BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Rumpoet Cafe adalah usaha yang bergerak dibidang kuliner yang berlokasi di jalan Braga no 80-107, dengan patokan perempatan antara jalan Braga – jalan lembong – jalan suniaraja. Dengan slogan *Beauty Cozy Friendly*, Cafe Rumpoet menghadirkan suasana *green cafe* dalam penyajian berbagai macam menu jenis *sundanese, western,* dan *seafood*.

Pada saat ini Cafe Rumpoet masih menggunakan sistem konvensional untuk pemesanan makanan atau minuman dimana pelayan menggunakan pena dan kertas sebagai media untuk mencatat pesanan dari pelanggan. Sistem pelayanan tersebut mulai dirasa kurang efektif dan efisien seiring dengan semakin ramainya pelanggan. Terdapat permasalahan dalam beberapa tahapan proses pelayanan, seperti pelanggan harus 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 pantri masih belum tertata rapi terkait hal pengelolaan antrian pemesanan makanan, sehingga menyulitkan dalam memproses pesanan yang akan dibuat. Selain itu proses laporan keuangan harian maupun bulanan masih dilakukan dengan cara konvensional sehinga terjadi banyak kesalahan dan rangkapnya data, sulitnya mencari dan menyimpan data yang jumlahnya semakin banyak, dan juga sering terjadinya keterlambatan untuk laporan pertanggung jawaban pada atasan.

Hal ini dapat dicapai dengan menerapkan suatu sistem yang dapat mengubah metode kerja pelayanan dalam pemesanan menu makanan dengan menggunakan perangkat berbasis *mobile*. Di antara sekian banyak *platform* yang tersedia untuk perangkat *mobile base, platform* Android yang terpilih untuk diterapkan pada aplikasi pemesanan menu makanan menu restoran di Cafe Rumpoet ini. Hal ini didukung dari data bahwa Android menjadi *platform* yang paling cepat berkembang dan banyak dipergunakan.

Berdasarkan hal tersebut yang telah dikemukakan di atas, maka penulis akan membangunan aplikasi pemesanan E-menu di Cafe Rumpoet dengan memanfaatkan teknologi *mobile base* sebagai perangkat yang dipergunakan oleh *user* dalam hal ini pelayan dalam melakukan proses pemesanan menu makanan dan minuman, serta sistem informasi pemesanan menu cafe berbasis web yang saling terintegrasi dengan bagian kasir dan pantri untuk mempermudah dalam pengelolaan data pesanan, data stok berbasis menu/porsi, dan laporan harian/bulanan pada proses bisnis di Cafe Rumpoet.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis telah mengidentifikasikan masalah-masalah yang ada pada sistem yang berjalan. Adapun masalah-masalah yang timbul dari sistem yang berjalan ini :

1. Kurang cepatnya proses pemesanan dan ketersediaan makanan karena jarak tempat makan jauh dari pantri.
2. Masih belum tertata rapih antrian pesanan di pantri.
3. Sulit mencari atau menyimpan dokumen yang jumlahnya semakin banyak.
4. Terjadinya *redudansi* pada data stok barang.
5. Pembuatan laporan masih dilakukan secara konvensional sehingga sering terjadi keterlambatan, sedangkan laporan tersebut sangat berguna untuk pengontrolan dan pengawasan serta pengambilan keputusan.

Penyusun mengidentifikasi persoalan yang dihadapi di tempat dimana penyusun melaksanakan penelitian. Maka dari itu penyusun berusha untuk memberikan solusi untuk masalah yang terdapat di Rumpoet Café yang beralamat di Jl. Braga no.80 Kota Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi pemesanan E-Menu makanan dan minuman di Cafe Rumpoet.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Mempermudah pelanggan dalam mengetahui ketersediaan makanan atau minuman.
2. Membantu *chef* dalam proses pengelolaan antrian pesanan menu di dapur.
3. Memudahkan dalam mengontrol data masukan dan keluaran dalam penyajian informasi tentang proses pemesanan sehingga pembuatan laporan dapat dilakukan dengan cepat dan akurat.
4. Meningkatkan efektifitas dalam pengelolaan data agar dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan lengkap serta dapat dihasilkan setiap saat jika diperlukan.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penulisan penelitian ini terdapat batasan-batasan, agar permasalah tidak terlalu melebar adapun batasan-batasan yang telah di tentukan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berjalan pada *platform* android yang memiliki profil dan konfigurasi yang didukung oleh LAN.
2. Dapur dan kasir mengunakan komputer dengan antarmuka berbasis *web* dengan script PHP pada *Framework Codeigniter* dan sisi pelanggan menggunakan android studio.
3. Sistem operasi minimum untuk aplikasi yang akan dibangun adalah Android versi 2.2 (*Froyo*).
4. Aplikasi android ini bisa digunakan oleh pelanggan karena *platform* akan di tempatkan disetiap meja di Cafe Rumpoet.
5. Aplikasi di android ini hanya mengolah pemesanan, dan ketersediaan data makanan atau minuman.
6. Pada sistem informasi kasir hanya mengolah data pesanan untuk *bill* pelanggan dan pembuatan laporan keuangan.
7. Untuk sistem informasi pantri hanya bisa digunakan oleh kepala dapur untuk mengatur antrian pesanan dan memasukan stok.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam pembangunan aplikasi pemesanan makanan dan minuman ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode penelitian yang meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu pemikiran ataupun suatu peristiwa masa sekarang. Metode penelitian ini terdiri dua tahapan, yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

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.

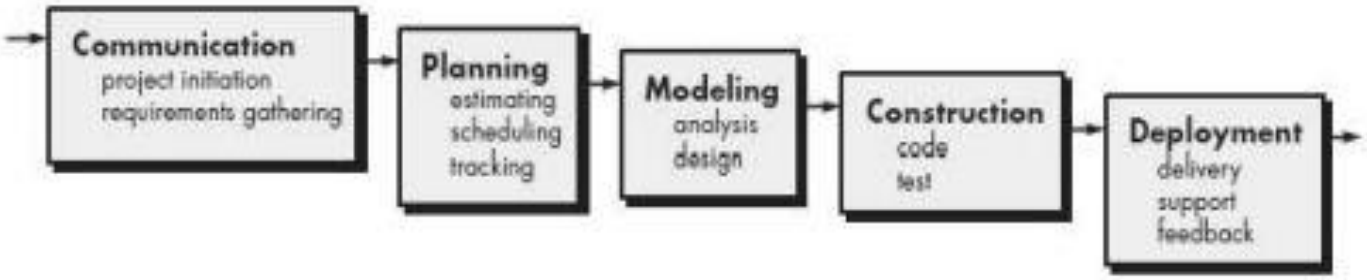
3. Wawancara.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil dengan narasumber. Wawancara dilakukan langsung kepada pengelola Cafe Rumpoet.

1.5.2 Tahap Pembangunan 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 Model *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,* dantahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan pelanggan, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.
2. *Planning,* proses 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 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,* merupakan proses membuat kode. 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 pengguna. 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. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan yang ada di Rumpoet Café, mencoba mengidentifikasi permasalahan pada sistem pemesanan, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian , 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.

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 tugas akhir.