

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Rumah Makan merupakan salah satu bisnis yang bergerak dibidang kuliner. Pada saat ini kuliner paling banyak dimintai oleh masyarakat umum. Tidak heran maka banyak restoran – restoran, rumah makan maupun cafe yang banyak bermunculan.

Rumah Makan Ulam Sari merupakan suatu bisnis yang bergerak dibidang kuliner yang pada saat ini populer di Daerah Kudus. Rumah Makan Ulam Sari ini didirikan oleh Bapak Ardhi Muhayat Ridho pada bulan Agustus 2011 silam. Rumah Makan Ulam Sari ini berlokasi di Jl. Musium Kretek No. 10, Getas Pejaten, Kecamatan Jati, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah.

Seiring berkembangnya teknologi pada era digitalisasi ini banyak teknologi informasi yang dibutuhkan oleh para instansi maupun pembisnis dalam melakukan pencarian informasi. Salah satunya pembisnis dalam bidang kuliner, pada saat ini kuliner dijadikan masyarakat dalam mengubah gaya hidupnya yang kebanyakan lebih memilih makan cepat saji didalam kehidupannya. Maka banyak restoran, rumah makan maupun cafe yang sudah mengikuti perkembangan teknologi pada bisnisnya. Untuk saat ini persaingan bisnis sangat ketat termasuk juga bagaimana cara pemasaran yang dilakukan untuk menarik para pelanggan. Dalam hal ini Rumah Makan Ulam Sari ini dalam pemasaran sudah mengikuti teknologi melalui media sosial.

Pada Rumah Makan Ulam Sari ini dalam operasionalnya masih menggunakan manual termasuk dalam pemesanannya yang masih dilakukan dengan mencatat pemesanan dikertas terlebih dahulu setelah itu diinputkan kembali dikomputer khusus pemesanan yang nantinya akan mengeluarkan nota pemesanan tersebut setelah itu nota tersebut diberikan kepada bagian dapur guna melakukan proses pembuatan pemesanan. Selain itu, dalam melakukan pembayaran juga masih menggunakan manual seperti pemesanan makanan yaitu menuliskan menu pemesanan tersebut dan diinputkan ke komputer yang

ada dikasir yang nantinya akan mengeluarkan nota yang akan diberikan oleh pelanggan untuk melakukan transaksi pembayaran. Maka dari itu sering terjadinya kesalahan dalam penulisan yang mengakibatkan pengulangan penginputan dalam pemesanan makanan tersebut.

Oleh karena itu, penulis mengusulkan sebuah judul “Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Rumah Makan Ulam Sari” yang diharapkan dapat membantu dalam operasional pada Rumah Makan Ulam Sari khususnya dalam pemesanan makanan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan pada latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi permasalahan yaitu bagaimana cara membangun dan merancang serta menerapkan “Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web Pada Rumah Makan Ulam Sari” dengan tujuan untuk mengoptimalkan pemesanan serta efektif dan efisiensi operasional pada Rumah Makan Ulam Sari.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, maka diperlukan batasan masalah agar pembahasan menjadi terfokus dan dapat mencegah perluasan masalah yang jauh dari tujuan awal penelitian. Batasan masalah telah ditetapkan oleh penulis sebagai berikut :

1. Sistem yang dirancang pada Rumah Makan Ulam Sari hanya mencakup layanan pemesanan, pengelolaan nomor antrian, pengelolaan transaksi, manajemen dapur dan berbasis real time
2. Sistem ini hanya digunakan untuk 4 aktor diantaranya : pelanggan, kasir, bagian dapur dan pemilik toko.
3. Optimalisasi yang dilakukan pada Rumah Makan Ulam Sari ini berbasis web sebagai informasi.
4. Sistem ini hanya membuat laporan proses pembayaran transaksi pada setiap bulan sesuai dengan data pemesanan di setiap harinya.

5. Sistem ini hanya diterapkan pada Rumah Makan Ulam Sari.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membuat sistem pemesanan pada Rumah Makan Ulam Sari Berbasis Web yang diharapkan dapat membantu pelayanan pemesanan secara efektif dan efisien.

1.5. Manfaat

a. Bagi Universitas

1. Sebagai sarana pengenalan program studi informasi dan dapat menjalin kerjasama antara pihak Universitas Muria Kudus dengan instansi lain.
2. Meningkatkan reputasi melalui hasil kinerja.
3. Menambah informasi dan dapat dikembangkan di dunia kerja

b. Bagi Mahasiswa

1. Menambah pengalaman, wawasan dan ilmu yang belum pernah ditemukan pada saat proses perkuliahan berjalan.
2. Mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari pada saat kuliah sehingga dapat bermanfaat bagi sekitar.
3. Meningkatkan kualitas dan kreativitas dalam dunia kerja

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang akurat, relevan serta reliable, maka penulis melakukan pengumpulan data dengan tahapan sebagai berikut :

A. Sumber Data Primer

Data primer merupakan informasi yang telah diterima secara langsung dari penelitian dengan cara mengamati dan mencatat objek yang akan menjadi sasaran.

1. Observasi

Observasi ini adalah salah satu metode pengumpulan data dengan melibatkan pengamat dengan terjun langsung serta memperhatikan aktivitas yang ada pada objek penelitian. Dan menemukan fakta – fakta yang ada pada lapangan. Hal itu juga telah dilakukan oleh peneliti yang terjun secara langsung untuk melakukan observasi ke Rumah Makan Ulam Sari yang berlokasi Di Kudus.

2. Wawancara

Tahapan wawancara ini merupakan dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam menggali informasi secara akurat. Seperti halnya yang dilakukan oleh peneliti ini melakukan wawancara terhadap owner Rumah Makan Ulam Sari secara langsung guna mendapatkan informasi- informasi mengenai Rumah Makan Ulam Sari.

B. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder merupakan informasi yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian. Dalam sumber data sekunder ini dapat dilakukan dan ditemukan dalam buku, jurnal ataupun sejenisnya. Adapun peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan data sekunder sebagai berikut :

1. Studi Dokumentasi

Studi dokumen merupakan data yang diperoleh dengan melakukan kegiatan dokumentasi dan dikumpulkan sebagai sumber informasi.

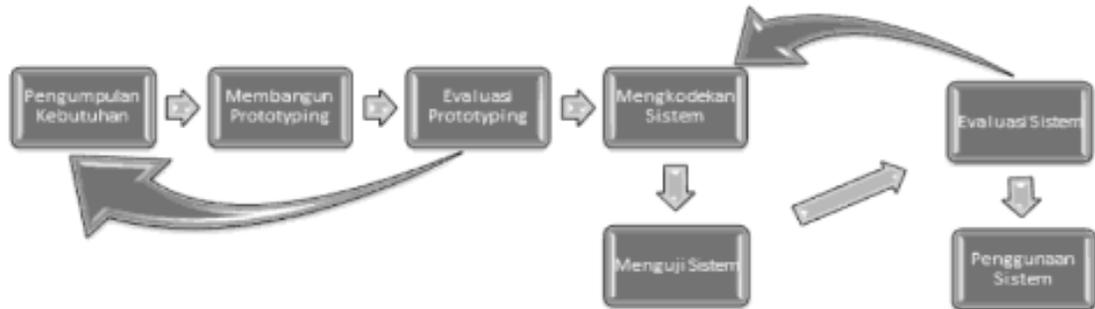
2. Studi Pustaka

Studi Pustaka ini merupakan data yang diperoleh dari buku, jurnal dan lain-lain yang saling berhubungan dengan tema penelitian yang dilakukan.

1.6.1. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan dalam merancang sistem adalah *prototype*. Metode *prototype* adalah salah satu paradigma baru dalam metode pengembangan perangkat lunak dimana metode ini bukan hanya sekedar evolusi dari dunia pengembangan perangkat lunak saja, akan tetapi juga

merevolusi metode pengembangan lama yaitu sistem sekuensial yang biasa disebut SDLC (*System Development Life Cycle*) ataupun *waterfall*. Ada beberapa tahapan – tahapan dalam proses pengembangan metode *prototype* diantaranya pengumpulan kebutuhan, membangun *prototyping*, evaluasi *prototyping*, mengkodekan sistem, menguji sistem, dan evaluasi sistem serta menggunakan sistem atau implementasi. (Mufarroha, 2022)



Gambar 1. 1 Tahapan Metode Prototype

Sumber : (Prasheman.)

1. Pengumpulan Kebutuhan

Tahap pertama yaitu pengumpulan kebutuhan. tahapan yang paling penting bagi *developer* dalam berkolaborasi dengan pengguna maupun pelanggan dengan mendefinisikan seluruh kebutuhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi seluruh kebutuhan dalam pembuatan sistem nantinya serta membuat garis besar sistem yang akan dibuat nantinya.

2. Membangun *Prototyping*

Tahapan yang kedua ini membangun *prototyping*, tahap ini merupakan perancangan yang akan dilakukan dalam pembuatan aplikasi. Perancangan ini mencari garis besar dari aplikasi sehingga dalam proses pembuatan aplikasi bisa dibidang lebih cepat selain itu proses perancangan ini penyajiannya dari aspek-aspek *software* yang akan dilihat oleh *client*.

3. Evaluasi *Prototyping*

Tahapan ketiga yaitu evaluasi *prototyping*, tahapan ini dilakukan oleh *client*. Pada tahapan sebelumnya membahas tentang masalah perancangan

dalam membangun sistem, maka pada tahapan ini membahas tentang rencana sistem yang sudah dibangun sebelumnya apa sudah sesuai dengan keinginan *client* atau belum. Jika sistem yang telah dirancang sudah sesuai maka akan dilakukan langkah selanjutnya. Jika sistem yang telah dirancang belum sesuai dengan keinginan *client* maka dilakukan perbaikan sistem.

4. Mengkodekan Sistem

Tahapan yang keempat ini pengkodean, setelah dilakukan evaluasi yang telah dilakukan sebelumnya maka langkah selanjutnya pengkodean berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini *developer* melakukan pembuatan code baik secara manual maupun otomatis. Setelah selesai maka akan dilakukan pengujian untuk meminimalisir kesalahan yang ada pada coding tersebut.

5. Menguji Sistem

Tahapan ini adalah pengujian sistem untuk menguji fungsional sistem yang telah dibuat. Aplikasi yang telah dibuat akan dikirim kepada *client* untuk dilakukan uji coba.

6. Evaluasi Sistem

Pada tahapan terakhir ini adalah evaluasi sistem. Setelah dilakukannya uji coba oleh *client*, maka *client* akan memberikan umpan balik kepada *developernya* mengenai sistem yang telah dibuat apakah sudah sesuai dengan keinginan *client* atau belum. Apabila belum maka akan dilakukannya evaluasi perbaikan sistem tersebut

7. Implementasi Sistem

Sistem yang telah dilakukan uji coba serta evaluasi sebelumnya oleh *client* tersebut siap untuk digunakan.

1.6.2. Metode Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem (*Design*) ini memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi pada saat pembuatan sistem baru. Menurut (Kadir 2004) bahwa

perancangan adalah kebutuhan-kebutuhan fungsional dengan mempersiapkan rancang bangun implementasi dengan menggambarkan sesuatu sistem dibentuk yang berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan agar dapat berfungsi. (Andrian, 2021)

Ada beberapa tahapan dalam perencanaan sebagai berikut :

1. *Use Case*

Diagram kelas (*Class Diagram*) adalah diagram yang menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain, serta dimasukkan pula atribut dan operasi.

2. *Entity Relationship Diagram*

ERD (*Entity Relation Diagram*) merupakan diagram yang digunakan dalam merancang hubungan antar tabel-tabel dalam basis data. ERD (*Entity Relation Diagram*) berguna untuk menggambarkan gambaran dari dunia nyata yang akan diterapkan pada suatu database sebuah sistem.

3. *Class Diagram*

Class Diagram merupakan gambaran visual dari struktur dan deskripsi serta hubungan antar tabel lainnya.

4. *Activity Diagram*

Activity Diagram merupakan diagram yang menggambarkan suatu alur aktivitas yang berjalan pada sebuah sistem yang berjalan.

5. *Statechart Diagram*

Statechart Diagram digunakan untuk menggambarkan, menampilkan serta mendeskripsikan mengenai perilaku sistem.

6. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan menampilkan dan menjelaskan interaksi objek-objek yang saling berhubungan dengan jalannya suatu proses sistem.

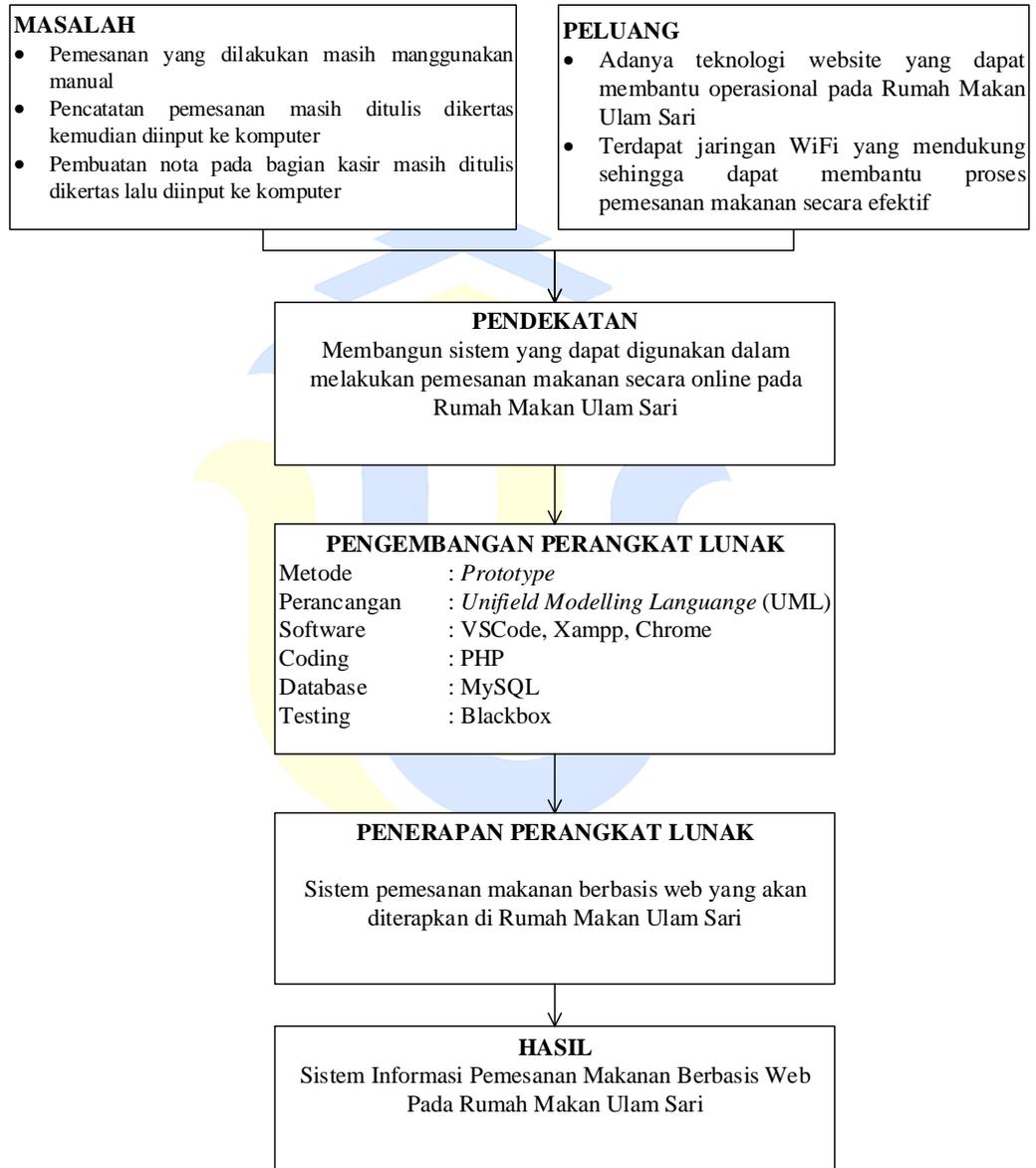
1.6.3. Metode *First Come First Served*

Metode *First Come First Served* (FCFS) merupakan penjadwalan paling sederhana dengan menggunakan CPU. Penjadwalan yang melayani sesuai urutan kedatangan. Permintaan yang pertama datang maka akan dilayani terlebih dahulu.

Metode ini digunakan untuk penyajian pemesanan pelanggan agar tidak tertukan dengan pelanggan yang lebih dulu datang. (Hidayanti dkk., 2022)

1.7. Kerangka Pikiran

Dibawah ini merupakan rangkaian penelitian yang dilakukan dalam pengembangan sistem yang telah dirancang.



Gambar 1. 2 Kerangka Pikiran Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Rumah Makan Ulam Sari