

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern, teknologi, informasi dan ilmu pengetahuan berkembang dengan pesat khususnya pada bidang komunikasi. Saat ini, komunikasi memiliki dampak besar pada setiap kegiatan penggunanya dan menyelesaikan aktivitas yang dikerjakan.

Media *mobile* merupakan salah satu aspek penting dalam bidang komunikasi yang jangkauannya telah meluas ke berbagai aspek baik dari segi pendidikan, politik, hiburan hingga meluas ke dunia bisnis. Pada media *mobile* banyak memberikan keuntungan dan kemudahan dalam penghematan waktu dan penghematan tenaga kerja. Berdasarkan sistem operasinya, media *mobile* memiliki beberapa tipe seperti IOS, Android, BlackBerry, dan windows Phone.

Android merupakan sistem operasi terbaru yang memiliki kelebihan dibandingkan dengan perangkat *mobile* lainnya. Android juga menggunakan sistem layar sentuh (*touch screen*) yang memudahkan pelanggan dalam penanganan navigasinya [1]. Saat ini di masyarakat, android merupakan tipe media *mobile* yang banyak sekali diminati oleh setiap pengguna. Hal ini berdasarkan laporan Net Market Share yang dirangkum KompasTekno via Windowslatest, senin (8/10/2018), sistem operasi Android memiliki populasi 68,39% dari total keseluruhan OS *mobile* di dunia. Sedangkan sistem operasi *Apple* iOS berada persis di bawahnya, dengan populasi sebesar 30,56%. Sementara populasi ponsel Windows Phone dari Microsoft kini tinggal 0,15%, dan berada di urutan ketiga terbesar di dunia [2].

“Negara Indonesia memiliki potensi alam, keanekaragaman flora dan fauna, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni dan budaya yang merupakan sumber daya dan modal yang besar bagi pengembangan dan peningkatan kepariwisataan” [3]. Melalui perkembangan kepariwisataan saat ini, hal tersebut wajib dimanfaatkan secara optimal dengan tujuan untuk meningkatkan pendapatan nasional. Beberapa aspek usaha dalam industri pariwisata meliputi; daerah tujuan wisata, kuliner, penginapan, pelayanan

perjalanan, transportasi, fasilitas rekreasi dan atraksi wisata. Pada aspek kuliner, Jasa makanan dan minuman merupakan salah satu hal terpenting dalam dunia pariwisata. “Sebuah survey mengenai perilaku para wisatawan mengungkapkan bahwa bagi lebih dari sepertiga wisatawan (36 persen) di Asia Pasifik, makanan dan minuman adalah faktor penentu dalam memilih tujuan wisata mereka” [4]. Oleh karena itu, diperlukan jasa kuliner yang baik untuk mendukung daya tarik wisata, seperti *cafe*, rumah makan, toko, dan restoran.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Nasional, 11 provinsi yang paling sering dikunjungi oleh para wisatawan baik dari dalam dan luar negeri adalah Bali, Jawa Tengah, Jawa Timur, DKI Jakarta, Sumatera Utara, Lampung, Sulawesi Selatan, Banten, Sumatera Selatan, dan Sumatera Barat [5]. Salah satu daerah yang menjadi tujuan pariwisata di Provinsi Sumatera Selatan yaitu kota Palembang yang terkenal dengan jembatan Ampera dan juga memiliki ciri khas wisata kulinernya.

Berdasarkan data PHRI (Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia) Sumsel, Kantor Imigrasi Kelas 2 Kota Palembang dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Palembang selama sembilan tahun terakhir tercatat lonjakan wisatawan mencapai 303,63 secara keseluruhan. Sementara untuk wisatawan nusantara melonjak menjadi 297,57 dan mancanegara 324,76 persen [6]. Dari peningkatan pariwisata tersebut dapat memberikan lapangan pekerjaan bagi masyarakat untuk membuka usaha salah satunya di bagian kuliner.

Berdasarkan penelitian dari Boyne, Williams, & Hall di tahun 2002 menunjukkan bahwa wisatawan menghabiskan hampir 40% dari anggaran mereka pada makanan saat bepergian. Ada juga yang mengatakan bahwa 50% dari pendapatan restoran 'dihasilkan oleh wisatawan (Graziani, 2003). Banyak negara mulai menyadari potensi kuliner bagi kesejahteraan masyarakat dan pengembangan destinasi wisata [7].

Pada penelitian [1] mengenai “Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran Berbasis Android dan PHP Menggunakan Protokol JSON” dimana aplikasi berbasis android dan web yang dibuat tersebut berguna untuk mempermudah pelayan dalam mencatat pesanan setiap pelanggan yang akan memesan menu pada restoran tersebut dan aplikasi ini dikhususkan pada restoran

besar, selain itu juga pada penelitian [8] tentang “Pembangunan Aplikasi Wisata Kuliner Sumbar Berbasis *Mobile Geographic Information System*” dimana aplikasi berbasis web ini digunakan secara online dan memberikan fitur-fitur seperti memberikan informasi detail wisata kuliner, dapat mencari objek lain dari objek wisata kuliner pada jarak tertentu, dapat melihat rute wisata kuliner dari posisi pengguna, dan dapat memberikan komentar pada foto wisata yang ada. Di penelitian [9] tentang “Pembuatan Aplikasi Layanan Pesan Antar Makanan Pada Sistem Operasi Android” dimana aplikasi berbasis android ini dilakukan secara online dan memberikan fitur-fitur seperti memberikan layanan pesan antar makanan yang dilengkapi informasi menu dan harga yang sesuai, pemesanan harus mengikuti role yang telah ada sehingga pemesanan dapat tiba pada lokasi pemesan berada tetapi pada proses pembayarannya masih dilakukan secara manual yaitu dengan membayar di tempat.

Selanjutnya pada penelitian [10] tentang “Sistem Manajemen Restoran X Berbasis *Rich Internet Application*” dimana aplikasi berbasis flash ini merupakan pengganti dari fungsi pencatatan pemesanan menu dan pada aplikasi ini juga memberikan fitur-fitur seperti pengguna dapat melihat daftar menu secara statis, proporsi makanannya dilengkapi dengan keterangan kandungan gizi serta pengguna dapat memberikan rating dan komentar namun pada aplikasi ini masih belum optimal untuk setiap actor yang berperan di dalamnya. dan pada penelitian [11] tentang “Perancangan dan Implementasi Aplikasi WEB Reservasi Restoran Berbasis *Content Management System*” dimana aplikasi ini berbentuk website online yang dapat memberikan kemudahan kepada admin restoran seperti memberikan status tampil atau tidaknya suatu makanan dihalaman utama user dan dapat mengubah isi (menu, warna tabel menu, warna tabel troli, warna background alamat, logo, login, home dan about) serta memperlihatkan menu dan tampilan utama kepada pelanggan yang sudah diverifikasi oleh admin restoran.

Dari penelitian-penelitian sebelumnya [1], [9], [8], [10], dan [11], maka pada tugas akhir ini akan dilakukan pembuatan aplikasi reservasi restoran yang dapat memberikan fitur-fitur seperti memesan menu, lokasi tempat, waktu dan pembayaran sebelum pelanggan yang bersangkutan tiba di restoran itu serta dapat

memberikan informasi mengenai restoran yang bersangkutan dimulai dari profil restoran, fasilitas hingga letak lokasi restoran itu berada.

Untuk melakukan pengembang aplikasi ini diperlukan proses pengembangan perangkat lunak. Proses Pengembangan Perangkat Lunak (*Software Development Process*) merupakan suatu penerapan struktur pada pengembangan suatu Perangkat Lunak (*Software*), yang bertujuan untuk mengembangkan sistem dan memberikan panduan untuk menyukseskan proyek pengembangan sistem melalui tahapan-tahapan tertentu. Sehingga pada tugas akhir ini, penulis mengambil metode *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem aplikasi dimana tahapan metode air terjun ini merupakan pengembangan sistem yang membagi desain ke dalam beberapa langkah yang berurutan. Dibandingkan dengan model perangkat lunak yang lainnya, model *waterfall* ini memberikan keunggulan-keunggulan yang dapat menunjang dalam pembuatan aplikasi reservasi ini yaitu tahapan proses pengembangannya tetap (pasti), mudah diaplikasikan, dan prosesnya teratur serta cocok digunakan untuk produk *software*/program yang sudah jelas kebutuhannya di awal, sehingga minimnya kesalahan. Biasanya software yang dikembangkan dengan metode ini mampu menghasilkan kualitas yang baik dan juga dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir, karena setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya [12].

Dari permasalahan di atas, penulis tertarik mengambil judul “Aplikasi Reservasi Restoran Kota Palembang” sebagai Laporan Tugas Akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka didapatkan perumusan masalah tentang : Cara perancangan dan pembuatan aplikasi reservasi restoran yang meliputi pemesanan menu, pemilihan lokasi, pembookingan tempat, dan pembayaran berbasis Android.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

1. Dapat merancang aplikasi untuk Reservasi Restoran kota Palembang berbasis android.
2. Mengetahui cara kerja aplikasi yang akan dibuat.

1.4 Manfaat

1. Agar dapat mempermudah proses reservasi restoran.
2. Agar dapat mempermudah memperoleh informasi melalui media aplikasi reservasi restoran berbasis android.

1.5 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas, maka dalam penulisan Tugas akhir ini penulis memfokuskan pada proses perancangan aplikasi reservasi restoran kota Palembang berbasis android dengan menggunakan metode *waterfall*.

1.6 Metode Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dalam penyusunan Tugas Akhir maka penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka
Dengan metode studi pustaka ini penulis mendapatkan informasi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan melalui buku, bulletin, majalah, *manual books*, dokumen dan sumber-sumber lain.
2. Metode Wawancara
Yaitu metode pengumpulan data dengan bertanya kepada para pemilik kuliner, pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Palembang dan dosen pembimbing yang berhubungan dengan judul yang Penulis bahas.
3. Metode Observasi
Melalui observasi ini penulis secara langsung melakukan pengamatan dan pembelajaran ke lapangan terhadap setiap objek yang terdapat pada Wisata Kuliner di Kota Palembang.
4. Metode Dokumentasi

Dengan metode ini penulis dapat melakukan pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisa dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang digunakan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metode penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori pendukung pembahasan masalah serta teori pendukung lainnya berdasarkan referensi yang berkaitan dengan judul Tugas Akhir ini.

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

Pada bab ini penulis akan membahas tentang metodologi dalam proses perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai cara kerja aplikasi dan analisa hasil yang didapat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil dan pembahasan dalam Laporan Tugas Akhir ini.