

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Wabah virus covid-19 yang melanda Indonesia sejak Bulan Maret 2020 telah banyak membuat perekonomian di Indonesia mengalami kesulitan. Tidak hanya terbatas pada sektor wisata, manufaktur dan transportasi, namun sektor pangan juga mengalami kendala karena kurangnya daya beli masyarakat akibat wabah virus covid-19. Selain itu, wabah virus covid-19 dapat dengan mudah menular melalui kontak perantara antara satu orang dengan orang yang lainnya melalui perantara benda ataupun percikan air liur yang disebabkan karena adanya interaksi yang terlalu dekat.

Berbagai program telah dilakukan oleh pemerintah agar dapat mengantisipasi berbagai dampak buruk yang ditimbulkan oleh virus yang sudah menjangkit seluruh dunia ini. Salah satu upaya yang dilakukan agar perekonomian kembali tumbuh dengan tetap mengutamakan kesehatan masyarakat adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Dengan adanya program transaksi berbasis teknologi, diharapkan dapat membuat roda perekonomian di Indonesia tetap berputar serta memutus mata rantai penyebaran virus-19.

Salah satu program tersebut adalah pemberdayaan usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) yang menyediakan berbagai kebutuhan pokok masyarakat. Selain peralatan rumah tangga, makanan dan minuman adalah hal pokok yang pasti dibutuhkan oleh masyarakat untuk bertahan hidup. Teknologi

pemesanan yang dapat dilakukan dari jarak jauh serta pesanan langsung diantar ke alamat pelanggan, dapat membantu pemilik usaha untuk tetap dapat menjalankan bisnisnya serta menyelamatkan masyarakat agar tidak tertular virus covid-19.

UMKM tidak hanya sebatas usaha yang mempunyai tempat berjualan khusus seperti ruko ataupun lapak di pusat perbelanjaan, usaha rumahanpun dapat disebut sebagai UMKM. Namun disayangkan, usaha kuliner rumahan yang menjual berbagai panganan cemilan selama ini hanya menjual produknya dari 'mulut ke mulut' atau hanya ketika terdapat perkumpulan seperti arisan atau pengajian. Sementara, dengan adanya wabah virus covid-19 ini penjualan panganan cemilan sedikit terhambat karena pemesanan masih dilakukan dengan cara manual. Oleh karena itu peneliti menggunakan Sistem Informasi berbasis *mobile* agar pemilik usaha dapat tetap menjual produknya serta menyajikan pesanan sesuai antrian dan pelangganpun dapat dengan mudah memesan makanan maupun minuman yang diinginkan hanya dengan satu aplikasi.

Metode FCFS (*first come first served*) merupakan metode yang diterapkan pada aplikasi pemesanan ini. Pada metode ini, antrian pesanan pertama yang akan dilayani dan disajikan pertama, begitupun seterusnya. Dengan adanya penerapan sistem *mobile* yang menggunakan metode FCFS pada usaha kuliner rumahan, diharapkan dapat memberikan efisiensi waktu dan karyawan kepada pemilik usaha agar mampu mempertahankan bisnisnya selama wabah virus covid-19 serta memberikan kenyamanan kepada pelanggan karena dapat memantau pesanan tanpa harus keluar rumah.

## **1.2 Rumusan Masalah dan Pembatasannya**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan yang muncul adalah bagaimana Sistem Informasi dapat digunakan pada usaha rumahan serta mampu meningkatnya omset penjualan?

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terlihat bahwa permasalahan yang ada cukup luas, maka perlunya pembatasan masalah yang ditekankan pada :

1. Aplikasi dibuat pada platform android.
2. Aplikasi dibangun dengan algoritma FCFS dan Haversine.

## **1.3 Tujuan Penelitian dan Manfaat**

### **1.3.1 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah menghasilkan aplikasi pemesanan makanan yang dapat mendukung usaha produk olahan masakan rumah serta meningkatkan omset penjualan.

### **1.3.2 Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dalam penyusunan skripsi ini adalah untuk mempermudah pemilik usaha dalam menjalankan bisnisnya serta memberikan kenyamanan dalam pemesanan kepada pelanggan.

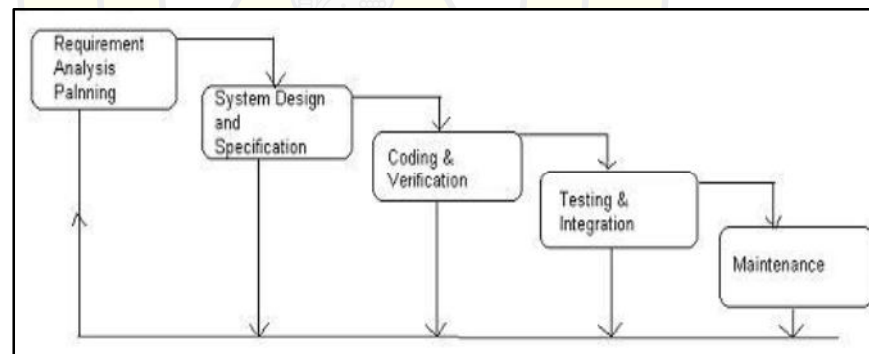
## 1.4 Metodologi Penelitian

### 1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan dua cara, pertama adalah literatur studi yang dilakukan dengan mencari informasi yang terkait dari buku, artikel, dan internet. Kedua adalah diskusi interaktif, diskusi ini dapat dilakukan dengan melakukan wawancara pada pemilik usaha.

### 1.4.2 Metodologi Perancangan Aplikasi

Perancangan dilakukan dengan menggunakan metodologi pengembangan *waterfall development life cycle*. Berikut adalah gambar dari tahapan – tahapan dari metode *waterfall development life cycle* :



Gambar 1. 1 *waterfall development life cycle*

Adapun penjelasan urutan dari tahapan-tahapan yang dimiliki metodologi *waterfall* adalah sebagai berikut:

#### 1. **Requirement (analisis kebutuhan)**

Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah

penelitian, wawancara atau studi literatur. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen kebutuhan pengguna atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analisis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

## **2. Design System (design sistem)**

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan untuk melakukan aktivitas pembuatan sistem.

## **3. Coding**

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya agar dapat mengetahui kesalahan-kesalahan yang terdapat dalam sistem dan segera dilakukan perbaikan.

#### **4. *Integration & Testing* (Penerapan / Pengujian Program)**

Tahapan ini bisa dikatakan akhir dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, *design* dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*.

#### **5. *Operation & Maintenance* (Pemeliharaan)**

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena membutuhkan perkembangan fungsional.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan skripsi ini tersusun atas lima bab, yang akan dijelaskan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan menguraikan mengenai masalah latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menguraikan beberapa teori yang terkait mengenai pengertian dasar konsep pemrograman dan uraian singkat mengenai komponen-komponen serta faktor-faktor pendukung pembuatan program.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan menguraikan mengenai analisis sumber daya perangkat lunak kebutuhan program dan desain perancangan pembuatan program beserta algoritma yang digunakan.

### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN HASIL**

Bab ini akan menguraikan implementasi program yang telah dihasilkan, menjelaskan fungsi-fungsi yang ada diprogram.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil laporan skripsi ini.

