

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan usaha *Coffeeshop* yang semakin meningkat pesat seiring meningkatnya daya minat masyarakat, memberikan udara segar bagi para pengusaha. Hal ini dapat terlihat dari semakin menjamurnya *Coffeeshop* pada kota-kota besar. Variasi dari menu *Coffee* yang ditawarkan pun juga beragam untuk menarik perhatian para calon konsumennya. Fasilitas dan pelayanan yang baik juga menjadi hal utama yang tidak boleh dilupakan demi kenyamanan para pelanggan dan menambah daya tarik tersendiri. Dengan persaingan yang sangat ketat ini, para pengusaha dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam mengembangkan usahanya guna mendatangkan untung yang besar pula, baik dalam kreasi *Coffee*, dekorasi ruangan, pelayanan yang prima, dan manajemen usaha yang baik.

Penerapan teknologi informasi pada usaha *Coffee* sudah mulai di berlakukan pada beberapa *Coffeeshop*. Konsumen dapat melakukan *pre-order* pada halaman web dan *android mobile* yang diakses melalui *handphone*. Banyak *Coffeeshop* yang berkonsep *cafe* dengan sistem reservasi yang masih dilakukan secara manual. Dengan intensitas pengunjung berdasarkan waktu yang tidak menentu dan tidak terduga sehingga membuat pelayanan yang diberikan kurang optimal. Pengunjung berasal dari semua kalangan, mulai dari kalangan pelajar, mahasiswa, maupun pegawai yang datang bersama teman maupun keluarganya.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan sistem reservasi menu masih dilakukan secara manual, sehingga pelayanan tidak bisa dilakukan secara optimal. Pemesanan secara manual bisa menimbulkan ketidaknyamanan pelanggan karena beberapa faktor, diantaranya adalah kehabisan tempat serta ketidakpastian waktu untuk duduk, terjadinya *waiting list* pada saat tertentu misalnya pada sabtu malam dimana banyaknya pengunjung yang datang, dan ketidakselarasan antara hasil penjualan perhari dengan *cash actual* yg diterima yang menuntut membutuhkan suatu sistem sebagaimana proses pemesanan bisa diatur sesuai dengan jadwal dan pesanan yang diinginkan. Kebutuhan ini dapat diakomodasi dengan menyediakan suatu layanan *E-Reservasi* yang nantinya diletakkan diserver utama *Coffeeshop*

dengan aplikasi berbasis *website* dan *android mobile* sebagai verifikasi pemesanan *user* via online, sehingga dapat diakses oleh seluruh pelanggan melalui jaringan internet. Pemakaian sistem pelayanan reservasi dan pemesanan menu ini memudahkan proses kerja dalam lingkungan *Coffeeshop Terasaki*, dengan adanya sistem pelayanan *E-Reservasi* di *Coffeeshop Terasaki* berbasis *Website* Dan *Android Mobile* sebagai peningkatan atau penyempurnaan sarana dan prasarana yang telah ada sehingga dapat mempermudah proses kinerja karyawan dalam melayani pelanggan dan secara tidak langsung dapat meningkatkan pemasukan di *Coffeeshop Terasaki*.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan diatas penelitian yang akan diajukan berjudul **”PERANCANGAN APLIKASI PELAYANAN RESERVASI BERBASIS WEBSITE DAN ANDROID MOBILE PADA COFFEESHOP TERASAKI”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terdapat yaitu:

1. Bagaimana membangun aplikasi reservasi dan pemesanan menu menggunakan *System* Pengelolaan Pesanan berbasis *Website* dan *Android Mobile* dengan menampilkan menu yang interaktif ?
2. Bagaimana membangun aplikasi yang terintegritas langsung dengan laporan ?
3. Bagaimana mempermudah *user* dalam reservasi dan memesan menu di *Coffeeshop* Terasaki secara *online*.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian serta penulisan adalah sebagai berikut:

1. Membuat pelanggan atau tamu agar dapat reservasi atau memesan melalui aplikasi secara *online* dengan mudah.
2. Membuat pelanggan atau tamu dapat melihat menu terbaru yang dijual oleh *coffeeshop*.
3. Membuat pegawai lebih mudah untuk membuat atau melihat laporan perhari atau perbulan bahkan pertahun.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut

1. Memudahkan aplikasi *website* dan *android mobile* dapat menampilkan menu yang interaktif.
2. Sebagai peningkatan atau penyempurnaan sarana dan prasarana yang telah ada sehingga dapat meningkatkan kinerja karyawan dalam melayani pelanggan dan secara tidak langsung dapat meningkatkan pemasukan di *Coffeeshop* Terasaki.
3. Aplikasi ini dapat digunakan di semua kalangan masyarakat yang ingin mengunjungi *Coffeeshop* Terasaki.

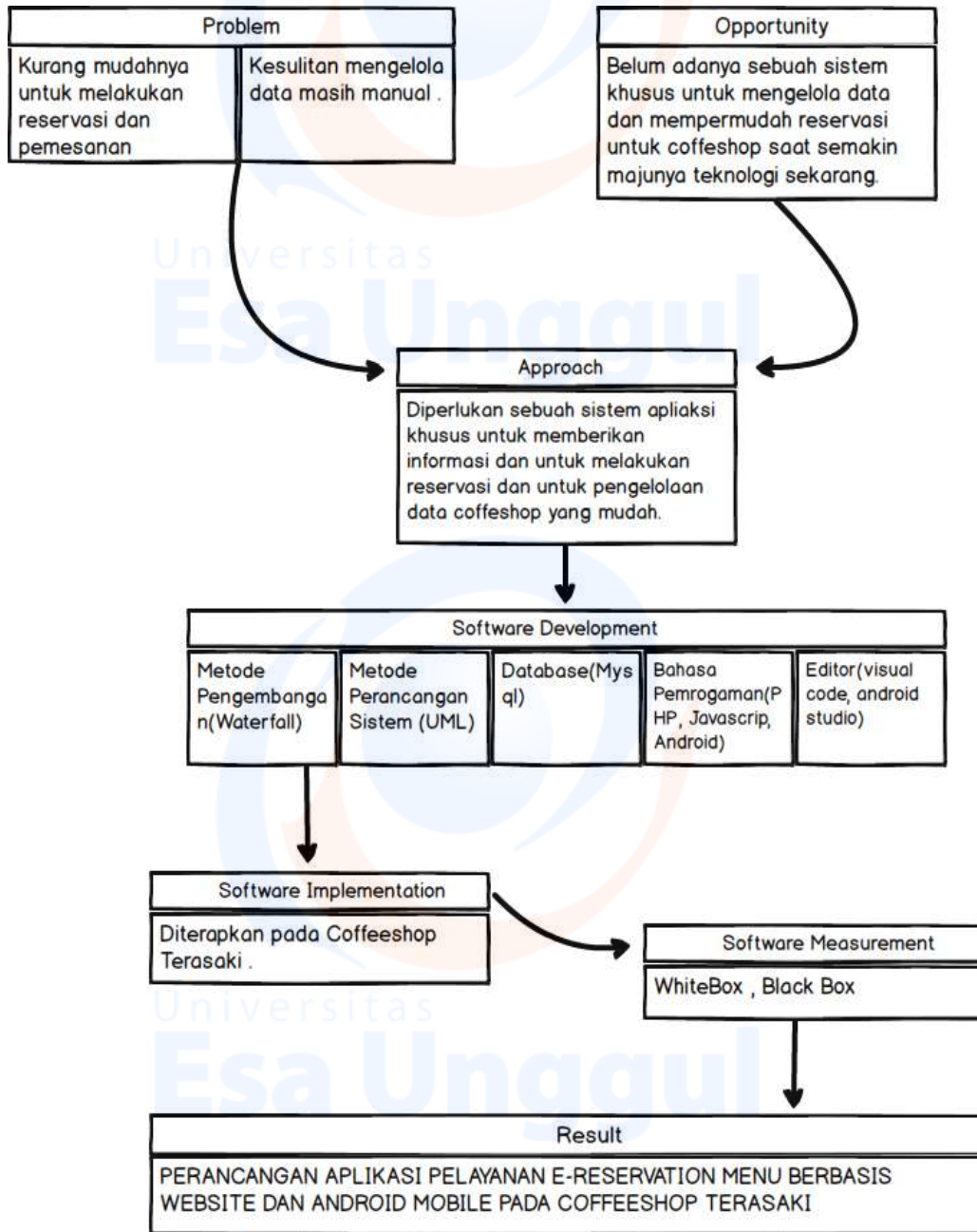
1.5 Lingkup Tugas Akhir

Adapun ruang lingkup Tugas Akhir ini yaitu :

1. Aplikasi *E-Reservation Menu* ini menampilkan informasi mengenai menu pealayan reservasi, menu makanan dan *coffee*, dan semua harga yang tercakup dalam menu *Coffeeshop* Terasaki.
2. Aplikasi ini dibangun dengan 2 tipe *user*, yaitu : admin (kasir) dan *user* (pelanggan).
3. Pada bagian admin akan menerima notifikasi untuk proses pemesanan tempat dan menu makanan sesuai dengan keterangan pemesanan dari *user* (pelanggan).

1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian:



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

1. *Problem*

Langkah awal yang harus dilakukan untuk membuat kerangka berfikir yaitu menentukan *Problem*. Jadi untuk mendapatkan teori apa saja yang nanti akan dicari guna mendukung terbentuknya kerangka berfikir yang jelas. Caranya yaitu melakukan survey dan menyebar kuesioner ke tujuan.

Lalu akan dapat problem :

- 1). Kurang mudahnya untuk melakukan reservasi dan pemesanan
- 2). Kesulitan mengelola data masih manual

2. *Opportunity*

Dari data yang sudah didapat, ternyata masih banyak yang belum menggunakan sistem khusus untuk mengelola data dan mempermudah reservasi dan pemesanan, masih banyak yang menggunakan sistem manual untuk pemesanan dan reservasi.

3. *Approach*

Dari semua data yang sudah di kumpulkan akhirnya didapatkan yang diperlukan sebuah sistem aplikasi khusus untuk memberikan informasi, untuk melakukan reservasi dan untuk mengelola data secara mudah.

4. *Software Development*

Jika sudah di dapatkan sistem aplikasi yang akan dibuat maka *software development* membuat list apa saja yang akan digunakan untuk membangun sistem aplikasi.

Seperti menyiapkan :

- 1). Metode Pengembangan
- 2). Metode Perancangan
- 3). *DataBase*
- 4). Bahasa Pemrograman
- 5). Editor Pembuatan aplikasi

5. *Software Implementation*

Aplikasi akan di terapkan kedalam sistem penjualan dan pemasaran di sebuah *Coffeeshop Terasaki* yang masih menggunakan sistem manual untuk melakukan reservasi dan pembuatan data penjualan.

6. *Software Measurement*

Dimana sistem aplikasi sudah di selesaikan dan melakukan uji coba terhadap aplikasi untuk mencari *bug* atau *error* dalam aplikasi, agar nanti saat digunakan tidak mengalami masalah yang bisa merugikan.

7. *Result*

Dari semua yang di lakukan terbentuklah sebuah aplikasi pelayanan *e-reservation* menu berbasis *website* dan *android mobile* pada *coffeeshop terasaki*.

1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data

Dalam menyusun proposal tugas akhir ini, data yang diperoleh dari metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

a) Studi Lapangan

Pada metode ini dilakukan kegiatan survey langsung ke *Coffeeshop*, penelitian ini di lakukan untuk mendapatkan data yang relevan sesuai kebutuhan dan mengetahui proses bisnis yang sedang berjalan pada saat ini. Adapun metode survey yang dilakukan adalah :

1). Observasi

Pada proses ini dilakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai *Coffeeshop* serta mengumpulkan data secara langsung.

2). Wawancara

Pada proses ini dilakukan wawancara langsung kepada pengelola *Coffeeshop* dan orang – orang yang menjadi langganan *Coffee* di *Coffeeshop*.

b) Studi Pustaka

Tahap ini melakukan penggalian data dan pengumpulan informasi, melalui buku, jurnal, dan artikel. Yang dapat menjadi bahan referensi dalam pembuatan proposal tugas akhir ini.

1.6.2 Metode Analisis Dan Pengembangan Sistem

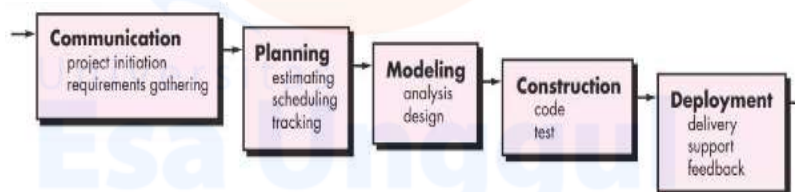
1) Metode Analisis *Fishbone*

Metode analisis *Fishbone* digunakan sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. *Fishbone* meliputi kepala ikan yang diletakkan pada bagian kanan diagram.

- Kepala ikan ini nantinya akan digunakan untuk menyatakan masalah utama.
- Bagian kedua merupakan sirip, yang akan digunakan untuk menuliskan kelompok penyebab permasalahan.
- Bagian ketiga merupakan duri yang akan digunakan untuk menyatakan penyebab masalah.

2) Metode Pembuatan Perangkat Lunak Waterfall

(Pressman, 2010) Model air terjun, terkadang disebut siklus hidup klasik, menunjukkan pendekatan, sistematis sekuensial untuk pengembangan perangkat lunak yang dimulai dengan pelanggan menspesifikasi persyaratan yang diinginkan dan berlangsung melalui perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan penyebaran, yang berpuncak pada dukungan yang berkelanjutan dari perangkat lunak yang telah selesai. (Pressman, 2010, P.39)



Gambar 1. 2 Waterfall Model

Tahapan dari Waterfall Model merefleksikan pokok-pokok dari aktivitas pengembangan:

Communication (Requirements gathering) Layanan yang diberikan oleh sistem, batasan sistem, dan tujuan ditetapkan setelah melakukan konsultasi dengan pengguna sistem. Semua didefinisikan secara rinci dan dibuat sebagai spesifikasi dari sistem.

Planning (Estimating, scheduling, tracking) Pada tahap ini, dilakukanlah perencanaan. Perencanaan untuk pembuatan sistem melibatkan pengidentifikasian dan penjelasan dari abstraksi sistem dan hubungannya, perkiraan waktu pengerjaan, penjadwalan .

Modeling (Analysis & Design) Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

Construction (Coding and system test) Perancangan sistem dimulai pada tahap ini menjadi sebuah pemrograman atau unit program. Lalu dilakukan pengujian unit yang melibatkan verifikasi untuk memastikan apakah setiap unit memenuhi spesifikasi sistem. Setiap unit program dan program-program yang sudah ada diintegrasikan dan diuji sebagai satu keutuhan sistem untuk memastikan apakah kebutuhan sistem sudah terpenuhi. Setelah melakukan pengujian, sistem baru disebarkan ke pengguna.

Deployment (Delivery, support, feedback) Dilakukan instalasi terhadap sistem dan digunakan dalam prakteknya. *Maintenance* melibatkan koreksi terhadap *error* yang tidak ditemukan pada tahap sebelumnya, memperbaiki implementasi dari unit sistem dan meningkatkan layanan yang diberikan oleh sistem sebagai kebutuhan baru yang ditemukan. Serta memberikan bantuan kepada *user* yang mengalami kendala.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan Tugas Akhir ini, akan diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian latar belakang masalah, Identifikasi Masalah, Tujuan dan Manfaat penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, serta sistematika penulisan Tugas Akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini diterangkan tentang Rencana Penelitian, Objek Penelitian Dan Teknik pengumpulan data pada penelitian Tugas Akhir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil rancangan pengembangan aplikasi yang akan dibangun dengan menggunakan metode *Waterfall*, dengan beberapa tahapan, antara lain : *Communication, Planning, Modelling, Contruction*, dan *Deployment*. Serta hasil dan pembahasan berupa data hasil penelitian, pembahasan penelitian Tugas Akhir, Analisis Data, dan perbandingan dengan penelitian lain.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam Tugas Akhir ini.