

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman modern ini restoran atau rumah makan sering sekali dijumpai di berbagai tempat, tak sedikit konsumen yang sering datang ke rumah makan untuk menyantap makanan atau rehat sejenak. Pengelola rumah makan sendiri tentu ingin memberikan pelayanan dan hidangan yang terbaik untuk pelanggan yang datang, koki yang bertugas memasak di dapur dan pelayan yang bertugas untuk melayani pelanggan saat pertama kali masuk ke rumah makan.

Penggunaan teknologi informasi pada rumah makan juga masih sangat sedikit digunakan, Salah satu rumah makan dari Wong Solo Group yaitu Rumah Makan Ayam Penyet Surabaya yang sudah diobservasi, Pegawai rumah makan tersebut menyatakan bahwa rumah makan ini masih menggunakan ponsel atau telepon untuk memesan makanan dan meja, Para calon pelanggan pun tidak tahu seperti apa makanan tersebut karena tidak ada gambar dan deskripsi makanan untuk diperlihatkan kepada pelanggan, Hanya pelanggan yang pernah berkunjung ke rumah makan itu saja yang tahu. Kurangnya perhatian terhadap hal tersebut, Akan mempersulit calon pelanggan dalam melakukan *booking* meja dan dalam melakukan *delivery*. Dalam contoh kecil seperti *delivery*, pelanggan tidak tahu ada menu apa saja yang disediakan oleh rumah makan tersebut dan tidak tahu deskripsi makanan tersebut, Calon pelanggan harus memiliki brosur makanan yang ada di rumah makan tersebut dan hanya pelanggan yang pernah datang saja yang mendapat brosur *delivery*.

Oleh karena itu dirancanglah sebuah aplikasi yang dapat mempermudah pegawai dan pelanggan rumah makan dalam melakukan *booking* meja dan *delivery* makanan di rumah makan. Aplikasi tersebut adalah “ResPos – Resto Point of Sales: Aplikasi Point of Sales Usaha Rumah Makan”. Aplikasi ini akan mempermudah pegawai rumah makan dalam mengelola data pesanan pelanggan, terutama dibagian *booking* dan *delivery*.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembangunan Aplikasi Point of Sales Usaha Rumah Makan, dirumuskanlah beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi pelanggan untuk reservasi meja secara *online* pada restoran?
2. Bagaimana memfasilitasi pelanggan agar dapat memesan makanan secara *online*?
3. Bagaimana pelanggan dapat melihat faktur untuk pemesanan secara *online*?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dibangunnya Aplikasi Point of Sales Usaha Rumah Makan, sebagai berikut:

1. Membantu pelanggan dalam melakukan reservasi tempat secara *online*.
2. Memfasilitasi pelanggan dalam memesan makanan secara *online*.
3. Memfasilitasi pelanggan dalam melihat faktur pemesanan *online*.

1.4 Batasan Masalah

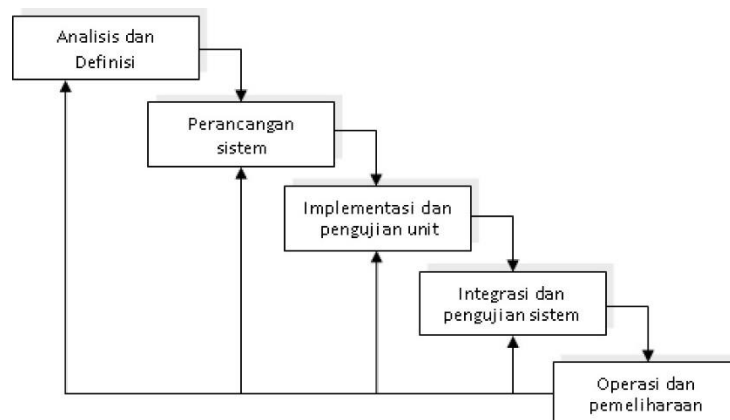
Adapun batasan masalah dibangunnya Aplikasi Point of Sales Usaha Rumah Makan,

1. Ruang lingkup dalam aplikasi ini hanya sebatas melakukan *Booking* dan *Delivery*.
2. Aplikasi ini hanya tersedia dalam basis web
3. Jika pelanggan melakukan pembatalan *booking* yang sudah di proses maka uang muka akan hangus.
4. Pelanggan tidak dapat melakukan *booking* lebih dari 30 hari kedepan.
5. Penambahan kursi atau pengaturan posisi meja tidak bisa dilakukan dalam aplikasi.
6. *Booking* melalui aplikasi harus dilakukan minimal satu hari sebelum pemesanan, tidak bisa memesan ketika hari tersebut.

7. Pemesanan makanan melalui aplikasi ojek *online* harus diinputkan secara manual kedalam aplikasi.
8. Pemesanan melalui telepon harus diinputkan secara manual kedalam aplikasi.
9. Bukti transfer *booking* harus dikirim menggunakan aplikasi jejaring sosial dengan cara *screenshot* bukti transfer atau foto bukti transfer.
10. Pembatalan *booking* dan *delivery* hanya dapat dilakukan lewat telepon.
11. Perubahan pesanan *delivery* dan *booking* hanya bisa dilakukan lewat telepon.
12. Pelanggan tidak mendapat notifikasi setelah selesai mengirimkan bukti transfer ke rumah makan
13. *Booking* meja lebih dari 10 orang tidak bisa dilakukan menggunakan aplikasi

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall* Sommerville, Model *waterfall* Sommerville merupakan sebuah model yang biasa digunakan dalam tim untuk mengembangkan sebuah *software*. Model ini bersifat sekuensial karena setiap tahap saling berkaitan [19]. Adapun proses pengerjaan dengan metode *waterfall*:



Gambar 1-1
SDLC Model Waterfall Sommerville

1. Analisis dan Definisi

Melakukan studi literatur terhadap aplikasi sejenis dengan menggunakan contoh aplikasi yang telah dibangun dengan mencari kelemahan dan kelebihan dari setiap aplikasi serta mengidentifikasi fitur utama yang dimiliki pada setiap aplikasi. Kemudian dilakukan pengumpulan data dengan metode wawancara kepada pemilik rumah makan dan pegawainya sebagai responden. Wawancara bertujuan untuk mengumpulkan kebutuhan umum, kemudian menganalisis hasil dari wawancara.

2. Perancangan Sistem

Pada tahap ini, dilakukan perancangan pembuatan program perangkat lunak seperti struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, perancangan basis data, *Unified Modelling Language (UML)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, dan *Business Process Model and Notation (BPMN)* yang nantinya akan dibutuhkan di Aplikasi ResPOS – Resto Point of Sales: Aplikasi Point of Sales Usaha Rumah Makan Modul *Booking Dan Delivery*

3. Implementasi dan Pengujian Unit

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dengan gabungan bahasa HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap, XAMPP, dan menggunakan *framework* CodeIgniter, serta menggunakan MySQL (*My Structured Query Language*) sebagai manajemen basis data.

4. Integrasi dan Pengujian Sistem

Melakukan pengujian dan evaluasi terhadap aplikasi yang dibangun. Apakah fungsionalitas yang dibangun pada aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan sistem pada tahap analisis serta mendokumentasikannya. Metode pengujian sistem yang digunakan ada Black Box testing, Pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa Fungsional dari perangkat lunak.

5. Operasi dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang telah diuji dan siap diimplementasikan kedalam sistem pengguna atau siap untuk diterapkan. Namun pada tahap ini tidak akan dilakukan Operasi dan Pemeliharaan aplikasi