

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman yang modern ini teknologi semakin berkembang pesat menjadi lebih canggih dan lebih maju. Banyak bidang usaha yang sedang berlomba-lomba untuk berinovasi agar dapat meningkatkan keefektifitasan sistem pada usaha tersebut, salah satunya yaitu pada bidang usaha kuliner.

Angkringan atau warung angkringan adalah salah satu bentuk cara berjualan makanan atau minuman yang mana menggunakan konsep warung dengan gerobak dan juga tenda yang sederhana. Untuk waktu operasional, warung angkringan biasanya buka dari sore hingga malam hari menjelang tengah malam [1]. Kafe angkringan Cahsaiki adalah kafe yang membawakan konsep angkringan yang berada di kota Bekasi, berdiri sejak tahun 2020. Menu yang diujakan oleh Cahsaiki adalah menu angkringan pada umumnya, seperti nasi kucing, sate telur puyuh, nasi bakar, dll. Tetapi yang membedakan dari angkringan yang lain adalah menu minumannya yang lebih umum ditemui di kafe, seperti *Red Velvet*, *Matcha Ice*, *Milo Dinosaur*, Dsb. Untuk pemesanan, pelanggan dapat memilih dan mengambil makanan yang berada di gerobak angkringan, lalu pelanggan dapat membayar sekaligus memesan minuman pada bagian kasir. Cahsaiki sudah memiliki banyak pelanggan, ketika pelanggan sudah mulai ramai, mereka dapat membuat antrean yang panjang pada bagian kasir dikarenakan kurang efektifnya sistem transaksi.

Antrean merupakan suatu kondisi ketika terdapat suatu keterlambatan pelayanan suatu objek akibat adanya antrean karena pelayanan mengalami kesibukan. Antrean terjadi karena adanya ketidakseimbangan antara ketersediaan dengan kebutuhan yang seimbang untuk melayani. Cahsaiki memiliki sistem transaksi yang mengharuskan kasir untuk menghitung terlebih dahulu makanan yang sudah pelanggan ambil, lalu menanyakan kepada pelanggan ingin memesan minuman apa, setelah itu kasir akan memasukkan pesanan pada tablet nya dan muncul total harga, ketika sudah dibayarkan, kasir akan bertanya kepada pelanggan tentang pesannya atas nama siapa untuk dituliskan di struk.

Dari hal yang telah disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan sistem transaksi tersebut dirasa kurang efektif dan dapat membuat antrean yang panjang dan memakan waktu yang cukup lama, sehingga ditakutkan dapat mempengaruhi nilai kepuasan pelanggan. Dengan memaksimalkan teknologi yang telah berkembang pada saat ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektifitas sistem transaksi pada kafe angkringan cahsaiki, seperti

penggunaan web sebagai media pemesanan, ataupun pencatatan riwayat transaksi dan juga penggunaan database sebagai wadah untuk menampung data-data. Maka dari itu penggunaan aplikasi berbasis web dipilih dikarenakan aplikasi tersebut dapat diakses dengan hanya menggunakan browser bawaan telepon pintar tanpa perlu meng-*instal* aplikasi lainnya, sehingga dapat mempermudah penggunaan baik dari sisi pelanggan maupun kasir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas pada proyek ini adalah sebagai berikut :

1. Kafe angkringan Cahsaiki membutuhkan sebuah aplikasi pemesanan makanan berbasis web sebagai media pemesanan untuk pelanggan.

1.3 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari rumusan masalah yang telah dijabarkan, adalah :

1. Membuat sebuah aplikasi berbasis web untuk pemesanan untuk kafe angkringan Cahsaiki menggunakan *framework PHP Laravel* dan *database MySQL*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada proyek ini:

1. Hanya mengubah sistem transaksi, bukan sistem pembayaran.
2. *Website* pemesanan dibuat menggunakan *framework php Laravel*.
3. Pelanggan tidak perlu memiliki akun untuk memesan.
4. Aplikasi pemesanan hanya untuk pemesanan makanan atau minuman yang terdapat di kafe angkringan Cahsaiki.
5. *Website* pemesanan hanya dapat digunakan untuk makan di tempat.
6. Penggunaan aplikasi lebih dikhususkan untuk penggunaan perangkat mobile.
7. Aplikasi tidak membahas tentang laporan laba-rugi, laporan penjualan, laporan keuangan, dan lainnya, hanya riwayat transaksi.

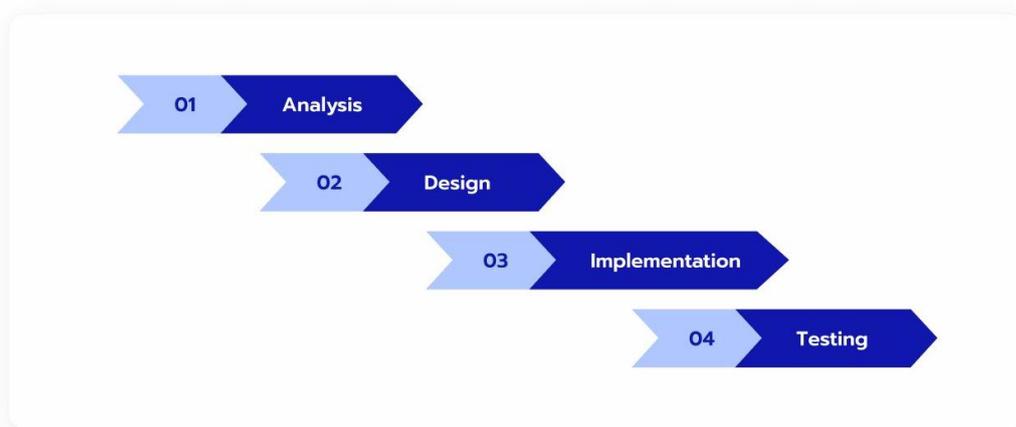
1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan kata kunci yang dicantumkan di bagian abstrak dan menjelaskan kata inti pada bagian judul Proyek Akhir.

1. Aplikasi pemesanan makanan berbasis web adalah aplikasi untuk memesan makanan yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *web*, seperti *HTML*, *Javascript*, *CSS*, dan *PHP*.
2. *Back-end* berfokus pada area yang tidak bisa dilihat oleh *user*, seperti di *server (server side)*.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pembuatan aplikasi pemesanan makanan berbasis web ini akan menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model *waterfall* atau air terjun. Metodologi ini mempunyai 4 tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Implementation* (implementasi), dan *Testing* (Pengujian). Dalam metode SDLC model *waterfall*, setiap tahapnya saling bergantung satu dengan yang lainnya, jadi langkah selanjutnya akan berlanjut ketika langkah sebelumnya telah selesai [2].



Gambar 1- 1 Metode SDLC Model Waterfall

1. Analysis

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data tentang apa saja kebutuhan yang diperlukan dan juga batasan masalah untuk membangun sebuah web pemesanan untuk kafe angkringan cahsaiki dengan cara berdiskusi dengan pemilik kafe angkringan.

2. Design

Pada tahap ini akan dilakukan proses perancangan desain sederhana sebelum dilakukan proses pembangunan prototipe untuk memberi gambaran singkat mengenai prototipe yang akan dibangun, seperti perancangan diagram *UML*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Use-Case*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Activity Diagram*.

3. Implementation

Pada tahap ini akan dilakukan proses pembuatan aplikasi pemesanan makanan berbasis web. Hasil dari tahap sebelumnya akan diterjemahkan menjadi kode-kode program. Untuk bahasa pemrograman yang akan digunakan adalah bahasa pemrograman *PHP* dengan *framework Laravel*, dan juga menggunakan *database MySQL*.

4. Testing

Setelah aplikasi web telah selesai, maka akan dilanjutkan ke tahap *testing*. Pada tahap ini, aplikasi pemesanan berbasis web yang telah selesai dibuat akan diuji menggunakan *Black Box Testing*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan proyek akhir :

Tabel 1- 1 Tabel Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		April				Mei				Juni				Juli			
		m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4
1	Analysis																
2	Design																
3	Implementation																
4	Testing																
5	Pembuatan Dokumen PA																