

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi saat ini penggunaan beberapa perangkat yang memudahkan dalam pemrosesan data dan pengaplikasian yang mudah dengan menggunakan jaringan yang menghubungkan antar perangkatnya. Penggunaan perangkat yang sangat memudahkan juga mempengaruhi kinerja dari apa yang digunakan. Dalam perkembangannya saat ini usaha kuliner sangat banyak dikembangkan dan banyak pemilik usaha melakukan inovasi yang berusaha untuk menarik pelanggan dengan desain dan menu yang beragam dan berbagai bentuk dan nama yang menarik.

Dalam perkembangan usaha kuliner dimana saat ini hanya melakukan inovasi di desain interior dan tempat yang menarik pelanggan saja belum adanya inovasi lebih mengenai penerapan teknologi yang dapat memudahkan pemilik usaha dan pelanggan dalam melakukan pemesanan, dalam melakukan pemesanan saat ini masih banyak yang menggunakan pemesanan berupa kertas dan pelayan yang keluar masuk dapur dan kasir untuk menyerahkan pesanan pelanggan dan daftar menu pesannya.

Pemanfaatan teknologi smartphone semakin berkembang untuk dijadikan media pemasaran dan bisnis, sebagai contoh yakni pemanfaatan gadget sebagai media yang menampilkan layanan yang menarik dan komunikatif dalam menjual produk yang dipasarkan. Dalam proses tersebut teknologi memudahkan dalam komunikasi yang lebih mudah dan efisien.

Dengan pemanfaatan aplikasi yang dapat memudahkan dalam pendataan dan pemrosesan data dapat mengaktifkan pemanfaatan teknologi dimana nantinya dapat terintegrasi dengan system yang sudah ada di restoran menguntungkan pemilik usaha dengan memudahkan dalam pendataan penjualan dan pelanggan yang lebih nyaman dalam melakukan pemesanan dan lebih efisien dan menarik.

1.2 TUJUAN

Dalam pengambilan judul ini tujuan dari pembuatan aplikasi restoran ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai sarana penarik minat pelanggan dengan objek 3 dimensi makanan yang ada di restoran tersebut.
2. Membuat aplikasi yang memudahkan dalam pengoperasian layanan restoran dengan android dalam pemilihan menu makanan dan minuman di restoran dan penyimpanan data yang dibutuhkan oleh restoran.
3. Membuat sistem yang terintegrasi dengan kasir dan *display* dapur.

1.3 MANFAAT

Dalam aplikasi ini manfaat yang diharapkan berupa:

1. Kemudahan dalam pengoperasian layanan dalam suatu restoran.
2. Kemudahan akses yang didapatkan pelanggan untuk pemilihan menu dan pembayaran.
3. Adanya sistem yang terintegrasi dengan sistem di dapur dan kasir.
4. Kemudahan monitoring data usaha ke pemilik usaha yang dapat dilihat dari data *record* penjualan di restoran tersebut.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dari penggunaan aplikasi restoran ini sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem yang terintegrasi dengan sistem aplikasi lain.
2. Apa saja yang digunakan untuk media penyimpanan data.
3. Apa saja yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.
4. Bagaimana membuat tampilan yang menarik dan komunikatif untuk pelanggan.

1.5 BATASAN MASALAH

1. Menggunakan aplikasi *java* dan *mysql*.
2. Tampilan gambar menu menggunakan *augmented reality* untuk beberapa makanan dan minuman yang dipromosikan .
3. Penggunaan hanya untuk aplikasi android.
4. Digunakan untuk implementasi di restoran yang sudah menggunakan komputerisasi dalam administrasinya.

1.6 METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penulisan proyek akhir ini menggunakan metode sebagai berikut :

1. Studi literatur dan observasi

Dilakukan studi literatur dengan mempelajari konsep dan teori pendukung yang berkaitan dengan proyek akhir ini. Proses pembelajaran materi penelitian melalui pustaka-pustaka yang berkaitan baik berupa buku, jurnal ilmiah maupun aplikasi website yang telah ada.

2. Observasi pengumpulan data

Dilakukan survey tentang aplikasi *augmented reality* yang telah ada, dan pengumpulan data list menu makanan dan minuman yang ada.

3. Perancangan

Dilakukan perancangan sistem aplikasi dan desain aplikasi yang digunakan.

4. Pengujian dan Analisa sistem aplikasi

Dilakukan pengujian dan analisa terhadap parameter-parameter kinerja sistem yang diimplementasikan

5. Pembuatan Laporan

Dilakukan pembuatan dokumentasi dari aplikasi yang telah dibangun

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan Proyek Akhir ini disusun dalam lima bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, tujuan, perumusan masalah dan pembatasan masalah, metode penelitian yang dilakukan dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Berisi teori-teori dasar tentang konsep aplikasi, android, *augmented reality*, *adobe illustrator*, *adobe photoshop*, *java*, dan *unity*.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Berisi tahap-tahap perancangan. Dimulai dari gambaran umum aplikasi, spesifikasi hardware dan software hingga penentuan skenario pengujian.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA

Bab ini berisi hasil dari penelitian dan penguraian analisis dari aplikasi yang telah diuji pada proyek akhir ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab penutup berisi kesimpulan dari hasil Proyek Akhir dan saran untuk pengembangan-pengembangan lebih lanjut.