

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia Kebutuhan teknologi informasi menjadi salah satu strategi untuk mencapai kemajuan dalam semua bidang usaha. Tidak sedikit bidang usaha yang menerapkan proses teknologi informasi dalam kegiatan operasionalnya, begitu juga dengan usaha tempat makan. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa kebutuhan akan pentingnya teknologi informasi membuat tempat makan yang menggunakan nya menjadi lebih baik.

Kambing Soon merupakan salah satu bidang usaha yang bergerak di bidang tempat makan. Dalam proses operasionalnya, tempat makan ini melakukan setiap prosesnya dengan cara manual. Dimulai dengan pemilihan menu makanan dan minuman oleh konsumen lalu dicatat oleh pelayan, daftar menu yang harus di buat oleh bagian dapur setelah diberikan oleh pelayan dan yang terakhir kasir menghitung biaya yang harus dibayar oleh konsumen.

Dalam proses nya tidak sedikit terjadi kesalahan dalam alur informasi tersebut. Seperti bagian pelayan lupa mencatat menu yang dipilih oleh konsumen, bagian dapur yang salah atau tidak membuat menu yang dipilih, bagian kasir yang harus menghitung manual, dan sebagainya. Oleh sebab itu dengan dimanfaatkannya informasi teknologi yang ada, maka Kambing Soon dapat mengurangi kesalahan yang ada.

Dengan adanya kebutuhan peranan teknologi informasi dan semakin bertambahnya proses operasional yang ada, maka di butuhkan sebuah metode yang dilakukan. Pembuatan aplikasi yang dapat mencatat menu pilihan oleh konsumen dan total biaya, pengecekan menu setelah konsumen memilih oleh pelayan, bagian dapur yang dapat melihat menu yang dipilih dan bagian kasir yang dapat mengecek pilihan menu dan total biaya setiap meja. Aplikasi ini akan dibuat berbasis android yang terhubung dengan beberapa device android di setiap meja, pelayan, dapur dan kasir.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang pada bagian 1.1 dapat diketahui suatu rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana membuat sistem yang dapat mengelola pemilihan menu oleh konsumen?
2. Bagaimana membuat sistem yang dapat mengelola transaksi secara terkomputerisasi?
3. Bagaimana membuat sistem yang dapat mengatur *waiting list*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Dari rumusan masalah pada bagian 1.2 maka dapat diperoleh suatu tujuan pembahasan sebagai berikut :

1. Membangun sistem yang dapat mengelola menu yang tersedia. Sehingga dapat merubah data menu secara cepat dan tepat.
2. Membuat sistem yang terhubung antara *device* android yang ada setiap meja dengan bagian kasir. Sehingga setiap transaksi yang ada akan dihitung secara otomatis.
3. Membuat sistem yang dapat melakukan pengaturan *waiting list*.

1.4 Ruang Lingkup

Batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi pemesanan menu dan pembayaran pada Kambing Soon, yaitu :

1.4.1 Perangkat keras

Minimum *requirements* :

1. *Prosesor Pentium IV.*
2. *Memori RAM 1 GB.*
3. *VGA Card 256 MB.*
4. *Hard Disk 50 GB.*
5. *Windows XP/7/8/10.*
6. *Keyboard, Mouse.*

1.4.2 Perangkat lunak

1. Menggunakan bahasa pemrograman Java, Javascript, HTML, CSS, dan Angular .
2. Mysql database.
3. Sublime Text 2
4. Apache Server.
5. Sublime Text.
6. Command Prompt.
7. Emulator Android.
8. Google Chrome
9. Balsamiq
10. Yaoqiang BPNM Editor

1.4.3 Batasan Aplikasi

1. *Admin* dapat mengakses data menu, data order, data admin dan data user.
2. Konsumen dan karyawan dapat mengakses data menu dan data order.
3. Aplikasi tidak mencakup data stok bahan baku pada bagian dapur.

1.5 Sumber Data

Adapun data-data yang digunakan untuk menyusun laporan adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data Primer merupakan data yang didapat dari Kambing Soon.

2. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang didapat dari bidang studi yang telah ditempuh, buku, internet dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung pembuatan laporan ini.

1.6 Sistematika Penyajian

Berikut ini merupakan intisan dari setiap bab yang terdapat dalam laporan tugas akhir.

- a. **BAB I. PENDAHULUAN**
Membahas latar belakang perusahaan, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian.
- b. **BAB II. KAJIAN TEORI**
Membahas teori-teori dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan proyek.
- c. **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**
Membahas mengenai perancangan aplikasi sistem informasi berbasis desktop yang meliputi Proses Bisnis, *Entity Relational Diagram (ERD)*, *User Interface Design (UID)*, *UML Diagram*.
- d. **BAB IV. HASIL PENELITIAN**
Screenshot aplikasi dan tiap fungsi utama.
- e. **BAB V. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN**
Analisa terhadap masing-masing fungsi dalam aplikasi dan testing aplikasi.
- f. **BAB VI. SIMPULAN DAN SARAN**
Membahas simpulan dan saran yang didapatkan hasil dari testing aplikasi dan pembagian kuesioner