayanti, 2015).

Beberapa hal yang dipertimbangkan untuk melakukan pemanfaatan teknologi pengembangan aplikasi *smartphone* berbasis android salah satunya sistem pemesanan menu yang masih manual. Sistem pemesanan menu pada kafe Kopican yang masih menggunakan penulisan manual menyebabkan proses pemesanan sedikit memakan waktu dikarenakan kasir perlu mencatat pesanan pelanggan dengan teliti supaya tidak ada terjadinya kesalahan dalam pemesanan. Selain itu, proses pemesanan yang cenderung terburu-buru dapat memicu terjadinya kesalahan pencatatan pemesanan oleh penjual, sehingga menyebabkan ketidaknyamanan bagi pelanggan. Kesalahan pencatatan menu dalam pemesanan dapat menyebabkan kerugian, seperti kesalahan penyajian yang tidak sesuai dengan pesanan pelanggan sehingga pihak penjual harus melakukan ganti rugi dengan menyajikan ulang pesanan yang diminta oleh pelanggan. Maka dari itu, metode pengembangan perangkat lunak bertujuan untuk mencapai kebutuhan pengguna dan menghasilkan perangkat lunak yang terstandarisasi (Ependi & Suyanto, 2016).

Pemanfaatan teknologi ini cukup menarik perhatian pemilik kafe Kopican. Setelah melakukan observasi dan *interview* dengan pemilik kafe Kopican, selain rawannya kesalahan dalam penulisan pesanan, pengurutan pesanan terkadang tidak sesuai ketika pelanggan yang datang terlalu banyak, sehingga kemungkinan akan menyebabkan reaksi negatif dari pelanggan yang merasa dirugikan. Kualitas pelayanan yang baik bukan dari perusahaan yang mengawali, melainkan dari pemahaman dan pemenuhan ekspektasi konsumen (Putri & Utomo, 2017).

Menurut pengakuan kedua pemilik kafe Kopican melalui hasil *interview* yang sudah peneliti lakukan, permasalahan lain yang sedang terjadi saat ini adalah dampak dari pandemi COVID-19. Pembatasan kapasitas pelanggan dan juga dipercepatnya waktu penutupan kafe selama pandemi COVID-19 menjadi salah satu permasalahan yang mengakibatkan menurunnya penjualan. Penghasilan tertinggi yang diperoleh kafe Kopican sebelum adanya pembatasan jumlah pengunjung dan dipercepatnya waktu penutupan operasional mencapai Rp. 1.300.000,- (satu juta tiga ratus ribu rupiah), sedangkan penghasilan tertinggi setelah adanya protokol kesehatan COVID-19 hanya mencapai Rp. 700.000,- (tujuh ratus ribu rupiah). Penurunan ini tentunya membuat pemilik kafe Kopican harus mengatur strategi baru agar bisnis tetap berjalan secara maksimal.

Selain pembatasan jumlah pengunjung dan dipercepatnya waktu penutupan operasional sebagai salah satu persyaratan penerapan protokol kesehatan COVID-19, *physyical distancing* juga menjadi salah satu kebijakan dari pemerintah. Namun *physical distancing* ini belum sepenuhnya terlaksana secara maksimal dikarenakan masih adanya kontak antara penjual dan pelanggan ketika sedang melakukan proses pemesanan menu menggunakan penulisan manual. Selain itu, proses transaksi yang terkadang masih menggunakan uang tunai menjadi salah satu penyebab terjadinya kontak langsung antara penjual dan pelanggan. Maka dari itu pemanfaatan teknologi pengembangan aplikasi *smartphone* berbasis android ini dirasa perlu untuk menciptakan sistem pemesanan menu yang baru untuk kafe Kopican. Tujuan utama dari kebijakan pembatasan dan pengembangan aplisi ini adalah untuk mengurangi kemungkinan kontak fisik antara orang yang terinfeksi dan orang lain yang tidak terinfeksi, sehingga dapat meminimalkan terjadinya penularan penyakit, virus, morbiditas, dan akibat butuk lainnya yang dapat berakibat kepada kematian (Yunus & Rezki, 2020).

Berdasarkan latar belakang belakang yang telah dijelaskan tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul “Pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Android Pada Kafe Kopican Menggunakan Android Studio”.

### Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

* + 1. Pelanggan baru atau lama terkadang terburu - buru ketika sedang memesan menu dikarenakan adanya antrian yang menunggu.
    2. Kesalahan pencatatan menu pesanan yang kadang terjadi.
    3. Kesalahan dalam pemrosesan urutan pesanan pelanggan ketika pesanan yang masuk cukup banyak.
    4. Omset penjualan Kopican yang mengalami penurunan.
    5. Masih terjadinya kontak fisik antara pelayan dan pembeli, sehingga memungkinkan terjadinya penyebaran virus COVID-19.
    6. Belum adanya aplikasi untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman di kafe Kopican.

### Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah “Belum adanya aplikasi untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman di kafe Kopican supaya mengurangi kesalahan dalam pencatatan menu pesanan dan mengurangi kontak fisik di kafe Kopican”.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaiama mengembangkan aplikasi pemesanan di kafe kopican untuk mengurangi kesalahan pencatatan menu pesanan dan mengurangi kontak fisik di kafe Kopican”.

* 1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini antara lain:

* + 1. Menghasilkan aplikasi yang dapat membantu pelanggan agar bisa melihat dan memesan menu ditempat sehingga menurangi kontak fisik.
    2. Menghemat waktu bagi pelayan dan pelanggan karena proses pemesanan yang langsung melalui aplikasi.

### Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berkut:

* + 1. Bagi *owner* kafe

Pengembangan aplikasi berbasis android untuk pemesanan pesanan kafe ini berpotensi untuk meningkatkan penualan makanan dan minuman di kafe Kopican. Denga meningkatkatnya omset penjualan kopican kafe dapat dikembangkan lebih jauh, misalkan memperluas kafe dan membuka cabang baru. dapat memasarkan kafe Kopican lebih luas lagi dikarenakan memiliki fitur pemesanan yang sudah lebih modern dari beberapa kafe lainnya. Supaya keuntungan bertambah dari berapa jadi berapa.

* + 1. Bagi pegawai kafe

Penggunaan aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman ini memudahkan proses pemesanan, diantaranya para pelayan tidak perlu memakan waktu untuk mencatat menu yang dipesan oleh pelanggan dan bisa meminimalisir kesalahan dalam penulisan menu. Menciptakan suasana kerja yg baik.

* + 1. Bagi pelanggan

Manfaat yang didapat dari penggunaan aplikasi pemesanan menu ini antara lain, pembeli bisa menghemat waktu saat melakukan pemesanan, dan juga mengurangi kontak fisik sehingga dapat meminimalisir penyebaran COVID-19.

* + 1. Bagi peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat menerapkan ilmu yang sudah dipelajari di saat perkuliahan dan dapat menjadi sumbangan ilmu dan menambah pengetahuan dalam bidang teknologi informasi yang berhubungan dengan pengembangan *mobile application* berbasis android pada sebuah kafe. Menambah portofolio penyelesaian proyek. Apabila akan bekerja di tempat yang ingin bekerja di tempat yang dibutuhkan sudah pernah melakukan atau memiliki pengalamannya.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Kerangka Teoritik**
2. **Kafe**

Menurut Permen Parekraf (dalam Khoirul, Yudana, & Rahayu, 2019) Kafe adalah penyedia makanan dan minuman ringan yang dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan dan/atau penyajiannya, di dalam satu tempat tetap yang tidak berpindah-pindah.

Secara umum kafe didefinisikan sebagai tempat untuk menikmati berbagai jenis kopi, minuman non-alkohol, seperti *soft drink,* dan makanan ringan lainnya dalam suasana santai. Kafe Kopican berdiri pada tanggal 20 Februari 2021 oleh 2 orang yaitu Tesar Chandra dan Galih Aditya. Kafe ini berada di Jalan Cililitan Besar No.15, Cililitan, Jakarta Timur.

1. **Pengembangan Aplikasi**

Menurut Hengky W. Pramana, pengertian aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan berbagai aktivitas dan pekerjaan, misalnya; pelayanan masyarakat, aktivitas niaga, periklanan, game, dan berbagai aktivitas lainnya. (Pramana, 2012)

1. ***Android***

Menurut Huda (dalam Koloay, Sompie, & Paturusi, 2020) tujuan awal pengembangan Android adalah untuk mengembangkan sebuah sistem operasi canggih yang diperuntukkan bagi kamera digital, namun kemudian disadari bahwa pasar untuk perangkat tersebut tidak cukup besar, dan pengembangan Android lalu dialihkan bagi pasar telepon pintar untuk menyaingi Symbian dan *Windows Mobile* ( *iPhone Apple* belum dirilis pada saat itu).

Safaat (2012:1) menjelaskan android adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android adalah platform terbuka yang memungkinkan pengembang menciptakan aplikasi mereka. Android di distribusikan dengan dua jenis. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari google atau Google Mail Service (GMS). Kedua adalah yang tidak mendapatkan dukungan langsung dari google atau Open Handset Distribution(OHD).

1. ***Java***
2. **Firebase**
3. ***Scrum***
4. ***Unified Modelling Language* (UML)**

UML (Unifed Modeling Language) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. (Rosa & Shalahuddin, 2015)

1. ***Black Box Testing***
2. ***User Acceptance Test* (UAT)**

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi teori – teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan aplikasi berbasis android.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan metode penelitian yang digunakan dalam perancangan dan implementasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan hasil – hasil dari tahapan penelitian

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan penulis.