

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sistem informasi pada masa kini sudah berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi dan menjadi salah satu bentuk perubahan yang signifikan terhadap perkembangan zaman di era digital. Teknologi telah menjadi jawaban sebagai alat yang menunjang sebuah sistem, salah satunya adalah aplikasi *mobile*. Pada saat ini, hampir semua orang sudah memiliki telepon pintar. Hal ini membuat orang tidak lagi mengalami hambatan dalam mendapatkan berbagai informasi dan melakukan berbagai aktivitas dan pekerjaan dengan mudah khususnya pada sektor bisnis.

Pada sektor bisnis, kuliner merupakan salah satu bisnis yang memiliki perkembangan cukup bagus di antara jenis-jenis bisnis lainnya. Ada yang membuka bisnis kuliner dengan skala yang besar, maupun berskala kecil tergantung kepada target pasar yang dituju dan sumber daya yang dimiliki. Hal tersebut dimulai karena zaman sekarang, tempat makan menjadi incaran oleh orang-orang dimulai dari anak remaja sampai orang dewasa yang sangat gemar untuk berkumpul bersama keluarga maupun teman untuk berbincang-bincang, mencicipi makanan dan juga menikmati suasana tempat makan yang tidak hanya di akhir pekan saja, tetapi sudah menjadi sebuah gaya hidup masyarakat. Kegiatan ini dinilai berdampak positif tergantung dari pembahasan maupun aktivitas yang dilakukan dalam bersosialisasi.

Tempat makan biasanya sering dikunjungi orang-orang pada akhir pekan maupun hari libur lainnya. Fakta ini membuat pemilik tempat makan mengalami kesulitan dalam hal melayani pelanggan yang ramai berkunjung pada hari tersebut sampai-sampai harus merekrut karyawan tambahan di akhir pekan maupun hari libur. Dengan adanya aplikasi dengan fitur pemesanan mandiri dapat membuat pemilik tempat makan tidak perlu lagi merekrut banyak karyawan dan juga proses pemesanan akan lebih mudah karena pelanggan tidak perlu menunggu pelayan datang untuk mencatat pesannya. Selain itu, jumlah tempat makan yang berkembang pesat

membuat pemilik harus bersaing dalam mendapatkan pelanggan dengan menawarkan berbagai macam keunikan baik di menu makanannya maupun suasana tempat makan.



# UNIVERSITAS MIKROSKIL

Biasanya orang-orang mencari informasi tempat makan melalui pencarian mandiri di perambanan dan sosial media seperti Google, Instagram, Facebook, Tiktok dan lainnya. Karena informasi yang didapat dari media sosial tidak berfokus pada konten tempat makan, penulis melihat bahwa dengan adanya aplikasi ini membuat informasi yang didapat lebih terstruktur dan hanya berfokus pada informasi mengenai tempat makan saja. Hal ini dapat mempermudah pemilik tempat makan dalam memberikan informasi. Selain itu, berdasarkan informasi yang diberikan pemilik tempat makan juga dapat menjadi poin penting bagi orang-orang yang ingin berkunjung. Orang-orang juga dapat berbagi pengalaman melalui ulasan tempat makan yang dapat dijadikan acuan atau rekomendasi untuk mempermudah orang lain menentukan tempat makan yang ingin dikunjungi.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan ini sebagai Tugas Akhir dengan judul **“Analisis dan Perancangan Aplikasi “FedMe” untuk Rekomendasi Tempat Makan dan Pemesanan Mandiri”** untuk memecahkan masalah pemilik tempat makan dan pelanggan dengan memberikan wadah sebagai tempat bertemunya antara pemilik tempat makan dan pelanggan yang disalurkan melalui sebuah aplikasi *mobile* dengan nama aplikasi yaitu FedMe. Aplikasi FedMe dirancang dan dikembangkan untuk memberikan informasi yang lengkap mengenai tempat makan dan melakukan pemesanan mandiri di tempat makan sehingga pemilik tempat makan hanya perlu meminta pelanggan untuk mengunduh aplikasi FedMe sebagai wadah pemesanan makanan tanpa dilayani oleh pelayan lagi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat dirumuskan bahwa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Pemilik tempat makan mengeluarkan tambahan biaya untuk merekrut karyawan tambahan ketika tempat makan ramai karena kebutuhan akan pencatatan makanan secara manual pada saat akhir pekan dan hari libur.
2. Pemilik tempat makan kesulitan dalam memberikan informasi dan memperkenalkan tempat makan miliknya kepada pelanggan.

3. Pelanggan mengalami kesulitan dalam melakukan pemesanan ketika ramai pengunjung.
4. Informasi yang tidak berfokus pada konten tempat makan membuat pelanggan kesulitan dalam mencari tempat berkumpul yang cocok dan nyaman.

### 1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka ruang lingkup dalam pengembangan aplikasi FedMe adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi FedMe terdiri dari tiga aplikasi yang berbeda namun saling berkaitan, yaitu: aplikasi *mobile* Mitra FedMe untuk pemilik tempat makan, aplikasi *mobile* Pengguna FedMe untuk pengguna, dan situs web FedMe untuk pihak manajemen.
2. Aplikasi *mobile* Mitra FedMe berupa aplikasi *mobile* yang berjalan pada sistem operasi Android dimana mitra dapat membagikan informasi dan konten tentang tempat makan sendiri dan juga dapat menyediakan *list* menu yang dapat mempermudah transaksi pemesanan.
3. Aplikasi *mobile* Pengguna FedMe berupa aplikasi yang berjalan pada sistem operasi Android dimana aplikasi ini memungkinkan pengguna dalam melakukan pemesanan makanan secara mandiri serta berinteraksi dengan sesama pengguna dan juga mitra melalui komentar.
4. Situs web FedMe berupa situs web yang hanya dapat diakses oleh pihak manajemen FedMe untuk mengelola seluruh aktivitas dari aplikasi *mobile* Mitra FedMe dan Pengguna FedMe.
5. Aplikasi FedMe dikembangkan dengan menggunakan berbagai perangkat lunak yaitu
  - a. *Framework* React-Native untuk mengembangkan *front-end mobile app*.
  - b. *Hypertext Markup Language* (HTML), *framework* Bootstrap, dan JavaScript untuk mengembangkan *front-end website*.
  - c. Android Studio sebagai *emulator mobile app*.
  - d. MariaDB sebagai sistem manajemen basis data.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari Tugas Akhir adalah untuk menghasilkan rancangan aplikasi yang mampu memberikan solusi kepada pemilik tempat makan dan pelanggan yaitu menyediakan informasi dan rekomendasi tentang tempat makan serta pemesanan mandiri.

Ada pula manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah menghasilkan aplikasi yang dapat menyelesaikan permasalahan, yaitu:

1. Adanya fitur pemesanan mandiri dapat mendukung usaha pemilik tempat makan yang memiliki karyawan terbatas sehingga dapat menghemat biaya untuk merekrut karyawan tambahan ketika tempat makan ramai pada saat akhir pekan dan hari libur.
2. Menyediakan tempat bagi pemilik tempat makan untuk membagikan informasi lengkap mengenai tempat makan mereka kepada pelanggan.
3. Pelanggan dapat melakukan pemesanan makanan secara mandiri tanpa perlu menunggu karyawan tempat makan saat ingin memesan makanan.
4. Pelanggan mendapatkan informasi yang berfokus pada konten tempat makan sehingga dapat mempermudah pelanggan dalam mencari tempat berkumpul yang cocok dan nyaman.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah metodologi *Rapid Application Development* (RAD) dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

### 1. Tahap Perencanaan Kebutuhan

Pada tahap ini, perencanaan kebutuhan dimulai dengan melakukan observasi pada aplikasi sejenis. Kemudian menyusun Kanvas Model Bisnis sebagai gambaran bisnis aplikasi FedMe. Gambaran bisnis ini menjadi dasar untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional aplikasi. Kebutuhan fungsional dimodelkan secara konseptual dengan menggunakan model *use case*.

### 2. Tahap Desain Pengguna

Pada tahap kedua, berbagai prototipe aplikasi dirancang dengan Adobe XD. Prototipe aplikasi memperlihatkan bagaimana setiap kebutuhan fungsional akan

diimplementasikan. Selain itu, rancangan basis data juga dipersiapkan untuk dikonstruksi lebih lanjut dengan sistem manajemen basis data MariaDB.

### 3. Tahap Konstruksi

Pada tahap ini, Penulis akan mengembangkan bagian *front-end* aplikasi yang didasarkan pada tahap sebelumnya dengan menggunakan beberapa perangkat lunak yaitu:

- a. *Framework* React-Native untuk mengembangkan *front-end mobile app*.
- b. *Hypertext Markup Language* (HTML), *framework* Bootstrap, dan JavaScript untuk mengembangkan *front-end website*.
- c. Android Studio sebagai *emulator mobile app*.
- d. MariaDB sebagai sistem manajemen basis data.

Seluruh tampilan dan pengujian aplikasi akan dilakukan dengan menggunakan Android Studio dan pengujian *website* akan dilakukan dengan menggunakan *web browser Google Chrome*.

UNIVERSITAS  
MIKROSKIL