

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di jaman sekarang, mempunyai asisten digital yang tepat agar semua tugas membuat semuanya menjadi lebih praktis dan cepat. Perkembangan teknologi ini bermanfaat bagi banyak sektor bisnis, salah satunya adalah sektor kuliner, di mana banyak restoran yang telah mengadopsi teknologi ini untuk memberikan sistem pelayanan, seperti yang telah dijelaskan oleh (Nugroho & Priyatna, 2017) pada jurnal (Prastio & Ani, 2018). Permintaan pelanggan masih dilakukan secara tradisional; sebagai ilustrasi, staf menggunakan buku catatan untuk menulis makanan dan minuman yang diminta pelanggan. Tentu saja, proses tradisional memiliki beberapa kekurangan, seperti kesalahan penulisan pesanan yang membuat pesanan tidak terbaca, redundansi data pesanan (tumpang tindih), dan ketidakkonsistenan pesanan yang terkait dengan pelapisan catatan pembelian, terutama ketika berhadapan dengan banyak *klien*. *Klien* merasa tidak puas dan dipermalukan dalam hal ini sebagai akibat dari inefisiensi atau kesalahan perusahaan. Sangat penting untuk menyebutkan bahwa kafe menghargai kebahagiaan dan kemudahan *klien*.

Dan termasuk fleksibilitas yang lebih baik, beberapa dekade terakhir juga menyaksikan peningkatan jumlah ponsel pintar, salah satunya adalah telepon. *Smartphone*, beberapa orang mengklaim bahwa itu adalah ponsel pintar yang menggunakan semua perangkat lunak dan aplikasi untuk menawarkan interaksi yang diatur dan mendasar bagi para insinyur perangkat lunak. Namun pengertian

smartphone secara singkat menurut (Yuliani, 2018) Ponsel cerdas adalah komputer mikro dengan kemampuan ponsel.

Pertumbuhan perangkat lunak teknologi telah memberikan pengaruh yang signifikan pada dunia komputer dan telekomunikasi. Berbagai jenis aplikasi telah berevolusi, dan aplikasi potensial yang beroperasi pada ponsel pintar, seperti desktop, sistem berbasis web, dan sekarang sistem operasi seperti sistem iOS, memberikan kesempatan lain untuk meningkatkan kecepatan. Ponsel *Android* dipilih untuk aplikasi bisnis bukan hanya karena kemudahan penggunaannya, tetapi juga fleksibilitasnya.

Dengan memanfaatkan teknologi tersebut peneliti menciptakan sebuah aplikasi *Self-service* berbasis *android* untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada pada sebuah rumah makan. Penelitian dilakukan pada rumah makan Warung Asyifa yang terletak di kota Batam, lebih tepatnya berlokasi di Piayu Bukit Kemuning. Berdiri sejak tahun 2017 menjadikan Warung Asyifa memiliki cukup banyak pelanggan setia penggemar ayam gepreknya. Tidak hanya satu dua menu yang disediakan pada rumah makan tersebut namun ada banyak menu makanan dan minuman yang tersedia didalamnya.

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode scrum, yang dimana metode ini merupakan teknik yang mengacu pada prosedur yang berkembang yang merupakan bagian dari metodologi manajemen perubahan. Teknik ini dapat menggambarkan di mana dan kapan harus mengatur dan melakukan pengembangan untuk menciptakan perangkat lunak yang akan menguntungkan individu, server, pegawai, koki, dan penjual makanan. Program ini dirancang dengan representasi

dasar yang mudah diidentifikasi oleh konsumen, memungkinkan pemilihan pembelian beroperasi dengan cepat dan efisien tanpa memerlukan prosedur yang panjang dan menghilangkan potensi miskomunikasi di antara staf dan *klien*. Sebagai hasil dari pemikiran ini, para akademisi termotivasi untuk melakukan penelitian yang diberi nama “Pengembangan Aplikasi *Self-service* pada Rumah Makan Warung Asyifa dengan Metode Scrum Berbasis *Android*”, untuk membantu pihak Warung Asyifa.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang tersebut bisa diartikan bahwasannya identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemesanan masih dicatat menggunakan kertas dan pena
2. Komunikasi dengan pihak dapur masih manual
3. Menu masih diprint sehingga memerlukan biaya berkali-kali saat adanya perubahan harga atau menu baru
4. Proses transaksi dikasir masih manual

1.3 Batasan Masalah

Pada perancangan program, pengkaji membatasi masalah pada sebagian kajian, diantaranya ialah:

1. Penelitian dilakukan di kota Batam pada rumah makan Warung Asyifa
2. Aplikasi berbasis *android* dan online

3. Data yang diambil 3 bulan terakhir pada rumah makan Warung Asyiifa
4. Digunakan pada *android* minimal versi 10 Quince Tart

1.4 Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang tersebut rumusan masalah yang dicantumkan diambil, diantaranya ialah:

1. Bagaimana mendesign suatu pengembangan program *Self-service* pada rumah makan Warung Asyiifa dengan metode scrum berbasis *android*?
2. Bagaimana menerapkan pengembangan aplikasi *Self-service* pada rumah makan Warung Asyiifa dengan metode scrum berbasis *android*?
3. Bagaimana memperbaiki sistem kerja pada rumah makan Warung Asyiifa agar lebih efisien dan praktis?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang ada maka bisa disimpulkan bahwasannya capaian pengkajian ialah:

1. Untuk merancang sebuah pengembangan aplikasi *Self-service* pada rumah makan Warung Asyiifa dengan metode scrum berbasis *android*.
2. Untuk menerapkan pengembangan aplikasi *Self-service* pada rumah makan Warung Asyiifa dengan metode scrum berbasis *android*.

3. Untuk memperbaiki sistem kerja pada rumah makan Warung Asyiifa agar lebih efisien dan praktis.

1.6 Manfaat Penelitian

Seperti yang ditunjukkan oleh temuan penelitian ini, potensi keuntungan yang dapat diperoleh mencakup keuntungan teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat teoritis

1. Untuk mengetahui suatu proses penyelesaian masalah dari setiap identifikasi masalah.
2. Untuk menganalisis dan membahas tentang bagaimana sistem kerja aplikasi *Self-service* yang diusulkan pada rumah makan Warung Asyiifa.

1.6.2 Manfaat praktis

1. Bagi penulis, gagasan ini bisa memberikan wawasan serta pembelajaran baru mengenai metode menyelesaikan suatu permasalahan dengan merancang suatu aplikasi *Self-service*.
2. Bagi Universitas Putera Batam, gagasan ini dapat meningkatkan reputasi kampus dengan adanya hasil penelitian yang berpengaruh bagi masyarakat luas. Karena semakin luas pengaruh dari hasil penelitian maka semakin baik pula reputasi kampus Universitas Putera Batam kedepannya.

3. Bagi peneliti selanjutnya, gagasan ini bisa menjadi inspirasi penelitian selanjutnya dengan menggunakan topik serupa dan mencari perbedaannya untuk dikembangkan dalam pembuatan selanjutnya.
4. Bagi objek penelitian, gagasan ini dapat diimplementasikan sebagai penyempurnaan sarana dan prasarana pada rumah makan Warung Asyiiifa dalam meningkatkan kinerja para pekerja untuk melayani pelanggan. Serta memudahkan dan mempercepat sistem kerja pada rumah makan Warung Asyiiifa untuk kedepannya agar memperoleh kepuasan bagi para pekerja dan juga pelanggannya.