

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Restoran merupakan tempat memesan dan membeli makanan atau minuman. Saat ini hampir di setiap kota terdapat restoran, contohnya di Surabaya. Surabaya adalah salah satu kota metropolitan dengan banyak restoran yang ramai pelanggan, oleh karena itu pelanggan membutuhkan pelayanan yang mudah dan cepat dalam pemesanan makanan atau minuman. Namun kurangnya pelayanan yang baik di suatu restoran membuat pelanggan merasa bosan, apalagi pelanggan harus menulis pesanan makanan dan minuman sendiri dikertas. Masing – masing restoran mempunyai model pelayanan yang berbeda – beda, misalnya dalam hal pemesanan makanan. Selama ini pemesanan makanan atau minuman masih menggunakan cara manual dengan antri menggunakan nomor atau menggunakan kertas untuk memesan. Metode tersebut kurang efisien untuk mengatasi masalah pelayanan pemesanan makanan, sehingga dibutuhkan sistem untuk memudahkan pelayanan serta meminimalisir penggunaan kertas pada pemesanan makanan atau minuman di sebuah restoran.

Penggunaan kertas yang berlebihan berdampak buruk terhadap lingkungan karena produksi kertas berbahan dasar kayu, penerapan teknologi digital dapat mengurangi penggunaan kertas secara berlebihan, dengan adanya sistem pemesanan menggunakan fitur *chat* mampu mengurangi penggunaan kertas serta memudahkan pelanggan maupun pelayan restoran karena tidak lagi menulis pemesanan secara manual. Hal ini karena kertas dan pena/pensil untuk pemesanan makanan dan minuman menemui kendala-kendala antara lain adanya pemesanan yang rangkap, tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung, pensil yang tumpul, dan pena atau kertas pemesanan yang habis. Aplikasi ini bekerja dengan *platform* android yang menggunakan jaringan lokal untuk mengirim pemesanan makanan ke target, ini dapat meningkatkan nilai jual restoran karena memiliki pelayanan yang unik.

Pemilihan mobile android merupakan salah satu alasan karena mempunyai sifat yang fleksibel dan mudah dioperasikan, dimana sudah banyak pengguna android dari masyarakat kalangan menengah atas sampai kalangan menengah bawah. Teknologi *chatting* merupakan

pilihan yang tepat untuk mengatasi permasalahan pelayanan pemesanan makanan dan minuman, karena *chatting* dapat mengirim pesan dengan sangat cepat. Harapan kedepan dengan adanya aplikasi ini dapat mengatasi masalah pelayanan serta mengurangi penggunaan kertas untuk pemesanan.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diangkat dari penelitian ini berdasarkan latar belakang adalah :

Bagaimana menciptakan sebuah aplikasi dimana pelanggan dan pelayan dapat saling berkomunikasi sehingga mampu meningkatkan kualitas pemesanan makanan dan minuman.

1.3. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi untuk memudahkan pelayanan pada sebuah restoran dan memberikan model pelayanan yang baru untuk mempermudah komunikasi tanpa harus bertatap muka.

1.4. Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain :

- a. Membantu meningkatkan kualitas pelayanan disebuah restoran dengan menggunakan mobile android.
- b. Mengurangi penggunaan kertas dalam pemesanan makanan atau minuman
- c. Memudahkan pelayanan dalam pemesanan makanan dan minuman.
- d. Membantu memonitoring pemesanan makanan dan memudahkan perekapan keuangan.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini yaitu :

1. Aplikasi digunakan untuk memesan makanan atau minuman.
2. Aplikasi di sisi pelanggan berjalan pada *platform* android selain itu berbasis web.
3. Penggunaan *chatting* untuk memudahkan dalam pemesanan makanan agar lebih interaktif
4. Fitur *chatting* hanya dapat digunakan oleh pelanggan dan pelayan.
5. Sistem tidak dapat melakukan pembayaran pemesanan makanan atau minuman.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang akan diterapkan dalam mengerjakan tugas akhir ini meliputi :

1.6.1 Survey dan Observasi

Tahapan ini melakukan survey dan observasi pada sebuah restoran untuk dapat menganalisa kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

1.6.2 Studi literatur

Peneliti melakukan studi literatur dari berbagai sumber seperti paper, artikel maupun website, dan beberapa jurnal yang berkaitan dengan penerapan pemesanan makanan di sebuah restoran menggunakan platform android serta chatting sebagai fitur tambahan dan framework ionic.

1.6.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data yang dibutuhkan.

1.6.4 Analisis dan Perancangan sistem

Pada tahap ini akan dilakukan analisa terhadap sistem lama. Kebutuhan apa saja yang akan dibutuhkan untuk membangun sebuah sistem. Selanjutnya dilakukan perancangan sistem dengan menentukan fitur apa saja yang akan digunakan.

1.6.5 Implementasi sistem dan pengujian

Pada tahap ini dilakukan implementasi terhadap sistem berdasarkan hasil dari perancangan sistem yang akan digunakan untuk membangun sebuah aplikasi.

1.6.6 Pengujian Sistem dan Evaluasi

Pada tahap ini akan dilakukan uji coba untuk mengetahui bahwa sistem yang akan dibangun telah mampu bekerja sesuai dengan spesifikasi dari kebutuhan yang telah di analisa.

Akan dilakukan uji coba terhadap aplikasi dengan menggunakan user yang telah di analisa. User terbagi menjadi lima, antara lain user admin, user dapur, user kasir, user pelayan

dan user pelanggan. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan sistem mampu bekerja sesuai kebutuhan yang telah didapat

1.6.7 Penyusunan Laporan Tugas Akhir

Tahapan ini merupakan tahapan langkah akhir dalam pembuatan tugas akhir yang berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, Sistematika penulisan buku Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bagian ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan metodologi penelitian yang digunakan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, serta sistematika penulisan dalam penulisan Tugas Akhir ini.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Pada bab ini membahas tentang teori – teori yang digunakan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Pustaka yang digunakan baik dari buku, jurnal, maupun materi dari internet.

BAB III : Perancangan Sistem

Pada bab ini membahas tentang rancangan sistem dari keseluruhan sistem yang dibuat, meliputi *flowchart* pembuatan program rekomendasi musahil.

Bab perancangan sistem dijelaskan mengenai alur dari sistem yang dirancang setelah melakukan analisa permasalahan.

BAB IV : Implementasi Sistem

Bab ini membahas tentang implementasi sistem yang telah dirancang pada tahap sebelumnya kedalam program serta berisi penjelasan mengenai bagian atau fitur apa saja yang ada dalam program tersebut.

BAB V : Penutup

Dibagian penutup dijelaskan tentang kesimpulan hasil uji coba yang diperoleh setelah menyelesaikan penelitian dan saran yang dapat

digunakan sebagai masukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]