

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kantin merupakan tempat usaha yang mengadakan jasa layanan makanan dan minuman untuk pelanggannya secara komersial. Kantin dituntut untuk memiliki kualitas Pelayanan yang baik karena Kantin memiliki aktivitas-aktivitas yang menunjang pelayanan. Aktivitas tersebut antara lain, pemesanan, pembuatan makanan, pengantaran makanan, dan pembayaran. Pemesanan makanan secara manual biasanya dengan cara pembeli memanggil pelayan kantin dan memesan makanan atau mendatangi kantin secara langsung untuk memesan makanan.

Biasanya jika pelanggan memesan makanan, pelayan makanan hanya mencatat makanan tersebut menggunakan kertas dan bolpen, lalu pelayan Kantin melanjutkan pemesanan tersebut ke dapur. Ketika makanan selesai diproses di dapur, maka pelayan makan tersebut akan mengantarkan makanan ke pembeli, dan setelah selesai makan pembeli dapat membayar makanan tersebut.

Sampai saat ini proses Pemesanan Kantin Pada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya masih secara konvensional dengan cara pembeli langsung datang ke kantin untuk memesan makanan. Masalah yang sering umum terjadi pada kantin Universitas Bhayangkara Jakarta Raya adalah penjaga kantin atau penjual tidak tahu atau lupa posisi tempat duduk pemesan. Hal ini dapat terjadi ketika keadaan kantin penuh dengan calon pembeli.

Selain itu juga masalah yang terjadi pada kantin adalah dimana penjual atau pemilik kantin tidak mengetahui jumlah pendapatan pada saat itu. Biasanya para pemilik kantin akan menghitung pendapatan ketika di waktu seenggang atau tutup. Dan juga pembeli tidak mengetahui stok makanan dan minuman di kantin masih ada atau tidak sebelum mendatangi kantin tersebut untuk memesan makanan dan minuman. Dengan adanya sistem ini diharapkan para pemilik atau penjual dapat mengetahui jumlah pendapatan secara real time pada saat itu dan pembeli dapat mengetahui stok makanan dan minuman yang ada pada kantin. Selain masalah masalah tersebut penjual juga kesulitan untuk mengetahui berapa jumlah dari setiap makanan yang telah terjual.

Selain masalah dari sisi pemilik kantin juga masalah dapat dilihat dari pembeli salah satu masalah yang umum terjadi adalah pembeli tidak mengetahui urutan ke berapa pesanan makanan yang dia pesan dan apakah makanan yang di pesan sedang dalam pembuatan atau tidak. Masalah lainnya adalah masih banyaknya calon pembeli yang kurang mengetahui daftar harga dari setiap kantin yang ada. Pembeli juga tidak mengetahui masih adanya makanan yang dia pesan sebelum mendatangi kantin tersebut.

Diharapkan dengan membangun sebuah sistem informasi pemesanan E-kantin memudahkan pemilik kantin untuk mengetahui jumlah pendapatan serta total setiap penjualan makanan secara langsung dan juga di harapkan dapat membantu pembeli untuk mengetahui urutan makanan yang dia pesan. Berdasarkan pertimbangan diatas, maka penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul” **Perancangan Sistem E-Kantin Untuk Pemesanan Makanan Dengan Metode *Rapid Application Development (Rad)* Pada Kantin Bhayangkara Jakarta Raya**“.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau penjual tidak mengetahui, posisi tempat duduk pembeli.
2. Pembeli tidak mengetahui proses makanan yang sedang di buat dan tidak mengetahui informasi harga makanan dan minuman pada tiap kantin.
3. Penjual tidak mengetahui jumlah pendapatan penjualan makanan secara langsung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem hanya dapat melihat laporan penjualan perhari,permingu dan perbulan saja tidak sampai pertahun.
2. Sistem ini hanya dapat melakukan pemesanan makanan khusus pada kantin Bhayangkara Jakarta raya kampus II.

3. Pembeli tidak mengetahui proses makanan yang sedang di buat dan tidak mengetahui informasi harga makanan dan minuman pada tiap kantin.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang teridentifikasi diatas, maka penulis merumuskan masalah Bagaimana Membangun Sistem Pemesanan E-kantin pada kantin Bhayangkara dengan menggunakan web?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun sistem informasi pemesanan E-kantin pada Univervisitas Bhayangkara Jakarta Raya agar membantu dalam proses pemesanan makanan.
2. Memberikan informasi mengenai makanan yang di jual.
3. Memberikan informasi kepada pembeli tentang makanan yang sedang di buat.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Sedangkan penlilitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Memudahkan Pemilik Kantin dalam menghitung Jumlah pendapatan serta total setiap penjualan secara langsung.
2. Konsumen mendapatkan informasi makanan yang di jual serta harga pada setiap kantin yang beroperasi.
3. Penulis dapat membuat program aplikasi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Sebagai pembelajaran serta menambah wawasan tentang pemograman.

1.6 Tempat dan waktu penelitian

Tempat penelitian akan dilaksanakan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Kampus II Jl. Perjuangan , Marga Mulya, Kec. Bekasi Utara, Kota Bks, Jawa Barat 17143.



Penulis melakukan penelitian pada tanggal 1 Oktober 2019, langkah awal mengumpulkan jurnal penelitian terkait dengan tugas akhir kemudian melakukan observasi ke kantin Bhayangkara Jakarta Raya dan melakukan wawancara kepada pemilik kantin dan serta meminta data penjualan untuk keperluan riset.

1.7 Metode penelitian

1. Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Ridwan 200 metode riset Jakarta , rineka cipta

2. Wawancara

Merupakan suatu percakapan yang di arahkan pada suatu masalah tertentu dan meruakan proses Tanya jawab menggunakan lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik. Iman Gunawan 2013 meode penelitian kualitatif teori dan parktik, Jakarta Bumi Aksara

1.8 Metode konsep pengembangan software

1. Metode pengembangan sistem menggunakan *Rapid Application Development (Rad)*
2. Perancangan menggunakan *UML*
3. Pemrograman menggunakan *PHP* dan *MYSQL*

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan tentang teori dasar dari sistem yang mendukung penelitian ini seperti, Sistem Informasi, Basis Data, Website, UML, PHP dan MySQL, serta metode pengembangan RAD.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang penjelasan Objek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, permasalahan, analisis usulan sistem, analisis kebutuhan system.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem menggunakan *PHP* serta hasil program yang dibuat yang berupa tampilan screenshot-screenshot sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran untuk memperbaiki dan mengembangkan hasil dari penelitian ini.