BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyedia makan dan minum atau disebut Restoran adalah industry jasa yang bergerak di bidang penyediaan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial [1]. Sering kali ditemukan berbagai macam jenis restoran yang terdapat di Indonesia terkhususnya di kota Bandung, mulai dari Restoran kaki lima, Restoran masakan Jepang, Restoran masakan sunda hingga Restoran yang bergabung dengan hotel.

Di era serba digital seperti sekarang ini, kemajuan teknologi informasi dan sistem informasi yang sangat dibutuhkan oleh restoran karena banyak permintaan yang diinginkan untuk menunjang kegiatan operasional lebih mudah dan terintegrasi antar satu dengan yang lain. Tidak sedikit restoran sudah mulai mencoba adanya peran teknologi informasi dalam pengolahan data data, tujuan dari hal tersebut untuk memudahkan melihat data lebih cepat dan kredibilitas. Pada saat ini untuk memudahkan berbagai macam transaksi pada restoran banyak sekali jenis jenis pembayaran yang dapat mempermudah melakukan transaksi, yakni salah satu contoh mempermudah melakukan transaksi pembayaran via online dengan menerapkan metode *payment gateway* dengan melakukan pembayaran nontunai melalui berbagai macam jenis dompet digital seperti OVO, Gopay, Dana dan lain sebagainya. Sehingga para customer mendapatkan kemudahan dalam melakukan transaksi pembayaran, yakni dapat melalui pembayaran secara nontunai.

Selain menggunakan metode *payment gateway* pada restoran, pelanggan akan lebih tertarik apabila dapat melihat status pemesanan makanan yang telah dipesan. Status pemesanan makanan yang dibutuhkan oleh pelanggan kurang lebih ingin mengetahui apakah makanan yang dipesan sudah dalam tahap proses pembuatan atau selesai. Maka dengan mengaplikasikan status makanan yang dapat memberikan informasi mengenai status makanan dan juga sistem pembayaran nontunai yakni *payment gateway* akan menjadikan proses transaksi pembayaran akan lebih mudah.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dibangunlah sebuah aplikasi monitoring status makanan dan juga transaksi pembayaran nontunai dengan menggunakan pihak ketiga yakni *payment gateway* dalam proyek akhir yang berjudul Aplikasi Layanan Restoran Cerdas Berbasis Web untuk Monitoring Status Pemesanan dan Pembayaran Berbasis Payment Gateway pada hotel ahadiyat & bungalow, bandung. Sehingga restoran dapat memberikan pelayanan baik kepada pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan yang didapati dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengelola stok makanan dan minuman siap jual?
2. Bagaimana mengelola pembayaran makanan dan minuman siap saji melalui *Payment Gateway*?
3. Bagaimana mengelola jurnal kas masuk harian dari pembayaran *Payment Gateway*?
4. Bagaimana mengelola laporan penjualan harian restoran?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang dapat melakukan hal sebagai berikut :

1. Mampu mengelola stok makanan dan minuman siap jual
2. Mampu mengelola pembayaran makanan dan minuman siap saji melalui *Payment Gateway*
3. Mampu mengelola jurnal kas masuk harian dari pembayaran *Payment Gateway*
4. Mampu mengelola laporan penjualan harian restoran

1.4 Batasan Masalah

Untuk memperjelas ruang lingkup dalam pembahasan proyek akhir ini perlu adanya batasan-batasan masalah yang diuraikan, sebagai berikut:

1. Aplikasi ini tidak menangani pengelolaan kas keluar.
2. Aplikasi ini akan menampilkan status makanan yang terdiri dari diproses dan selesai.
3. Apikasi ini menggunakan proses pembayaran hanya melalui sistem *payment gateway* dan pembayaran saat checkout.
4. Metode pengujian hanya menggunakan *Black box testing.*
5. Aplikasi ini hanya melayani pembayaran menggunakan *QRIS* GOPAY.
6. Proses transaksi aplikasi ini hanya dapat menerima pembayaran dari pemesanan pelanggan saja.
7. Aplikasi ini tidak menangani terkait rekomendasi menu yang diberikan.
8. Aplikasi ini tidak melakukan perhitungan menu produk dan menambah menu produk.
9. Aplikasi ini hanya menangani penjualan yang terdapat dalam proses bisnis restoran.
10. Fungsionalitas aplikasi ini bisa melakukan pemesanan, pembayaran menggunakan gopay dan checkout, update status pemesanan, update stok menu serta laporan penjualan.
11. Aplikasi ini tidak dapat menerima voucher diskon dalam pembayaran.
12. Aplikasi ini tidak melayani pembelian untuk ketersediaan restoran.
13. Aplikasi ini tidak melayani fitur refund.
14. Tampilan produk di menu customer diambil dari data produk yang sudah disediakan oleh Danis.

15. Pada tampilan customer di menu rekomendasi untukmu dan rekomendasi menu pada saat pop up konfirmasi tampilan tambahkan ke keranjang dibuat oleh Fauzia.
16. Pada tampilan customer ketika klik menu muncul rekomendasi dibuat oleh Sofyan.
17. Id Blling dibuat oleh tim Reservasi dan proses pembayaran dilakukan oleh tim Reservasi.
18. Aplikasi ini tidak dapat menentukan batas waktu pembayaran kepada Midtrans.
19. Aplikasi ini tidak dapat melakukan pembatalan pemesanan yang sudah dibayarkan kepada Midtrans.
20. Aplikasi ini tidak membuat tampilan jurnal umum dan buku besar, hanya saja mengirimkan data yang terdapat dalam dua laporan tersebut.
21. Aplikasi ini dapat menambah dan menghapus menu pesanan sebelum dilakukan pembayaran kepada midtrans.

1.5 Metode Pengerjaan

Adapun beberapa metode yang digunakan oleh penulis dalam pengerjaannya sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah metode yang digunakan dalam pengerjaan untuk pengumpulan data:

1. Metode observasi

   Dalam metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung di Restoran Hotel Ahadiyat & Bungalow. Dengan menggunakan metode tersebut, dapat diketahui proses pemesanan makanan, proses pembuatan makanan, serta proses pembayaran.

2. Metode Wawancara

   Dalam metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan proses bisnis penjualan makanan dan pembayaran makanan kepada Kaprodi Perhotelan. Dengan menggunakan metode ini, dapat diperoleh data data yang berkaitan proses bisnis perusahaan untuk penyusunan proyek akhir.

3. Studi Literatur

   Dengan metode ini pengumpulan data yang dilakukan berdasarkan referensi yang ada. Oleh karena itu, metode ini bertujuan untuk pengumpulan data dan informasi secara akurat yang berkaitan dengan proyek akhir ini.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah dengan menggunakan metode berbasis objek dan juga menggunakan model pengembangan *Software Development Life Cycle (SDLC)*.

Gambar 1 - 1 Tahapan model SDLC/Prototype

1. Identifikasi Kebutuhan

   Pada langkah ini dilakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan proses bisnis perusahaan yang dilakukan dengan wawancara online via zoom dan juga studi literature dengan mencari informasi sebanyak-banyaknya informasi yang dapat berguna dalam pembangunan sebuah system

2. Perancangan

   Dalam tahap ini yang dilakukan yakni merancang sebuah sistem baru dengan menggunakan perangkat permodelan sistem seperti membuat use case diagram, activity diagram, class diagram, sequential diagram dengan menggunakan alat bantu. Untuk struktur data yakni mengguankan Entity Relationship Diagram (ERD) dengan menggunakan *Microsoft visio.* Selanjutnya untuk tampilan antarmuka pengguna menggunakan *Balsamiq Mockup* serta prosedur dan fungsi apa saja yang terdapat dalam kode program

3. Pembangunan

   Dalam tahap selanjutnya ini kegiatan yang akan dilakukan setelah melakukan desain sistem yakni merealisasikan atau memindahkan desain perancangan perangkat lunak kedalam kode-kode program. Kode program yang digunakan yakni menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *frameword Codeigniter (CI)* yang menjadi dasar dan mendukung dalam pembuatan program berbasis web

4. Pengujian

   Dalam tahap ini setelah melakukan penulisan kode program yang telah dilakukan sebelumnya maka dilakukanlah pengujian program dengan menggunakan jenis metode *black box testing.* Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa semua fungsionalitas yang dibuat telah berjalan sesuai dengan rencana dan proses bisnis.

5. Evaluasi

   Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yakni memonitoring program yang telah dibuat dan diimplementasi pada perusahaan dan juga memberikan perbaikan

jikalau sewaktu-waktu terjadi kesalah program dalam menggunakan program tersebut.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal dalam penyusunan proyek akhir.

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Jadwal Pengerjaan																																											
	2021																2022																													
	September				Oktober				November				Desmber				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli						
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi Kebutuhan																																												
Perancangan																																												
Pembangunan																																												
Pengujian																																												