

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis makanan dan layanan masyarakat (FnB) pada era kontemporer, menjadi bisnis yang sangat diminati oleh para pelaku bisnis. Oleh karena itu, masyarakat selalu membutuhkan makanan. Mulai tahun 2000 hingga 2010, tiga industri manufaktur terbesar di Indonesia memberikan kontribusi terbesar: industri makanan, FnB, dan tembakau sebesar 33,60%, industri angkut, mesin, dan peralatan sebesar 28,14%, dan industri pupuk, kimia, dan karet sebesar 12,73%. Kebutuhan makanan mengakibatkan sebagian masyarakat memiliki perubahan di pola dan gaya hidup (Sutrasneka, 2015). Di masa lalu, orang beranggapan makan di rumah bersama keluarga lebih sehat, daripada diluar. Akan tetapi karena rutinitas dan kesibukan pekerjaan yang tinggi, mengakibatkan masyarakat lebih gemar makan di luar.

Kegemaran ini merupakan fenomena yang menarik untuk dipelajari di era globalisasi dan ekonomi yang semakin terbuka disebut fenomena persaingan bisnis. Persaingan ini memungkinkan semua bisnis bersaing untuk mendapatkan pelanggan. Perusahaan harus bekerja keras menyediakan produk atau jasa terbaik untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan pelanggan pelanggan tersebut. Menurut Suryana & Muliasari (2018), meskipun ada campur tangan dari sektor pariwisata, bisnis Indonesia tetap bersaing secara global karena banyak kota dan tempat wisata yang mendorong pertumbuhan ekonomi lokal sebagai upaya untuk meningkatkan perekonomian mereka dengan menjual barang atau jasa dalam berusaha (berbisnis).

Usaha yang dilakukan mereka di era modern mengikuti perkembangan teknologi, sehingga kebutuhan akan informasi semakin meningkat (Maria et al, 2017). Akibatnya, teknologi komunikasi ini menjadi penting dalam memenuhi banyaknya permintaan pertukaran informasi yang cepat dan tepat. Kemajuan teknologi komunikasi memungkinkan orang terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang, atau waktu. *Smartphone* adalah telepon seluler dengan berbagai fitur dan sistem operasi, serta resolusi, fitur, dan komputasi yang berguna

bagi mereka sebagai alat komunikasi yang menggabungkan berbagai perangkat untuk berkomunikasi satu dengan lainnya.

Pertumbuhan tempat usaha turut terkena dampak oleh perkembangan teknologi, terutama dalam hal pemesanan makanan di kafe (Handoko Agustin dkk., 2021). Kafe adalah tempat di mana kita dapat membeli minuman dan makanan kecil hingga larut malam, dan pelayanan yang baik akan membuat pelanggan merasa nyaman dan puas, yang pada gilirannya akan meninggalkan kesan yang baik. Pemilik bisnis harus lebih fokus pada pelayanan pelanggan daripada banyak bisnis sejenis yang saling bersaing untuk mendapatkan keuntungan. Hal ini dapat membuat pelanggan nyaman dan puas dengan layanan, seperti menu yang dipesan dihidangkan dengan cepat dan klien ingin disajikan sesegera mungkin dan tanpa kesalahan.

Salah satu bentuk teknologi yang dapat membantu dalam meningkatkan pelayanan adalah aplikasi *mobile* dalam *smartphone*. Jika dibandingkan dengan perangkat meja tradisional seperti komputer dan laptop, perangkat *mobile* (*smartphone*) dan tablet, telah meningkat secara signifikan dalam popularitas. Sejak peluncuran *Android* untuk *smartphone* dan tablet pada tahun 2008 dan *iOS* untuk *iPhone* pada tahun 2007, penggunaan sistem operasi *mobile* meningkat (Febriansyah & Amalia, 2023). Akibatnya, masyarakat lebih familiar dengan penggunaan aplikasi *mobile* daripada bentuk aplikasi lainnya.

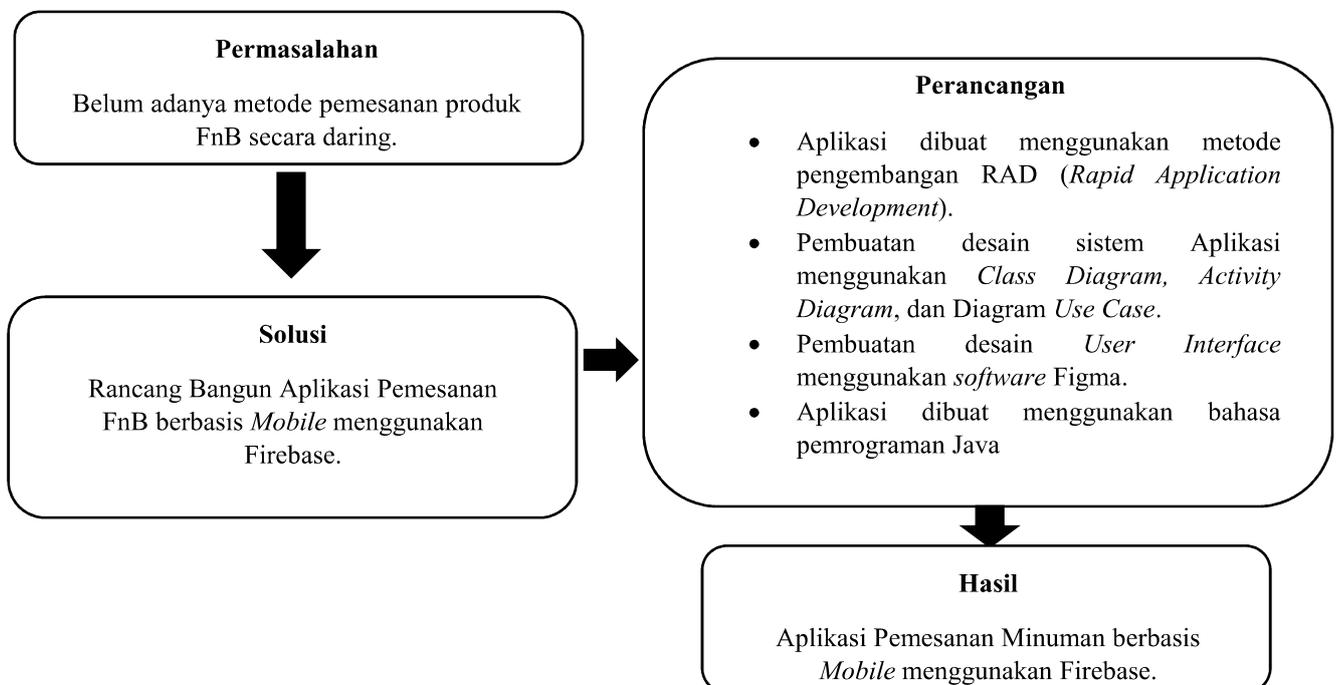
Emersia adalah perusahaan yang berjalan di bidang akomodasi hotel dan memiliki banyak cabang di Indonesia salah satunya adalah Emersia Hotel & Resort Bandar Lampung. Emersia Bandar Lampung membuka usaha terbaru mereka di bidang FnB (*Food and Beverages*) berupa kafe, namun karena mereka baru menggeluti usaha FnB maka dibutuhkan sebuah solusi untuk memudahkan proses pemesanan dan pelayanan pada kafe mereka agar tidak kalah saing dengan usaha-usaha FnB yang sudah ada sebelumnya, maka dibuatlah Aplikasi Pemesanan berbasis *Mobile* untuk memudahkan pelanggan memesan produk FnB mereka.

1.2 Tujuan

Rancang Bangun Aplikasi *Mobile* Pemesanan FnB untuk Kafe pada Hotel Emersia menggunakan Firebase adalah tujuan yang akan dicapai pada Tugas Akhir ini. Aplikasi yang dibuat bertujuan untuk mempermudah konsumen untuk membeli FnB kesukaan mereka yang ada di Kafe milik Hotel Emersia dengan mudah tanpa harus mengantri di depan meja kasir untuk melakukan pemesanan.

1.3 Kerangka Pemikiran

Hotel Emersia berencana untuk mengembangkan bisnis mereka dengan membuka cabang usaha baru berupa kafe, untuk membuat usaha mereka menjadi lebih efektif dan dapat dijangkau dengan luas maka diperlukan sebuah inovasi agar konsumen dan kafe dapat terhubung satu sama lain walaupun konsumen sedang tidak berada di tempat. Selain itu, promosi juga diperlukan untuk menarik perhatian konsumen, maka sebagai solusi dari permasalahan tersebut dibuatlah sebuah aplikasi pemesanan FnB berbasis *mobile*. Grafik dari kerangka pemikiran ditampilkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

1.4 Kontribusi

Hasil akhir dari Tugas Akhir ini diharapkan dapat membantu berkontribusi pada usaha kafe milik hotel Emersia dalam hal sebagai berikut:

1. Kafe Hotel Emersia
 - a. Membuatkan sebuah aplikasi pemesanan FnB untuk membantu pemasaran produk dari usaha kafe yang baru didirikan oleh pihak Hotel Emersia.
 - b. Membantu Kafe Hotel Emersia dalam menjangkau konsumen dalam skala luas dengan penggunaan aplikasi sebagai media pemesanan.
2. Konsumen Kafe Hotel Emersia
 - a. Membantu konsumen dalam melakukan pemesanan FnB pada saat berkunjung ke kafe milik Hotel Emersia.
 - b. Memudahkan proses pemesanan ketika konsumen hendak membeli FnB. Aplikasi akan memudahkan proses pemesanan karena konsumen tidak perlu mengantri didepan kasir untuk memesan, mereka cukup mendatangi kasir saat pesanan mereka sudah selesai untuk melakukan pembayaran.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi *Mobile*

(Erfiyanti & Annas, 2020) menjelaskan bahwa aplikasi *mobile*, yang biasanya disebut sebagai perangkat lunak yang dibuat khusus untuk perangkat seperti PDA, telepon seluler, atau *handphone*, telah mengubah cara orang menjalani berbagai aktivitas sehari-hari. Aplikasi *mobile* telah membuka banyak pintu untuk hal-hal baru dalam kehidupan sehari-hari, seperti bermain hiburan, berbelanja, belajar, dan memudahkan transportasi.

2.2 Kafe

Bisnis makanan yang beroperasi secara komersial menawarkan beragam jenis makanan atau makanan ringan kepada para pengunjungnya disebut kafe. Kafe ini terkenal karena suasananya yang informal dan santai, di mana aturan pelayanan seringkali tidak seketat yang dimiliki restoran dengan ruang makan eksklusif. Makanan yang disajikan biasanya lebih murah dari segi harga, yang merupakan fitur utama kafe. Kafe seringkali buka selama 24 jam, jadi Anda dapat menikmati hidangan di luar jam kerja restoran biasa. Konsep ini memungkinkan kafe tetap buka meskipun restoran lain tutup (Putra dkk., 2019).

2.3 Hotel

Secara umum, istilah "hotel" mencakup semua jenis tempat tinggal, tetapi dalam pengertian yang lebih khusus, hotel adalah jenis akomodasi yang dijalankan sebagai usaha komersial dan terdiri dari bangunan yang dirancang khusus untuk menampung pengunjung dengan layanan makanan dan minuman. Jenis akomodasi ini dapat diakses oleh individu atau kelompok orang dan menawarkan berbagai layanan, seperti tempat menginap, layanan makanan dan minuman, serta fasilitas lainnya. Menurut (Ramadhani dkk., 2019), semua layanan ini dikelola secara profesional dengan tujuan untuk menghasilkan keuntungan.

2.4 Firebase

Firestore adalah bagian penting dari kelompok layanan BaaS (*Backend as a Service*), yang saat ini menjadi bagian penting dari ekosistem Google. Layanan ini membantu pengembang aplikasi mobile dengan memberikan alat yang efektif untuk menangani berbagai aspek backend, memungkinkan pengembang untuk fokus sepenuhnya pada proses pengembangan aplikasi mereka, sehingga mereka tak perlu lagi menghabiskan waktu untuk menghabiskan waktu untuk mengembangkan aplikasi yang lebih rumit daripada sebelumnya (Kurniawati & Bachtiar, 2020).

2.5 Android Studio

Android Studio adalah *Integrated Development Environment* (IDE) yang sah yang digunakan untuk membuat aplikasi Android dan didasarkan pada platform IntelliJ IDEA. Secara konseptual, Android adalah perangkat lunak yang diterapkan pada perangkat mobile yang terdiri dari sistem operasi, middleware, dan aplikasi inti yang dikembangkan oleh Google (Amanah dkk., 2021). Ini menunjukkan bahwa Android meliputi semua aplikasi, dari sistem operasi hingga aplikasi pengguna.

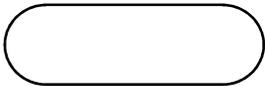
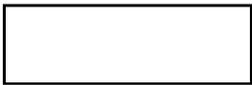
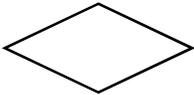
2.6 Java

Java adalah bahasa pemrograman berorientasi objek yang terus berkembang. Perangkat lunak dianggap sebagai interaksi antara komponen dalam sebuah sistem dalam teknologi berorientasi objek, di mana setiap komponen diwakili sebagai suatu objek dengan atribut, karakteristik, data, dan kemampuan untuk menyelesaikan tugas tertentu (Andrian, 2019). Dalam hal ini, Java menjadi salah satu bahasa pemrograman yang memungkinkan pengembang menerapkan konsep berorientasi objek dengan lebih baik.

2.7 Flowchart

Menurut Rosaly & Prasetyo (2019), Pada dasarnya, *flowchart* menggunakan simbol untuk menunjukkan langkah-langkah tertentu dan garis penghubung untuk menghubungkan langkah-langkah satu sama lain. Jenis diagram ini, juga disebut diagram alir, menunjukkan urutan instruksi atau algoritma yang ada dalam suatu sistem. Analisis sistem menggunakan *flowchart* sebagai referensi untuk memberi pemrogram gambaran yang lebih baik tentang logika sistem yang akan dikembangkan. Jadi, *flowchart* dapat membantu mengatasi masalah selama proses pengembangan sistem. Gambar aliran memungkinkan penjelasan lebih lanjut tentang setiap langkah dalam suatu proses. Jika diperlukan, diagram aliran juga memudahkan penambahan langkah tambahan. Programmer akan menerjemahkan desain logis menjadi kode program dalam bahasa pemrograman yang dipilih setelah diagram *flowchart* selesai.

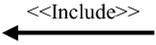
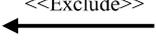
Tabel 1. Komponen *flowchart*

BENTUK	NAMA	DESKRIPSI
	Terminal	Penanda bahwa suatu proses dimulai atau berakhir.
	Proses	Digunakan untuk menunjukkan proses yang sedang berlangsung.
	Proses yang ditentukan	Digunakan untuk menggambarkan proses yang lebih rumit.
	Pengkondisian	Menunjukkan kondisi benar atau salah.
	Konektor	Digunakan untuk menunjukkan aliran kontrol yang berbeda menjadi satu keluaran.
	Garis Alur	Digunakan untuk menunjukkan bahwa simbol-simbol berfluktuasi satu sama lain.

2.8 Use Case Diagram

Menurut (Kurniawati & Bachtiar, 2020), Diagram *Use Case* (UC) terdiri dari dua komponen utama yang harus dijelaskan: Aktor dan *Use Case* (UC). Diagram ini menunjukkan hubungan antara pengguna dan sistem dan membantu menggambarkan konteks sistem dan mengidentifikasi batasan sistem. Semua entitas yang berinteraksi langsung dengan sistem disebut sebagai aktor, termasuk sistem komputer, individu (dengan menunjukkan peran mereka, bukan identitas pribadi), atau sistem komputer lainnya.

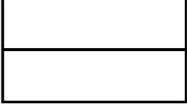
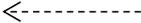
Tabel 2. Komponen *Use Case*

SIMBOL	KETERANGAN
	Aktor: Menunjukkan peran manusia pengguna, sistem lain, atau alat yang berhubungan dengan <i>Use Case</i> .
	<i>Use Case</i> : Struktur dan interaksi antara aktor dan sistem.
	<i>Association</i> : interaksi antara aktor dan <i>Use Case</i> .
	Generalisasi: Menunjukkan kemampuan aktor untuk berinteraksi dengan <i>Use Case</i> .
	<i>Include</i> : Menunjukkan sebuah <i>Use Case</i> merupakan fungsionalitas dari <i>Use Case</i> lainnya.
	<i>Exclude</i> : Menunjukkan sebuah <i>Use Case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>Use Case</i> lainnya jika syarat terpenuhi.

2.9 Class Diagram

Diagram kelas adalah representasi visual dari struktur sistem yang berfokus pada definisi kelas yang akan digunakan saat membangun sistem. Diagram kelas juga mencakup informasi tentang atribut dan operasi kelas tersebut, dan tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi integrasi antara dokumentasi desain dan implementasi perangkat lunak yang sesuai (Putra & Andriani, 2019).

Tabel 3. Komponen *Class Diagram*

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	Generalisasi	Hubungan di mana objek anak (<i>descendent</i>) memiliki perilaku dan struktur data seperti objek induk (<i>ancestor</i>).
	Nary Asosiasi	Usaha untuk menghindari hubungan antara dua objek.
	Kelas	Grup dari objek yang memiliki karakteristik dan fungsi yang sama.
	Kolaborasi	Deskripsi dari urutan tindakan yang ditampilkan oleh sistem yang menghasilkan hasil yang dapat diukur untuk suatu aktor.
	Realisasi	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	Dependensi	Hubungan di mana elemen yang tidak mandiri bergantung pada elemen mandiri yang berubah.
	Asosiasi	Penghubung antara objek satu dengan objek lainnya.

2.10 *Activity Diagram*

Sebuah diagram aktivitas menggambarkan konsep tentang pengendalian dan aliran data serta tindakan yang terstruktur dalam sebuah sistem. Menurut (Arianti et al, 2022), diagram aktivitas terdiri dari tiga elemen: (1) Node Aktivitas, yang memvisualisasikan notasi untuk berbagai proses yang berhubungan dengan pengendalian dan data; (2) Edge Aktivitas, yang menggunakan input dan output untuk menghubungkan aliran dari satu langkah ke langkah berikutnya; dan (3) Start Point, yang digambarkan dalam bentuk lingkaran penuh dan menunjukkan awal dari suatu proses.