

BAB 1

PERSYARATAN PRODUK

1.1 Pendahuluan

Persaingan bisnis yang semakin ketat membuat banyak pelaku bisnis harus berinovasi menciptakan produk yang diinginkan dan dibutuhkan oleh konsumen. Tidak ketinggalan juga pengusaha di bidang jasa yang berlomba-lomba untuk memuaskan keinginan konsumen karena konsumen adalah raja. Untuk membuat dan menghasilkan produk dan jasa yang terus berinovasi dan dapat memuaskan konsumen, maka peranan teknologi sangat penting. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih maka sistem lama yang manual dapat digantikan dengan sistem komputerisasi. Pergantian sistem ini sangat membantu dalam menyimpan data barang, data konsumen dan mengurangi *human error* yang sering terjadi karena lupa atau kesalahan penghitungan.

Bisnis restoran merupakan salah satu bidang usaha yang mulai menggunakan sistem komputerisasi untuk menyimpan data dan menghitung tagihan. Tetapi kebanyakan restoran hanya menerapkan sistem komputer pada kasir. Sistem pada kasir ini tidak terhubung dengan koki dan konsumen. Penggunaan sistem komputer yang saling terhubung antara koki, kasir dan konsumen bukanlah hal yang mustahil. Bahkan dengan pembuatan sistem ini maka kesalahan pelayan dalam mencatat pesanan makanan dapat dihindari, kesalahan koki dalam membuat makanan juga dapat dihindari.

Kesulitan yang dialami konsumen dengan buku menu manual yaitu konsumen tidak dapat melihat gambar makanan yang dipesannya. Buku menu manual juga merugikan bagi pemilik restoran karena harus mengganti buku

Bab 1- Persyaratan Produk

yang baru bila banyak menu baru dan menu lama yang sudah tidak dihidangkan.

Keuntungan yang didapat dari pembuatan sistem ini lebih banyak dan pekerjaan jadi lebih efisien, dibandingkan dengan kekurangan sistem ini.

1.1.1 Tujuan

Dokumen ini dibuat untuk menjelaskan sistem Pemesanan, pengiriman makanan dan minuman dan Pembayaran di Restoran yang bertujuan :

1. Memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam melihat, menyimpan dan mengubah data bagi penggunanya yakni konsumen, administrator, kasir, koki dan petugas gudang.
2. Menghubungkan Aplikasi antara konsumen dengan kasir dan konsumen dengan koki.
3. Memberikan Peringatan bagi Administrator Gudang bila ada bahan makanan yang di bawah atau sama dengan batas minimum.

1.1.2 Ruang Lingkup Proyek

Dalam pembuatan sistem pemesanan, maka sistem ini hanya membahas sistem pemesanan di konsumen, yang berhubungan langsung dengan koki. Total harga yang harus dibayar juga dapat sampai langsung ke kasir, sehingga kasir tidak perlu memasukkan pesanan dan menghitung tagihan. Sistem ini juga membahas mengenai persediaan makanan di gudang sehingga petugas gudang dapat mengetahui bahan makanan yang sudah habis dan makanan apa yang tidak tersedia bagi konsumen.

Sistem ini tidak membahas mengenai laporan keuangan dan keamanan data.

1.1.3 Definisi, Akronim, Singkatan

Definisi

Tabel I.1 Definisi

Istilah	Definisi
Human Error	Kesalahan manusia
User Interface	Tampilan yang dilihat oleh user

Singkatan

Tabel II.2 Singkatan

Singkatan	Kepanjangan	Definisi
UTP	Unshield Twisted Pair	Kabel yang menghubungkan komputer client, komputer server dan switch
ASP	Active Server Pages	Salah satu server teknologi
IIS	Internet Information System	Program yang dibuat Mirosoft yang ada di Operating System. Salah satu program yang digunakan adalah ASP, maka IIS harus diaktifkan.
LAN	Local Area Network	Jaringan internet yang hanya bekerja pada tempat tertentu, jangkauannya tidak seluas WAN (Wide Area Network)
PC	Personal Computer	Komputer Pribadi

1.1.4 Referensi

- * Walther, Stephen, 2004, *ASP.NET Second Edition*, Sams Publishing, USA.
- * CD-Belajar, 2006, *Akses Database ASP.NET Membuat aplikasi Shopping Chart*, Bamboomedia, Indonesia.
- * Homer, Enfield, Gross, Harrison, Francis, Jakab, Gill, Hartwell, 1997, *Active Server Pages Professional*, Wrox, USA.

1.1.5 Overview

Penulisan laporan Tugas Akhir ini akan membahas dalam enam bab. Tiap bab akan memberikan penjelasan yang detail supaya laporan ini tersusun dengan terstruktur. Penyusunan laporan ini sebagai berikut :

Bab 1 Persyaratan Produk

Pada bab ini akan menjelaskan tujuan pembuatan sistem, ruang lingkup proyek, definisi, akronim dan singkatan yang berhubungan dengan sistem, referensi, dan overview dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh pemula dan memudahkan pembaca mengetahui apa yang dilakukan oleh penulis.

Bab 2 Spesifikasi produk

Pada bab 2 ini dapat dikatakan sebagai penjelasan dari bab 1. Bedanya Bab 2 ini akan menjelaskan Sistem Informasi Restoran lebih detail dengan menggunakan bahasa teknis. Selain itu bab ini juga dapat memberitahukan kepada pembaca fungsi apa saja yang bisa dilakukan oleh sistem ini secara keseluruhan.

Bab 1- Persyaratan Produk

Bab 3 Desain Perangkat Lunak

Akan menampilkan berbagai desain yang akan dirancang untuk membangun sistem ini sesuai kebutuhan pengguna dan juga memudahkan pengguna pada saat menggunakannya.

Desain yang dimaksud diatas seperti : desain user interface, desain database, dan desain site map.

Bab 4 Pengembangan Sistem

Bab ini merupakan bagian kelanjutan dari bab 3 (desain) yaitu : sistem yang dikembangkan sudah mendekatinya hasil akhir sistem. Bagian ini akan menjelaskan bagaimana mengembangkan sistem tersebut dengan baik dan terstruktur

Bab 5 Testing dan Evaluasi

Bab ini bisa dikatakan langkah terakhir dari pengembangan sistem. Sistem yang telah dibuat oleh penulis akan diuji coba oleh pihak restoran. Sehingga penulis dapat mengetahui sistem yang dibangun telah memenuhi kepuasan pengguna atau tidak.

Faktor yang diuji sebagai berikut :

- tingkah laku manusia terhadap sistem,
- feedback yang diberikan oleh sistem,
- apakah sistem sudah memenuhi kebutuhan.

Bab 6 : Kesimpulan dan Saran

Bab ini akan menyimpulkan keseluruhan dari sistem apakah sistem yang dikembangkan sudah memenuhi tujuan yang ingin dicapai. Dan akan membandingkan sistem baru ini dengan sistem yang telah ada.

Saran akan berisi hal apa saja yang dapat mengembangkan sistem ini mempunyai kemampuan yang lebih bagus dan dapat memotivasi penulis dalam pengembangan sistem yang ada.

1.2 Gambaran Keseluruhan

Melalui pembuatan sistem pemesanan makanan yang saling berhubungan antara konsumen, kasir, koki. Maka human error dapat jauh berkurang. Dengan tampilan yang menarik dan mudah dimengerti bagi konsumen hal ini akan membuat konsumen merasa lebih nyaman. Sistem ini juga menampilkan satu hal yang baru dimana belum ada restoran konvensional yang menggunakan sistem seperti ini.

1.2.1 Perspektif Produk

Sistem ini dibuat agar tampilan di konsumen dapat lebih menarik, karena itu salah satu software yang digunakan adalah Macromedia flash. Untuk database digunakan Microsoft SQL. Script yang digunakan ialah ASP.NET.

1.2.1.1 Antarmuka Sistem :

Front end (client) : browser internet

Backend (server) : ASP.NET, SQL, Flash

1.2.1.2 Antarmuka Pengguna :

Dengan menggunakan sistem pemesanan makanan, pengguna yang menggunakan sistem ini tidak harus memiliki kemampuan komputer yang hebat, karena tampilan menu yang mudah dimengerti.

Pengguna sistem ini adalah :

- konsumen
- kasir
- koki
- administrator
- petugas gudang makanan

1.2.1.3 Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk sistem ini adalah :

* Client :

- layar touchscreen
- speaker
- PC (Personal Computer)
- printer

* Server :

- processor minimal 533 Mhz
- memori minimal 256 MB
- Harddisk 80 GB

1.2.1.4 Antarmuka Perangkat Lunak :

Software yang digunakan pada aplikasi ini adalah

1. Nama :ASP.NET.

Nomor versi: 2003

Nomor spesifikasi : 69462-335-0000007-18012

Bab 1- Persyaratan Produk

Sumber : *Microsoft Corporation.*

2. Nama : Microsoft SQL

Nomor versi : 2000

Nomor spesifikasi : 800.194

Sumber : *Microsoft Corporation*

3. Nama : Macromedia Flash

Nomor versi : 7.0

Nomor spesifikasi : 1.1.4322.

Sumber : *Macromedia Corporation*

4. Nama : Windows XP.

Nomor versi: 5.1.2600.

Nomor spesifikasi : 55274-640-0000356-23732

Sumber : *Microsoft Corporation.*

5. Nama : Adobe Photoshop CS

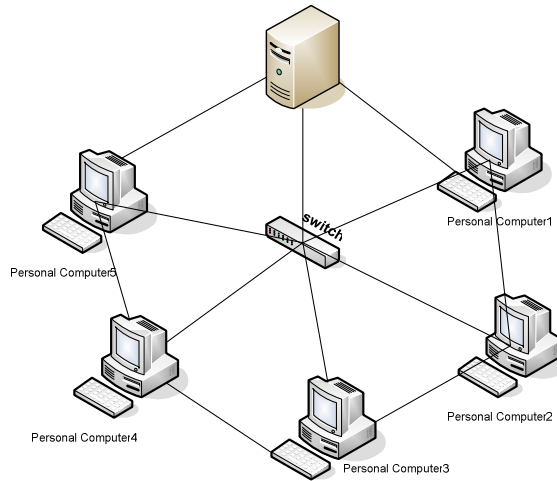
Nomor versi: 5.1.2600.

Nomor spesifikasi : 55274-640-0000356-23732

Sumber : *Adobe Corporation*

1.2.1.5 Antarmuka Komunikasi

Komunikasi pada sistem ini menggunakan LAN(Local Area Network). Client membutuhkan PC yang memiliki browser internet. Client dan server terhubung melalui kabel UTP yang dihubungkan ke switch.



Gambar 1.1 Jaringan

1.2.1.6 Batasan Memori

Dalam pembuatan sistem ini, maka memori pada server tidak dibatasi, dengan semakin besarnya memori yang digunakan, maka prosesnya akan semakin cepat minimal 256 MB. Sedangkan pada sisi client, penggunaan memori minimal yang digunakan, karena hanya membutuhkan browser internet.

1.2.1.7 Persyaratan adaptasi pada tempat tujuan

Harus ada pelatihan untuk kasir, Administrator, koki, dan bagian dapur. Untuk konsumen akan ada yang menemani untuk memberi penjelasan bagaimana penggunaannya. Jika konsumen sudah mengerti maka tidak perlu lagi ditemani untuk diberikan penjelasan

1.2.2 Fungsi Produk

Produk ini berfungsi untuk :

1. Menampilkan buku menu elektronik yang menarik dan mudah dipahami konsumen.

Bab 1- Persyaratan Produk

- 2. Menghubungkan konsumen dengan koki dan kasir secara langsung
- 3. Konsumen dapat mengetahui tagihan yang harus dibayar sebelum ke kasir
- 4. mengurangi kesalahan dalam pencatatan pesanan dan penghitungan
- 5. Menyimpan data pelanggan berupa tanggal pesanan, apa saja makanan yang dipesan, berapa tagihannya dalam database
- 6. Koki mengetahui bahan makanan yang habis dari petugas gudang

1.2.3 Karakteristik Pengguna

- * Administrator :
 - o Pengenalan windows
 - o S1 jurusan apa saja
- * user :
 - o Dapat menggunakan komputer dengan baik.

1.2.4 Batasan-batasan

▪ **Batasan Waktu**

Batasan waktu dalam pengerjaan sistem ini adalah 14 minggu. Mulai dari studi literatur, analisis, desain, implementasi, evaluasi dan laporan.

Tabel III.3 Batasan Waktu

Batasan Waktu																
	September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Studi Literatur	■	■	■													
Analisis			■	■	■	■										
Desain						■	■	■	■							
Implementasi									■	■	■	■				
Evaluasi										■	■	■	■			
Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

▪ **Batasan Pembuatan Sistem**

1. Konsumen hanya dapat memesan daftar menu yang tersedia, tidak dapat membuat menu sendiri.
2. Tidak membahas jaringan secara mendetil
3. Pesanan yang sudah sampai di koki tidak dapat dibatalkan

1.2.5 Asumsi dan Ketergantungan

- * Setiap meja konsumen memiliki layar touchscreen dengan CPU dan speaker.
- * Kabel UTP yang saling menghubungkan komputer yang ada di Konsumen, Kasir, Petugas dapur, Koki dan Administrator dengan server, sudah terpasang beserta dengan switch.
- * Koki, kasir, administrator dan petugas gudang memiliki komputer beserta CPU.
- * Satu meja konsumen ada dalam satu kamar/ruang agar tidak mengganggu konsumen yang lain, karena ada suara dan musik yang bisa didengarkan oleh konsumen.
- * Printer sudah tersedia.
- * Konsumen tidak memasukkan nomor meja
- * Kasir mengaktifkan dan menonaktifkan meja

1.2.6 Penundaan Persyaratan

- * penggunaan *webcam*