

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rumah makan Selera Bu Fat merupakan rumah makan yang berada di kota Semarang dan berdiri pada tahun 1969. Saat ini Rumah Makan Selera Bufat memiliki 3 cabang yaitu yang pertama di Jalan Ariloka Raya Krobokan, yang kedua di Jalan Sukun Raya No 36 Banyumanik, yang ketiga di Jalan Depok Raya. Selera Bufat ini salah satu rumah makan yang menghadirkan berbagai makanan khas Jawa yang menjadi tujuan wisata kuliner, penikmat makanan khas Jawa dan saat jam makan tiba.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, penulis mendapatkan informasi dari narasumber yaitu pemilik rumah makan Selera Bu Fat mengatakan bahwa pelanggan dapat menikmati makanan khas Jawa yang ada di rumah makan Selera Bufat dengan cara makan di rumah makan atau melalui *delivery order*. Bagi pelanggan yang menikmati makanan dengan cara *delivery order* dapat dilakukan dengan menghubungi rumah makan melalui telepon. Pelanggan *delivery order* seringkali mengalami kesulitan, diantaranya pelanggan tidak mengetahui menu makanan apa saja yang dihidangkan, bagaimana detail deskripsi menu dan harga yang terdapat pada menu makanan. Kesulitan yang dihadapi oleh pelanggan tidak hanya bagi pelanggan *delivery order*, namun pelanggan yang menikmati makanan di rumah makan juga mengalami kesulitan, diantaranya pelanggan harus menunggu lama untuk mengantri tempat duduk yang kosong dan menunggu pesanan makanan yang telah dipesan, dikarenakan rumah makan yang selalu penuh dan memiliki antrian panjang. Selain itu pelanggan tidak mendapatkan kepastian terkait informasi ketersediaan meja dan menu makanan. Hal tersebut berdampak bagi pelanggan yang tidak mempunyai banyak waktu.

Pekerja rumah makan juga mengalami kesulitan, diantaranya mengalami kesulitan ketika menangani pemesanan secara *delivery order*, karena pelanggan sebelum memesan pasti menanyakan terlebih dahulu menu apa saja yang dapat dipesan, bagaimana detail deskripsi menu dan harganya, sedangkan pekerja rumah makan tidak memiliki *job desk* khusus menangani *delivery order*. Hal tersebut membuat pelayanan *delivery order* menjadi terbengkalai karena pekerja rumah makan tidak dapat menerima telepon, dikarenakan sedang melayani pelanggan di tempat maupun melakukan pekerjaan lainnya. Begitupun sebaliknya apabila pekerja sedang melayani pelanggan *delivery order* yang memesan dengan bertanya tanya terlebih dahulu maka membuat pekerjaan pekerja rumah makan terbengkalai.

Dari permasalahan di atas diperlukan suatu sistem yang akan memudahkan pelanggan dalam melakukan *delivery order* makanan dan pemesanan tempat secara *online*. Tidak hanya pelanggan yang dimudahkan oleh sistem, pekerja rumah makan juga dapat dengan mudah menangani pelanggan ketika melakukan pemesanan makanan. Oleh karena itu dibuatlah Aplikasi Pemesanan Makanan dan Tempat Rumah Makan Selera Bu Fat Secara *Online* Berbasis Web. Fungsionalitas dari sisi pelanggan ada dua yaitu pelanggan dapat melakukan *delivery order* dengan melihat menu, detail deskripsi makanan dan harga. Fungsionalitas yang kedua yaitu pelanggan dapat melakukan pemesanan tempat sesuai dengan jumlah kursi yang dibutuhkan, tanggal, waktu. Fungsionalitas dari sisi penjual yaitu aplikasi dapat membantu menangani pekerja rumah makan ketika pelanggan melakukan pemesanan, sehingga dapat memaksimalkan proses bisnis yang terjadi di rumah makan karena telah meminimalisasi waktu tunggu pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah yang terjadi yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana pelanggan *delivery order* dapat dengan mudah melakukan pemesanan, jika pelanggan tidak mengetahui menu dan harga yang disediakan oleh rumah makan Selera Bufat?
2. Bagaimana cara memesan tempat secara *online* ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang didapat, terdapat tujuan untuk mengatasi masalah tersebut. Hal ini penulis bertujuan untuk melakukan pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Tempat RM Selera Bufat Secara *Online* Berbasis Web, aplikasi tersebut memenuhi kebutuhan pengguna sebagai berikut.

1. Membuat aplikasi pemesanan makanan secara *online* dengan menampilkan daftar menu makanan, detail deskripsi makanan dan detail harga untuk layanan *delivery order*.
2. Membuat aplikasi pemesanan tempat secara *online*

1.4 Batasan Masalah

1. Aplikasi tidak memiliki fitur *tracking* yang dapat dilihat oleh pembeli, sehingga pembeli tidak dapat melihat keberadaan pesanan makanannya.
2. Pelanggan dapat melakukan pemesanan jika pelanggan sudah memiliki akun atau sudah melakukan registrasi.
3. Menu pemesanan tempat tidak memiliki ketentuan waktu untuk pelanggan yang sedang menggunakan tempat tersebut, sehingga tidak dapat dipastikan waktu yang tepat untuk menunggu giliran.
4. Proses pembatalan pemesanan dilakukan di luar sistem.

1.5 Definisi Operasional

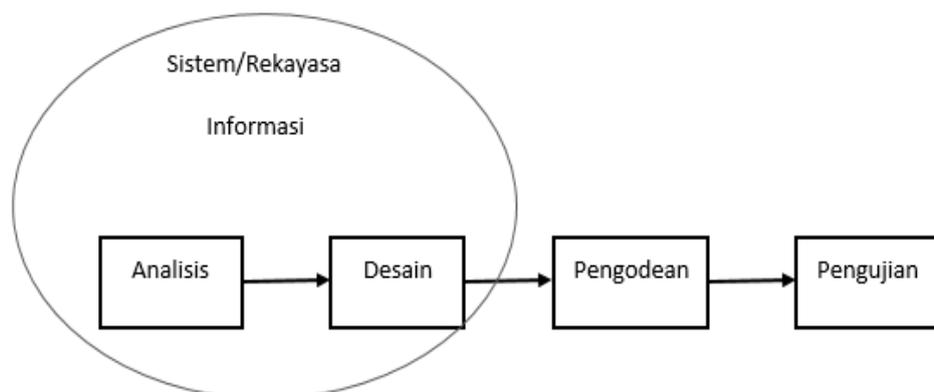
Aplikasi Pemesanan Makanan dan Tempat Rumah Makan Selera Bu Fat secara *Online* Berbasis Web merupakan sebuah aplikasi untuk memudahkan aktifitas bagi penjual dan pelanggan dalam melakukan pemesanan. Pengguna aplikasi ini yaitu pekerja sebagai admin pengelola aplikasi ketika pelanggan melakukan pemesanan, pemilik rumah makan sebagai admin untuk kelola user maupun kelola laporan penjualan. Aplikasi ini memiliki fungsionalitas bagi pelanggan yaitu diantaranya pelanggan dapat memesan makanan dengan layanan *delivery order* dan memesan tempat secara *online*. Pelanggan dapat menyelesaikan transaksi pemesanannya dengan melalui pembayaran transfer maupun pembayaran tunai. Aplikasi ini juga memiliki fungsionalitas untuk pekerja rumah makan yaitu pekerja dapat kelola pemesanan makanan, kelola pemesanan tempat, kelola detail daftar menu, lihat pembayaran

dan kelola laporan. Pemilik rumah makan juga dapat kelola lapora dan kelola user dari aplikasi. Aplikasi yang dibangun ini dapat melakukan penyimpanan *database* dengan mudah, karena menggunakan MySQL. Aplikasi ini dirancang berbasis *web* sehingga bahasa pemograman yang digunakan yaitu PHP.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk melakukan pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Pemesanan Tempat RM Selera Bu Fat secara *Online* Berbasis Web yaitu dengan menggunakan metode SDLC. SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik).

SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahapan prosesnya, salah satunya yaitu model *Waterfall*. Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). [1] Berikut adalah gambar model *waterfall*:



Gambar 1 Ilustrasi Model Waterfall [1]

1.6.1 Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Pada tahapan ini penulis melakukan analisis untuk memperoleh informasi agar aplikasi sesuai yang diharapkan, analisis tersebut diantaranya yaitu :

A. Wawancara

Pada tahapan ini penulis melakukan wawancara ke rumah makan Selera Bu Fat. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi kepada narasumber untuk mengetahui kebutuhan *user* kemudian penulis melakukan analisis dari informasi yang diperoleh.

B. Survey

Pada tahapan ini penulis melakukan survey ke rumah makan Selera Bu Fat dengan tujuan untuk melihat secara langsung proses bisnis yang terjadi.

1.6.2 Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

Pada tahapan ini penulis melakukan desain, agar desain yang dilakukan dapat menterjemahkan pada perancangan perangkat lunak sebelum melakukan pembuatan kode program. penulis melakukan desain dengan menggunakan tools yEd Graph Editor untuk membuat *flowmap*, ERD, *use case* dan *class diagram*.

1.6.3 Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

Pada tahapan ini penulis melakukan pembuatan kode programan dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dengan menggunakan *framework* CI (*Code Igniter*), *HTML*, *CSS* dan database *MySQL*. Pembuatan kode program adalah proses penulisan bahasa pemograman untuk pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Pemesanan Tempat RM Selera Bu Fat secara *Online* Berbasis Web.

1.6.4 Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan diinginkan.

Pada tahapan ini penulis melakukan pengujian aplikasi dengan menggunakan *Blackbox Testing*. Penulis melakukan pengujian untuk memastikan pernyataan aplikasi setelah diuji apakah masih terdapat kesalahan atau tidak.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Penulis melakukan pembuatan proyek akhir selama 8 bulan pada bulan Oktober 2016 sampai bulan Mei 2017. Adapun jadwal kerja penulis adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	2016			2017				
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Analisa Kebutuhan								
2	Desain								
3	Pengkodean								
4	Implementasi								
5	Pengujian								
6	Pembuatan Dokumen								
7	Seminar								
8	Sidang								