

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Warung Kopi (Warkop) adalah tempat sederhana buat “*ngopi*” yang didalamnya terdapat orang-orang dari berbagai kalangan. Salah satunya adalah Waddadah, yang merupakan tempat “*ngopi*” atau sering disebut dengan istilah warkop. Warung kopi ini terletak di Jalan Gegerkalong Hilir No.128, Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat dan didirikan pada tahun 2011 oleh Yaya.

Sejak awal didirikannya Waddadah pada tahun 2011, sama halnya seperti membangun café ataupun restoran, belum dirasakan adanya respon positif dari konsumen, tetapi seiring berjalannya waktu warkop tersebut mulai mendapat respon positif. Sayangnya, warung kopi Waddadah masih menggunakan alat tulis dan kertas untuk proses pemesanan makanan dan minuman. Proses ini masih ditulis manual oleh pelayan dan terbukti memiliki banyak kendala, contohnya kemungkinan pemesanan yang disajikan berulang, tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung, juga kesalahan pencatatan akibat sulitnya membaca tulisan tangan pelayan yang berbeda-beda. Hal ini mengakibatkan adanya ketidak puasan konsumen terhadap pelayanan dari warung kopi Waddadah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada bagian latar belakang masalah, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi untuk mencatat pesanan konsumen ?
2. Bagaimana membuat aplikasi pemesanan yang langsung terintegrasi dengan bagian kasir dan dapur?
3. Bagaimana membuat laporan berdasarkan informasi yang dibutuhkan oleh pemilik?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, dapat diambil tujuan pembahasan yaitu:

1. Pembuatan aplikasi untuk pencatatan pesanan dari konsumen dibuat sebuah aplikasi *web base* dengan beberapa inputan seperti nama pengunjung, makanan yang di pesan ataupun minuman yang di pesan berikut harga dari masing-masing makanan, minuman dan total pembayaran.
2. Pembuatan aplikasi yang langsung terintegrasi dengan bagian dapur dan kasir apabila pelayan telah melakukan pencatatan pemesanan dari konsumen, dibuat sebuah tampilan *web base* di bagian kasir yang memperlihatkan pemesanan dari konsumen berikut total pembayaran dan harga dari masing-masing makanan, minuman yang telah di pesan. Untuk tampilan pada bagian dapur terdapat tampilan *web base* yang memperlihatkan tampilan pesanan dari konsumen. Agar aplikasi tersebut terintegrasi atau terhubung satu samalain dibuat dalam satu jaringan dengan menggunakan jaringan *wireless*.
3. Pembuatan aplikasi untuk mendapatkan laporan berdasarkan informasi yang dibutuhkan oleh pemilik dibuat sebuah tampilan *web base* pada bagian admin yang akan memperlihatkan data pegawai, menu, meja, penjualan, *log* aktifitas yang dilakukan pegawai, dan *dashboards* grafik penjualan.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup kajian ini dibagi menjadi tiga hal yaitu aplikasi, perangkat keras dan perangkat lunak

Ruang Lingkup yang terdapat dalam aplikasi :

1. Pembuatan aplikasi ini hanya dibuat hanya untuk kafe Waddadah
2. Pembuatan aplikasi ini tidak ada fitur *inventory*
3. Pembuatan aplikasi ini berbasis *web base* untuk admin, kasir, dapur pelayan.
4. Pelayan menggunakan *webview*

Ruang Lingkup yang terdapat dalam *software* adalah:

1. Sistem Operasi : Microsoft Windows 7, 8, 10
2. Bahasa Program / Scripting : PHP berbasis framework Codeigniter
3. Basis Data : MySQL

4. Webserver : Apache
5. Browser : Chrome, Mozilla

Ruang Lingkup yang terdapat dalam *hardware* adalah:

1. Spesifikasi RAM DDR3 1GB
2. Spesifikasi Harddisk 150GB
3. Keyboard dan Mouse
4. Monitor
5. Wireless(Aplikasi ini tidak bisa berjalan apabila tidak ada jaringan Wireless)

Ruang Lingkup aplikasi adalah:

Hak akses : Admin, Pelayan, Dapur, Kasir.

- Admin mempunyai hak akses untuk :
 1. *Create, update, delete* menu.
 2. Melihat data penjualan.
 3. Melihat data pegawai.
 4. Melihata data meja.
 5. Melihat *log*.
- Pelayan mempunyai hak akses untuk :
 1. *Input* data pesanan dari konsumen.
- Dapur mempunyai hak akses :
 1. Melihat pesanan dari konsumen.
 2. *Update* pesanan jika pesanan telah matang.
 3. *Update* menu jika habis.
- Kasir mempunyai hak akses untuk :
 1. Melihat pesanan dari konsumen dan total pembayaran
 2. Mencetak *invoice*.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah sumber data primer dan sekunder, yaitu data yang diperoleh dari hasil analisa secara langsung dalam pembuatan aplikasi.

Informasi yang dikumpulkan dengan metode observasi dengan wawancara langsung pada manager dan pemilik Waddadah dan melalui dokumen-dokumen yang berkaitan dengan proses-proses penjualan di Waddadah. Dan untuk sumber data sekunder penulis diperoleh dari buku, jurnal dan internet untuk menunjang dalam pembuatan aplikasi ini.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini menjelaskan penjelasan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir.

BAB 2 Kajian Teori

Bab ini menjelaskan penjelasan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan sistem dan mendukung pembuatan sistem yang ada

BAB 3 Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini menjelaskan penjelasan analisis suatu keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, UML, ERD, dan gambaran arsitektur sistem.

BAB 4 Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan User Interface Design yang sudah dibuat.

BAB 5 Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang rencana pengujian sistem sertates tingakand iuji dan dilakukan.

BAB 6 Kesimpulan Dan Saran

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran oleh penulis