

# BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini, akan dijelaskan tentang latar belakang masalah dari pembahasan, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian .

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada jaman era globalisasi sekarang ini di mana perkembangan teknologi sudah sangat maju, banyak perusahaan-perusahaan dari yang berskala internasional sampai dengan yang lokal yang memanfaatkan teknologi informasi berbasis komputer. Berbagai dampak positif yang akan perusahaan dapatkan menjadi alasan utama yang membuat mereka menerapkan sistem tersebut ke dalam sistem perusahaan mereka, selain menjadi lebih efektif dan efisien serta sangat membantu mereka, alasan lain yang menuntut mereka menggunakan teknologi terbaru adalah agar mereka tidak tertinggal dari kompetitor mereka yang mungkin sudah lebih dahulu menerapkan hal tersebut.

Sebuah rumah makan / restoran juga merupakan salah satu bidang / media yang dapat menerapkan teknologi informasi berbasis komputer. Sebagai salah satu contohnya, kita dapat melihat sistem pemesanan menu makanan dan pencatatan penjualan dari banyak sekali restoran diluar sana yang masih menggunakan cara manual dengan mencatat pada sebuah kertas / nota, hal tersebut dapat digantikan dengan sesuatu yang lebih canggih, misalnya dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* / *tablet* yang sedang menjadi trend teknologi sekarang ini dengan begitu pencatatan menjadi lebih teratur dan dapat mengurangi kesalahan yang mungkin dapat terjadi, selain itu juga dapat menghemat kertas karena pemesanan menu dicatat secara digital.

Dalam pengembangan sistem ini, diperlukan *website* untuk mempermudah dalam mengelola data-data dalam pencatatan kegiatan

pemesanan dan penjualan. Sistem ini nantinya akan dipakai oleh sebuah rumah makan bila hasilnya memuaskan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang tersebut, maka didapatkan beberapa perumusan masalah yang ada. Masalah yang ada di antaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi web untuk memfasilitasi pemesanan makanan di dalam restoran?
2. Bagaimana membuat aplikasi web yang berisi informasi menu makanan yang menarik dan mudah dioperasikan oleh pelanggan rumah makan?
3. Bagaimana membuat aplikasi web pemesanan secara online dengan layanan pesan antar?
4. Bagaimana membuat aplikasi web yang memungkinkan transaksi pembelian dengan voucher prabayar / gift card?

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Pembuatan aplikasi ini memiliki beberapa tujuan yang berguna, diantaranya:

1. Membuat sebuah aplikasi web yang memfasilitasi pemesanan makanan di dalam restoran.
2. Membuat aplikasi web yang berisi informasi menu makanan yang menarik dan mudah dioperasikan oleh pelanggan rumah makan.
3. Membuat aplikasi web dimana pelanggan dapat melakukan pemesanan secara online dengan layanan pesan antar
4. Membuat aplikasi web yang memungkinkan pelanggan untuk melakukan transaksi pembelian dengan voucher prabayar / *gift card*.

## 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Perancangan aplikasi ini memiliki 3 batasan dalam ruang lingkungannya :

### 1.4.1 Batasan Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimum yang harus terpenuhi antara lain :

- Processor dengan kecepatan minimal 1.2 GHz.
- RAM minimal 1 GB.
- Hard Drive, minimal 40 Gb sebagai media penyimpanan data.
- Mouse, Keyboard, dan Monitor sebagai peralatan antarmuka.
- Tablet / Smartphone sebagai peralatan antarmuka pelanggan.

### 1.4.2 Batasan Perangkat Lunak

Perangkat lunak / software yang dibutuhkan yang harus terpenuhi antara lain:

- Apache 2.2.21, sebagai web server.
- PHP 5.3.10, sebagai bahasa pemrograman.
- MySQL 5.5.20, untuk pengembangan dalam pembuatan database.
- phpMyadmin3.4.10.1, untuk menangani administrasi MySQL.
- Browser, hasil terbaik menggunakan Google Chrome / Mozilla Firefox.

### 1.4.3 Batasan Aplikasi

Terdapat dua jenis batasan dalam batasan aplikasi ini, didasarkan pada tingkat hak akses, di mana semakin tinggi jabatannya maka semakin banyak fitur yang dapat diakses :

- Hak akses Admin/owner :
  - Melihat data penjualan
  - Melihat daftar menu makanan
  - Menambah daftar menu makanan
  - Mengubah data menu makanan
  - Menghapus data menu makanan.
  - Melihat daftar promosi

- Mengubah syarat ketentuan promosi
- Melihat data pelanggan
- Menambahkan saldo pelanggan
- Menambah data pegawai
- Mengubah data pegawai
- Mengganti identitas rumah makan
- Menambah pelanggan baru
- Melihat daftar pelanggan
- Melihat daftar keluhan dan saran
- Hak akses Pelayan :
  - Menambah data pesanan
  - Menambah pelanggan baru
  - Melihat daftar promosi
  - Mengubah data keterangan pelanggan
- Hak akses Kepala dapur :
  - Melihat daftar menu makanan
  - Melihat data pesanan
  - Mengubah status ketersediaan makananan
- Hak akses Kasir
  - Menambah data penjualan
  - Melihat data pesanan
  - Melihat data pesanan online
  - Melihat daftar promosi
  - Melihat data tagihan pesanan
  - Menambah saldo pelanggan
  - Melihat data pelanggan
- Hak akses Pelanggan :
  - Melihat data identitas pelanggan
  - Mengubah data identitas pelanggan
  - Mencari menu makanan
  - Melihat daftar menu makanan
  - Menambah pesanan makanan

- Melihat saldo pelanggan
- Melihat daftar promosi
- Menambah komentar menu makanan
- Menambah keluhan dan saran

## 1.5 Sumber Data

Data-data yang diperoleh dikelompokkan dalam dua bagian :

### 1.5.1 Data primer

Data primer didapatkan dari pengamatan langsung dan informasi yang langsung diperoleh dari pihak pemilik dan pegawai sebuah rumah makan.

### 1.5.2 Data sekunder

Data sekunder di peroleh dari berbagai media, seperti :

- Materi-materi yang berhubungan dengan pembuatan *website* dengan menggunakan bahasa PHP.
- Internet yang dapat membantu dalam pembuatan *website*.

## **1.6 Sistematika Penyajian**

Berikut adalah sistematika penyajian dalam laporan kerja praktek ini:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini digunakan untuk menjelaskan pendahuluan dan garis besar dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 KAJIAN TEORI**

Bab ini digunakan untuk menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dan mendukung dalam pembuatan aplikasi.

### **BAB 3 ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM**

Bab ini digunakan untuk menjelaskan analisis dan juga perancangan aplikasi yang dibuat dalam bentuk Flowchart, ERD (Entity Relationship Diagram), UI (User Interface).

### **BAB 4 HASIL PENELITIAN**

Bab ini digunakan untuk menjelaskan aplikasi yang dijalankan dan dipakai beserta dengan contoh tampilan pengoperasian aplikasi tersebut.

### **BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN**

Bab ini digunakan untuk menjelaskan rencana pembahasan dan pengujian aplikasi yang dibuat.

### **BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini digunakan untuk memberikan kesimpulan dan saran dalam laporan proyek ini.