

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Saat ini kebutuhan terhadap informasi sangat penting sehingga menuntut informasi harus dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Salah satu media yang sudah semakin akrab dengan masyarakat saat ini adalah situs-situs web. Karena fungsinya situs web bisa memberikan informasi dengan lengkap dan tidak terlalu banyak mengeluarkan biaya. Adanya web dapat mengurangi terjadinya kesalahan yang tidak diinginkan sehingga dapat meningkatkan kinerja yang lebih efisien dan kecepatan operasional pada bidang tertentu.

Website didunia internet telah merambah disegala bidang aspek kehidupan salah satunya dalam bidang bisnis coffee shop, dengan internet kita bisa melakukan pemesanan makanan secara online yang sering disebut E-Order. E-order merupakan sistem pemesanan secara online yang dilakukan melalui media internet. Dengan adanya E-order pemesanan dapat dilakukan dengan mudah yaitu pelanggan tidak perlu melihat papan menu, menunggu pelayan datang ke meja untuk mencatat pesanan. E-order ini dapat menjadi asisten digital yang akurat untuk menunjang segala aktivitas pelayan dan pelanggan dalam sebuah cafe. JU KOPI merupakan salah satu tempat makan dan minum yang ada di Jambi yang ramai dikunjungi JU KOPI menyediakan

papan daftar menu yang digunakan cafe sebagai alat untuk membantu pelanggan memilih dan memesan makanan atau minuman yang tersedia. Namun, kekurangan dari daftar papan menu ini adalah tidak dapat bertahan lama atau bisa rusak. Selain itu system pemesanan menu makanan yang ada di JU KOPI masih menggunakan cara manual, pelayan menghampiri meja / customer memesan melihat papan daftar menu.

Pelayan datang ke meja untuk memberikan menu makanan, terkadang sulit untuk memanggil pelayan datang ke meja pelanggan yang akan memesan menu makanan. Kendala ini sering membuat pengunjung merasa kesal karena harus menunggu lama saat memesan makanan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka solusi yang ditawarkan adalah menyediakan suatu layanan sistem E-order untuk menggantikan proses pemesanan secara manual, sehingga pengerjaan pemesanan secara manual yang kurang efisien dapat dikurangi dengan aplikasi ini. Dengan ini penulis mengangkat judul **“PERANCANGAN APLIKASI E-ORDER SERVICE PADA JU KOPI KOTA JAMBI”**

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang aplikasi pemesanan pada Coffee Shop JU KOPI
Menggunakan Sistem E-ORDER ?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam Skripsi ini antara lain :

1. Penelitian ini hanya membahas hal-hal yang berkaitan dengan sistem yang akan dibuat atau dibangun pada JU KOPI
2. Bar dan kasir menggunakan komputer dengan antarmuka berbasis web dengan script PHP dan meja pelanggan menggunakan smartphone.
3. Metode pemodelan sistem yang dibuat menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* yaitu : *use case diagram, class diagram, activity diagram.*
4. Tools yang digunakan adalah Dreamweaver CS5, XAMPP, dan Google Chrome
5. Sistem hanya dapat diakses dalam jaringan local (internet).

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian adalah :

Menghasilkan sistem pemesanan makanan dan minuman menggunakan smartphone yang menjadi solusi untuk meningkatkan pelayanan pada JU KOPI.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pemilik menemukan solusi untuk perusahaan khususnya pada karyawan dalam menggunakan sistem yang terkomputerisasi ini, dapat memberikan informasi dengan cepat, tepat dan akurat serta dapat menghemat waktu dalam pengolahan data-data yang dibutuhkan.

2. Bagi pengguna hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan bagi pembaca atau bagi peneliti.
3. Bagi pelanggan dapat membantu dalam melakukan pemesanan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai penulisan Skripsi, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini terdiri dari konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian, serta kutipan-kutipan yang diambil dari buku, jurnal, dan sebagainya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai parameter penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan teknik pengumpulan data penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan mengenai persiapan kebutuhan metode perancangan perangkat alat bantu ajar, serta hasil dari perancangan tersebut

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang batasan implementasi, implementasi kelebihan dari program dan kekurangan dari program dan cara menjalankan program serta analisis hasil program.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan