

BAB I

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. Kemajuan serta perkembangan suatu perusahaan tidak lepas dari berbagai aktivitas yang ada didalam tubuh perusahaan itu sendiri.

Android merupakan sistem operasi terbaru yang memiliki kelebihan dibandingkan dengan perangkat *mobile* lainnya. Android juga menggunakan sistem layar sentuh (*touch screen*) yang memudahkan pelanggan dalam penanganan navigasinya. Aplikasi Elektronik Menu atau umumnya sering dikenal orang dengan singkatannya E-Menu App. E-Menu App merupakan aplikasi restoran berbasis web yang dapat diakses dengan android dapat memudahkan *owner* restoran untuk memantau, mengatur dan mengelola bisnis kuliner. Aplikasi restoran ini dapat menjadi asisten digital yang akurat untuk menunjang segala aktivitas *owner* restoran. Mulai dari memantau stok barang, penjualan, pemesanan serta transaksi omset perhari maupun perbulan.

Angkringan MJ merupakan salah satu tempat untuk tongkrongan anak-anak muda dan mudi yang menyediakan berbagai makanan dan minuman yang ada di Jambi yang ramai dikunjungi. Angkringan MJ menyediakan daftar menu atau buku menu sebagai alat untuk membantu *customer* memilih dan memesan makanan ataupun minuman yang tersedia. Namun, kekurangan dari buku menu ini adalah, tidak dapat bertahan lama alias bisa rusak. Selain itu sistem pemesanan menu makanan yang ada di Angkringan MJ masih menggunakan cara yang seperti biasa, pelanggan mencatat apa saja pesannya ke nota pemesanan menu makanan. Pelayan harus menghampiri meja pengunjung yang dilayani pertama kemudian menyerahkannya ke dapur, tetapi pelayan tersebut tidak sempat ke dapur untuk menyerahkan pesanan meja pertama dikarenakan pengunjung pada meja yang berbeda ingin memesan juga. Sehingga pesanan yang dipesan pengunjung pada meja pertama belum sempat disampaikan ke dapur. Pelanggan juga harus menunggu pelayan datang ke meja makanan untuk memberikan nota pemesanan dan menu makanan, terkadang sulit untuk memanggil pelayan datang ke meja makanan pelanggan yang akan memesan menu makanan. Kendala ini sering membuat pengunjung merasa kesal karena harus menunggu saat memesan makanan dan harus menunggu untuk mendapatkan makanan yang sudah lama dipesan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka solusi yang ditawarkan adalah :

1. Menyediakan suatu layanan Sistem E-Menu sehingga dapat mengakses melalui jaringan Wi-Fi.

2. Membangun sebuah aplikasi E-Menu yang dapat menyediakan data informasi penjualan dan daftar menu yang terkomputerisasi.

Dengan itu penulis tertarik untuk mengangkat judul ”**PERANCANGAN SISTEM E-MENU BERBASIS WEB PADA ANGKRINGAN MJ**“.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah : Bagaimana menganalisis dan merancang sistem E-Menu berbasis *Web* menggunakan Wi-Fi dengan *smartphone* untuk mengatasi kelemahan – kelemahan yang ada di Angkringan MJ?

1.3 BATASAN MASALAH

Dari permasalahan diatas maka penulis membuat penelitian ini dengan batasan masalah, agar ruang lingkup permasalahan tidak terlalu besar serta untuk menghindari hal-hal yang kiranya tidak termasuk dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini antara lain :

1. Dapur dan kasir menggunakan komputer dengan antarmuka berbasis *Web* dengan *script PHP* dan pada meja pelanggan menggunakan *Smartphone*.
2. Tools yang digunakan adalah *Dreamweaver CS5*, *XAMPP*, dan *Google Chrome*.
3. Sistem perancangan yang digunakan adalah Use case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Flowchart Program, dan Flowchart Document.

4. E-Menu yang dirancang juga menyediakan Informasi : Profil, Jam Buka, Daftar Menu, Harga dan Cara melakukan pemesanan dan pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan.
5. Fitur yang disediakan yaitu : Login, Input Karyawan, Input Kategori, Input Meja, Input Menu, Cetak Laporan, Detil Penjualan, Menu Admin, Data Karyawan, Data Kategori, Data Meja, Data Menu, dan Data Pelanggan.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian maka tujuan dari penelitian adalah untuk :

1. Menghasilkan analisis sistem yang sedang berjalan serta menemukan permasalahan-permasalahan yang ada.
2. Menghasilkan sistem pemesanan makanan dan minuman menggunakan *smartphone* yang dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pelayanan pada Angkringan MJ.
3. Menghasilkan aplikasi pemesanan makanan dan minuman yang dapat membantu pelayan Angkringan MJ dalam menyampaikan pesan pelanggan ke bagian dapur dan kasir.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah disebutkan diatas, maka manfaat penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Menemukan solusi bagi pihak Angkringan MJ khususnya kepada para 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. Menciptakan sebuah sistem pemesanan berbasis web yang dapat digunakan untuk mengelola data pemesan dengan baik.
3. Dengan adanya sistem yang baru, diharapkan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang ditemui dalam sistem pengolahan data pada pihak Angkringan MJ dan memberikan kemudahan dalam pelayanan.

1.5 SISTEMATIKA PENELITIAN

Secara garis besar penulisan laporan akhir ini terdiri dari enam bab. Gambaran umum dari penulisan ilmiah dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang mendasari pembahasan karya tulis yang didapat melalui studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan. Yang menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*) seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan *layout* atau tampilan, rancangan input, rancangan algoritma program dari aplikasi yang akan dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

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

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atau hasil analisis dan

perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.