

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Bandung merupakan salah satu tujuan pariwisata yang paling diminati oleh wisatawan. Berdasarkan data yang dimiliki Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Bandung, hingga bulan September 2013 sudah tercatat sebanyak 3.917.390 orang wisatawan berkunjung ke Kota Bandung. Dari jumlah itu, 142.575 orang merupakan wisatawan mancanegara dan 3.774.815 wisatawan domestik. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap perkembangan industri kuliner (dalam hal ini adalah restoran), jika restoran tersebut dapat memanfaatkannya. Restoran harus siap dalam melayani pelanggan yang datang, dalam hal ini kepuasan pelanggan sangatlah diperhatikan.

Kekurangan pelayanan yang biasa terjadi di restoran adalah pelayan tidak dapat langsung memilikikan meja untuk pelanggan, karena pelayan tidak bisa melihat semua meja yang tersedia. Pelanggan tak kunjung dilayani karena pelayan harus melayani pelanggan lain yang datang, dan belum tentu pelanggan lain tersebut lebih dahulu datang. Dampak dari kekurangan pelayanan tersebut adalah pelanggan harus menunggu dengan waktu yang tidak dapat ditentukan, dan tidak semua pelanggan mau untuk menunggu. Keadaan lapar dapat menjadi pemicu emosi pelanggan jika terlalu lama menunggu. Tidak jarang pelanggan yang kesal kepada pelayanan restoran karena tak kunjung dilayani. Hal tersebut tidak baik bagi citra restoran jika pelanggan menceritakan ketidakpuasannya kepada orang banyak.

Harapannya seluruh pelanggan yang datang dapat memperoleh meja dan dapat memesan makanan atau minuman tanpa harus menunggu. Sehingga pelanggan merasa puas dan dapat menceritakan kepuasannya kepada orang lain.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk permasalahan di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menampilkan daftar meja yang kosong dan terisi kepada pegawai kasir ?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menampilkan daftar menu terbaru secara digital kepada pelanggan ?

3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat melakukan pemesanan menu secara langsung, menampilkan total tagihan pesanan, meminta nota tagihan kepada kasir tanpa harus memanggil pelayan ?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan pembahasan untuk permasalahan di atas adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi yang dapat menampilkan daftar meja yang kosong dan terisi kepada pegawai.
2. Membuat aplikasi yang dapat menampilkan daftar menu secara digital kepada pelanggan.
3. Membuat aplikasi yang dapat melakukan pemesanan menu secara langsung, menampilkan total tagihan pesanan, meminta nota tagihan kepada kasir tanpa harus memanggil pelayan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berdasarkan tujuan pembahasan yang telah diuraikan pada bagian 1.3, maka ruang lingkup kajian dalam tugas akhir ini mempunyai beberapa batasan-batasan, antara lain:

1. Perangkat Keras

Dalam pembangunan aplikasi digital menu ini akan menggunakan perangkat keras *wifi adaptor* minimal spesifikasi IEEE 802.11b untuk koneksi antara perangkat iPad, komputer *server* dan komputer untuk kasir.

2. Perangkat lunak

Dalam pembangunan aplikasi manajemen menu dan monitoring meja ini akan menggunakan beberapa perangkat lunak, antara lain :

- a. MySQL versi 5.5.32 untuk mengelola *database*.
- b. Menggunakan bahasa pemrograman PHP versi 5.4.19 untuk aplikasi *webservice* dan aplikasi pada kasir.
- c. Menggunakan bahasa pemrograman *Objective-C* untuk aplikasi pada perangkat iPad.
- d. Apache versi 2.4.4 sebagai *web server*.
- e. Menggunakan IOS versi 6 untuk aplikasi iPad.

3. Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi digital menu ini terdapat beberapa batasan aplikasi, antara lain :

- a. Pada kasus ini diasumsikan bentuk ruangan restoran adalah persegi panjang.
- b. Data terpusat di dalam komputer *server*.
- c. Proses bisnis dari aplikasi ini meliputi informasi data meja, info menu yang tersedia, pemesanan menu yang tersedia dan informasi tagihan pesanan permeja.
- d. Pada implementasinya pembatalan pesanan hanya bisa dilakukan sebelum pelanggan melakukan konfirmasi pesanan.
- e. Mata uang yang digunakan adalah rupiah.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian untuk tugas akhir ini adalah :

1. Mempelajari buku, diktat, artikel dan situs yang berhubungan dengan topik yang diambil.
2. Melakukan diskusi dan konsultasi dengan ahli pengembang aplikasi iOS.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dalam laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penyajian.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang mendasari dan mendukung pembangunan aplikasi manajemen menu dan monitoring meja. Teori-teori ini diambil dari pustaka yang diperlukan.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis, masalah dan perancangan aplikasi, dimana hasil perancangan ini harus memenuhi tujuan yang harus dicapai. Aplikasi yang dimaksud adalah aplikasi iPad untuk pelanggan dan pelayan, serta aplikasi *web* yang digunakan oleh kasir.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai implementasi seluruh hasil rancangan aplikasi yang telah diidentifikasi dan hasil aplikasi yang telah dibangun.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai pengujian terhadap aplikasi yang telah selesai dikerjakan untuk memastikan tidak adanya kekurangan dalam pembuatan aplikasi.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari laporan dan saran dari penulis untuk pengembangan sistem informasi yang diambil dari seluruh proses selama melakukan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.