

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada saat ini, perkembangan teknologi informasi sangat pesat. Masyarakat dapat dengan mudah memanfaatkan teknologi untuk mencari dan menemukan informasi, bahkan teknologi juga mempermudah mereka dalam menjalankan aktivitas secara praktis dan membantu mereka menemukan fasilitas yang baik di berbagai bidang. Agar dapat memenuhi kebutuhan akan fasilitas digital masyarakat, sumber daya manusia yang kompeten harus tersedia untuk mempercepat pembangunan digital di Indonesia.

PT.GIT Solution perusahaan yang bergerak dalam bidang teknologi telah membuat berbagai jenis aplikasi dibidang teknologi informasi terutama yang berkaitan dengan proses digitalisasi suatu masalah, contohnya aplikasi kepegawaian, aplikasi olahraga, aplikasi akuntansi, dan lain sebagainya.

Genius Resto adalah aplikasi digitalisasi restoran dan *point of sale* berbasis *mobile* dengan tujuan memudahkan pengguna dalam mengelola sebuah restoran, dimulai dari menu makanan digital, sistem kasir digital, dapur digital dan admin digital. Mengapa berbasis *mobile*, karena pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah, tidak perlu repot mengantri atau memesan melalui kasir, pelanggan dapat memesan langsung makanan dengan hanya memindai *qr code* di meja masing-masing. Selain Genius Resto tentu terdapat banyak aplikasi kompetitor lainnya. Namun setelah melakukan *research*, terdapat beberapa *insight* yang didapat.

Dalam perancangan aplikasi Genius Resto, penulis mendapat tugas untuk membuat bagian kasir, didalamnya berisi daftar makanan dan minuman, pemesanan, riwayat pemesanan dan pembayaran tunai. Dengan perancangan ini diharapkan aplikasi Genius Resto dapat diterima dengan baik oleh masyarakat, khususnya pegiat usaha dibidang restoran untuk mempermudah pengelolaan restoran, sekaligus digitalisasi baik dari sisi pelanggan, kasir, dapur dan admin.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi kasir Genius Resto yang dibutuhkan perusahaan?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan hasil perancangan aplikasi kasir Genius Resto dengan tampilan pengguna yang menarik dan modern berbasis *mobile*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas maka batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Perancangan Genius Resto hanya sebatas bagian kasir.
2. Perancangan Genius Resto hanya sebatas *prototype*.
3. Proses pengujian Genius Resto menggunakan metode *blackbox*.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi kasir Genius Resto sesuai yang dibutuhkan oleh perusahaan.
2. Memudahkan kasir dalam menggunakan aplikasi Genius Resto dengan tampilan pengguna yang sederhana, menarik dan modern.
3. Menghasilkan *prototype* aplikasi kasir Genius Resto yang dapat dikembangkan lebih lanjut oleh perusahaan.

1.5. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini disusun menjadi 5 bab yang terdiri dari beberapa sub bab antara lain adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan dari perancangan aplikasi Genius Resto di PT. GIT Solution.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian, penjelasan, dan jenis teori yang digunakan sebagai dasar pengetahuan dalam perancangan aplikasi Genius Resto di PT. GIT Solution.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi rancangan penelitian dan tahapan penelitian dalam perancangan aplikasi Genius Resto di PT. GIT Solution.

4. BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil penelitian dan pengujian perancangan aplikasi Genius Resto di PT. GIT Solution.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dalam perancangan aplikasi Genius Resto di PT. GIT Solution.

