

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam situasi teknologi yang maju seperti sekarang ini, dan didukung dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan pertumbuhan internet yang semakin meningkat menyebabkan timbulnya kemajuan yang pesat yang terjadi di lingkungan komputer. Akan tetapi semua peningkatan akan teknologi tersebut tidak semuanya teraplikasikan di komputer PC atau laptop akan tetapi di smartphone juga mengalami peningkatan.

Perubahan yang terjadi akibat hal ini yaitu semakin diminatinya sistem informasi berdasarkan atas jaringan, dimana jaringan ini memanfaatkan program-program internet untuk membantu aktivitas-aktivitas perusahaan dalam memproses data-data dan alat komunikasi pada kapasitas perkantoran suatu organisasi. Hal ini dilakukan karena akses yang digunakan untuk mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan baik pihak user maupun pihak manajemen akan terasa lebih mudah dan lebih cepat sehingga jangka waktu yang dipergunakan dapat seefisien mungkin tercapai.

Selain masalah cara pemesanan juga penggunaan media alat tulis dan kertas untuk pemesanan makanan dan minuman di rumah makan Kalitotik masih digunakan sampai saat ini sehingga banyak menemui kendala-kendala antara lain adanya pemesanan yang rangkap (redundansi), tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung, tidak ramah lingkungan karena menggunakan alat tulis dengan media kertas, juga kesalahan pencatatan akibat sulitnya membaca tulisan tangan.

sistem pemesanan yang berjalan sekarang masih banyak menemui masalah – masalah karena proses yang berjalan belum terkoordinasi dengan baik. berikut proses bisnis pemesanan makanan yang sedang berjalan di Rumah Makan Kalitotik berbagai macam masalah yang terjadi di warung makan kalitotik Pelanggan masih memanggil pelayan untuk melakukan pemesanan dengan cara mencatat semua pesanan dan pelayan mengulang kembali pesanan ke pada pelanggan sebelum membawa ke dapur, Pelayan membawa catatan pemesanan kekasir lalu jika ingin membayar pelanggan memanggil pelayan untuk membayar pesanan dan jika sedang banyak pengunjung pelanggan harus menunggu untuk dilayani.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis mencoba memberikan jalan keluar untuk merancang dan membuat aplikasi pemesanan makanan berbasis android, dapat disimpulkan

dengan adanya aplikasi pemesanan yang baru ini sangat mempengaruhi proses pemesanan makanan dapat optimal dan efisien

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun Identifikasi Masalah yang akan dibahas pada Proposal Tugas Akhir ini yaitu :

1. *Pelanggan* harus memanggil pelayan saat ingin memesan yang memakan waktu saat sedang ramai pengunjung.
2. Adanya pesanan yang lupa atau salah pemberian ke pelanggan.
3. Pembayaran yang kurang terorganisir, sehingga sering terjadi miss transaksi antara pelanggan dengan pelayan.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini yaitu antara lain :

1. Dengan aplikasi semoga dapat mempermudah pelanggan dan pelayan untuk memesan makanan agar lebih efisien
2. Dengan aplikasi ini semoga dapat meminimalisir kesalahan saat pengiriman pesanan ke pelanggan.
3. Dengan aplikasi ini pelanggan bisa memilih pembayaran.

1.4 Manfaat Proposal Tugas Akhir

Manfaat yang di dapat dari Pembuatan Proposal Tugas Akhir ini, yaitu antara lain:

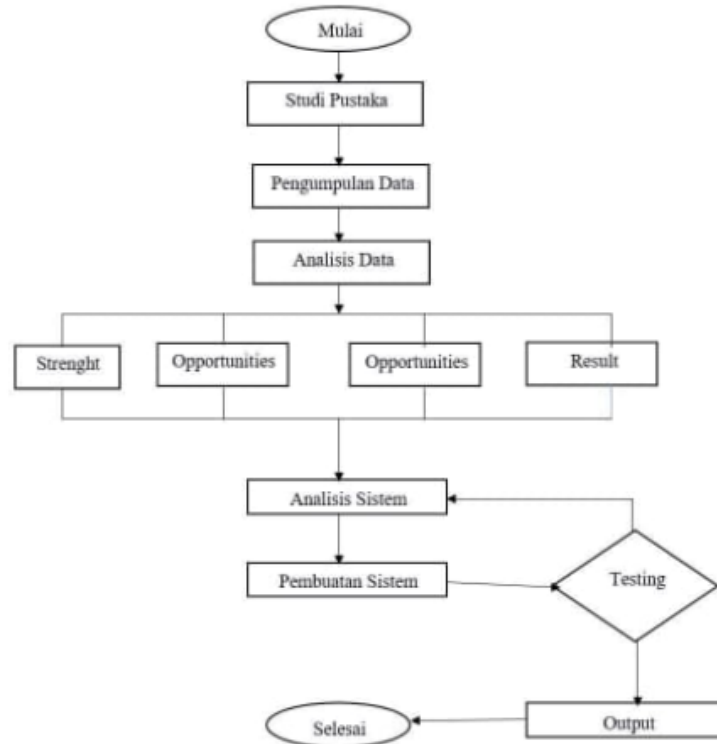
1. Untuk mengetahui bagaimana proses pemesanan makanan yang sedang berjalan di Rumah Makan Kaliotik.
2. Untuk mengetahui rancangan sistem informasi pemesanan makanan di Rumah Makan Kaliotik yang efektif dari segi waktu dan biaya.
3. Mempermudah dalam proses pemesanan dan transaksi.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Adapun ruang lingkup pada tugas akhir ini yaitu antara lain :

1. Aplikasi ini hanya untuk warung makan .
2. Data dan informasi yang ada di Aplikasi ini hanya khusus untuk pemilik warung makan.
3. Pimpinan dapat melihat transaksi yang terjadi.

1.6 Kerangka Berfikir



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

Keterangan :

1. Pengumpulan data dari studi pustaka untuk mendukung teori-teori dan istilah serta teknik yang digunakan dalam perancangan sistem, baik dalam buku, jurnal maupun internet dan melakukan survey lapangan untuk melengkapi data yang di perlukan.
2. Analisi data yang terjadi di sekitar kalitotik.
3. Perancangan sistem dengan metode *prototype* dengan mencakup :

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan user.

b. Desain

Perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini perlu di dokumentasikan

c. Pembuata kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logic dan fungsional untuk memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu awal, isi, dan akhir. Berikut adalah sistematika penulisannya :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, Tujuan Tugas Akhir, Manfaat Tugas Akhir, Lingkup Tugas Akhir, dan Sistematika Penulisan Tugas Akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan judul Proposal Tugas Akhir.

BAB III METODE

Pada bab ini dijelaskan rencana penelitian, Objek Penelitian, dan metode metode yang akan digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai sistem yang dibuat dan membahas evaluasi system

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini diuraikan hal mengenai kesimpulan dan saran yang kami berikan sebagai inputan dan tindak lanjut untu pemilik rumah makan