

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada awalnya, jika ingin memesan makanan atau minuman pada *cafe* biasanya, pelayan akan mendatangi tempat pelanggan lalu menawarkan menu untuk memesan makanan atau minuman dari *cafe* itu. Dari dulu, jika ingin memesan makanan di *cafe* akan menggunakan daftar menu yang mana daftar menu ini akan diantarkan oleh pelayan ke meja konsumen. Pada saat itu juga akan diberi catatan pemesanan makanan yang mana catatan ini akan diberikan kepada koki dan barulah makanan ini akan diantar ke meja pelanggan.

Tetapi, sekarang dengan menggunakan teknologi yang ada, pemesanan makanan atau minuman dapat dilakukan pemesanan makanan atau minuman dapat dilakukan dengan mengurangi jumlah karyawan untuk permasalahan pada bagian mencatat daftar menu.

1.2. Identifikasi Masalah

Bagaimana membuat *software* pemesanan makanan pada *cafe*?

1.3. Tujuan

Pembuatan *software* pemesanan makanan pada *cafe*.

1.4. Pembatasan Masalah

Pembuatan *software* pemesanan makanan pada *cafe* itu luas permasalahannya. Maka dari itu, permasalahannya yang akan dibahas hanya pemesanan makanan sampai

pada pembayaran makanan pada *cafe*. Lalu, *software* yang dibuat juga belum menggunakan fasilitas *network*.

1.5. Cara Kerja

Cara kerjanya adalah pada saat *costumer* datang ke *cafe* ini, *costumer* akan memesan dengan cara pelayan meng-klik daftar menu digital yang ada pada layar LCD komputer yang ada pada tempat tertentu.

1.6. Sistematika Penulisan

- a. Bab I Latar belakang masalah
Membicarakan tentang permasalahan yang ada.
- b. Bab II Landasan Teori
Membicarakan tentang arti, perkembangan Delphi, dan keuntungan dari Delphi.
- c. Bab III Perancangan dan Analisis Program
Membicarakan tentang cara – cara merancang dan menganalisis program.
- d. Bab IV Hasil Program
Membicarakan tentang program yang dibuat termasuk dengan *database*.
- e. Bab V Kesimpulan dan Saran
Membicarakan tentang kesimpulan dan saran dari perancangan pemesanan perangkat lunak di *cafe*.