



BAB I PENDAHULUAN

BAB I

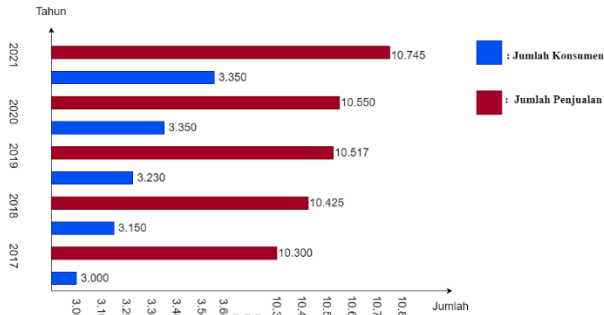
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sudah semakin canggih, sehingga memudahkan seorang pengusaha untuk mengembangkan usahanya dalam jenis dan bentuk apapun. Salah satu perkembangannya adalah pada bidang kuliner yaitu dengan adanya sistem reservasi dan pemesanan. Penerapan reservasi dan pemesanan menggunakan sistem ini bertujuan sebagai inovasi yang dapat menarik pelanggan dan memberikan nilai tambah karena telah mempermudah proses jual beli. Salah satu inovasi untuk mempermudah proses pemesanan dan reservasi dapat menggunakan teknologi *QR -Code*. *QR-Code (Quick Response Code)* merupakan pengembangan dari *Bar-Code* yang berguna untuk menyimpan data dapat berupa angka, huruf, *binary* serta huruf [1]. Sistem Informasi merupakan kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas manusia menggunakan teknologi untuk mendukung operasi dan manajemen yang merujuk pada interaksi antara manusia, data, dan teknologi [2].

Rumah makan atau restoran merupakan tempat yang dikunjungi orang untuk mencari berbagai makanan dan minuman, yang biasanya menyuguhkan keunikan tersendiri sebagai daya tarik, baik melalui menu masakan, hiburan maupun tampilan fisik bangunan [3] . Selain itu dapat pula digunakan sebagai tempat untuk berbisnis dalam penyajian makanan ataupun minuman yang disajikan di rumah makan tersebut atau untuk dibawa ke rumah.

Rumah Makan Sidoroso adalah salah satu usaha yang terjun dalam bidang kuliner sudah berdiri sejak tahun 1975 yang menyediakan berbagai olahan makanan dan minuman. Rumah Makan Sidoroso yang terletak di kota Cilacap memiliki letak yang strategis sehingga mudah ditemukan. Berdasarkan penjualan dan pelanggan yang relatif meningkat pada setiap tahunnya seperti terlihat pada gambar berikut :



Gambar 1. 1 Data Penjualan dan Pelanggan

Pada gambar 1.1 dapat dilihat bahwa jumlah penjualan dan pelanggan lima tahun terakhir pada R.M Sidoroso terus mengalami peningkatan. Pada tahun 2017 R.M Sidoroso telah melakukan penjualan sebanyak 10.300 produk dan 3000 pengunjung, pada tahun 2018 sebanyak 10.425 produk untuk 3.150 pengunjung, pada tahun 2019 sebanyak 10.517 produk untuk 3.230 pengunjung, pada tahun 2020 sebanyak 10.550 produk untuk 3.350 pengunjung, dan pada tahun 2021 sebanyak 10.745 produk untuk 3.550 pengunjung. Data tersebut berasal dari data *real* penjualan pada bagian keuangan RM Sidoroso.

Permasalahan yang terjadi pada RM Sidoroso adalah Sistem pemesanan RM Sidoroso masih mengalami kesulitan saat melakukan pemesanan dan reservasi. Kesulitan pemesanan dikarenakan pelanggan melakukan pemesanan masih belum tersistem yaitu dengan cara menunggu pramuniaga mendatangi pelanggan untuk menanyakan pesanan, kemudian mencatat pesanan dari pelanggan. Apabila rumah makan dalam keadaan ramai pengunjung, maka proses pemesanan membutuhkan waktu yang lama untuk menunggu pramuniaga. Beberapa pelanggan yang ingin menambah menu makanan juga harus memanggil kembali pramuniaga. Proses koki mendapatkan informasi pemesanan yaitu dari pramuniaga secara langsung sehingga berdampak pada tingkat ketepatan, dan kecepatan. Masalah lainnya, pelanggan masih menggunakan media *telephone* untuk melakukan reservasi. Hal ini mengakibatkan tertumpuknya pemesanan reservasi sehingga pegawai mengalami kesulitan dalam menangani reservasi karna kurang tertata. Masalah yang terakhir adalah masih kesulitan dalam pemberian laporan kepada pemilik Rumah Makan dan kesulitan saat mencari

laporan laporan yang terdahulu.

Bedasarkan latar belakang tersebut, untuk mempermudah pemesanan makanan maka akan dikembangkan sistem informasi untuk melakukan reservasi dan pemesanan makanan pada RM Sidoroso dengan berbasis *Website* yang menggunakan teknologi *QR Code*. yang kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *blackbox*. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan dapat menarik perhatian pelanggan berkat inovasi yang dilakukan serta mampu mempermudah pekerjaan seluruh pegawai RM Sidoroso. Penerapan teknologi QR Code yang berfungsi sebagai fitur tambahan agar pelanggan dapat dengan mudah mengakses halaman *website* pemesanan dengan melakukan *scan QR Code* yang berada pada meja masing masing menjadi nilai tambah dalam memudahkan penggunaan sistem ini.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi yang dapat membantu mempermudah proses reservasi dan pemesanan makan pada RM Sidoroso.

1.2.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam pengembangan Sistem Informasi untuk melakukan Reservasi dan Pemesanan Menu Makanan pada Rumah Makan Sidoroso dengan berbasis *Website* adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan reservasi.
2. Menambah nilai keakuratan pada koki RM Sidoroso dalam menyiapkan pemesanan sehingga mengurangi resiko kesalahan.
3. Mempermudah pramuniaga dalam mendata pemesanan pelanggan.
4. Mempermudah pegawai dalam menangani permasalahan akibat tertumpuknya pesanan reservasi.
5. Laporan pendapatan kepada pemilik Rumah Makan lebih mudah dan lebih efektif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah adalah :

“Bagaimana mengembangkan sistem informasi reservasi dan pemesanan yang dapat membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan menu makanan sehingga dapat mempermudah proses reservasi dan pemesanan?”

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus lagi, maka terdapat beberapa batasan yang diberikan oleh penulis. Diantaranya sebagai berikut :

1. *User* yang dapat menggunakan sistem ini diantaranya oleh Admin (Pegawai Kasir), Pelanggan (*User*), Kepala (Pemilik) dan Dapur (Koki).
2. Proses sistem mengacu pada apa yang berlaku pada Rumah Makan Sidoroso untuk proses reservasi dan pemesanan.
3. Sistem terbatas pada reservasi dan pemesanan ditempat.
4. Sistem ini tidak membahas tentang keamanan.
5. Sistem pembayaran berada diluar sistem.
6. Tidak membahas laporan total, terbatas hanya laporan pendapatan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah tata cara melakukan penelitian dengan mendatangi lokasi penelitian dan mengumpulkan data serta cara analisis data. Dalam melakukan penelitian ini banyak data-data yang harus penulis kumpulkan sebagai berkas penyusunan laporan tugas akhir. Adapun cara atau metode yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1.5.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada pada Rumah Makan Sidoroso Jl. Rinjani, Sidanegara, Kabupaten Cilacap.

1.5.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode observasi yang dilakukan dengan mengunjungi RM Sidoroso secara langsung, kemudian metode wawancara dengan mengajukan pertanyaan pertanyaan langsung kepada pegawai RM Sidoroso, dan yang terakhir adalah metode studi pustaka yaitu dengan membaca dari jurnal, buku , *website* ataupun sumber lainnya.

1.5.3 Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk mengembangkan Sistem Informasi Reservasi dan Pemesanan Menu Makanan Berbasis *Website* adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* atau metode air terjun merupakan siklus hidup klasik dalam pengembangan suatu perangkat lunak. Menurut Ian Sommerville metode *waterfall* digambarkan ke dalam 5 tahap, diantaranya [4]:

- a. *Requirements Definition*
- b. *Sistem and Software Design*
- c. *Implementation and Unit Testing*
- d. *Integration and Sistem Testing*
- e. *Operation and Maintenance*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi penelitian per bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang konsep dasar dan pengertian tentang sistem informasi dan manajemen basis data serta teknologi yang mendukung terbentuknya suatu sistem informasi berbasis *web* dan teori penunjang atau dasar yang diperoleh dari referensi yang dipublikasikan secara resmi baik berupa buku teks, makalah, jurnal, media massa atau TA sebelumnya yang telah dilakukan oleh orang lain yang dibutuhkan dalam rangka penyelesaian masalah.

BAB III METODOLOGI

Bab ini membahas mengenai perancangan pada bagian-bagian sistem mulai dari bahan penelitian, alat penelitian, jalan penelitian, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis sistem yang akan dikembangkan, analisis kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat keras, analisis kebutuhan antarmuka

jaringan, *use case diagram*, *sequence diagram*, ERD, rancangan *database*, rancangan antarmuka dan skenario pengujian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil penelitian yang telah dibuat dan pembahasannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan hasil yang didapat dari penelitian dan saran-saran yang berguna untuk pengembangan sistem yang lebih baik lagi kedepannya atau dikemudian hari.