

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Perkembangan aplikasi berbasis *web* saat ini dapat dikatakan mulai berkembang ke dalam bidang usaha lain. Pada umumnya aplikasi berbasis *web* dapat ditemukan di sejumlah *online shopping*. Namun seiring dengan berjalannya waktu, aplikasi berbasis *web* digunakan oleh beberapa perusahaan sebagai sarana untuk memberikan informasi umum kepada pihak lain yang terlibat didalamnya. Beberapa bidang usaha tersebut yang dapat memanfaatkan perkembangan aplikasi seperti ini dapat ditemukan pada sejumlah tempat makan di Jakarta. Aplikasi berbasis *web* dapat memberikan pelayanan dan informasi lebih baik bagi pengguna yang menggunakan aplikasi tersebut.

Aplikasi berbasis *web* di beberapa tempat makan pada awalnya digunakan oleh pelayan untuk melakukan pemesanan dengan menggunakan jaringan nirkabel. Seiring dengan perkembangan, aplikasi berbasis *web* tersebut dapat digunakan oleh pelanggan sebagai sarana untuk melakukan interaksi. Sebagai contoh interaksi yang dimaksudkan tersebut adalah seperti melakukan observasi mengenai makanan yang disediakan dan sejumlah promosi yang ada.

Munchies Restaurant & Bar adalah suatu tempat makan yang memberikan nuansa baru dibidang kuliner. Berlokasi di Gandaria City Mall, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, menawarkan sejumlah kreasi unik dalam penyajian makan dan cita rasa hidangan yang disediakan. Suasana yang nyaman membuat Munchies

Restaurant & Bar ramai dikunjungi pelanggan baik pada hari kerja atau hari libur. Munchies Restaurant & Bar sendiri memiliki kapasitas tempat untuk menampung pelanggan sekitar 85-100 orang. Dalam satu hari pelanggan Munchies Restaurant & Bar dapat mencapai angka 180 pengunjung pada hari kerja, sedangkan pada hari libur mencapai 250-300 pelanggan.

Seiring dengan berjalannya waktu, Munchies Restaurant & Bar mengalami kendala dalam menangani jumlah pelanggan yang datang langsung atau melakukan pemesanan tempat dengan menghubungi pihak tempat makan. Pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan melalui telepon akan dicatat oleh pelayan terkait dengan data lain yang dibutuhkan, akan tetapi hal ini mendapatkan kendala, seperti pelayan tidak menanyakan data pelanggan untuk keperluan konfirmasi atau sekedar informasi yang diperlukan. Pihak tempat makan juga memperbolehkan pelanggan untuk melakukan pemesanan tempat dengan memilih tempat duduk yang tersedia. Namun hal ini juga menyebabkan kendala lain, sebagai contoh, pelayan kurang mengerti letak yang diinginkan oleh pelanggan sehingga menimbulkan kesalahpahaman informasi yang diinginkan. Selain itu, pelanggan juga cenderung tidak memberikan informasi mengenai pembatalan kedatangan. Terkadang ditemukan pelanggan yang sengaja menghindar ketika dihubungi oleh pihak tempat makan. Hal ini menyebabkan pihak tempat makan harus menunggu pelanggan tersebut sampai pada batas waktu yang ditentukan. Ditambah lagi dengan informasi yang disampaikan untuk pelanggan tidak tersampaikan secara jelas sehingga pelanggan kurang memahami informasi,

promosi, atau acara yang diselenggarakan. Maka dari dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengatasi beberapa kendala tersebut.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditemukan adanya kendala yang dihadapi oleh Munchies Restaurant & Bar, sebagai berikut:

Pada saat ini pihak Munchies Restaurant & Bar belum dapat mengembangkan pelayanan pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan melalui telepon. Hal ini dapat ditemukan kendala seperti kesalahpahaman informasi mengenai pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan dengan pencatatan yang dilakukan oleh pelayan. Selain itu dapat dilihat dengan adanya kendala seperti ketidaksamaan antara informasi yang diberikan oleh pelanggan dengan informasi yang dicatat oleh pelayan.

Kendala berikutnya terjadi pada saat pelanggan yang sudah melakukan pemesanan tidak hadir sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan pelanggan tidak dapat dihubungi atau cenderung menghindar. Sehingga membuat pihak tempat makan harus menunggu sampai batas waktu yang ditentukan.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat diperoleh pembatasan masalah yang akan dibahas sebagai berikut, yaitu:

### **1) Pemesanan tempat**

- a) Fitur ini hanya berlaku untuk pelanggan yang sudah menjadi *member* dan memiliki saldo deposit awal sebesar Rp 100.000 (seratus ribu

- rupiah) atau *member* memiliki jumlah saldo minimal sebesar Rp 25.000 (dua puluh lima ribu rupiah).
- b) Pemesanan tempat secara *online* hanya dapat melayani maksimal tujuh orang pengunjung.
  - c) Satu kali pemesanan hanya untuk berlaku untuk satu meja.
  - d) Pemesanan waktu dapat dilakukan mulai dari pukul 10.00 sampai 22.00
  - e) Pemilihan meja hanya dapat dilakukan pada meja yang tersedia
- 2) Memberikan penilaian dan komentar
- a) Fitur ini hanya berlaku untuk *member*
  - b) *Member* hanya dapat melakukan penilaian satu kali
- 3) Melakukan *survey online*
- a) Fitur ini hanya dapat dilakukan oleh *member*
  - b) *Member* hanya dapat melakukan survei satu kali dalam satu bulan
- 4) Deposit
- a) Jumlah nominal saldo yang disediakan adalah berjumlah Rp 20.000, Rp 50.000 dan Rp 100.000
  - b) Pemotongan denda dilakukan dengan memotong saldo *member* sebesar Rp 20.000

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan untuk membangun aplikasi berbasis *web* untuk Munchies Restaurant & Bar adalah membantu pihak Munchies Restaurant & Bar dalam hal pemesanan tempat yang dapat dilakukan secara *online* oleh pelanggan, melakukan

pendataan pelanggan yang akan melakukan pemesanan, pencatatan data pekerja, memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan dalam hal promosi atau acara yang akan diselenggarakan, memberikan akses kepada pelanggan untuk melakukan survei, penilaian dan komentar terhadap makanan dan minuman yang tersedia.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metodologi penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data adalah :

#### 1) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik tempat makan Munchies Restaurant & Bar ini dilakukan untuk memahami kebutuhan aplikasi yang ingin diintegrasikan ke dalam situs.

#### 2) Observasi atau pengamatan

Observasi dilakukan untuk menganalisis aktivitas yang terjadi di Munchies Restaurant & Bar. Termasuk kegiatan didalamnya adalah pada saat pelanggan melakukan pemesanan tempat secara manual, sehingga membantu dalam mengidentifikasi beberapa fitur tambahan untuk aplikasi berbasis *web* yang diperlukan.

#### 3) Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memberikan pengetahuan lebih banyak mengenai sejumlah teori yang dapat mendukung dan membantu dalam pembuatan aplikasi berbasis *web* ini.

## 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

### 1. *System Development Life Cycle* (SDLC)

*System Development Life Cycle* (SDLC) merupakan suatu proses untuk memahami sistem informasi dapat membatu kebutuhan bisnis, merancang sistem, membangun sistem, tersebut hingga memberikannya kepada *user*. Metode yang digunakan dalam membuat aplikasi pemesanan di Munchies Restaurant & Bar ini adalah metode *prototyping*. Alasan menggunakan metode *prototyping* adalah metode tersebut dapat dilakukan secara berulang dan dapat memberikan pemahaman dari suatu sistem lebih cepat teridentifikasi sesuai dengan kebutuhan.

Keuntungan dari menggunakan *prototyping* ini sendiri adalah memudahkan komunikasi antara pihak pembangun dengan klien. Sehingga membuat klien mendapatkan pandangan mengenai sistem yang ingin dibuat dengan mendapatkan kebutuhan lengkap yang lebih baik.

Berikut ini merupakan beberapa tahapan-tahapan yang akan digunakan selama membuat aplikasi, yaitu sebagai berikut:

#### 1) Tahap perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data mengenai informasi yang dibutuhkan, serta membantu penjadwalan untuk membangun aplikasi ini supaya dapat selesai tepat waktu.

2) Tahap analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini akan dilakukan analisis mengenai informasi yang telah didapatkan sehingga dapat ditemukan peluang untuk memberikan penambahan fitur lain yang dapat diaplikasikan.

3) Tahap desain (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan tampilan aplikasi supaya dapat berjalan dengan baik dan tampilan yang diberikan dapat dimengerti oleh pengguna pada saat digunakan.

4) Tahap implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan sistem yang meliputi *coding*, *testing*, dan *installation plan*.

2. *Unified Modeling Language* (UML)

*Unified Modeling Language* (UML) merupakan suatu teknik dari sekumpulan diagram yang telah dijadikan ukuran dasar dan memberikan arti atau istilah yang cukup untuk memodelisasikan setiap sistem pengembangan obyek berorientasi dari tahap analisis sampai ke tahap implementasi.

UML memiliki 14 jenis teknik diagram yang dibagi menjadi dua bagian, yaitu *modeling structure* dan *modeling behavior*. Dalam *modeling structure* terdapat *class*, *object package*, *deployment*, *component*, dan *composite structure diagram*. Sedangkan pada *modeling behavior* terdapat *activity*, *sequence*, *communication*, *interaction*, *overview*, *timing*, *behavior state machine*, *protocol state machine*, dan *use case diagram*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir yang dibuat ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang dapat digunakan untuk mendukung pembuatan tugas akhir ini.

**BAB III : SISTEM SAAT INI**

Pada bab ini akan dibahas mengenai profil dari Munchies Restaurant & Bar, struktur organisasi, visi dan misi, analisi sistem saat ini yang dituangkan dalam pemnggambaran dengan menggunakan *activity diagrams* serta kendala sistem saat ini.

**BAB IV : SISTEM USULAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan rancangan dari pengembangan aplikasi pemesanan tempat di Munchies Restaurant & Bar yang diusulkan untuk memperbaiki sistem yang digunakan saat ini.

**BAB V : IMPLEMENTASI & TESTING**

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi dan sejumlah pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi pemesanan tempat di Munchies Restaurant & Bar sudah dapat berjalan sesuai dengan yang seharusnya.

**BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari pembuatan sistem aplikasi pemesanan tempat di Munchies Restaurant & Bar yang baru dan saran untuk pengembangan mengenai sistem tersebut selanjutnya

