

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat, hampir seluruh kegiatan manusia dibantu oleh kecanggihan teknologi sehingga memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi secara mudah dan cepat. Kemudahan seperti ini sangat berguna saat kita ingin saling berbagi maupun bertukar informasi secara efektif. Kemudahan lainnya yang dapat dirasakan dengan perkembangan teknologi saat ini adalah kita mampu melakukan pemesanan makanan ataupun minuman secara online tanpa harus mendatangi stand makanan yang tersedia.

Universitas Dinamika Bangsa (UNAMA) merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang terletak di Provinsi Jambi yang resmi beroperasi sejak bulan Februari Tahun 2020. Saat ini Universitas dinamika bangsa jambi memiliki 2 gedung perkuliahan yang dikenal dengan sebutan gedung A dan gedung B.

UNAMA memiliki fasilitas kampus yang sangat mendukung kegiatan mahasiswa yaitu berupa masjid, ruang olahraga, wifi corner, ruang parkir luas dan yang tidak kalah penting UNAMA memiliki fasilitas kantin yang cukup lengkap. Fasilitas kantin di UNAMA memiliki 9 stand makanan dan 1 stand minuman yang sangat lengkap, ditambah lagi di kantin UNAMA juga dilengkapi fasilitas internet Wifi.Id untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung yang didominasi oleh mahasiswa dan Dosen UNAMA. Dengan fasilitas kantin yang sangat lengkap dan nyaman seperti ini membuat

para pengunjung sering menghabiskan waktu istirahat mereka di kantin UNAMA sambil memesan makanan dan minuman yang tersedia.

Saat ini pemesanan makanan dan minuman di kantin UNAMA masih bersifat konvensional yaitu para pengunjung harus mendatangi stand setiap ingin memesan makanan dan minuman yang mereka inginkan. Tetapi, terdapat beberapa pengunjung yang sedang nyaman berkumpul di kantin tapi mereka sangat lelah untuk mendatangi stand makanan dan minuman, pengunjung akan memesan makanan dan minuman apabila melihat pemilik stand sedang mengantar makanan ke tempat yang berada didekat mereka. Cara yang dilakukan pengunjung seperti ini seringkali membuat para pemilik stand lupa bahwa sudah ada pengunjung yang memesan makanan ke mereka, sehingga menyebabkan para pengunjung tidak mendapatkan makanan dan minuman yang telah mereka pesan sebelumnya.

Hal serupa pun juga terasa bagi dosen yang sedang berada di ruangan kerja tapi ingin sekali makan ataupun minum di ruangan kerja. Para dosen harus turun ke kantin terlebih dahulu untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman kepada pemilik stand lalu meminta kepada pemilik stand untuk mengantar pesanan tadi ke ruangan kerja dosen.

Kesulitan lain yang dirasakan oleh pemilik stand dan minuman adalah ketika mereka ingin mengantar makanan dan minuman yang telah di pesan pengunjung. Pemilik stand harus mengingat wajah para pengunjung saat melakukan pemesanan untuk mempermudah proses pencarian tempat dimana pesanan pengunjung akan diantarkan agar tidak terjadi kesalahan saat memberikan pesanan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti memiliki keinginan untuk melakukan sebuah penelitian untuk membantu proses pemesanan makanan dan minuman yaitu merancang sebuah “APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA KANTIN UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana merancang sebuah “APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA KANTIN UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA JAMBI”.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam mengkaji suatu permasalahan dibutuhkan pembatasan agar penyajiannya lebih terarah dan tepat sasaran sesuai yang telah ditentukan sebelumnya. Maka dari itu penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk pemesanan makanan dan minuman di kantin Gedung A Universitas Dinamika Bangsa.
2. Aplikasi ini hanya bisa digunakan pengunjung internal kantin UNAMA saja yaitu Karyawan, Dosen dan Mahasiswa
3. Perancangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya, Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti didalam penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi *E-Canteen* pemesanan makanan dan minuman pada kantin Universitas Dinamika Bangsa Kota Jambi.

1.4.2 MANFAAT PENELITIAN

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

- a. Manfaat bagi penjual makanan
 - Sebagai sarana untuk mempermudah menemukan lokasi tempat duduk pengunjung.
 - Meminimalisir kesalahan dalam pembuatan pesanan yang telah dipesan oleh pengunjung.
- b. Manfaat pengunjung
 - Dengan adanya aplikasi ini manfaat yang terasa bagi pengunjung adalah para pengunjung tidak harus mendatangi penjual makanan dan minuman saat melakukan pemesanan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam sistematika penulisan ini di susun secara sistematis ke dalam enam bab. Dimana masing masing bab akan diuraikan permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian dengan menerangkan secara garis besar beberapa pengertian mengenai perancangan aplikasi *E-Kantin* pada Kampus Unama dan *unified modeling language* (UML) seperti *usecase diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*, dan alat bantu pembuatan sistem seperti Laravel 7.0, Xampp, My Sql.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode-metode observasi, pengambilan dokumen dan studi pustaka yang digunakan dan alat bantu yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi yang dibangun.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi mengenai analisa permasalahan dan solusi pemecahan masalah, analisa kebutuhan sistem, rancangan tampilan, struktur data yang

digunakan, rancangan struktur data yang digunakan, rancangan struktur program, serta rancangan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi hasil implementasi dari rancangan sistem yang dibuat sebelumnya, pengujian terhadap program yang telah dirancang, implementasi hasil rancangan, cara menjalankan program, dan analisa hasil yang dicapai oleh program.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang merupakan bab penutup agar dapat bermanfaat untuk para pembaca. Dan juga berisi jawaban dari masalah yang diajukan oleh penulis yang diperoleh dari penelitian dan saran yang diajukan kepada pihak-pihak terkait dalam kerja praktek ini.