

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang ini, hampir semua kegiatan pelaporan, pemetaan data, pencatatan data maupun kegiatan manajemen data lainnya sudah melalui sistem yang terintegrasi dengan komputer. Proses tersebut dimaksudkan untuk membuat segala data tersebut menjadi lebih mudah disimpan dan diakses kembali. Selain itu, data yang tersimpan dalam sistem bisa diolah kembali menjadi sebuah informasi yang berguna untuk pengambilan keputusan ataupun menjadi bahan untuk pelaporan kegiatan.

Pada umumnya restoran ataupun rumah makan mengalami kesulitan untuk melayani pemesanan menu makanan dan minuman, kesulitan tersebut adalah pelanggan menunggu terlalu lama untuk mendapatkan menu makanan dan minuman yang dipesan. Selain itu pelayan juga mengalami kesulitan ketika menanyakan pesanan menu dari pelanggan yang dicatat secara manual di kertas. Pencatatan pesanan menu secara manual kurang efisien dari sisi waktu, penumpukan nota disaat pembeli banyak yang akan mengakibatkan tidak urutnya pemesanan, selain itu juga pemesanan secara manual akan memakan biaya operasional yang lebih tinggi, namun hal tersebut dapat dikurangi dengan adanya kemajuan dan penggunaan teknologi komputer. Pemanfaatan teknologi komputer, pelayan tidak harus datang ke dapur dan ke kasir untuk memberitahu pesanan menu dari pelanggan, melainkan dapat di input melalui seperangkat komputer atau mobile yang dikirim ke server selanjutnya diteruskan ke kasir dan dapur. Pemesanan menu di restoran menggunakan secara komputerisasi dapat mengurangi keterlambatan atau terlalu lama mengantar pesanan menu kepada pelanggan, pemesanan akan urut, dan tentunya biaya operasional lebih kecil.

Salah satu restoran yang menjadi objek penelitian adalah Restoran Mie Aceh Titi Bobrok merupakan salah satu restoran yang terletak di medan. Restoran Mie Aceh Titi Bobrok Sejak dahulu memang mejadi kuliner paling diburu wisatawan di Kota Medan. Kebanyakan pengunjung mengincar menu Mie Aceh Kepiting dan Mie Aceh Udang. Kedua menu itu menjadi favorit dan selalu sering dipesan wisatawan yang datang ke tempat ini. Mie Aceh Titi Bobrok ini tak hanya

dikunjungi wisatawan lokal saja, melainkan juga wisatawan mancanegara. Restoran Mie Aceh Titi Bobrok ini beralamat di Jalan Setia Budi, nomor 17D Kota Medan, dan sudah ada sejak tahun 1996 di Kota Medan.

Proses pemesanan makanan dan minuman pada restoran tersebut masih dilakukan secara manual yaitu masih menggunakan pulpen dan kertas. Maka penulis berpendapat perlu dibangun suatu sistem pemesanan menu makanan berbasis web. Penulis merancang server sebagai penampung data menu pesanan, untuk mengurangi keterlambatan atau terlalu lama proses pemesanan menu pada Restoran Mie Aceh Titi Bobrok.

Berdasarkan uraian diatas, dibutuhkan sistem informasi yang memudahkan sistem manajemen di restoran Mie Aceh Titi Bobrok tersebut. Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat aplikasi berbasis web untuk pemesanan makanan dan minuman di restoran Mie Aceh Titi Bobrok dengan Tugas Akhir yang berjudul **"Desain Dan Implementasi Aplikasi Sistem Informasi Dan Manajemen Pelayanan Pada Restoran Berbasis Web"**.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk menentukan solusi yang tepat dalam suatu permasalahan maka terlebih dahulu permasalahan tersebut dianalisis dan disusun kedalam bentuk formulasi yang sistematis. Adapun perumusan masalah yang akan dibahas pada proposal skripsi ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem informasi manajemen layanan restoran berbasis web yang mengintegrasikan antara bagian *waiters* dengan bagian admin, dapur, dan kasir ?
2. Apakah sistem informasi pemesanan makanan dan minuman dapat memudahkan dalam proses pemesanan makanan dan minuman ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan, adapun tujuan serta manfaat dengan adanya penelitian ini, diantaranya:

1. Merancang dan membangun sebuah sistem informasi manajemen layanan restoran berbasis web.
2. Manajemen pesanan makanan dan minuman dapat terdistribusi kepada bagian kasir, dapur, dan admin.
3. Sistem informasi pemesanan makanan dan minuman dapat memudahkan proses pemesanan makanan dan minuman.

1.4 Manfaat

1. Memudahkan pelanggan melihat detail makanan dan minuman.
2. Memudahkan *Waiters* memperlihatkan menu-menu yang ada di restoran dan menginputkan data pesanan ke bagian dapur, kasir.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah:

1. Pembuatan pemesanan makanan ini hanya untuk pemesanan di dalam restoran (*dine in*) tidak untuk pemesanan secara *delivery*.
2. Proses pengolahan bahan baku ditujukan hanya untuk melakukan pengupdatean ketersediaan bahan baku, dan tidak membahas proses pemesanan dan pengiriman dari *supplier*
3. Laporan untuk pemilik hanya berupa laporan penjualan
4. Tidak membahas keamanan di dalam web yang di rancang

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan software Waterfall[1]. Tahapan yang harus dilalui metode Waterfall adalah Requirement analysis, Design, Development, Testing, Maintenance. Metode Waterfall harus melalui tiap tahapnya dengan sempurna tanpa ada kesalahan. Hal

ini dikarenakan metode Waterfall tidak mendukung adanya perbaikan kembali ketahap sebelumnya.

Tahapan Metode Waterfall :

1. Requirement

Tahap ini akan mengumpulkan segala jenis kebutuhan, fitur, kerangka sistem, dll

2. Design

Tahap ini akan memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan

3. Implementation

Gambaran sistem yang sudah disetujui pada tahap sebelumnya kemudian akan mulai dibangun dan dikembangkan pada tahap ini

4. Testing

Sistem yang sudah jadi kemudian akan dilakukan testing. Testing akan dilakukan secara keseluruhan ataupun pada setiap subsistem.

5. Deployment

Tahap ini merupakan tahap penyerahan kepada pemegang kepentingan.

6. Maintenance

Tahap ini merupakan tahapan pemeliharaan sistem yang sudah diserahterimakan sesuai kontrak

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Data yang diperlukan untuk pengembangan sistem ini didapatkan melalui beberapa cara sebagai berikut:

1.6.1.1 Studi Literatur

Data pengembangan sistem dalam penelitian ini didapatkan dengan melihat, membaca, serta mengolah dari beberapa sumber Pustaka

1.6.1.2 Observasi

Data diperoleh secara observasi, yakni dengan mengamati kerja sistem dan database secara langsung ditempat pihak terkait.

1.6.1.3 Wawancara

Data untuk kebutuhan sistem bisa didapatkan menggunakan proses wawancara atau bertanya secara langsung dengan pihak terkait

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Aplikasi ini dikembangkan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak. Pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah menggunakan metode Waterfall. Dengan metode ini, pengembang perlu melakukan pengumpulan kebutuhan yang diperlukan seperti fitur dan kegunaan aplikasi. Setelah itu pengembang melakukan desain perangkat lunak dan implementasi ke dalam coding. Setelah selesai maka dilanjutkan pada tahap pengujian dan pemeliharaan jika terjadi bug atau error. Adapun kekurangan dari metode waterfall adalah tidak mendukung pengembangan dengan perubahan yang terlalu sering. Pertimbangan pemilihan metode waterfall adalah karena metode ini dapat diterapkan pada aplikasi dengan kebutuhan yang jelas di awal dan pengembangan berdasarkan tahapan – tahapan yang teratur

1.7 Jadwal Pelaksanaan

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan

No	Nama Kegiatan	Agustus 2022				September 2022				Oktober 2022				November 2022				Desember 2022				Januari 2023			
		Minggu ke 1				Minggu ke 2				Minggu ke 3				Minggu ke 4				Minggu ke 5				Minggu ke 6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Wawancara kepada Owner	■	■																						
2	Studi Literatur		■	■	■																				
3	Observasi Dan Pengumpulan Data				■	■	■																		
4	Perencanaan Sistem Perangkat Lunak					■	■	■	■																
5	Perancangan Desain Perangkat Lunak								■	■	■	■													
6	Implementasi Perangkat Lunak										■	■	■	■	■										
7	Pengujian Sistem ke owner dan beberapa pelanggan													■	■										
8	Melakukan perbaikan sistem														■	■	■	■							
9	Mengolah hasil pengujian																■	■							
10	Penyusunan TA																	■	■	■	■				

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika dan urutan dari isi proposal ini adalah:

Bab I **Pendahuluan**

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini

Bab II **Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisikan isi dan detail dari sebuah teori yang digunakan dalam penelitian ini

Bab III **Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini berisi analisis sistem, spesifikasi sistem, diagram blok, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Conceptual Data Model*, *Physical Data Model* dan *Logical Data Model* sebagai acuan pengembangan penelitian ini

Bab IV **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini berisikan dokumentasi kode sumber beserta pembahasan setiap fungsinya.

Bab V **Penutup**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya