

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Sistem informasi pelayanan pemesanan makanan dan minuman merupakan suatu aktifitas dalam sebuah usaha kuliner yang memanfaatkan teknologi, guna membantu pelanggan menentukan pilihan pesanan serta membantu penjual menyediakan jumlah kesediaan pesanan dengan lebih cepat tanggap dan tepat [1]. Dengan seiring perkembangan teknologi, sistem informasi pelayanan pemesanan makanan dan minuman dapat mempermudah pelaku usaha untuk memaksimalkan suatu kinerja yang dapat memenuhi kebutuhannya untuk mendukung kegiatan pemesanan, pembayaran dan penyampaian informasi dengan memanfaatkan website sehingga membantu dalam meningkatkan penjualan yang sedang dilakukan salah satunya dalam usaha warung kopi [2].

Warkop Gofar merupakan warung kopi, kafe, atau kedai kopi (umumnya disingkat Warkop) yang utamanya menyajikan kopi dari berbagai jenis di antaranya espresso, latte dan cappuccino. Tidak hanya menyediakan minuman tetapi juga dapat menyajikan makanan seperti camilan ringan, buah, atau kue kering dan sebagainya. Warkop Gofar bermula dari bisnis kecil yang dioperasikan oleh pemilik hingga menjadi usaha yang cukup besar dengan model bisnis waralaba. Warkop Gofar dapat dilihat sebagai pusat interaksi sosial, memberi kesempatan kepada masyarakat untuk berkumpul, berbicara, menulis, membaca, menghibur satu sama lain, atau menghabiskan waktu, baik secara individu atau dalam kelompok kecil.

Pada sistem yang sedang berjalan saat ini proses pemesanan makanan dan minuman Warkop Gofar dilakukan masih secara manual yaitu pelayan menemui konsumen satu persatu kemudian mencatat menggunakan kertas dan pena sebagai media mencatat pesanan konsumen sehingga terdapat beberapa kendala yaitu saat konsumen melakukan pemesanan kerap kali terjadinya antrian yang mengharuskan konsumen untuk menunggu lama karena pelayan mencatat pesanan tidak hanya pada satu konsumen saja, memiliki beragam menu namun tidak informatif karena tidak menjelaskan secara detail makanan dan minuman yang di tawarkan, serta proses transaksi dilakukan secara manual yaitu hanya menggunakan catatan sebagai media pengolahan datanya sehingga proses transaksi tersebut tidak terarsip dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menuangkan dalam bentuk laporan dengan judul **“Perancangan Sistem informasi Pelayanan Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Pada Warkop Gofar Berbasis Web”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah sebagai suatu kalimat pernyataan yang disusun berdasarkan masalah dan akan ditemukan solusinya dalam suatu proses penelitian yaitu : Bagaimana merancang Sistem Informasi Pelayanan Pemesanan Menu Makanan dan Minuman pada Warkop Gofar berbasis Web?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari tema dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik berdasarkan tema dan judul tersebut. Adapun batasan masalahnya mencakup:

1. Aktor terdiri dari tiga yaitu kasir atau admin, pelayanan dan juru masak.
2. Pengolahan data ditujukan data pelanggan, data pelayan, data juru masak, data pemesanan, data makanan dan data minuman.
3. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
4. Permodelan sistem menggunakan Metode UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Usecase* diagram, *Activity* diagram dan *Class* diagram.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan khususnya Pelayanan Pemesanan Menu pada Warkop Gofar.
2. Merancang Sistem informasi pemesanan Menu Makanan dan Minuman berbasis Web dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan DBMS MySQL.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Diharapkan membantu dalam mencari data, mengelola data dan membuat laporan.
2. Diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam memilih Menu Makanan dan Minuman.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini disajikan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai studi literatur yang bersumber dari buku-buku, jurnal maupun internet yang memuat konsep-konsep teoritis dan digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian serta membantu penulis supaya memiliki landasan teori yang baik mengenai penelitian yang dilakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai tahapan proses dilakukan selama mengerjakan penelitian (mengembangkan perangkat lunak), Metode yang digunakan

serta *Tools* (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *software* maupun *hardware*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis melakukan analisis terhadap gambaran umum objek penelitian, sistem yang sedang berjalan, kebutuhan perangkat lunak/system, output, input, kebutuhan data serta melakukan perancangan terhadap output, input, struktur data yang digunakan, struktur program dan rancangan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang dan uji coba terhadap sistem informasi yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan tentang penutup yang berisi kesimpulan setelah program aplikasi selesai dibuat dan saran yang terkait dengan hasil penelitian ini.

