

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, terutama di kalangan masyarakat yang menginginkan hal yang serba canggih. Telepon genggam dari masa ke masa selalu menunjukkan kemajuan didalamnya yang terbaru adalah *smartphone* yang sudah sangat populer belakangan ini di masyarakat. 80% orang mempunyai telepon genggam. Dari 80% orang tersebut yang berjumlah kurang lebih 5 milyar orang, 1,08 milyar orang diantaranya merupakan smartphones[1].

Perkembangan tersebut juga sering digunakan untuk area bisnis seperti café ataupun rumah makan. Proses pemesanan makanan dan minuman yang biasanya pelayan harus melakukan pengisian data dengan cara tulis tangan dan kemudian data akan dimasukan oleh admin untuk direkap kembali dalam komputer, dan hal itu akan membuang tenaga dengan melakukan pekerjaan dua kali serta pelanggan harus mengantri untuk memesan menu yang di inginkan.

Pada One Cup Café ini merupakan salah satu café yang sudah dikenal banyak orang dan juga termasuk salah satu café yang ramai akan pengunjung sehingga terkadang pelanggan harus mengantri terlebih dahulu untuk menunggu pelayan datang ataupun harus mengantri bagian kasir untuk memesan menu yang di inginkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya aplikasi yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut, aplikasi ini dapat membantu untuk mempermudah pegawai dalam bekerja serta akan sangat membantu para pelanggan yang memesan tanpa harus menunggu lebih lama. Sehingga antrian dalam memperoleh pelayanan dalam memesan tersebut bisa dikurangi.

1.2 Perumusan masalah

Adapun yang menjadi perumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah bagaimana membuat aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web

1.3 Tujuan

Tujuan tugas akhir ini adalah membuat aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web yang dapat membantu meningkatkan pelayanan dan mempermudah pendataan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan survei terhadap permasalahan yang dihadapi oleh One Cup Cafe Bangkalan maka diperlukannya batasan masalah agar permasalahan terarah dan tidak melebar, maka dirumuskan permasalahan yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi ini hanya terbatas pada pembuatan aplikasi makanan dan minuman yang hanya dilakukan di tempat.
2. Aplikasi dibuat berbasis web yang bisa di akses dari gadget pelayanan One Cup Café Bangkalan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi pengerjaan Tugas Akhir yang digunakan dalam Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web :

1.5.1 Metode Observasi

Metode ini diterapkan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada One Cup Café yang terletak di Bangkalan guna mendapatkan gambaran jelas dan terkait terhadap permasalahan sehingga dapat diketahui kebutuhan yang diperlukan, dimana observasi meliputi pengumpulan data dan informasi, software yang digunakan, serta sistem pemesanannya.

1.5.2 Metode Interview

Interview atau wawancara adalah proses tanya jawab mengenai permasalahan dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi atau keterangan sehingga proyek yang dibuat tepat sasaran.

1.5.3 Metode Analisa

Menganalisa masalah masalah yang akan disajikan dan mengumpulkan data atau informasi.

1.5.4 Studi Literature

Merupakan usaha untuk lebih memudahkan dalam melengkapi data memecahkan masalah karena merupakan sumber referensi bagi penulis dalam mengambil langkah pengamatan dan melengkapi data yang bersifat umum.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang penulis mengerjakan tugas akhir, rumusan dan batasan masalah, yang diperoleh dari latar belakang yang ada, menjelaskan tujuan dan manfaat dari pembuatan tugas akhir, dan menjabarkan metode pengerjaan tugas akhir.

BAB II Teori Penunjang

Dalam bab ini membahas tentang penelitian sebelumnya yang terkait dengan tugas akhir ini juga membahas semua bahan-bahan yang menjadi dasar teori dalam penyusunan tugas akhir ini.

BAB III Perancangan Sistem

Bab ini membahas tentang analisa user, analisa input, analisa output, analisa proses, alur sistem yang dijelaskan desain sistem. Desain sistem yang ada pada bab ini yaitu : use case diagram, flowchart, sequence diagram, activity diagram serta penjelasan tentang table yang digunakan pada database aplikasi ini.

BAB IV Implementasi dan Uji Coba Program

Bab ini menampilkan hasil gambar Screenshoot dari aplikasi dan menjelaskan fungsi dari setiap tampilan menu-menu yang terdapat pada Aplikasi Pemandu Pencari Lokasi Layanan Emergency Terdekat sehingga lebih memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi ini.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran mengenai hasil dari tugas akhir.