

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin tingginya tingkat aktivitas orang jaman sekarang menciptakan sebuah budaya kehidupan yang serba cepat dalam berbagai bidang. Terbukti ketika orang sedang mengakses internet, menunggu teman, menunggu balasan sms teman, memesan makanan, dan aktivitas lainnya, sebuah kecepatan adalah hal yang sangat diharapkan. Lamanya akses internet, lamanya menunggu teman, lamanya menunggu balasan sms, lamanya menunggu pesanan makanan, hal-hal tersebut akan sangat mengganggu produktivitas orang yang bersangkutan.

Permintaan makanan cepat saji saat ini sangatlah tinggi. Dengan karakteristik orang-orang yang sangat disibukkan oleh perkuliahan, pekerjaan, tugas, organisasi, kepanitiaan, lomba, dan kesibukan lainnya membuat kecepatan penanganan pesanan makanan cepat saji menjadi suatu nilai yang sangat diharapkan kebanyakan orang. Restoran yang memiliki kemampuan pelayanan penyajian makanan dengan cepat, pasti akan menjadi prioritas utama konsumen.

KSD (*Kedai Soe-Soe Delivery*) sebagai restoran *fast food* yang sangat mengunggulkan kecepatan penyajian dengan jaminan 20 menit tiba pada layanan antarnya sudah sangat digemari masyarakat, salah satunya di kawasan Yayasan Pendidikan Telkom (*Telkom University*). Khususnya pada layanan antar yang menjadi keunggulan KSD, pemetaan jalur pengantaran pesanan yang dilakukan dengan cara manual masih sering mengalami berbagai kendala. Misalnya ketika ada 10 pemesan dengan alamat yang berbeda, sangat dibutuhkan ketelitian dalam pemilihan pesanan dengan alamat yang sejalur agar kecepatan pengantaran bisa terjaga dan terhindar dari keterlambatan pengantaran yang dikarenakan salah memilih alamat yang tidak sejalur. Sangat dibutuhkan sebuah aplikasi yang menunjang restoran ini dalam pemetaan jalur pengantaran yang searah agar bisa menjaga kecepatan layanan antar secara konsisten. Sama halnya dengan yang pesan secara langsung, dibutuhkan sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai

monitoring proses transaksi di restoran agar bisa diketahui kapan pesanan bisa disajikan sehingga pelanggan terlayani dengan baik.

Pada tugas akhir ini akan dibuat *aplikasi pemesanan makanan* yang digunakan untuk melayani pemesanan makanan dengan study kasus KSD (*Kedai Soe-Soe Delivery*). Aplikasi akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP (*code igniter*) dengan metoda *Waterfall*. Pada sisi karyawan, akan dibuat aplikasi kasir untuk mengakses segala aktivitas transaksi seperti konfirmasi pemesanan, input transaksi, monitoring status proses pemesanan, pemetaan jalur searah, laporan transaksi (keuangan), status stok. Pada sisi manajerial, akan dibuat aplikasi manajemen yang mengelola aktivitas manajerial seperti marketing (promosi), operasional (input stok), kepegawaian (gaji, pelanggaran), administrasi & keuangan (data pelanggan, laporan transaksi harian, laporan transaksi bulanan).

1.2 Perumusan Masalah

Masalah yang akan dirumuskan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi kasir yang bisa menangani konfirmasi sms/telepon pemesanan delivery?
2. Bagaimana membuat aplikasi kasir yang dapat melayani input transaksi?
3. Bagaimana membuat aplikasi kasir yang dapat memantau status transaksi yang terjadi?
4. Bagaimana membuat aplikasi kasir yang dapat merekap data transaksi untuk digunakan sebagai laporan keuangan?

1.3 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah :

1. Merancang sistem aplikasi kasir berbasis web pada restoran *fast food* KSD (*Kedai Soe-Soe Delivery*).
2. Mengimplementasikan aplikasi kasir kepada restoran KSD (*Kedai Soe-Soe Delivery*) untuk menangani pemesanan makanan dengan cepat dan tepat.

3. Mengimplementasikan aplikasi kasir yang mampu melakukan konfirmasi pemesanan, input transaksi, monitoring transaksi, dan merekap laporan untuk menjaga kualitas pelayanan, terutama di sisi ketepatan waktunya.

1.4 Batasan Masalah

1. Studi kasus hanya dilakukan di KSD (*Kedai Soe-Soe Delivery*).
2. *Input* pesanan dilakukan secara manual ke aplikasi untuk pelanggan yang datang langsung maupun pelanggan yang sms/telepon.
3. Pengelompokan area transaksi *delivery* hanya bisa dilakukan untuk pemesanan di area yang terdaftar di system.
4. Konfirmasi pemesanan lewat sms dilakukan secara manual sesuai *template* balas yang sudah disiapkan.

1.5 Metodologi Penelitian

1. Studi Literatur

Pencarian referensi dari beberapa literatur buku, jurnal, *paper* maupun internet yang bisa menjadi bahan pembelajaran bagi penyelesaian Tugas Akhir.

2. Diskusi dengan dosen pembimbing dan beberapa narasumber

Mengadakan bimbingan dengan dosen pembimbing I dan pembimbing II, serta diskusi dengan beberapa narasumber yang dapat membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir.

3. Pemodelan Sistem

Membuat sebuah pemodelan dan perancangan system dan hubungan komponen di dalamnya dengan menggunakan Microsoft Visio 2007 yang terdiri atas *entity relationship diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, dan *activity diagram*.

4. Perancangan aplikasi

Hasil dari pemodelan dan perancangan sistem, dibuat aplikasi menggunakan tools yang berkaitan dengan sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori, konsep dasar, dan prinsip kerja, *php*, *lan*, *database*, *sms gateway*, dan perancangan sistem informasi.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai semua hal yang berkaitan dengan perancangan aplikasi, yaitu analisa kebutuhan, perancangan sistem, kamus data, dan rancangan antar muka.

BAB IV HASIL DAN ANALISA

Bab ini akan memaparkan hasil dari pembuatan aplikasi serta analisa kondisi restoran sebelum dan setelah pemakaian aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan akhir dan analisa yang diperoleh serta saran dan harapan untuk pengembangan selanjutnya.