

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

W2L adalah sebuah kafe dan *restaurant* yang ada di kota Bengkulu yang menyediakan berbagai menu makanan serta minuman. Dari survey yang dilakukan dengan beberapa kali datang ke kafe tersebut pengunjung semakin hari semakin meningkat, diperkirakan peningkatan setiap bulannya 2%/bulan.

Dengan peningkatan pengunjung setiap bulannya maka peningkatan pelayanan pada kafe tersebut harus ditingkatkan, terlebih pelayanan dalam bentuk transaksi pembayaran. Pada transaksi pembayaran ini dari hasil penelitian yang dilakukan dengan cara berkunjung ke kafe tersebut, transaksi pembayaran masih dilakukan secara manual dengan menggunakan nota. Melalui wawancara yang kami lakukan kepada pemilik kafe, Beliau mengatakan karena transaksi pembayaran dilakukan dengan cara manual beliau sering kehilangan nota pembayaran yang sudah dibayar sehingga perhitungan laporan keuangan tidak jelas dan juga uang yang masuk tidak jelas dari pembayaran makanan atau minuman apa saja dikarenakan nota yang hilang seperti beliau jelaskan . Tidak hanya itu dari hasil wawancara juga beliau menjelaskan bahwa kesulitan dalam mengontrol *inventory* menu makanan dan minuman, beliau mengatakan bahwa sedikit repot kalau ingin menambah menu baru di kafanya karena harus pergi ke percetakan dan membuat ulang menu makanan dan minuman serta menambah menu baru sehingga mengeluarkan biaya yang cukup mahal dan repot dikarenakan jarak dari kafe ke percetakan cukup jauh. Hal ini yang membuat saya mengatasi kualitas pelayanan yang terdapat pada W2L dengan memegang judul yaitu :

SMART-RESTO Modul (Payment,Admin).

1.2 Rumusan Masalah

Dari pokok-pokok pikiran yang peneliti tuangkan dalam latar belakang masalah dan untuk mempermudah pembahasan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana web yang akan di bangun dapat memudahkan kasir kafe W2L Bengkulu dalam melakukan transaksi pembayaran?
2. Bagaimana web yang akan dibangun dapat memudahkan pemilik kafe W2L Bengkulu dalam melakukan inventory makanan?

1.3 Tujuan

Merujuk pada perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

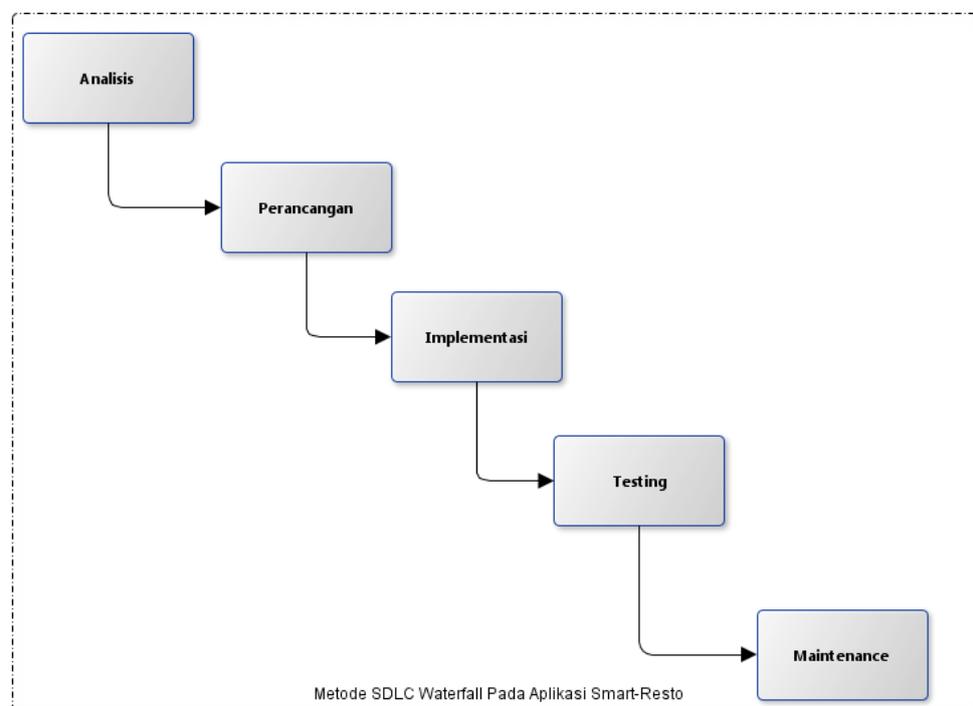
1. Membantu kasir dalam melakukan transaksi pembayaran.
2. Membantu pemilik kafe dalam pendataan *inventory* makanan.

1.4 Batasan Masalah

Agar tidak terjadi penyimpangan dalam penelitian proyek akhir ini, maka diterapkan Batasan-batasan terhadap masalah-masalah yang akan diteliti, hal ini dimaksudkan agar langkah-langkah pemecahan permasalahan dari yang telah ditentukan. Adapun Batasan masalah penelitian ini adalah bagaimana aplikasi *smart-resto* W2I Bengkulu modul (*Payment, Admin*) ini dapat digunakan dengan baik bagi pemilik ataupun karyawan yang ada di W2L Bengkulu dengan lancar dan cepat, serta juga kegiatan transaksi misalnya pembayaran dilakukan dengan lancar dan tidak ada kendala.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pembuatan aplikasi ini metode yang digunakan adalah model *Software Development Life Cycle*(SDLC) dengan model *waterfall*. Metode ini melakukan pendekatan secara sistematis yang dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan atau desain, pengkodean atau implementasi, pengujian, dan terakhir adalah pemeliharaan.



Gambar 1 -1 Metode Pengerjaan SDLC

1. Analisis

Analisis adalah tahap menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan aplikasi. Dalam hal ini analisis yang dilakukan dengan melakukan wawancara dan menganalisa kegiatan yang terdapat pada restoran W2L Bengkulu dalam melakukan pelayanan.

2. Perancangan

Perancangan aplikasi yang dilakukan pada tahap ini akan menggunakan diagram UML, dalam pemetaan proses bisnis menggunakan BPMN, menentukan atribut dan entitas yang terdapat pada basis data dengan ERD, menentukan fitur apa saja yang akan terdapat pada kegiatan yang terdapat pada restoran W2L Bengkulu, membuat perancangan desain tampilan dengan *mockup*, hingga menentukan tampilan awal aplikasi yang akan dibuat.

3. Implementasi

Pada tahap ini, mulai dilakukan pengkodean dari seluruh hasil perancangan untuk dijadikan fungsi-fungsi yang ditujukan untuk membantu para karyawan restoran dalam melakukan pelayanan kepada pelanggan. *Tools* yang digunakan untuk pengkodean aplikasi yang dibuat adalah *sublime text*.

4. Testing

Pada tahap ini, aplikasi akan diuji melalui konsep pengujian *Black Box Testing*. Ini bertujuan untuk menguji apakah aplikasi yang dibuat masih terdapat kesalahan atau tidak.

5. *maintance*

Perawatan atau pemeliharaan merupakan tahapan akhir dalam model *waterfall*. Pemeliharaan ini termasuk memperbaiki kerusakan atau *error* pada aplikasi.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan aplikasi *Smart-Resto* Modul (*Payment, Admin*) Bengkulu berbasis web.

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Jenis Kegiatan	November 2020				Desember 2020				Februari 2021				Maret 2020			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan																
Perancangan																
Implementasi																
Testing																
Dokumentasi																