

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Bisnis restoran merupakan salah satu contoh usaha yang memiliki kesempatan untuk menerapkan teknologi informasi berbasis computer pada proses bisnisnya. Pada bisnis ini dibutuhkan kenyamanan dan kepuasan para pelanggan agar pelanggan bisa datang kembali dan membuat restoran dapat meningkatkan pelayanan bisnisnya.

PDKT Resto Café merupakan sebuah restoran dengan konsep unik yang terletak beberapa langkah dari pusat kota yaitu berlokasi di Jalan Krasak Pandean No.1, Krasak Megawon Jati Kabupaten Kudus Jawa Tengah. PDKT Resto Café menjadi tempat favorit untuk berkumpul dengan teman, keluarga maupun klien untuk bisnis.

Berbagai menu local maupun internasional disajikan di resto ini, seperti pasta, steak, pizza serta makanan local yang menggugah selera. Disini menyediakan lebih dari 100 menu pilihan serta terdapat minuman kesehatan dari herbal buatan sendiri yang menjadi favorit pelanggan.

Permasalahan yang terjadi di PDKT Resto Cafe dari sistem yang ada sebelumnya yaitu masih belum adanya fitur pemesanan menu, sehingga pelanggan masih harus antre untuk melakukan pemesanan makanan walaupun sudah melakukan reservasi tempat sebelumnya. Dalam sistem reservasi tempat, pelanggan harus mendaftar terlebih dahulu lalu pelanggan melakukan reservasi tempat dengan memilih tempat yang diinginkan. Supaya para pelanggan lebih dimudahkan dalam melakukan pemesanan menu maka akan ditambahkan fitur pemesanan menu yang telah tersedia list menu beserta harganya dengan sistem pembayaran yang harus mengirimkan bukti pembayaran pesannya.

Oleh sebab itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis akan dibuatnya Sistem Informasi Reservasi dan Pemesanan Menu berbasis Android ini diharapkan dapat meningkatkan pelayanan dari PDKT Resto Café

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membuat suatu Sistem Informasi Reservasi dan Pemesanan Menu pada PDKT Resto Cafe berbasis Android untuk meningkatkan pelayanan restoran.

## 1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang terurai diatas dan mengingat waktu penelitian yang tersedia, maka penulis menyadari bahwa perlu ada batasan masalah dalam melakukan penelitian tersebut. Adapun batasan-batasan masalah yang ada, yaitu:

1. Sistem yang dibuat untuk melakukan reservasi dan pemesanan menu.
2. sistem meliputi pengelolaan user, data pelanggan, data reservasi, data lokasi, data tempat, list menu, pembayaran dan laporan.
3. Sistem ini berbasis android yang pembuatan apknya merupakan konvert web dari appgeyzer.
4. Bahasa yang digunakan adalah PHP dengan menggunakan database MySQL.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan Sistem Informasi Reservasi dan Pemesanan Menu berbasis Android ini diharapkan dapat meningkatkan pelayanan dari PDKT Resto Cafe.

## 1.5 Manfaat

### a. Bagi Individu

1. Sarana dalam melatih ketrampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
2. Kegiatan belajar dalam mengenal kondisi yang nyata dalam dunia kerja.

### b. Bagi Akademis

1. Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.
2. Sebagai evaluasi tahap akhir untuk mengetahui implementasi materi yang didapatkan mahasiswa berupa teori maupun praktek.
3. Dari kegiatan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih karya tulis ilmiah untuk Universitas.

### c. Bagi Instansi

Memberikan kemudahan untuk pihak restoran dalam menjalankan bisnisnya serta untuk meningkatkan pelayanan.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan *reliable* dalam penelitian ini maka penulis memiliki dan melakukan pengumpulan data dengan cara:

#### a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi dengan pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap objek penelitian yang akan saya teliti, meliputi:

##### 1. Wawancara

Dengan metode wawancara langsung dengan pihak yang terkait yaitu dari PDKT Resto Cafe. Data yang berkaitan dengan proses reservasi sampai pemesanan menu sebagai bahan penelitian.

##### 2. Observasi

Untuk memperjelas data yang dikumpulkan, penulis juga mendatangi lokasi objek penelitian untuk melihat dan mengamati secara langsung proses .

#### b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dengan memberikan data kepada pengumpul data. Data ini merupakan data yang sifatnya mendukung data primer seperti buku, dokumentasi dan literatur yang masih dalam pembahasan yang sama meliputi:

##### 1. Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi di buku, laporan-laporan yang berkaitan dan dapat dijadikan dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan.

##### 2. Studi Dokumentasi

Metode studi dokumentasi merupakan pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lain. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan meminta data dari objek penelitian seperti data mengenai struktur organisasi, data pengelola yayasan dan lain-lain. Hal ini dilakukan supaya informasi dan data yang didapat benar-benar valid..

### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan salah satu proses terpenting dalam analisa sistem. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem reservasi dan pemesanan menu adalah dengan menggunakan metode *Waterfall*. Menurut (Sukanto & Shalahudin, 2016) dalam bukunya Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek mengatakan sebuah model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung.

Dalam metode pengembangan *Waterfall* terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan sistem, meliputi:

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Prose pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program computer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian focus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (support) atau Pemeliharaan (maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak ada perangkat lunak baru.

### 1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Menurut (Sukamto & Shalahudin, 2016) dalam bukunya Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek, *Unified Modeling Language* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modeling Language* (UML) antara lain yang akan saya gunakan:

#### a. *Use Case Diagram*

*Use case* diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

#### b. *Class Diagram*

*Class* diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinidian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

#### c. *Sequence Diagram*

*Sequence* diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Menggambar diagram *sequence* harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

d. *Activity Diagram*

*Activity* diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Secara grafis *activity* diagram menggambarkan aktivitas dari sebuah sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor.

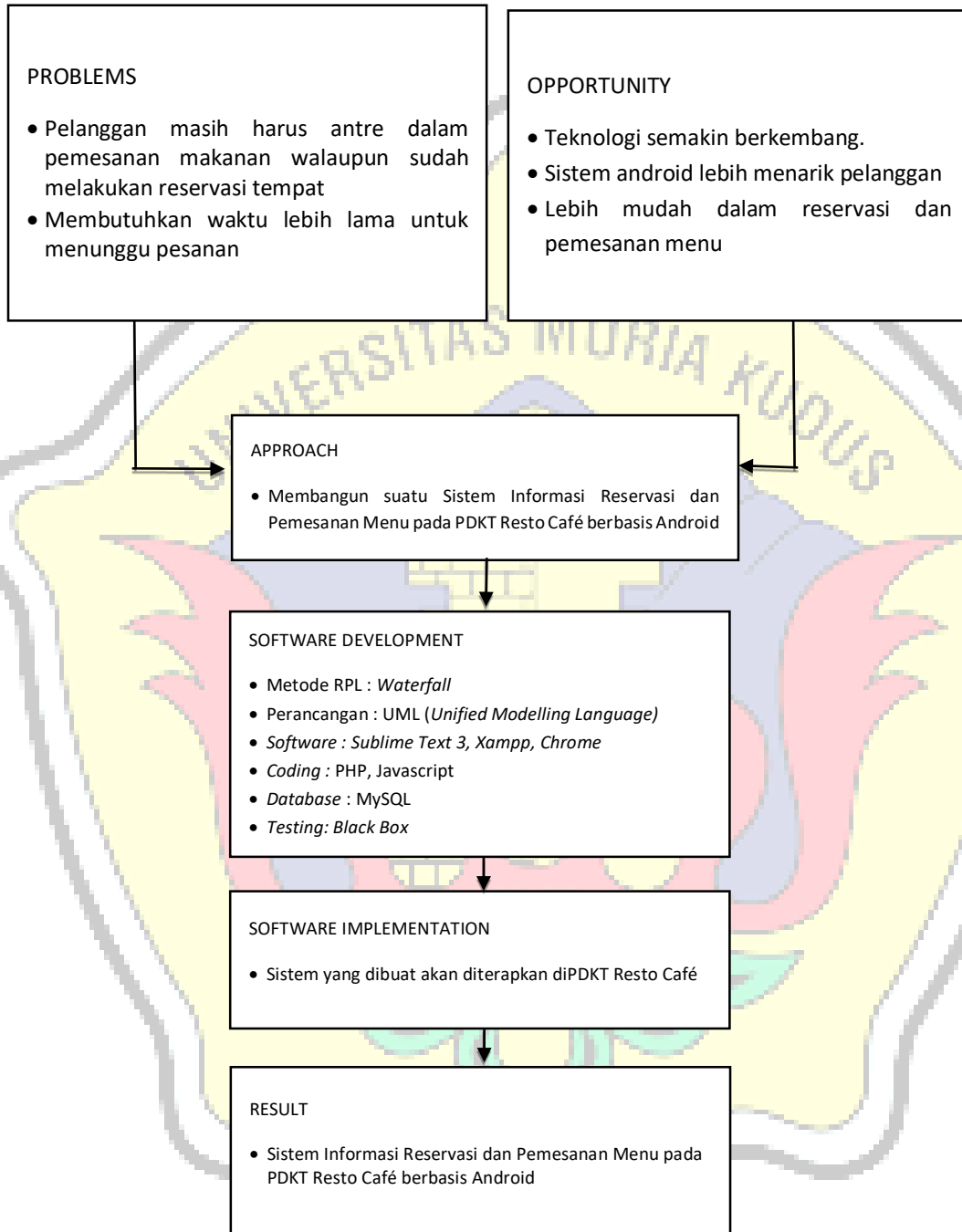
e. *Statechart Diagram*

*Statechart* diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah sistem atau objek. Jika *sequence* diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek maka *state* diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi di dalam sebuah objek..



## 1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan Sistem Informasi Reservasi dan Pememesanan Menu berbasis Android adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Kerangka Pemikiran**