

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jasa boga adalah suatu pengelolaan makanan baik yang di tangani perorangan maupun perusahaan yang menyediakan makanan di suatu tempat guna memenuhi berbagai kebutuhan penyediannya didasarkan atas pesanan. Produk jasa boga atau catering yaitu makanan merupakan tolak ukur kepuasan konsumen yang disesuaikan dengan kebiasaan dan pengalaman dari konsumen tersebut yang menikmati produk tersebut. (Kardigantara, 2006).

Kemajuan teknologi informasi yang saat ini semakin pesat, salah satunya adalah *smartphone* atau lebih dikenal dengan ponsel pintar yang telah menggunakan sistem operasi layaknya komputer. *Smartphone* dapat diinstall berbagai macam aplikasi secara mudah dan cepat. *Android* adalah salah satu sistem operasi berbasis *linux* yang digunakan pada perangkat *mobile*. Sistem dan aplikasi *android* yang terus berkembang, membuat para *developer* untuk terus memajukan teknologi di dunia.

Al Iman Boga telah terdapat sistem informasi pemesanan jasa boga berbasis *website*. Aplikasi ini masih terdapat kekurangan, yaitu tampilan yang masih sederhana tanpa warna yang menarik dan kurang modern. Kebanyakan orang saat ini adalah yang dimana tiap saat menggunakan *smartphone*, dalam memesan makanan di Al Iman Boga sendiri masih mengharuskan membuka *browser* pada *smartphone* maupun komputer terlebih dahulu. Untuk itu dalam penelitian ini diharuskan pengembangan sistem informasi layanan jasa boga berbasis *mobile*.

Aplikasi *mobile* adalah sebuah sistem yang dapat dijalankan dalam sebuah perangkat *android* maupun *iOS*. Aplikasi *mobile* banyak dikembangkan menggunakan bahasa *Java*, *React*, dan *Dart* untuk saat ini. Dalam sebuah

bahasa kini telah menggunakan *framework* agar memudahkan para *developer* untuk mengembangkan sebuah sistem. *Framework* untuk pengembangan aplikasi *mobile* yang biasa ditemui adalah *Java*, *React Native* dan *Flutter*. Masing–masing *framework* memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Namun *flutter* memiliki keunggulan dibanding *framework* lain salah satunya animasi *super smooth*, jika tidak ada elemen yang berlebihan maka aplikasi *mobile* yang dikembangkan dengan menggunakan *flutter* dapat berjalan secara konstan 60-120fps. Karena menggunakan sistem *render*nya sendiri. Dalam *flutter* sendiri mampu *deploy file android APK* dan *iOS IPA*.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis bertujuan untuk mengembangkan “SISTEM INFORMASI PENYEDIAAN LAYANAN JASA BOGA BERBASIS APLIKASI *MOBILE* MENGGUNAKAN *FRAMEWORK FLUTTER*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka penulis dapat merumuskan permasalahannya adalah pada aplikasi yang telah ada, aplikasi masih berbasis *web* yang diharuskan untuk membuka *browser* dan kurang efisien.

Setelah merujuk pada kesimpulan masalah yang ada, pada penelitian penulisan skripsi ini, penulis merumuskan masalah yaitu: bagaimana membangun aplikasi Pemesan Jasa Boga di Al Iman Boga berbasis *Mobile*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam aplikasi ini terdapat beberapa batasan-batasan masalah yang harus diperjelas agar tidak terjadi kekeliruan dari tujuan yang sudah ada. Batasan masalah pada aplikasi ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan pemesanan catering boga dalam bentuk aplikasi *mobile* menggunakan *framework flutter*.

2. Bagaimana menerapkan infak untuk sedekah jum'at pada aplikasi Sistem Informasi Penyediaan Layanan Jasa Boga berbasis aplikasi *mobile* menggunakan *framework flutter*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian pembuatan aplikasi ini yaitu:

1. Membangun aplikasi mobile layanan penjualan catering boga di Al Iman Boga.
2. Membantu proses transaksi penjualan catering boga di Al Iman Boga.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari aplikasi ini yaitu:

1. Mampu mempermudah kebutuhan masyarakat dalam layanan jasa boga.
2. Meningkatkan gerakan beramal dalam kebutuhan umat.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah dalam hal penyusunan skripsi ini, penulis membaginya dalam beberapa bab. Secara garis besar, sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang pelaksanaa penelitian secara umum. Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, Batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan teori-teori yang menjadikan acuan dalam penulisan, yaitu mulai dari penjelasan penelitian terdahulu, aplikasi sejenisnya yang sudah

ada, dan penjelasan tentang teori yang digunakan dalam membangun aplikasi hingga basis data yang digunakan.

BAB III METODOLOGI

Bab III membahas tentang metode penelitian yang berisi mengenai sumber dan jenis data yang akan digunakan untuk melakukan penelitian. Selain itu terdapat juga rancangan antar muka untuk aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan mengenai hasil pembuatan aplikasi Aliman Boga.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang dibutuhkan dari hasil penelitian yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN