

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Rumah Makan/Kantin merupakan suatu tempat yang menyediakan makanan dan minuman untuk dikonsumsi oleh tamu, sebagai kebutuhan yang sangat mendasar akan makanan dan minuman dalam rangka memulihkan kembali kondisinya yang telah berkurang setelah melakukan suatu kegiatan, sehingga bisa kembali pada stamina yang semula. Meski pada umumnya rumah makan menyajikan makanan di tempat, tetapi ada juga beberapa yang menyediakan layanan take-out dining dan delivery service sebagai salah satu bentuk pelayanan kepada konsumennya. Rumah makan biasanya memiliki spesialisasi dalam jenis makanan yang dihidangkannya. Sebagai contoh yaitu rumah makan chinese food, rumah makan Padang, rumah makan cepat saji (*fast food restaurant*) dan sebagainya. (Wiwoho, 2008)

Berkembangnya perangkat web mobile serta teknologi yang menyertainya akan sangat berpengaruh pada perkembangan aplikasi web mobile. Perkembangan aplikasi akhirnya memberikan dampak pada berbagai bidang kehidupan kita. Salah satunya adalah bidang rumah makan yang akan membantu layanan pemesanan menjadi lebih cepat dan mudah serta memberikan kenyamanan bagi pelanggan. Perkembangan teknologi yang terus maju, diharapkan mampu membantu dalam memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggan serta mempermudah dalam menyampaikan pesanan makanan dan minuman ke kantin.

Dalam kantin ubhara tidak tertera harga untuk memesan sebuah makanan dan masih menggunakan cara manual dimana pelayan menggunakan kertas dan pena/pensil sebagai media untuk mencatat yang di pesan oleh pelanggan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi maka dibuat aplikasi yang dapat mempermudah dalam memesan makanan dan minuman agar lebih efektif dan efisien.

Aplikasi ini mempunyai konsep dimana pelanggan akan melakukan pendaftaran pada web mobile yang telah diberikan oleh pihak kantin, sehingga pelanggan yang sudah melakukan pendaftaran akan bisa langsung melakukan pemesanan makanan dan minuman secara online. Pelanggan dapat memilih dalam melakukan pembayaran melalui rekening atau bayar di tempat sehingga dapat mempermudah pihak kantin dalam memproses pemesanan dan pelanggan juga dapat memilih makanan/minuman tersebut dapat diantarkan atau datang sendiri ke kantin untuk mengambil pesanan.

Melihat dari sumber pada penelitian mengenai sistem informasi pemesanan menu makanan dan minuman oleh (Nia Caniati,Ahmad Lubis Ghozali, & A.Sumarudin, 2017) tentang sebuah menu pemesanan makanan dan minuman yang seharusnya dapat diatasi dengan sistem informasi pemesanan website karena dengan sistem informasi berbasis website pengelolaan data makanan dan minuman dapat lebih terstruktur sehingga dapat membuat laporan dengan baik serta bisa diakses kapan saja dan dimana saja secara fleksibel oleh pembeli

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya adalah Perguruan Tinggi yang didirikan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor : 074/ D/O/1995 pada tanggal 8 September 1995 Keputusan Kepala Kepolisian Republik Indonesia selaku Ketua Umum Yayasan Brata Bhati Polri Nomol Pol : KEP/05/IX/1995 tanggal 18 September 1995. Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berkewajiban mewujudkan tujuan pendidikan Nasional dengan Visi dan Misi nya mendukung keberhasilan tugas Kepolisian Negara Republic Indonesia khususnya dan pengembangan kualitas hidup bermasyarakat berbangsa dan bernegara pada umumnya. (UBJ, n.d.)

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka tujuan dari penulisan ini adalah untuk merancang sistem pemesanan online di Kantin Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Sehingga dalam penulisan penelitian, penulis mengambil judul **“Perancangan E-Kantin Untuk Pemesanan Pada Kantin Ubhara Jaya**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan persoalan diatas yang terdapat di kantin Ubhara Jaya, Dapat kami rumuskan masalah – masalah tersebut untuk mempermudah dalam pencarian solusinya antara lain, yaitu :

Bagaimana merancang Aplikasi E-Kantin untuk pemesanan pada kantin Ubhara Jaya ?

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka masalah yang dihadapi adalah :

1. Belum ada aplikasi pemesanan
2. Pemesanan makanan dan minuman pelanggan harus mendatangi kantin
3. Proses pelaporan penjualan masih kurang rapih
4. Pendataan masih menggunakan kertas

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas membatasi masalah pada ketidakpastian jumlah pelanggan untuk memesan makanan ataupun minuman. Pada penelitian ini hanya menampilkan data informasi pelanggan yang melakukan pemesanan pada *website* yang telah disediakan, aplikasi ini hanya dibuat untuk lingkungan ubhara jaya dan hanya 1 kantin sebagai objek penelitian.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan laporan ini adalah :

1. Mengurangi masalah antrian yang sering terjadi di area kantin
2. Meminimalisir kesalahan dalam penyalinan data pemesanan.
3. Membantu meningkatkan pendapatan atau omset kantin

1.6. Manfaat Penelitian

1. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu memudahkan pelanggan dalam memesan makanan, Sebelum datang ke warung makan/kantin terlebih dahulu.
2. Membantu pihak warung makan/kantin dalam memberikan informasi kepada pelanggan

1.7. Metode Penelitian

a. Observasi

Mengamati secara langsung kegiatan Universitas yang beralamat di Jl. Raya Perjuangan Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat 17121, Indonesia, hasil observasi sebagai data primer yang dibutuhkan untuk penelitian.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pihak terkait yang diwawancara adalah ketua bhara center yaitu Ibu Dra. Rohani Sianipar, M.H.

c. PustakaS

Studi pustaka dengan cara mempelajari dan mengumpulkan informasi melalui jurnal yang relevan dan bahan-bahan tertulis dijadikan dasar pemikiran dan perbandingan dengan hal-hal yang bersifat praktis dilapangan dalam rangka penulisan skripsi ini.

1.8. Metode Konsep Pengembangan Software

- a. Metode Pengembangan sistem menggunakan *SDLC Waterfall*
- b. Perancangan menggunakan UML
- c. Pemrograman Menggunakan PHP

1.9. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang berisi kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, dan metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, teori pendukung yang akan membahas pengertian aplikasi, konsep dasar sistem, dll. Kemudian program yang akan menjelaskan bahasa pemrograman, pengertian program, dll. Selanjutnya menerangkan perangkat lunak pendukung yang digunakan dan teori khusus yang dipakai oleh penulis seperti *Unified Modeling Language* (UML).

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan yang digunakan, analisis permasalahan, analisis sistem usulan yang meliputi *planning* dan *modeling analysis*. Kemudian menjelaskan analisis kebutuhan sistem yaitu kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem meliputi implementasi perangkat lunak dan perangkat keras pengendali, Pengujian dan Implementasi Pada implementasi perangkat lunak meliputi implementasi database dan penginstalan aplikasi. Pembahasan meliputi kinerja perangkat lunak dan implikasi penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini dibahas garis besar kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian, juga berisi saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan sistem pembayaran berikutnya