BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cafe La Ponyo adalah usaha yang bergerak dalam bidang *resto* yang beralamat di Jalan Raya Cinunuk No. 186. Dengan mengusung konsep modern elegan minimalis, Cafe La Ponyo menghadirkan suasana eksklusif dalam penyajian berbagai macam menu jenis *sundanese*, *western*, dan *seafood*.

Selama ini, menurut pengelola Cafe La Ponyo, prosedur pelayanan pelanggan restoran mulai dirasa kurang efektif dan efisien seiring dengan semakin banyaknya pelanggan. Terdapat permasalahan dalam beberapa tahapan proses pelayanan, seperti pelanggan harus melakukan antrian pemesanan (*order*) menu, menunggu laporan ketersediaan menu dari pelayan dimana pelayan masih harus konfirmasi ulang ke dapur untuk melaporkan pemesanan menu dan mengecek ketersediaan menu. Kemudian pada bagian dapur masih belum tertata rapi terkait hal pengelolaan antrian pemesanan makanan, sehingga menyulitkan dalam memproses pesanan yang akan dibuat.

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi yang pesat dapat memberikan solusi atas masalah ini. Hal ini dapat dicapai dengan menerapkan suatu sistem yang dapat mengubah metode kerja pelayan restoran dalam pemesanan menu makanan dengan menggunakan perangkat berbasis *mobile*.

Di antara sekian banyak *platform* yang tersedia untuk perangkat *mobile-based*, *platform* Android yang terpilih untuk diterapkan pada aplikasi pemesanan menu makanan menu restoran di Cafe La Ponyo ini. Hal ini didukung dari data bahwa Android (68,3%) menjadi *platform* yang paling cepat berkembang dan banyak dipergunakan berdasar pada prediksi IDC(International Data Corporation) *market share* di tahun 2012, di antara platform OS lainya seperti iOS (18,8%), Blackberry OS (4,7%), Windows Phone (2,6%)[3]. Diperkenalkan pada 5 November 2007, kini OS Android sudah masuk generasi keempat yang diberi nama Ice Cream Sandwich.

Berdasarkan hal tersebut yang telah dikemukakan di atas, maka penulis membangunan aplikasi pemesanan menu makanan pada restoran Cafe La Ponyo dengan memanfaatkan tekonologi *mobile-based* sebagai perangkat yang dipergunakan oleh *user* dalam hal ini pelayan dalam melakukan proses pemesnan menu makanan, serta sistem informasi pemesanan menu restoran berbasis *web* yang saling terintegrasi dengan bagian admin, kasir, dan dapur untuk mempermudah dalam pengelolaan data pesanan, data stok berbasis menu/porsi, dan laporan harian/bulanan pada proses bisnis di Cafe La Ponyo.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam hal ini adalah bagaimana membangun aplikasi pemesanan menu makanan di Cafe La Ponyo.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi pemesanan menu makanan di Cafe La Ponyo.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Mempercepat proses pemesanan menu pelanggan, dari awal pesan sampai tersajinya pesanan.
2. Membantu proses pengelolaan antrian pesanan menu di dapur.
3. Mempermudah pelayan dalam mengetahui ketersediaan menu.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup program aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi untuk bagian admin menggunakan aplikasi *web based*.
2. Aplikasi untuk bagian dapur menggunakan aplikasi *web based*.
3. Aplikasi untuk bagian kasir menggunakan aplikasi *web based*.
4. Aplikasi untuk pelayan berbasis *mobile* menggunakan Android platform.

Aplikasi ini akan diimplementasikan pada lingkungan cafe secara *Local Area Network*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Studi Literatur.**

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang mendukung dan dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian.

2. **Observasi.**

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

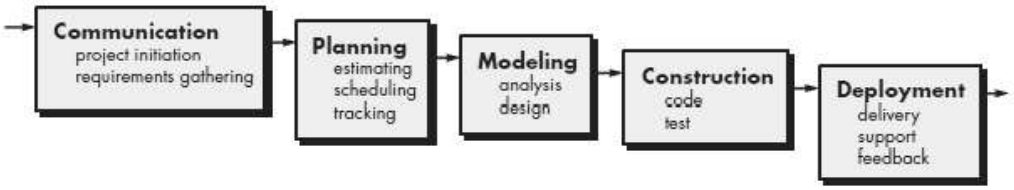
3. **Interview.**

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* menurut Roger S. Pressman(2010, p39), model ini memberikan pendekatan-pendekatan sistematis dan berurutan bagi pengembangan perangkat lunak.

Berikut adalah Fase-fase dalam model *waterfall* menurut referensi Roger S. Pressman:



***Gambar 1.1 Waterfall menurut Roger S. Pressman*(2010, p39)**

Penjelasan dari tahap-tahap *waterfall* model adalah sebagai berikut:

1. ***Communication***

   Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *customer*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

2. ***Planning***

   Proses *plainning* merupakan lanjutan dari proses *communication* (*analysis requirement*). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. ***Modeling***

   Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

4. ***Construction***

   Construction merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan pengujian adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

5. ***Deployment***

   Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisis masalah yang dihadapi dalam membuat aplikasi pemesanan menu makanan pada restoran dan perancangan dalam pembuatan sistem.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang, dan pengujian aplikasi.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi dan saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi.