

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kafe merupakan tempat yang enak digunakan sebagai tempat untuk berkumpul atau sekedar bersantai untuk melepas lelah sehabis beraktivitas. Kafe biasanya menyediakan minuman dan makanan ringan sebagai hidangan. Kafe juga biasanya menyediakan live musik sebagai hiburan untuk pengunjung sambil menikmati makanannya.

Pada proyek akhir ini, diambil studi kasus pada Kafe Elther yang berlokasi di daerah Dayeuh Kolot, Bandung. Kafe ini merupakan salah satu kafe yang menyediakan berbagai makanan dan minuman. Dalam menjalankan usahanya, pelayanan Kafe Elther masih menggunakan system *paper-based*. Hal tersebut menyulitkan karyawan dalam melayani pengunjung, apalagi disaat kafe sedang ramai. Pada saat itu pelayan bingung harus mendatangi pengunjung dan harus menulis pesanan pengunjung di kertas. Ditambah lagi sistem pembayaran yang masih manual dan pengunjung masih harus mendatangi kasir untuk melakukan proses pembayaran.. Pemilik restoran di Kafe Elther pun masih harus memantau atau datang ke kafe untuk memantau bahan bahan apa yang kurang dan jumlah pemasukan perhari berapa. Hal ini cukup memakan waktu dan tidka efektif. Maka dari itu Kafe Elther harus membutuhkan sistem yang lebih baik. Untuk mempermudah pelayan kafe agar tidak pakai *paper-based* lagi dalam melayani konsumen , dibuatlah aplikasi makanan dan minuman berbasis *web*. Sistem pemesanan makanan dan minuman melalui *web* telah dibuat oleh Muhammad Fakhri Amin dkk[1] dalam jurnal mereka dimana mereka membuat aplikasi pemesanan dan transaksi pembayaran makanan dan minuman berbasis *web*, konsumen dapat melakukan pemesanan makanan dan pembayaran melalui *web*. Ada juga yang membuat aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *web* mobile oleh islamah illahiya. Ada juga yang membuat aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *web* mobile oleh islamah illahiya.[2] Namun pada jurnal ini mereka tidak membuat sistem pembayaran *virtual money*, pemberian *rating*

terhadap kafe, dan *manager* hanya bisa melihat penjualan makanan per-periode saja.

Untuk mengatasi permasalahan diatas , maka dibuatlah sebuah aplikasi yang dapat memberikan solusi dalam mengerjakan pelayanan transaksi dan pemesanan pada sebuah kafe, membuat aplikasi untuk manajer dalam mengelola Kafe Elther dan juga membuat konsumen dapat melakukan pembayaran melalui *virtual money*. Dengan adanya nomor pemesanan yang terletak pada setiap meja untuk melakukan pemesanan makanan yang di Kafe Elther, sehingga tidak terjadi pertukaran pemesanan. Pengunjung datang kemudian *connect wifi* Kafe Elther , pengunjung langsung terhubung ke menu *login* makanan, kemudian data pesanan masuk dapat dilihat oleh kasir dan pada bagian dapur. Jadi pelayan datang kemeja hanya mengantar makanan saja. Pengunjung bisa melakukan pembayaran melalui *virtual money* dan memberi *rating* terhadap makanan setelah selesai melakukan pembayaran, konsumen tidak perlu melakukan pembayaran ke kasir. Manajer kafe pun hanya tinggal memantau bahan makanan apa saja yang kurang, pemasukan setiap harinya, pendapatan kafe, pengeluaran kafe *feedback* dari pelanggan, grafik penjualan makanan dan daftar gaji karyawan di web manajer.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari Proyek Akhir ini, sebagai berikut :

1. Membuat fitur untuk mengelola gaji karyawan Kafe Elther
2. Membuat sebuah aplikasi untuk menghubungkan antara kasir, pelanggan, dapur.dan manajer.
3. Membuat sebuah aplikasi untuk manajer dalam mengelola Kafe Elther.

Adapun manfaat pada Proyek Akhir ini, sebagai berikut :

1. Mempermudah karyawan Kafe dalam melayani tamu.
2. Dapat mengimplementasikan teknologi tepat guna untuk Kafe Elther.
3. Mempermudah pemilik Kafe dalam mengelola Kafe Elther.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah , sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat sistem untuk pembayaran tanpa pembeli harus ke kasir ?
2. Bagaimana cara menghubungkan pesanan pelanggan, kasir dan dapur ?
3. Bagaimana cara manajer mengakses Kafe Elther ?

1.4 Batasan Masalah

Dalam Proyek Akhir ini, dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Untuk pelayanan *take away* dilakukan secara manual.
2. Untuk Laporan data di manajer hanya berupa gaji karyawan, rekapitulasi penjualan makanan, pengeluaran kafe, pendapatan kafe, *feedback* pelanggan, gaji karyawan, grafik penjualan dan *top 10* makanan dan minuman.
3. Perhitungan gaji karyawan masih manual.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi yang akan dilakukan dalam Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Kajian pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul proyek akhir sehingga dapat membantu dalam pembuatan proyek akhir.

2. Konsultasi dan Diskusi

Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan juga berdiskusi dengan orang-orang yang mengerti aplikasi berbasis web agar mendapatkan masukan-masukan yang dapat dijadikan pertimbangan dalam proyek akhir ini.

3. Perancangan

Perancangan desain aplikasi web yaitu proses penerapan setelah didapatkan referensi.

4. Pembuatan

Tahap selanjutnya setelah merancang sistem dilakukan proses pembuatan.

5. Pengujian

Proses ini bertujuan untuk memastikan sistem bekerja dengan baik dan mencari kesalahan yang mungkin terjadi pada sistem

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan Proyek Akhir ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab, dengan uraian sebagai berikut :

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi, dan sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini memuat teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam menyusun proposal untuk perancangan Proyek Akhir ini.

3. BAB III PERANCANGAN SISTEM

Meguraikan tentang perancangan sistem yang mencakup perancangan dan pemodelan sistem

4. BAB IV HASIL DAN PENGUJIAN

Berisi tentang implementasi hasil dan Pengujian fungsionalitas per sub-sistem dan sistem secara keseluruhan agar memperoleh hasil yang diharapkan

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini adalah bab penutup yang berisi kesimpulan dari hasil Proyek Akhir ini dan saran untuk pengembangan-pengembangan selanjutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi Tentang sumber pengambilan teori yang digunakan pada Proyek Akhir ini.