

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini berkembang sangat pesat, hal ini disebabkan oleh banyaknya kebutuhan akan sistem informasi bagi semua jenis organisasi. Dengan adanya sistem informasi, diharapkan dapat meningkatkan kinerja dari organisasi tersebut. Dampak dari perkembangan teknologi dan informasi itu sendiri dapat dilihat dari banyaknya pengguna media informasi pada instansi atau perusahaan. Dalam dunia bisnis, pelayanan yang baik untuk pelanggan merupakan kunci utama menuju kesuksesan. Dengan memberikan pelayanan yang baik pelanggan akan merasa senang dan dengan pelayanan yang baik pula tentu pelanggan akan selalu percaya untuk terus menggunakan produk yang diproduksi oleh perusahaan tersebut.

Adanya kepercayaan dari pelanggan tentu akan memberikan keuntungan tersendiri bagi instansi atau perusahaan. Pemanfaatan sistem informasi pada organisasi tidak hanya terbatas pada instansi pemerintahan maupun bisnis namun juga telah mulai merambah pada usaha kuliner seperti rumah makan. Sistem informasi yang dimanfaatkan pada bidang usaha kuliner pada umumnya bertujuan untuk meningkatkan pelayanan informasi yang baik bagi penggunanya maupun bagi pelanggan rumah makan tersebut.

Tempat makan di JfoodCourt Jamtos Jambi merupakan salah satu bentuk usaha dalam bidang kuliner. Tempat makan ini terdapat 6 tenant (stand) dan juga terdapat banyak macam-macam sajian makanan yang beberapa sajiannya merupakan makanan asli Indonesia. Seperti tempat makan pada umumnya, proses pemesanan makanan dan minuman pada tempat makan ini masih menggunakan selembaran kertas untuk menulis makanan dan minuman yang akan dibeli.

Permasalahan yang ada pada tempat makan Jfoodcourt Jamtos Jambi terdapat pada kasir, ramainya pengunjung yang membeli makanan dan minuman menyebabkan penumpukan antrian pada saat melakukan transaksi pembayaran karena kasir harus mengantarkan validasi pembayaran yang telah dilakukan oleh pelanggan ke tenant-tenant tersebut. Sering juga kasir tidak dapat mengantarkan validasi pembayaran ke tenant, karena pada saat mau mengantarkan validasi pelanggan selalu datang untuk melakukan transaksi pembayaran.

Adapun lagi jika kasir lambat mengantar validasi ke tenant-tenant, maka yang ditenant pun juga bingung untuk menyiapkan atau mengantar makanan dan minuman yang telah dipesan oleh pelanggan, karena ditenant belum dapat bukti validasi dari kasir jika pelanggan yang sudah memesan makan dan minum tadi sudah melakukan transaksi pembayaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul **“PERANCANGAN APLIKASI VALIDASI PEMESANAN MAKANAN DI JFOODCOURT JAMTOS JAMBI”**

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat disimpulkan permasalahan penelitian yaitu “ Bagaimana cara merancang sebuah aplikasi validasi pemesanan makanan di Jfood court Jamtos Jambi?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar ruang lingkup penelitian tidak meluas serta untuk menghindari hal-hal yang kiranya tidak sesuai dengan penelitian, maka penulis membatasi permasalahan yang ada yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi validasi pemesanan menu makanan antara kasir dan tenant.
2. Proses pembayaran dilakukan di kasir.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang sebuah aplikasi yang mempermudah proses transaksi pembayaran.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi validasi pemesanan makanan yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pelayanan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat menjadi alat bantu untuk mengurangi penumpukan pelanggan yang sering terjadi pada saat melakukan transaksi pembayaran.
2. Aplikasi ini membantu memberikan informasi lebih cepat untuk memberitahu pelanggan yang telah melakukan transaksi pembayaran.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan ilmiah dapat dilihat melalui sistematika penelitian yang meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan dan ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori mengenai definisi yang melandasi penelitian yang dilakukan serta konsep teoritis yang digunakan. Definisi yang dimaksud antara lain definisi

perancangan, aplikasi, data, informasi, *elektronik menu* (E-Menu), alat-alat bantu yang digunakan dalam proses pembuatan program.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama melakukan penelitian, metode dan pendekatan yang digunakan serta perangkat yang digunakan dalam merancang dan mengembangkan sistem baik *hardware* dan *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian yang dipilih, menganalisis sistem yang berjalan, menganalisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang baru.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi tentang hasil implementasi dari rancangan sistem yang telah dibuat serta hasil yang dicapai dari pengujian sistem.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang penutup dari penelitian ilmiah yang berisi kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan hasil penelitian.