

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, ruang lingkup kajian, tujuan pembahasan, serta sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan semakin berkembangnya teknologi, maka hampir semua hotel dari berbintang satu sampai lima memerlukan sebuah aplikasi yang secara terkomputerisasi dan terintegrasi. Dalam hal ini, pencatatan dalam memesan menu pihak restoran masih kesulitan dalam pencatatannya. Dikarenakan terkadang kertas yang dicatat pada pemesanan menu tersobek. Sehingga ketika dalam merekap hasil laporan pemasukan tidak sesuai dengan hasil pemesanan. Dalam mencatat stok bahan di restoran, pegawai masih kesulitan. Dikarenakan pegawai harus memperkirakan stok bahan di restoran habis dalam masa yang ditentukan dan pada waktu kapan pegawai harus membeli stok bahan. Terkadang dalam pencatatan ini, pegawai sering kali membeli stok bahan berlebihan. Pada akhirnya stok bahan lewat dari kadaluarsa yang ditentukan.

Dalam masalah pembayaran di restoran hanya menerima uang tunai saja. Sehingga ketika ada tamu yang datang ke restoran dengan memakai pembayaran kartu debit atau kredit tersebut tidak bisa. Untuk proses reservasi meja di hari sebelumnya beberapa restoran terkadang masih melakukan kesalahan dalam pencatatan tanggal yang dipesan dan meja mana saja yang sudah dipesan. Sistem yang masih manual ini dapat menimbulkan kesulitan dalam melakukan pencatatan stok bahan, pembayaran, reservasi, pencatatan laporan pemasukan, dan pemesanan menu makanan dan minuman. Hal ini mengakibatkan suatu hotel akan mengalami kerugian baik dari pihak hotel maupun pelanggan yang menginap ataupun tidak menginap.

Dengan demikian, pembuatan aplikasi restaurant pada sistem manajemen restaurant akan terintegrasi pada semua sistem yang ada. Sehingga dapat meminimalisasi kesalahan-kesalahan yang merugikan pihak

dalam maupun luar, mempermudah dalam perhitungan pembayaran, dan hasil dalam pencatatan stok barang sesuai dengan yang dipakainya.

Dengan dibuatnya program aplikasi ini, pihak hotel di restoran dapat meminimalisir kesalahan-kesalahan transaksi. Sehingga di masa yang akan datang hotel semakin maju dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dan kecil kemungkinan mengalami kesulitan dalam menangani suatu transaksi restoran pada hotel dari berbintang satu sampai tiga.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa masalah yang dapat dirumuskan seputar aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi untuk membuat menu makanan dan minuman baik dari buatan sendiri maupun dari produk jadi?
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi untuk pencatatan stok bahan?
3. Bagaimana merancang sistem pembayaran di restoran baik tamu hotel maupun bukan tamu hotel?
4. Bagaimana merancang sebuah aplikasi untuk menghitung menu makanan dan minuman yang paling banyak terjual pada tanggal tersebut?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari pembahasan adalah:

1. Merancang sebuah aplikasi menu makanan dan minuman baik dari buatan sendiri maupun dari produk jadi.
2. Merancang sebuah aplikasi untuk menghasilkan daftar belanja.
3. Merancang sebuah sistem pembayaran di restoran baik tamu hotel maupun bukan tamu hotel.
4. Merancang sebuah aplikasi untuk menghitung makanan dan minuman yang paling banyak terjual pada tanggal tersebut.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup kajian dalam aplikasi ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu ruang lingkup software, ruang lingkup hardware, dan ruang lingkup permasalahan.

1.4.1 Ruang Lingkup Software

Ruang lingkup software meliputi:

1. Sistem operasi Microsoft Windows 7
2. Sistem Basis Data : Firebird
3. Bahasa Pemrograman : Pascal
4. Editor Pemrograman : Delphi

1.4.2 Ruang Lingkup Hardware

Ruang lingkup hardware meliputi:

1. Processor I3
2. Memory DDR 4 giga
3. Harddisk 500 GB
4. Keyboard + Mouse

1.4.3 Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang lingkup permasalahan meliputi:

1. Proses pembayaran dan jenis pembayaran.
2. Proses Pemesanan makanan dan minuman buatan sendiri dengan produk lain.
3. Proses reservasi meja.
4. Proses pencatatan bahan makanan dan minuman.
5. Proses perhitungan terjualnya makanan dan minuman pada tanggal tersebut.

1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini bersumber dari *karyawan* "Hotel Verona Palace".

1.6 Sistematika Penyajian

Penulisan karya ilmiah ini dibagi menjadi enam bab. Secara garis besar penulisan karya ilmiah ini berisi:

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, ruang lingkup kajian, tujuan pembahasan, serta sistematika penulisan.

BAB 2. KAJIAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan dan berhubungan dengan perancangan aplikasi desktop.

BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas mengenai rancangan aplikasi desktop yang meliputi Proses Bisnis, *Entity Relation Diagram* (ERD), *Data Flow Diagram* (DFD), *User Interface Design* (UID).

BAB 4. HASIL PENELITIAN

Pada bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

BAB 5. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai hasil pengujian terhadap aplikasi perangkat lunak yang dibuat.

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai simpulan-simpulan dari hasil pembahasan bab-bab sebelumnya dan dikemukakan saran-saran.