

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang dibuatnya laporan, rumusan masalah, tujuan penulisan, ruang lingkup pembahasan, penjelasan mengenai sumber data dan sistematika penulisan laporan.

1.1 Latar Belakang

Bisnis kuliner merupakan salah satu bisnis yang berkembang pesat di Kota Bandung. Karena banyak bisnis yang berkembang, maka persaingan dalam bidang kuliner juga semakin tinggi. Selain karena cita rasa yang unik, tempat yang mendukung juga dibuat untuk menarik pelanggan. Sejak dulu Bandung memang terkenal sebagai surganya kuliner. Bandung memiliki beragam wisata kuliner yang khas dan tak akan mudah ditemukan di kota-kota lain. Ada banyak tempat yang dapat dikunjungi di Bandung, mulai dari tempat yang berupa kedai kecil maupun restoran.

Sudah lebih dari 10 tahun didirikannya cabang Lotek Buah Batu Herry Thea yang berlokasi di Pujasera Mutiara Super Kitchen. Jenis makanan yang diujakan di Lotek Buah Batu Herry Thea ini merupakan makanan khas kota Bandung diantaranya adalah lotek, karedok, dan rujak uleg. Proses pendataan pemesanan dan pencatatan pendapatan yang didapat per harinya masih dicatat secara manual yang berarti dibutuhkan banyak kertas dan sering terjadi pengerjaan pemesanan yang sama. Kertas yang digunakan untuk penulisan *invoice* dan pencatatan pemesanan sering berantakan sehingga mengganggu operasional. Selain itu, penghitungan total harga dari pemesanan yang telah dilakukan sering kali salah. Pada akhirnya Lotek Buah Batu Herry Thea menginginkan proses pencatatan pemesanan, penghitungan total harga dan penulisan *invoice* yang dilakukan agar dikomputerisasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mencatat pemesanan dan mencegah pengerjaan pemesanan yang sama?

2. Bagaimana membuat aplikasi *mobile* yang dapat menampilkan *invoice customer*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan pembahasan penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi Point of Sale yang dapat menyimpan *list* pengerjaan pemesanan.
2. Membuat aplikasi *mobile* yang dapat menampilkan *invoice customer* dengan pemindaian *QR Code*.

1.4 Ruang Lingkup

Aplikasi ini dibuat dalam 2 *platform*. Point of Sale dibangun menggunakan JavaFX dengan Hibernate Framework dan untuk sisi *customer* dibangun pada *mobile platform*. Basis data yang digunakan untuk aplikasi ini adalah MySQL.

Yang menjadi ruang lingkup pembuatan aplikasi Point of Sale adalah :

1. Manajemen pengguna
2. Manajemen menu makanan dan minuman
3. Manajemen pemesanan yang ada
4. Membuat *QR Code*
5. Membuat rekap pendapatan per hari

Yang menjadi ruang lingkup pembuatan aplikasi untuk sisi *customer* adalah:

1. Registrasi *member*
2. Melihat histori pembelian
3. Pemindaian *QR Code*
4. Menukar poin menjadi produk

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini :

1. Netbeans IDE 8.1
2. Android Studio 3.0
3. XAMPP
4. MySQL Workbench 6.1 CE
5. iReport 5.6.0

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini :

1. *Processor* Intel® Core™ i5 dengan kecepatan 1.70GHz (64bit)
2. RAM 4 GB
3. *Harddisk* 500GB

1.5 Sumber Data

Perancangan aplikasi ini menggunakan sumber data primer yang diperoleh dari Lotek Buah Batu Herry Thea dengan wawancara. Dan sumber data sekunder yang diperoleh dari buku, internet, dan sumber-sumber lainnya.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang 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 berisi tentang penjelasan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan sistem dan mendukung pembuatan sistem yang ada.

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang penjelasan analisis dan rancangan sistem yang terdapat di Tugas Akhir ini, dan juga rancangan antarmuka dari proyek yang dikerjakan dalam Tugas Akhir ini.

BAB 4 IMPLEMENTASI

Bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fitur yang dibuat.

BAB 5 PENGUJIAN

Bab ini berisi pembahasan dan uji coba program. Pengujian akan disajikan dalam tabel yang berisi pengujian dan hasil pengujiannya.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan dan pembahasan pada perancangan aplikasi yang telah dibuat, serta saran dan kritik untuk menyempurnakan dan memperbaiki aplikasi supaya menjadi lebih baik.