

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengembangan aplikasi untuk *mobile* tumbuh sangat cepat, *ICT* (*Information and Communication Technology*) telah menjadi komponen penting dalam kehidupan kita. Teknologi telah banyak dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam kehidupan manusia, sebut saja *handphone* yang sebelumnya hanya digunakan sebagai perangkat komunikasi saat ini telah mengalami perkembangan teknologi yang sangat signifikan. Saat ini, perangkat *handphone* hadir sebagai sebuah teknologi *multifungsi* yang dapat mempermudah kehidupan manusia.

Selain perkembangan perangkat yang sudah mulai pesat, adapun beberapa *framework* yang berpengaruh dalam pengembangan aplikasi *mobile* salah satunya ialah *React native*. *React native* merupakan *framework open source* buatan *facebook* yang dibuat setelah *facebook* sebelumnya membuat *react.js*, *React.JS* sendiri merupakan sebuah *library* dari *facebook* yang dapat digunakan untuk membangun antarmuka pengguna (*UI*). Jadi, *react native* adalah *framework open source* untuk membuat aplikasi *multi-plaatform* (*android, ios* dan *windows platform* "dalam tahap pengembangan") dengan bahasa *javascript*, sesuai dengan deskripsi di situs resminya "*Learn once, write anywhere*".

Aplikasi mobile Menurut Buyens (2001) aplikasi *mobile* berasal dari kata *application* dan *mobile*. *Application* yang artinya penerapan, lamaran,

penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direkam untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju, sedangkan *mobile* dapat di artikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain. Kata *mobile* mempunyai arti bergerak atau berpindah, sehingga aplikasi *mobile* menurut Rangsang Purnama (2010) adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di *mobile device* . Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya.

Dalam penelitian ini akan di kembangkan sebuah aplikasi pemesanan makanan berbasis *mobile* menggunakan *framework react native*. Studi kasus dari aplikasi pemesanan makanan di ambil dari salah satu kafe yang berada ke provinsi Kalimantan utara yaitu warkop ngopiyo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka di rumuskan permasalahan penelitian yaitu bagaimana membangun aplikasi pemesanan makanan berbasis *mobile* dengan memanfaatkan *framework react native*.

1.3 Identifikasi Masalah Warkop Ngopiyo

Masalah yang di hadapi oleh pemilik warkop ngopiyo adalah dengan cara sistem pencatatan pesanan secara manual maka dari itu pemilik sulit untuk mendapatkan informasi pemesanan secara tepat dan akurat mengenai menu apa saja yang telah di pesan oleh pelanggan, pemilik juga sulit untuk mendapatkan

informasi penjualan dan mengenai menu apa saja yang terjual dalam satu periode atau pun setiap harinya.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini mengambil studi kasus pada kafe warkop ngopiyo
- b. Aplikasi di bangun pada *platform android* sehingga hanya di mungkinkan untuk di jalankan pada perangkat *mobile* berbasis *android*.
- c. Aplikasi di bangun berupa aplikasi pemesanan makanan untuk pelanggan di cafe.
- d. Aplikasi yang di bangun hanya dapat di gunakan di ruang lingkup kafe sehingga tidak memungkinkan untuk di pakai di luar kafe.
- e. Aplikasi di bangun menggunakan *framework react native*.
- f. Aplikasi berjalan menggunakan koneksi internet.
- g. Aplikasi menggunakan *firebase* sebagai database.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mnghasilkan aplikasi pemesanan makanan dengan memanfaatkan teknologi dari *framework react native* yang dapat di gunakan untuk memberikan informasi pemesanan antara pelanggan dan kasir warkop ngopiyo.

1.6 Manfaat Penelitian

Ada pun manfaat dari penelitian sebagai berikut :

1. Membantu pihak kafe warkop ngopiyo untuk manajemen sistem pemesanan antara pelanggan dan kasir warkop ngopiyo

2. Membantu pelanggan kafe agar merasa nyaman dan mudah dalam melakukan pemesanan tanpa harus menunggu antrian.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan skripsi yang akan dibuat :

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab ini berisi tentang pembahasan sumber pustaka yang digunakan sebagai pedoman perancangan penelitian dan penjelasan yang berhubungan dengan penelitian yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang pembahasan analisis sistem, analisis kebutuhan, dan perancangan sistem yang akan digunakan.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang pembuatan aplikasi yang merupakan implementasi dari hasil analisa dan perancangan, pengujian sistem dan kesimpulan.

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang dihasilkan dari pembahasan penerapan sistem dan saran-saran guna pengembangan sistem yang telah dibuat.