

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan internet banyak teknologi yang dikembangkan oleh manusia untuk mewujudkan kebutuhan manusia itu sendiri salah satunya teknologi yang terhubung secara *online*. Media *mobile* saat ini berkembang dengan pesat banyak sekali memberikan keuntungan dan kemudahan dalam penghemat waktu, seperti halnya pengembangan aplikasi *mobile*. Jangkauannya sudah meluas di berbagai aspek baik dari segi pendidikan, hiburan hingga meluas ke dunia bisnis. Penggunaan aplikasi *mobile* juga dari kalangan anak-anak hingga dewasa dikarenakan teknologi informasi sangat dibutuhkan dalam hal tertentu.

Android merupakan sistem operasi terbaru yang saat ini dipakai oleh kalangan perusahaan *mobile* memiliki kelebihan dibandingkan dengan perangkat *mobile* lainnya. Android juga menggunakan sistem layar sentuh *Touch Screen* yang memudahkan penggunaannya dalam penanganan navigasinya.

Banyuwangi salah satu kota di provinsi Jawa Timur yang terdapat beberapa makanan khas yang enak dan lezat. Berbagai makanan, minuman maupun jajanan khas dapat dengan mudah dijumpai. Masyarakat hingga wisatawan akan dimanjakan dengan keanekaragaman makanan yang tersebar di berbagai sudut kota Banyuwangi yang menyajikan cita rasa khas yang langka dijumpai di daerah lain. Berbagai jenis usaha warung makan, rumah makan, *café*, hingga restoran dapat dijumpai di setiap sudut kota. Beragam variasi makanan dapat dijumpai di berbagai usaha makanan menjadi daya tarik pada setiap warung makan.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang *delivery order* atau pesan antar makanan dengan membangun aplikasi layanan pesan antar makanan dapat mempercepat dan mempermudah konsumen untuk mendapatkan makanan yang diinginkan. Teriknya matahari, hujan, PPKM darurat dikarenakan pandemi Covid-19, juga menjadi alasan untuk tidak keluar rumah, salah satu alternatif untuk memesan makanan dengan memanfaatkan layanan pesan antar (*delivery order*).

Gaya hidup yang terkadang sibuk, malas keluar rumah, terkendala cuaca, dan karena adanya pandemi covid-19 yang tidak dianjurkan makan ditempat, mendorong masyarakat untuk memilih membeli makanan diluar rumah via *online* atau *delivery order* jadi tanpa harus keluar rumah. Salah satunya di warung lesehan Mz Ndut Prima Rasa yang ada di Banyuwangi ini banyak pelanggan yang membeli makan dengan memanfaatkan *delivery order* dengan memanfaatkan aplikasi yang sudah ada yang dikenal luas saat ini namun aplikasi tersebut terkendala karna kurangnya *driver* yang menjangkau warung tersebut maka dari itu banyak pelanggan yang terkadang kecewa karna kesusahan mencari *driver* dan orderan otomatis batal. Menggunakan aplikasi yang sudah ada juga harus terpotong 20% dalam setiap transaksi membuat pemilik warung sedikit rugi.

Berdasarkan permasalahan di atas dengan melihat kondisi tersebut, maka dibuat sebuah penelitian untuk merancang dan membangun sebuah “Aplikasi Pesan Antar berbasis Android (Studi kasus Warung Lesehan Mz Ndut Prima Rasa Banyuwangi). Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pemilik warung dan pelanggan warung memudahkan dalam melakukan *delivery order* (pesan antar) makanan. Aplikasi pesan antar makanan dibuat disuatu aplikasi berbasis android. Android dijalankan untuk melakukan layanan pesan antar makanan dan untuk web akan dijalankan untuk admin yaitu untuk mengelola aplikasi dan mengelola pesanan pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka didapat perumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pesan antar pada Warung Lesehan Mz Ndut Prima Rasa Banyuwangi untuk proses pesan antar makanan tanpa harus mencari driver dan dapat mempermudah pelanggan Warung Lesehan Mz Ndut Prima Rasa Banyuwangi untuk pemesanan makanan secara *delivery order* ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dirancang untuk pemesanan delivery order diwarung lesehan Mz Ndut Prima rasa Banyuwangi.
2. Aplikasi yang dibuat atau dikembangkan berbasis android.
3. Hanya terdapat dua aktor yang dapat mengakses aplikasi pesan antar ini, yaitu pelanggan dapat login, melakukan pemesanan dan admin melakukan login, mengelola data menu makanan, kategori data pemesanan yang telah dilakukan oleh user pelanggan melalui aplikasi android.
4. Aplikasi ini hanya menggunakan dua metode pembayaran melalui transfer rekening dengan cara upload bukti transfer dan pembayaran dengan sistem COD (cash on delivery) pada saat pesanan diantar oleh pegawai warung.
5. Aplikasi ini dirancang menggunakan PHP dan server database yang digunakan MySQL.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah untuk merancang dan membuat aplikasi layanan pesan antar makanan berbasis android untuk meningkatkan pelanggan warung lesehan Mz Ndut Prima rasa Banyuwangi melakukan pemesanan makanan dengan layanan pesan antar agar lebih efisien tanpa perlu susah mencari *driver*.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan tugas akhir ini yang berjudul “Aplikasi Pesan Antar Berbasis Android (Studi Kasus Warung Lesehan Mz Ndut Prima Rasa Banyuwangi) adalah sebagai berikut:

1. Dapat memudahkan pemilik warung dan pelanggan dalam melakukan proses pesan antar makanan tanpa perlu mencari driver dengan menggunakan aplikasi pesan antar berbasis android.
2. Dengan adanya aplikasi ini menjadi lebih mudah pelanggan mengetahui

menu menu yang tersedia setia harinya di warung ini dengan melalui aplikasi pesan antar.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Penelitian Terdahulu

Penyusunan tugas akhir ini diperlukan sebuah perbandingan studi literatur yang berhubungan dengan tema penulisan tugas akhir ini. Penelitian sebelumnya berfungsi untuk menganalisis dan memperkaya pembahasan penelitian, serta membedakannya dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Penelitian (Triayudi & Rodhi, 2018) dengan judul “Waterfall Modelling Pada Sistem E-Restoran”. Terdapat Masalah Pada Penelitian ini yaitu Saat ini bisnis kuliner yang bersaing semakin banyak, di samping itu menu yang disajikan, pelayanan restoran juga sangat mempengaruhi, dalam memberikan kepuasan kepada pelanggan. Adanya alternatif layanan pesan antar pada restoran dapat memudahkan pelanggan dalam pemesanan makanan tanpa harus datang ke restoran. Melihat maraknya bisnis kuliner yang saat ini menerapkan layanan pesan antar restoran secara manual sangat mempunyai dampak kinerja yang kurang efisien dan efektif. Sehingga dalam segi waktu dan pengelolaan restoran sangat bergantung pada kinerja setiap pegawai restoran. Dalam ilmu bisnis, *Delivery Order* atau Layanan Pesan Antar adalah salah satu aktivitas dan pemberian jasa dimana pelanggan memesan barang atau produk yang telah disediakan oleh produsen dan biasanya menggunakan media komunikasi melalui telepon atau internet (media social) lalu produk yang dipesan diantarkan sampai ke tempat pelanggan tanpa perlu datang dan bertemu langsung dengan penjual atau produsen. Kegiatan ini dilakukan sebagai penunjang bisnis dengan memberikan pelayanan yang terbaik bagi pelanggan (Khusnul, 2015). Tingginya tarif pulsa telepon dengan area layanan terbatas ikut mendorong pelanggan enggan memanfaatkan jasa ini. Pengguna pun belum maksimal karena pelanggan tidak dapat melihat daftar menu makanan dan minuman serta sering terjadi kesalahpahaman antara pelanggan dan pihak restoran terkait informasi menu yang disampaikan melalui telepon. Sistem seperti ini sudah tidak layak lagi untuk digunakan.

Saat ini waktu sangat menjadi hal yang penting karena aktivitas manusia yang terus meningkat. Aplikasi layanan pesan antar makanan merupakan sistem informasi berbasis Android yang menyediakan proses pemesanan menu makanan yang bertujuan untuk mempermudah layanan pesan antar makanan pada restoran. Jika Pelanggan ingin memesan makanan harus menggunakan smartphone berbasis Android . Pada Daftar Menu makanan dilengkapi dengan tampilan gambar dan daftar harga yang disesuaikan . Proses pengiriman makanan diantar oleh kurir yang bertugas. Dengan demikian pelanggan yang menggunakan sistem ini mempermudah melakukan proses pemesanan serta dapat menghemat biaya. Dari uraian tersebut maka dibangun sebuah aplikasi “APLIKASI LAYANAN PESAN ANTAR MAKANAN PADA RESTORAN KREBO JANTAN BERBASIS ANDROID”, tujuan dari aplikasi ini dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan proses pemesanan makanan , membantu dan memajukan restoran dalam meningkatkan pelayanan *delivery* yang dapat diakses oleh pelanggan dan memudahkan pemilik restoran dalam pengelolaan restoran.

Penelitian (Yuliana & Wiguna, 2016) dengan judul “Sistem Delivery Order Makanan Menggunakan Metode Composite Performance Index (CPI) Berbasis Android Pada Steak Hotel By Holycow Bandung). Pada penelitian ini Terdapat masalah proses pemesanan makanan pada suatu restoran merupakan salah satu hal yang penting dalam bisnis restoran. Proses pemesanan tersebut dapat dilakukan baik secara langsung di dalam restoran maupun secara tidak langsung di lokasi tempat pelanggan berada. Penulisan pesanan pelanggan secara langsung di lokasi restoran biasanya dilakukan dengan menggunakan *Customer Order (CO)* atau menggunakan komputer seperti yang terdapat pada beberapa restoran cepat saji. Sedangkan proses pemesanan secara tidak langsung di luar lokasi restoran biasanya dilakukan dengan memanfaatkan telepon namun disini pelanggan harus menyebutkan pesanan mereka secara manual dan jasa layanan pesan antar makanan saat ini dalam melayani pelanggan masih menggunakan media telepon yaitu pelanggan telepon ke nomor restoran dan memesan menu yang diinginkan, serta memberi alamat dimana makanan akan diantar.

Berdasarkan dari uraian permasalahan tersebut maka akan dibangun

aplikasi layanan pesan antar makanan (*delivery order*) berbasis Android yang menyediakan proses pemesanan menu makanan, pelanggan yang ingin memesan menu makanan dapat mengakses sistem ini menggunakan ponsel berbasis Android. Menu makanan dilengkapi dengan tampilan gambar dan daftar harga yang sesuai dengan jenis makanan yang tersedia. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat dihasilkannya informasi yang tepat, cepat dan akurat guna menunjang kinerja perusahaan agar lebih efektif dan efisien, dimana penulis membahasnya dengan judul : “Sistem Delivery Order Makanan Menggunakan Metode Composite Performance Index (CPI) Berbasis Android Pada Steak Hotel By Holycow Bandung”

Sistem *delivery order* Makanan berbasis android. Aplikasi yang mendukung aplikasi ini adalah handphone berbasis android yang terhubung dengan koneksi internet. Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa Java dan XML dengan tools IDE Eclipse, dan pengembangan aplikasi ini menggunakan metode CPI (Composite Performance Index).

2.1.2 *State Of The Art*

Pada *State Of The Art* ini, diambil beberapa contoh penelitian terdahulu yang terdiri dari tiga jurnal dengan satu jurnal yang dijadikan acuan, dan perbandingan dalam tugas akhir ini, ditunjukkan:

Tabel 2.1 *State Of The Art*

Penulis	Agung Triayudi, Achmad Syaifudin Rodhi	Nina Yuliana, Wildan Wiguna	Novieka Mutiara Firdausiah
Judul	Waterfall Modeling pada Sistem E-Restoran	Sistem Delivery Order Makanan Menggunakan Metode Composite Performance Index (CPI) Berbasis Android pada Steak	Aplikasi Pesan Antar Berbasis Android (Studi Kasus “Warung Lesehan Mz Ndut Prima Rasa Banyuwangi”)

		Hotel By Holycow Bandung	
Metode	Waterfall (Pressman 2012)	CPI (Composite Performance Index)	Waterfall (Presman 2015)
Subjek Penelitian	Masyarakat Umum	Masyarakat Umum	Masyarakat Umum
Media	Android OS	Android	Android
Software	Android Studio	-	Android Studio
Tahun	2016	2018	2021

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Aplikasi

Aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) atau program yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan tugas-tugas tertentu pada perangkat komputer, laptop ataupun smartphone. Aplikasi berasal dari bahasa Inggris *Application* yang dapat diartikan penerapan atau penggunaan. Secara teknis *back-end* aplikasi dibuat oleh para *programmer* atau *developer* dengan menggunakan bahasa pemrograman

Setelah selesai, *front-end* aplikasi dapat digunakan oleh para *user* dengan menginstal atau mengunduh pada perangkat agar dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti mengolah dokumen, komunikasi, desain grafis, manajemen perangkat keras, bermain *game*, dan lain sebagainya. Aplikasi terbagi menjadi tiga jenis, yakni aplikasi *dekstop* yang dapat dijalankan pada komputer atau pc, aplikasi web yang dapat dijalankan menggunakan komputer yang dihubungkan menggunakan koneksi internet dan aplikasi *mobile*, yang dapat dijalankan di perangkat *mobile* seperti handphone android.

2.2.2 Android

Android adalah sebuah sistem operasi yang dirancang oleh perusahaan Google dengan basis kernel Linux dan juga berbagai perangkat lunak, seperti

Open Source dan lainnya. Ponsel yang menggunakan Android dapat digunakan untuk perangkat dengan layar sentuh seperti pada smartphone dan juga komputer tablet.

Android mempunyai perbedaan dengan sistem operasi Windows 10 milik Microsoft yang mengharuskan perusahaan untuk membayar royalty apabila ingin menggunakan sistem operasi tersebut. Maka dari itu, tidak heran jika banyak vendor yang menggunakan sistem operasi yang bekerja sama dengan Google ini. Sedangkan untuk sistem operasi milik perusahaan Apple seperti iOS hanya dapat digunakan pada perangkat tertentu seperti iPhone dan juga iPad.

Apabila Android digratiskan untuk semua perusahaan, apa keuntungan yang bisa didapatkan oleh Android? Pada dasarnya, Google sendiri mendapatkan keuntungan apabila ada perusahaan atau pengembang aplikasi mereka sendiri ke Google Play Store. Tidak hanya itu saja keuntungan tersebut bisa didapatkan dari iklan yang muncul ketika sedang menggunakan aplikasi atau *game* tertentu.

Android merupakan sistem operasi yang banyak digunakan karena dapat dengan mudah ditemukan dan mudah untuk dioperasikan. Tidak seperti sistem operasi iOS yang dirilis perusahaan Apple yang dikhususkan untuk produk iPhone dan juga Ipad. Apple tidak merilis sistem iOS untuk perangkat lain di luar perangkat mereka sendiri. (Android Adalah? Pengertian, Sejarah, Hingga Kelebihannya dibanding OS lain bootup.ai)

2.2.3 *Delivery Order* (Pesan Antar)

Delivery Order merupakan layanan pesan secara online kemudian diantar antar dengan cara melakukan komunikasi pemesanan makanan secara *online*. layanan ini sangat membantu dan memudahkan dalam proses pemesanan namun juga ada beberapa kendala terkadang merugikan beberapa pihak, dikarenakan data pemesan yang terkirim masih dapat dengan mudah diketahui oleh orang lain (Pengertian Delivery Order repository.unmuhjember).

2.2.4 Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* (*Mobile Apps*), yaitu aplikasi yang dibuat untuk perangkat-perangkat bergerak (*Mobile*), seperti : *Smartphone*, *SmartWatch*, *Tablet*, dan lainnya. aplikasi *mobile* merupakan hasil dari pemrograman yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

Terdapat Banyak sekali keunggulan yang bisa didapatkan saat menggunakan aplikasi *mobile* dibandingkan dengan aplikasi web dan *desktop*, di antaranya yaitu:

1. *User Interface dan User Experiece (UI/UX)* aplikasi seluler bisanya cukup menarik dan sangat mudah digunakan.
2. Ada beberapa aplikasi yang bisa digunakan tanpa harus terkoneksi internet
3. Pengguna atau user dapat mengakses aplikasi dimana saja melalui *gadget*-nya (Guntoro, 2021).

2.2.5 *User Interfaces*

UI atau *user interface* atau tampilan antarmuka merupakan bagaimana cara program dan *user* (pengguna) dapat berinteraksi. Istilah dari user interface ini digunakan untuk pengganti istilah HCI (Human Computer Interaction). *User interface* adalah semua aspek yang berkaitan erat dengan interaksi / komunikasi antara pengguna dan komputer, khususnya dalam bab *software*. Bagian dari user interface yaitu Semua yang tampil di layar, dapat dilihat, dibaca, dipahami, dan dimanipulasi dengan *keyboard* dan tetikus (*mouse*).

User interface yang bagus adalah *user interface* yang dapat memberikan pengalaman interaksi dengan mudah dapat dipahami oleh *user* (pengguna), *user interface* seperti ini disebut sebagai *user friendly*. Secara teknis, *user interface* berguna untuk menjembatani atau menerjemahkan informasi antara *user* dengan sistem operasi, sehingga komputer dapat digunakan oleh *user*. *User interface* juga dapat diartikan sebagai mekanisme inter-relasi dari *hardware* dan *software* yang membentuk pengalaman menggunakan sebuah set komputer. *User iniferface* dari sisi perangkat lunak biasanya berbentuk GUI (Graphic User Interface) dan

CLI (Command Line Interface), sedangkan dari sisi perangkat keras biasanya berbentuk Apple Desktop Bus, USB, dan Firewire (“pengertian-ui nesabamedia.com” n.d)

2.2.6 Android Studio

Android Studio merupakan *software* resmi yang didukung penuh oleh Google sebagai perusahaan induk Sistem Operasi Android yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis android. IDE ini dikembangkan oleh JetBrains dan dirilis pertama kali ke publik pada tahun 2014.

Sebelum Google meresmikan dan mendukung penuh Android Studio, Google sudah lebih dulu mendukung Eclipse. Dimana dulunya Eclipse adalah software atau IDE yang digunakan oleh para developer android untuk mengembangkan dan membuat aplikasi android. Namun kini Google sudah menghentikan dukungan penuh terhadap Eclipse. Meskipun begitu Eclipse masih tetap bisa digunakan untuk mendvelop aplikasi android. Saat ini di tahun 2020 membuat aplikasi menggunakan Eclipse sudah tidak disarankan lagi.

2.2.7 PhpMyadmin

PhpMyAdmin merupakan sebuah aplikasi website open source yang ditulis menggunakan Bahasa pemrograman PHP, XHTML, CSS, JavaScript yang digunakan untuk pengolahan database MySQL dalam bentuk tampilan website. Aplikasi ini dikembangkan oleh The PhpMyAdmin Project dan di rilis pertama kali pada tanggal 09 September 1998.

Untuk Pengelolaan database MySQL diperlukan untuk menuliskan perintah – perintah dalam bentuk command line, tetapi hal ini cukup merepotkan karena perlu menghafal setiap perintah yang dapat digunakan baik untuk membuat, menghapus dan mengedit database MySQL.

2.2.8 MySQL

MySQL merupakan sebuah DBMS (Database Management System) menggunakan perintah SQL (Structured Query Language) yang banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis website saat ini. Terdapat dua lisensi MySQL

pertama adalah Free Software dimana perangkat lunak dapat diakses oleh siapa saja. Dan kedua adalah Shareware dimana perangkat lunak berpemilik memiliki batasan dalam penggunaannya.

MySQL termasuk ke dalam RDBMS (Relational Database Management System). Sehingga, menggunakan tabel, kolom, baris, di dalam struktur database - nya. Jadi, dalam proses pengambilan data menggunakan metode relational database. Dan juga menjadi penghubung antara perangkat lunak dan database server. (Sekawanmedia, 2022).