

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 omzet perhari maupun perbulan.

Pondok Sepoer merupakan salah satu tempat makan yang ada di Jambi yang ramai dikunjungi. Pondok Sepoer menyediakan daftar menu atau buku menu digunakan restoran adalah 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 Pondok Sepoer 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 penulis tertarik untuk mengangkat judul **”PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN DALAM JARINGAN WI-FI BERBASIS WEB PADA RESTORAN PONDOK SEPOER“**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana menganalisa sistem yang sedang berjalan untuk menemukan kelemahan-kelemahan yang ada Pada Pondok Sepoer?
2. Bagaimana merancang sistem pemesanan makanan dan minuman menggunakan jaringan Wi-fi dengan Smartphone ?
3. Bagaimana cara pemesanan makanan dan minuman dengan *smartphone* ini dapat memberitahu pesanan pelanggan ke bagian dapur dan kasir?

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. Penelitian ini hanya membahas hal-hal yang berkaitan dengan sistem yang akan dibuat atau dibangun pada restoran pondok sepoer.
2. Dapur dan kasir menggunakan komputer dengan antarmuka berbasis web dengan script PHP dan pada meja pelanggan menggunakan Smartphone.
3. Tools yang digunakan adalah *Dreamweaver CS5*, *XAMPP*, dan *Google Chrome*.

1.4 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 Pondok Sepoer.
3. Menghasilkan aplikasi pemesanan makanan dan minuman yang dapat membantu pelayan Pondok Sepoer dalam menyampaikan pesanan pelanggan ke bagian dapur dan kasir.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

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

1. Menemukan solusi bagi perusahaan restoran pondok sepoer 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

perusahaan restoran pondok sepoer dan memberikan kemudahan dalam pelayanan.

1.6 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 baik *hardware* dan *software*.

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

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.