BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan dunia komputer dan handphone semakin pesat, terutama di negara Korea Selatan yang merupakan negara yang memiliki kecanggihan teknologi yang paling pesat saat ini. Bahkan mendapat julukan "Macan Asia" seperti saudaranya negara Jepang. Oleh karena itu negara Korea harus mampu bersaing dengan negara maju lainnya untuk mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan Teknologi Informasi membuat berbagai aktivitas dalam kehidupan manusia mengalami evolusi.

Kondisi dinamis ini memunculkan terobosan-terobosan sistem *informasi* sebagai jawaban atas sistem lama. Sistem lama yang dilakukan secara konvensional mulai ditinggalkan dan beralih ke sistem komputerisasi, yang dirasa lebih cepat dan akurat dalam penyampaian *informasi* serta kecepatan pengolahan data dalam sistem. Penyampaian *informasi* memiliki peran yang sangat penting bagi setiap perusahaan, terutama pada perusahaan-perusahaan yang memiliki tingkat rutinitas yang tinggi dan memiliki data yang harus diolah.

Aplikasi berupa desktop maupun web yg merupakan bagian dari Sistem *Informasi* dan diperlukan juga oleh instansi pemerintahan maupun swasta. Dengan hadirnya berbagai macam aplikasi multimedia, games, dan sebagainya membuat perangkat tersebut menarik perhatian masyarakat. Faktor lainnya yaitu

kemampuan ponsel pintar/tablet yang mampu menjalankan berbagai teknologi *informasi* yang sebelumnya adalah hal mustahil. Salah satunya adalah dapat berjalannya *web browser* pada perangkat ponsel pintar/tablet dengan performa dan fungsionalitas yang tidak jauh berbeda dengan *web browser* pada *PC/notebook* seperti dapat berjalannya fungsi javascript pada web browser ponsel pintar/tablet.

Cappadocia Turkish Kebab House adalah sebuah Restaurant yang menyajikan makanan halal di busan Korea Selatan yang mana memiliki perpaduan budaya antara negara Turki dan Korea yaitu Kimchi Kebab. Restaurant Halal ini berdiri pada bulan januari tahun 2006 dan sampai saat ini masih menyajikan masakan tradisional Turki. Makanan Turki memegang sejarah dan budaya yang beragam serta dinilai sebagai salah satu makanan yang terbaik di dunia. Selain itu Cappadocia merupakan Restaurant yang paling banyak dicari oleh pendatang atau turis muslim di dunia khususnya turis Indonesia.

Akan tetapi sistem pemesanan menu yang tersedia pada Restaurant Halal Cappadocia ini masih menggunakan cara yang seperti biasa, pelayan memberikan nota pemesanan makanan dan minuman lalu pelanggan mencatat apa saja pesanannya. Selain itu pelayan juga harus melayani pelanggan yang baru dikarenakan pelayan di Cappadocia ini hanya berjumlah satu orang saja. Kendala ini sering membuat pelayan merasa kerepotan karena harus melayani beberapa pelanggan ketika Restaurant sedang ramai dikunjungi. Metode pencatatan pada nota tersebut dinilai masih kurang efektif dan efisien dalam beberapa aspek seperti

keakuratan, keamanan data dan kecepatan akses. Selain itu, informasi yang dihasilkan pun dirasa kurang akurat serta tidak tepat waktu (*up to date)* .

Penerapan isomorphic javascript untuk membangun *web apps* dengan performa layaknya aplikasi *native* pada platform mobile dapat berjalan pada web browser modern, baik itu pada *dekstop* ataupun *mobile* (Android maupun iPhone) sesuai apabila diterapkan pada kasus aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman. Hal ini akan dapat menyelesaikan beberapa kendala yang telah disebutkan diatas tadi. Aplikasi ini dapat diterapkan pada Restaurant menengah ke atas seperti Restaurant Halal Cappadocia dan pada aplikasi ini pelanggan juga bisa mengetahui status pemesanan dari mulai dimasak oleh Juru masak hingga selesai. Di bagian server pun dapat diketahui laporan penjualan yang masuk dari setiap tagihan pembayaran pelanggan. Jadi aplikasi ini akan mempermudah pihak pemilik Cappadocia dalam mengontrol segala aktivitas di Restaurant.

Untuk mengurangi masalah-masalah yang terjadi pada pemesanan makanan dan minuman serta pembayaran di Cappadocia Turkish Kebab House dan agar dapat menghasilkan informasi lebih cepat, akurat serta lebih transparan, maka penulis merancang dan membangun sebuah Web Aplikasi Point Of Sale di salah satu Restaurant Halal di Busan Korea Selatan yang berbasis *isomorphic javascript* yang dirancang agar dapat memenuhi kebutuhan organisasi akan sebuah aplikasi teknologi informasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk **“RANCANG BANGUN POINT OF SALE (POS) BERBASIS WEB**

MENGGUNAKAN METEORJS FRAMEWORK ISOMORPHIC JAVASCRIPT UNTUK RESTAURANT HALAL CAPPADOCIA TURKISH KEBAB HOUSE BUSAN KOREA SELATAN".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahap awal untuk mencari letak permasalahan yang dihadapi. Sedangkan rumusan masalah adalah gambaran atau rancangan yang akan diteliti dalam penelitian tersebut.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dalam melaksanakan penelitian ini akan mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Dalam transaksi pemesanan makanan dan minuman serta pembayaran, pelayan masih melakukan pencatatan menggunakan nota. Sehingga tidak cepat dalam penanganan pemesanan makanan dan akibatnya akan bertumpuknya nota pemesanan.
2. Potensi kehilangan dan kerusakan data pemesanan makanan dan minuman serta pembayaran lebih besar karena data yang disimpan hanya dicatat dalam sebuah nota.
3. Data yang dihasilkan kurang akurat dan lambatnya akses pemesanan makanan dan minuman serta pembayaran pada Restaurant karena sistem pemesanan menu yang tersedia pada Restaurant Halal Cappadocia serta pembayarannya pun masih menggunakan cara yang manual.

1.2.2. Rumusan masalah

Dari uraian identifikasi masalah diatas, penulis merangkum beberapa rumusan masalah yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pemesanan makanan dan minuman serta sistem pembayaran yang berjalan di Restaurant Halal Cappadocia Turkish Kebab House Busan Korea Selatan.
2. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi Point Of Sale yang dapat membantu dalam pengelolaan pemesanan makanan dan minuman serta pembayaran pada Restaurant Halal Cappadocia Turkish Kebab House Busan Korea Selatan.
3. Bagaimana melakukan pengujian pada Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman serta Pembayaran (Point Of Sale) pada Restaurant Halal Cappadocia Turkish Kebab House Busan Korea Selatan.
4. Bagaimana mengimplementasikan Aplikasi Point Of Sale pada Restaurant Halal Cappadocia Turkish Kebab House Busan Korea Selatan.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini terdapat maksud dan tujuan penelitian, adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan untuk membuat suatu rancangan dan membangun Aplikasi Pemesanan

Makanan dan Minuman serta Pembayaran dengan menggunakan POS (Point Of Sale) berbasis web pada Restaurant Halal Cappadocia Turkish Kebab House Busan Korea Selatan yang dapat mempermudah kualitas pelayanan secara mobile.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang penulis laksanakan pada penelitian di Restaurant Halal Cappadocia Turkish Kebab House Busan Korea Selatan adalah:

1. Untuk mengetahui sistem pemesanan makanan dan minuman serta pembayaran yang berjalan di Restaurant Halal Cappadocia Turkish Kebab House Busan Korea Selatan.
2. Untuk merancang dan membangun aplikasi Point Of Sale dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman serta pembayaran pada Restaurant Halal Cappadocia Turkish Kebab House Busan Korea Selatan.
3. Untuk melakukan pengujian pada aplikasi Point Of Sale pada Restaurant Halal Cappadocia Turkish Kebab House Busan Korea Selatan.
4. Untuk mengimplentasikan Aplikasi Point Of Sale pada Restaurant Halal Cappadocia Turkish Kebab House Busan Korea Selatan.

1.4. KEGUNAAN PENELITIAN

Kegunaan penelitian merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian agar penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak-pihak yang berkepentingan.

1.4.1. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembang Ilmu, dapat menjadi sumber ilmu pendidikan khususnya pada bidang ilmu teknologi informasi sehingga menjadi sebuah acuan dalam merancang sebuah sistem informasi.
2. Bagi Peneliti Lain, diharapkan bisa memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti yang akan mengambil penelitian dalam referensi tugas akhir maupun skripsi.
3. Bagi Penulis, sebagai tambahan pengetahuan untuk memperoleh gambaran secara langsung dari pembelajaran baik teori maupun praktek yang telah didapatkan dari perkuliahan khususnya mengenai perancangan sebuah aplikasi.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Diharapkan setelah Web Aplikasi Point of Sale pada Restaurant Halal Cappadocia Turkish Kebab House ini dimplementasikan dapat membantu pihak Restaurant dalam mengembangkan kualitas pelayanan pemesanan makanan dan minuman serta pembayaran sehingga menghasilkan aplikasi pelayanan yang berkualitas dengan aktivitas-akitivitas Restaurant sehingga dapat membantu pihak Restaurant dalam mengatur pemesanan makanan dan minuman serta pembayaran untuk keberlangsungan Restaurant Halal Cappadocia Turkish Kebab House di masa yang akan datang dan mengontrol segala aktivitas kemakmuran Restaurant.

1.5. Batasan Masalah

Luasnya ruang lingkup permasalahan yang ada, serta keterbatasan waktu dan pengetahuan dan agar pembahasan masalah lebih terfokus dan terarah, maka

diperlukan pembatasan masalah. Berikut ini akan penulis berikan batasan masalah Rancang Bangun Point Of Sale (POS) berbasis web menggunakan MeteorJS framework isomorphic Javascript untuk Restaurant Halal Cappadocia Turkish Kebab House Busan Korea Selatan yaitu :

1. Program aplikasi POS (Point Of Sale) ini hanya mengelola data Pemesanan Makanan dan Minuman serta Pembayaran di Restaurant Halal Cappadocia Kebab Turkish House
2. Program aplikasi POS (Point Of Sale) ini tidak mengelola tentang data persediaan stok bahan makanan yang telah diolah
3. Pengembangan program aplikasi POS (Point Of Sale) di Restaurant Halal Cappadocia Kebab Turkish House berbasis client server dengan menggunakan framework meteorJS yang menerapkan Isomorphic Javascript dan mongoDB sebagai *database*-nya.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Restaurant Halal Cappadocia Turkish Kebab House Busan Korea Selatan yang akan dilakukan dalam kurun waktu bulan Maret sampai Juni 2015. Adapun jadwal kegiatan penelitian digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Rencana Kerja Penelitian.

No	Aktivitas	Tahun 2015															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Identifikasi Kebutuhan Pemakai**																
	Observasi																
	Wawancara																
2	**Membuat Prototype**																
	Perancangan Prosedur																
	Perancangan Diagram																
	Perancangan Program																
3	**Menguji Program Aplikasi**																
4	**Operasi dan Pemeliharaan Program Aplikasi**																

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika adalah penjabaran secara deskriptif mengenai hal-hal apa saja yang akan ditulis secara garis besar, yang terdiri dari bagian pendahuluan, landasan teori, objek dan metode penelitian, hasil dan pembahasan serta kesimpulan dan saran.

Bab I Pendahuluan

Pada pendahuluan berisi tentang latar belakang dilakukannya penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan dari

penelitian baik kegunaan praktis maupun akademis, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Berisi tentang teori-teori yang relevan dengan tema penulisan skripsi sebagai referensi dalam penulisan skripsi.

Bab III Objek dan Metode Penelitian

Berisi tentang objek penelitian (sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas), metode penelitian (desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data), metode pendekatan dan pengembangan sistem dan alat bantu analisis dan perancangan, serta pengujian software, analisis sistem yang berjalan (analisis dokumen, analisis prosedur dan evaluasi sistem).

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Berisi tentang perancangan (tujuan perancangan, gambaran umum sistem, perancangan basis data), perancangan antar muka (struktur menu, perancangan input, perancangan output), perancangan jaringan, implementasi (batasan implementasi, implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi basis data, implementasi antar muka, implementasi instalasi program serta penggunaan program), dan terakhir mengenai pengujian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang kesimpulan yang dibuat penulis mengenai pembuatan sistem tersebut. Dan saran yang diberikan oleh penulis sebagai masukan kepada peneliti lain untuk menindaklanjutinya.