

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rumah makan merupakan usaha penyediaan jasa makanan dan minuman dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan, dan penyajian di suatu tempat tetap yang tidak berpindah –pindah dengan tujuan memperoleh keuntungan. Rumah makan juga dapat diartikan sebagai suatu tempat atau bangunan yang di organisasi secara komersial yang menyelenggarakan pelayanan yang baik kepada semua tamunya baik berupa makanan dan minuman. Setiap rumah makan harus dapat meningkatkan kualitas produk untuk dapat menciptakan kepuasan konsumen yang dapat berpengaruh terhadap loyalitas konsumen. Rumah makan umumnya menghasilkan keuntungan dengan menjual makanan dan minuman kepada konsumen. Mereka biasanya memiliki dapur yang terampil untuk memasak dan menyajikan hidangan, serta pelayan untuk melayani konsumen di meja.

Saat ini bukan hal yang sulit untuk mencari tempat makan, mulai dari harga yang murah sampai yang mahal, dari tempat yang biasa sampai tempat yang mewah. seperti rumah makan sagalaraos yang ada di soreang dengan lokasi yang mudah dicari dan dengan harga menu makanan yang terjangkau. Sistem pemesanan menu makanan yang ada di rumah makan Sagalaraos masih menggunakan cara manual seperti, konsumen datang langsung ke rumah makan tersebut untuk membeli atau memesan makanan yang diinginkan. Kemudian

konsumen menunggu pelayan untuk dilayani sehingga berdampak terhadap lamanya waktu untuk memesan dan menulisnya.

Selanjutnya konsumen pada rumah makan Sagalaraos juga masih belum memiliki informasi tentang kepastian *progress* pesanan makanan yang telah dipesan, mereka harus bergantung kepada pihak rumah makan terutama pelayan untuk mendapatkan informasi tentang *progress* pesanan sehingga dapat membingungkan konsumen untuk mengetahui *progress* makanan yang telah dipesan.

Lalu konsumen pada rumah makan Sagalaraos juga masih kurang mendapatkan informasi tentang stok menu makanan yang tersedia, sehingga disaat konsumen memesan menu yang diinginkan dan akan dicatat oleh pelayan, bisa terjadi pengecekan ulang bila pesanan tersebut telah dicatat seperti menu yang dipesan ternyata telah habis sehingga menyebabkan pelayan harus mengkonfirmasi ulang kepada konsumen dan mencatatnya kembali.

Pada bagian dapur rumah makan Sagalaraos tidak terdapat catatan stok awal persediaan bahan baku utama sehingga ketika rumah makan akan mulai beroperasi mengakibatkan bagian dapur mengalami ketidaktahuan informasi tentang sisa persediaan bahan baku utama yang telah terjual di hari sebelumnya.

Dengan sistem pemesanan yang terotomatisasi dapat membantu meningkatkan efisiensi operasional rumah makan. Dalam sistem ini, konsumen dapat memesan makanan mereka secara langsung melalui perangkat seperti tablet atau aplikasi seluler, untuk mengurangi waktu tunggu. Pesanan konsumen

secara otomatis diteruskan ke bagian dapur yang bertanggung jawab, guna mengurangi kesalahan.

Dan juga dengan sistem pemesanan *modern* bisa memberikan peluang interaksi langsung antara konsumen dan menu rumah makan. Melalui perangkat seperti tablet atau aplikasi seluler, konsumen dapat melihat menu secara interaktif, melihat foto atau deskripsi makanan, dan memilih daftar menu pesanan yang diinginkan. Ini memberikan pengalaman yang lebih *personal* dan meningkatkan keterlibatan konsumen dalam proses pemesanan.

Berdasarkan latar belakang masalah ini, pihak rumah makan dapat mempertimbangkan untuk mengadopsi teknologi dan sistem yang lebih canggih, seperti penggunaan perangkat lunak manajemen rumah makan dengan sistem POS (Point of Sale), pemesanan *online*, dan manajemen persediaan yang terkomputerisasi. Dengan demikian, sistem yang dibutuhkan rumah makan ini dapat meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi kesalahan, meningkatkan pengalaman konsumen dan mendorong pertumbuhan bisnis yang lebih baik. Untuk mengatasi permasalahan – permasalahan tersebut maka di buat sebuah Aplikasi dengan judul **“Sistem Pemesanan Menu Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Sagalaraos Berbasis Web”**.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah di uraikan, maka permasalahan dapat di identifikasi sebagai berikut :

1. Konsumen masih harus menunggu giliran untuk dilayani oleh pelayan yang terbatas, sehingga dapat menyebabkan konsumen menunggu lama dalam proses pemesanan makanan, khususnya pada saat rumah makan sedang ramai. Waktu yang lama ini dapat mengganggu pengalaman konsumen dan mengurangi efisiensi operasional rumah makan.
2. Konsumen belum memiliki informasi tentang kepastian *progress* pesanan makanan yang telah dipesan. Mereka harus bergantung pada pelayan untuk mendapatkan informasi tentang *progress* pesanan sehingga dapat membingungkan konsumen untuk mengetahui *progress* makanan yang telah dipesan.
3. Konsumen masih kurang mendapatkan informasi tentang stok menu makanan yang tersedia, sehingga disaat konsumen memesan menu yang diinginkan dan akan dicatat oleh pelayan, bisa terjadi pengecekan ulang bila pesanan tersebut telah dicatat seperti menu yang dipesan ternyata telah habis sehingga menyebabkan pelayan harus mengkonfirmasi ulang kepada konsumen dan mencatatnya kembali.
4. Tidak adanya catatan stok awal persediaan bahan baku utama sehingga ketika rumah makan akan mulai beroperasi mengakibatkan bagian dapur mengalami ketidaktahuan informasi tentang sisa persediaan bahan baku utama yang telah terjual di hari sebelumnya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah di uraikan, maka permasalahan dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana agar konsumen tidak menunggu lama dalam proses pemesanan makanan ?
2. Bagaimana agar dapat memudahkan konsumen untuk mengetahui *progress* pesanan makanan yang telah dipesan ?
3. Bagaimana agar dapat memudahkan konsumen untuk mengetahui stok menu pesanan yang tersedia ?
4. Bagaimana agar bagian dapur dapat mengetahui informasi tentang sisa persediaan bahan baku utama yang telah terjual sebelumnya ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian adalah untuk merancang dan membuat sistem informasi pemesanan menu makanan dan minuman di Rumah Makan Sagalaraos dengan tujuan mampu dalam mempercepat pemesanan makanan, penyajian *progress* pesanan, serta informasi persediaan menu makanan dan bahan baku utama untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan Melakukan penelitian ini adalah :

1. Memudahkan konsumen di Rumah Makan Sagalaraos dalam memesan menu makanan dan minuman konsumen secara cepat.
2. Memudahkan konsumen dalam melihat *progress* pesanan makanan yang telah dipesan.
3. Memudahkan konsumen dalam mengetahui info tentang stok menu makanan yang tersedia.

4. Memudahkan pihak rumah makan Sagalaraos khususnya bagian dapur untuk mengetahui stok awal persediaan bahan baku utama yang telah terjual sebelumnya.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini berupa kegunaan praktis dan Teoris yang berkaitan dengan pembangunan sistem pemesanan menu makanan dan minuman, adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu diharapkan dapat membantu para pegawai atau admin baik agar dapat memproses jenis pesanan dan pembayaran apa yang konsumen pesan dengan mudah

2. Kegunaan Teoris

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dalam pengimplementasian sistem pemesanan menu makanan dan minuman berbasis *website*

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun batasan masalah sebagai berikut:

1. Pemesanan pada aplikasi ini hanya bisa diproses oleh rumah makan pada saat jam kerja yaitu jam 10 pagi sampai 10 malam.

2. Aplikasi yang dibuat hanya dapat diakses oleh pelayan, kasir, bagian dapur, dan konsumen.
3. Metode pembayaran pada sistem hanya tersedia tunai.
4. Sistem pemesanan tidak dapat diakses diluar rumah makan karena pemesanan harus menginput nomor meja makan sesuai yang ada pada meja makan tersebut.
5. Konsumen hanya bisa menambah pesanan menu jika status transaksi pembayaran belum lunas.
6. Informasi menu makanan dan minuman hanya akan ada/tampil sesuai dengan persediaan bahan baku utama.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Objek Penelitian ini penulis lakukan di Rumah Makan Sagalaraos yang berada di pintu tol Soreang arah pmda Kab. Bandung, Parungserab, Soreang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat.



Gambar 1. 1 Lokasi Penelitian

1.6.2 Waktu Penelitian

Jadwal Penelitian dilaksanakan saat pertemuan pertama mata kuliah Metode Penelitian dan Penulisan Karya Ilmiah dalam kurun waktu 1 semester untuk penelitian ini.

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

| NO | Aktivitas | Waktu | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|-----------------------------------|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|---|
| | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | | Juli | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1. | Analisa Kebutuhan | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Observasi | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Wawancara | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Analisis | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Pengumpulan Data | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | |
| | Analisis Sistem | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| 3. | Design Pengembangan Sistem | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | |
| 4. | Implementasi | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ |

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang dibuat dalam tugas akhir ini disusun beberapa bab, yang dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, kegunaan penelitian (kegunaan praktis dan akademis), objek penelitian dan jadwal penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi kajian pustaka yang mencakup teori pendukung serta penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pembuatan sistem informasi pemesanan menu makanan dan minuman pada rumah makan Sagalaraos.

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Berisi metodologi penelitian yang mencakup kerangka kerja dan gambaran umum perusahaan pada rumah makan Sagalaraos.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi analisis dan implementasi yang mencakup analisis sistem yang berjalan, analisis sistem yang diusulkan, serta implementasi sistem yang telah dibuat secara keseluruhan pada rumah makan Sagalaraos.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan serta saran dalam perancangan Sistem Informasi pemesanan menu makanan dan minuman pada rumah makan Sagalaraos.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan ini.