

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cahsaiki merupakan Kafe dengan membawa konsep angkringan yang berada di Kota Bekasi. Cahsaiki berdiri sejak tahun 2020. Menu yang diujakan oleh Cahsaiki ada menu angkringan pada umumnya seperti nasi kucing, sate telur puyuh, sate usus dll, tetapi yang membedakan Angkringan Cahsaiki dengan Angkringan terdapat pada menu minuman nya seperti Milo Dinosaur, Red Velvet, dan minuman lainnya yang mengambil konsep dari kafe. Ketika ingin memesan, Pelanggan terlebih dahulu memilih makanan yang diinginkan di gerobak angkringan, lalu pelanggan membayar makanan yang telah diambil sekaligus memesan minuman di bagian kasir. Cahsaiki sudah memiliki banyak pelanggan, ketika pelanggan sudah mulai ramai, dapat membuat antrean yang panjang pada bagian kasir dikarenakan kurang efektifnya sistem transaksi.

Antrean merupakan suatu kondisi adanya keterlambatan pelayanan suatu objek, akibat adanya antrean karena pelayanan mengalami kesibukan. Antrean terjadi karena adanya ketidakseimbangan antara ketersediaan dengan kebutuhan yang seimbang untuk melayani. Cahsaiki memiliki sistem transaksi yang mengharuskan kasir harus menghitung terlebih dahulu makanan yang sudah pelanggan ambil, lalu menanyakan kepada pelanggan ingin memesan minuman apa, setelah itu kasir akan memasukkan pesanan di tabletnya dan muncul total harga, ketika sudah di bayarkan, kasir akan bertanya kepada pelanggan pesannya atas nama siapa untuk dituliskan di struk. Dengan menggunakan sistem transaksi sehingga membuat antrian yang panjang dan memakan waktu yang cukup lama.

Instagram adalah salah satu media sosial yang cukup populer dikarenakan banyak nya fitur seperti unggah video ataupun foto untuk keperluan tertentu. Instagram juga punya fitur mengambil gambar atau video dengan menggunakan *filter* agar ada efek tertentu untuk daya Tarik pada gambar atau video. *Filter* ini merupakan salah satu implementasi dari teknologi *Augmented Reality* yang digunakan pada Instagram, sudah banyak orang ataupun usaha yang menggunakan fitur filter di Instagram ini dengan tujuan mempromosikan produk atau media sosial mereka.

Pada industri 4.0 ini, sudah banyak cara untuk mempromosikan produk ataupun sosial media perusahaan menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Beberapa *e-commerce* sudah

menerapkan *Augmented Reality* agar pengguna bisa mencoba sendiri produk yang ingin dibeli seperti peralatan rumah, alat kecantikan dan lain sebagainya. Sementara itu, ada juga yang menggunakan *Augmented Reality* untuk keperluan promosi

Sudah banyak beberapa restoran atau tempat makan yang menggunakan teknologi QR code untuk melihat menu yang terdapat pada link tersebut, tetapi pelanggan tetap harus memanggil pelayan untuk memesan menu yang sudah diinginkan. Maka dari itu, penggunaan teknologi QR code ini yang dirasa kurang maksimal dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, kafe angkringan Cahsaiki membutuhkan aplikasi pemesanan makanan dengan tampilan antarmuka yang memudahkan pengguna.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan pada proyek akhir ini adalah membuat Desain Aplikasi Pemesanan Makanan untuk kafe angkringan Cahsaiki. Tujuan dan manfaat dari desain aplikasi ini yaitu :

1. Menghasilkan desain antarmuka untuk aplikasi yang memudahkan pengguna untuk memesan makanan.

1.4 Batasan Masalah

Pada Adapun hal-hal yang menjadi Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat desain aplikasi berbasis web pemesanan makanan untuk kafe angkringan Cahsaiki.
2. Menggunakan Figma untuk membuat desain *Mockup*.
3. Aplikasi berbasis web didesain dengan Bootstrap.
4. Implementasi desain untuk aplikasi berbasis web dengan menggunakan HTML dan CSS.

1.5 Definisi Operasional

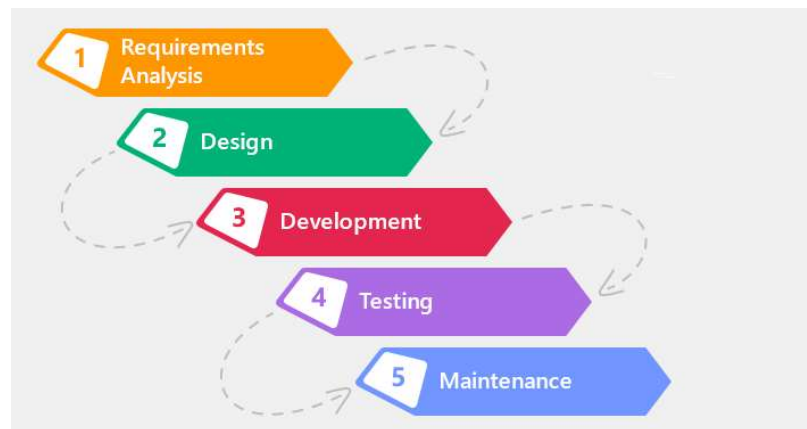
Definisi operasional pada proyek akhir adalah sebagai berikut:

1. *Website* adalah sekumpulan halaman dalam satu domain yang memuat beberapa informasi untuk pembaca atau *visitor*. Informasi yang dimaksud bisa berupa gambar, video, teks atau beberapa format lainnya.
2. *User Interface* adalah desain antarmuka yang lebih memfokuskan pada keindahan dari sebuah tampilan pada aplikasi.
3. *User Experience* adalah pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi/produk *digital*.

4. *Front-end* adalah seroang developer bertanggung jawab atas komposisi tampilan sebuah *website* dan aplikasi. Baik dari isi konten, warna-jenis-ukuran font, gambar, serta tombol-tombol yang terdapat harus membuat pengguna merasa nyaman ketika melihat dan berinteraksi di dalamnya
5. *Bootstrap* adalah *framework* HTML, CSS, dan JavaScript yang berfungsi untuk mendesain *website* responsive dengan cepat dan mudah.

1.6 Metode Pengerjaan

Untuk pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall* atau air terjun. *Software Development Life Cycle* terdiri dari 5 tahap yaitu *requirement analysis*, *design*, *development*, *testing*, dan *maintenance*. [1]



Gambar 1. 1 Alur *Software Development Life Cycle* model *waterfall*

Berikut uraian dan penjelasan dari gambar 1.1 mengenai *Software Development Life Cycle* model *waterfall*:

1. *Requirement analysis*

Melakukan analisis mengenai kebutuhan pengguna seperti fitur yang diinginkan oleh pengguna dan Batasan perangkat yang dibangun. Kebutuhan pengguna dapat diperoleh dengan melakukan wawancara, observasi, ataupun diskusi sehingga mendapatkan data-data yang lengkap mengenai kebutuhan *software* yang akan dikembangkan.

2. *Design*

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan desain sederhana sebelum dilakukan pembangunan *prototype* untuk memberi gambaran singkat mengenai *software* yang akan dibangun, seperti perancangan *flowmap* dan *mock-up*.

3. *Development*

Proses penulisan kode ada pada tahap ini, pembuatan *software* akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang akan digabungkan. Tahap ini dapat dilakukan ketika tahap *design* sudah dilakukan dan akan diterjemahkan menjadi program untuk membangun *software*.

4. *Testing*

Pengujian terhadap *software* sangat diperlukan untuk mengecek apabila ada kesalahan atau *error* pada suatu fungsi sekaligus untuk mengetahui bahwa *software* sudah sesuai dengan desain yang diinginkan sebelum digunakan oleh pengguna.

5. *Maintenance*

Aplikasi yang sudah dibangun akan diperiksa dan dilakukan pemeliharaan jika ada kesalahan. Tahap ini sangat penting karena pada tahap ini pengguna akan menemukan *bug* yang tidak ditemukan selama masa *testing* dilakan sehingga kesalahan perlu diperbaiki.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir:

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Proyek Akhir

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4			
		m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4
1	Emphatize																
2	Define																
3	Ideate																
4	Prototype																
5	Testing																
6	Pembuatan Dokumen PA																