

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Katering merupakan sesuatu usaha bidang jasa dalam perihal penyediaan ataupun melayani berbagai permintaan santapan. Di Indonesia diketahui dengan jasa boga yang berarti melayani pemesanan santapan untuk berbagai macam kegiatan seperti (acara, pribadi, lembaga pemerintahan serta yang berhubungan dengan kebutuhan santapan). Umumnya pihak penyelenggara menyewa jasa katering untuk mempersiapkan atau memenuhi kebutuhan makanan serta minuman yang cocok dengan kegiatan tersebut.

Perkembangan teknologi juga mempengaruhi berbagai jenis bisnis, dimana salah satu bisnis tersebut adalah katering. Dimulai dengan teknik pemasaran dan pemesanan katering menggunakan internet, dimana teknik tersebut dapat mempermudah pemilik memasarkan katering dan konsumen dapat lebih mudah untuk melakukan pemesanan katering.

Angkasa katering adalah perusahaan katering yang berada di daerah Bekasi, dimana perusahaan katering tersebut didirikan oleh keluarga Kumbino yang telah berdiri sejak tahun 2010 dan masih beroperasi sampai sekarang. Saat ini Angkasa katering menerima pesanan dengan cara pelanggan memesan melalui telepon atau langsung mendatangi perusahaan katering tersebut. Dikarenakan metode pemesanan yang digunakan angkasa katering masih manual seperti di atas, beberapa pelanggan angkasa katering yang berada di daerah Jakarta dan sekitarnya mengalami beberapa kesulitan dalam segi pemesanan dikarenakan pemesanan hanya bisa dilakukan melalui telepon atau datang langsung ke angkasa katering.

Disebabkan metode pemesanan yang digunakan oleh angkasa katering masih manual, untuk mengubah metode tersebut menjadi lebih modern seperti, bisa dilakukannya pemesanan melalui internet maka dibutuhkan solusi IT agar angkasa katering dapat meningkatkan pelayanan konsumen dan pemasarannya. Sehingga

tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat sebuah aplikasi catering berbasis *website* yang dapat meningkatkan kualitas maupun kuantitas pada sebuah catering, dimana pemilik catering dapat memantau pemesanan cateringnya dan pengguna dipermudah dalam segi pemesanan maupun dalam segi melihat tampilan menu yang disediakan oleh Angkasa catering.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana memfasilitasi pelanggan yang ingin mencari informasi tentang daftar menu serta beberapa informasi penting lainnya seperti alamat Angkasa catering, nomor telpon serta instagram ataupun sosisa media lainnya. Tetapi terkendala oleh jarak.

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat aplikasi catering berbasis web yang dapat membantu:

Dengan dibuatnya aplikasi catering berbasis *website*, pelanggan dapat lebih mudah dalam segi pemesanan ataupun informasi catering dan informasi menu.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam aplikasi catering berbasis website adalah:

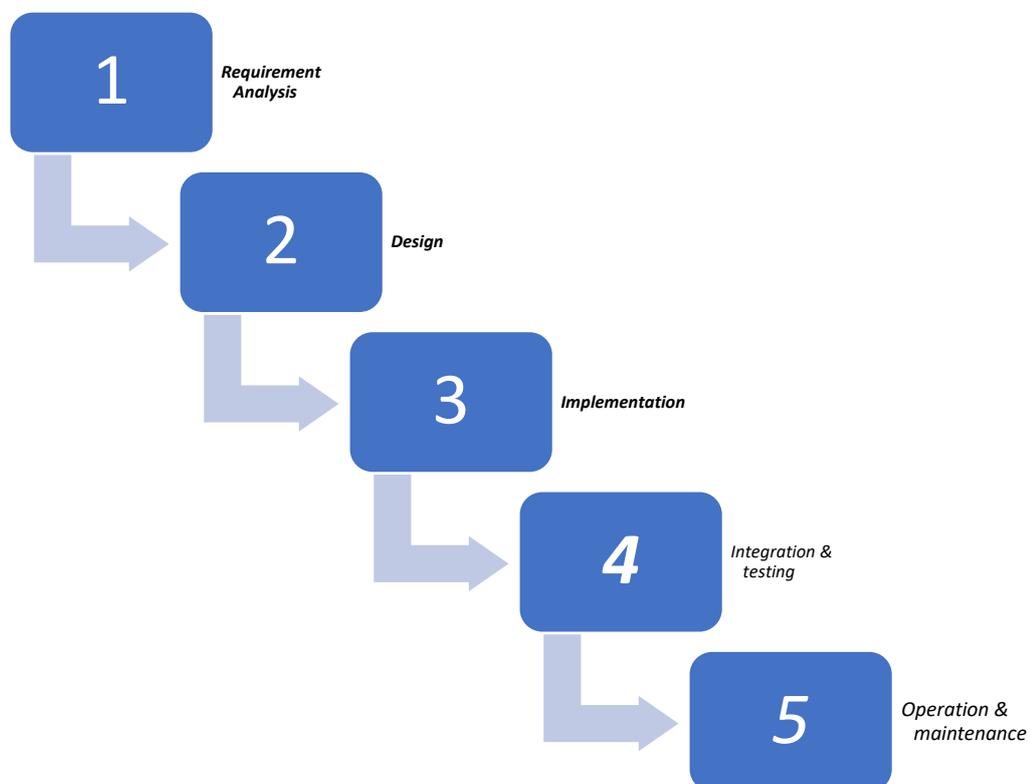
1. Aplikasi ini memiliki fitur untuk menampilkan pesanan, daftar menu, dan daftar transaksi.
2. Aplikasi ini tidak menyediakan fitur pembayaran firtual akun.
3. Aplikasi tidak dapat *automatic* menghapus pesanan jika dalam waktu seminggu belum terjadi pembayaran.
4. Aplikasi tidak menyediakan batas waktu pembayaran.
5. Tidak ada kustomisasi pada bagian menu.

6. Tidak menyediakan menu paket pada aplikasi

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam membangun sistem secara totalitas butuh dicoba sebagian tahapan/ langkah. Tata cara pengembangan fitur lunak diketahui pula dengan sebutan *Aplikasi Development Life Cycle* (SDLC). Metoda *Waterfall* ialah metode pengembangan fitur lunak tertua karena sifatnya yang alami. Metode *Waterfall* ialah pendekatan SDLC sangat dini yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam metoda *Waterfall* bersifat serial yang diawali dari proses perencanaan, analisa, desain, serta implementasi pada sistem.

Tata cara ini dicoba dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari sesi kebutuhan sistem kemudian mengarah ke sesi analisis, desain, coding, testing/ verification, serta maintenance. Langkah demi langkah yang dilalui wajib dituntaskan satu per satu (tidak bisa melewati tahapan yang sudah ditentukan) serta berjalan secara berentetan, oleh sebab itu di sebut *waterfall* (Air Terjun) [1].



Gambar 1. 1 Detail tahapan *waterfall*

Berdasarkan Gambar 1.1 detail tahapannya sebagai berikut

1. Requirement Analysis

Dalam *Requirement Analysis* Teknik yang digunakan adalah Wawancara dimana wawancara dilakukan kepada pemilik usaha catering wawancara itu sendiri bertujuan untuk menggali informasi yang di butuhkan dalam pembuatan proyek akhir ini. Seperti keluhan pelanggan pada saat mencari informasi catering. Telefon catering yang selalu sibuk saat dihubungi sehingga bertabrakan dengan pelanggan lain yang ingin melakukan pemesanan. Kegiatan wawancara sendiri dilakukan dengan cara tanya jawab melalui pertemuan *virtual*.

2. Design

Tahapan *design* bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sistem yang diinginkan untuk membangun aplikasi catering berbasis web. Sehingga dapat membantu menspesifikan kebutuhan *hardware* dan sistem serta menspesifikan arsitektur sistem secara keseluruhan

3. Implementation

Pada bagian implementasi aplikasi catering sudah mulai di bangun, pembuatan aplikasi catering berbasis web ini akan dipecah menjadi modul-modul kecil. Ketika semua modul sudah selesai dikerjakan, setiap modulnya akan di periksa apakah sudah memenuhi fungsi atau belum. Jika setiap modul sudah berjalan sesuai dengan fungsinya, maka akan digabungkan setiap modulnya.

4. Integration & Testing

Ditahapan ini setiap modul aplikasi catering akan digabungkan, setelah itu akan di lakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi catering

berbasis web ini sudah sesuai dengan *design* yang diinginkan dan apakah ada *error* atau tidak pada aplikasi catering tersebut.

5. Operation & Maintenance

Operation & Maintenance adalah tahapan terakhir, dimana aplikasi catering berbasis *website* ini akan langsung dicoba oleh pemilik Angkasa catering.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan adalah pembagian waktu berdasarkan rencana pengaturan urutan kerja yang ditulis dalam bentuk table seperti dibawah dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci. Dimana pada tabel jadwal pengerjaan dibawah dibagi menjadi 6 bulan pengerjaan, dimulai pada bulan November dan diakhiri pada bulan April.

Aktivitas	November (2023)				Desember (2023)				Januari (2023)				Februari (2023)				Maret (2023)				April (2023)			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Requirement Analysis	■	■	■	■																				
Design					■	■	■																	
Implementation									■	■	■	■	■	■	■	■								
Integration & Testing																	■	■	■	■	■			
Operation & Maintenance																					■	■	■	■

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan