

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi kini telah menyentuh berbagai macam bidang, mulai dari bidang *sandang*, bidang *papan*, dan bidang *pangan*. Pelaku bisnis bidang kuliner (warung makan, *café*, restoran) juga membutuhkan sistem informasi untuk membantu pekerjaan mereka. Diantaranya, untuk membantu proses pemilihan nomor meja, pemesanan menu, dan pembayaran. Ditinjau dari kegunaannya, sistem informasi bisa membuat pekerjaan tersebut menjadi lebih efektif dan efisien.

Komputer merupakan pengolah data dengan kemampuan yang lebih baik dibandingkan dengan manusia dalam beberapa aspek, baik dari segi kecepatan, keakuratan dan efisiensi. Komputer banyak digunakan sebagai alat pengolah data oleh instansi ataupun unit usaha dalam pengembangan kebutuhan kantor dan kebutuhan usaha. Maka dari itu, sistem komputerisasi dapat digunakan untuk membantu dalam memberikan pelayanan yang cepat dan tepat. Untuk menghadapi persaingan pasar dalam pemenuhan akan informasi yang tepat dan akurat, maka diperlukan komputer sebagai media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Waroeng Steak and Shake atau lebih dikenal dengan nama WS adalah salah satu usaha kuliner yang menyediakan menu steak sebagai menu utamanya. Restoran bergaya warung ini merupakan tempat makan favorit bagi

berbagai kalangan terutama mahasiswa. Saat ini sistem pemesanan dan pembayaran di Waroeng Steak and Shake masih menggunakan metode konvensional. Yakni dengan buku daftar menu beserta secarik nota pesanan. Metode ini kurang efektif dan efisien karena kebutuhan akan data sangat terbatas, waktu yang dibutuhkan kasir untuk mencari nota pesanan semakin lama, memperpanjang antrian pemesanan dan pembayaran, kemungkinan tertukarnya nota pesanan lebih besar, dan tenaga yang di butuhkan dari segi sumber daya manusia menjadi lebih banyak.

Dari latar belakang masalah di atas maka penulis memilih judul untuk Tugas Akhir ini : **“ PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN DAN PEMBAYARAN BERBASIS LAYAR SENTUH PADA WAROENG STEAK AND SHAKE ”.**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

“ Bagaimana merancang sebuah sistem pemesanan dan pembayaran berbasis layar sentuh yang *userfriendly*, efektif dan efisien untuk Waroeng Steak and Shake? ”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan.

Batasan masalah dalam Tugas Akhir ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya sebatas sistem katalog pemesanan makanan dan sistem pembayaran,
2. Sistem katalog pemesanan dapat menampilkan daftar makanan, menginput makanan yang dipesan, menginput nomer meja yang dipilih, menjumlahkan biaya makanan yang dipesan, memberikan id pesanan dan mencetak struk pesanan
3. Sistem pembayaran atau mesin kasir dapat menampilkan daftar pesanan, mengedit pesanan, dan memproses transaksi pembayaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah :

1. Prasyarat kelulusan program studi Diploma 3 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md),
2. Merancang sistem pemesanan dan pembayaran berbasis layar sentuh yang *userfriendly*, efektif dan efisien untuk Waroeng Steak and Shake.
3. Mempraktekan dan mengimplemetasikan materi teori dan praktek selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Penulis

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.
3. Prasyarat kelulusan program studi Diploma 3 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

1.5.2. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa D3 Teknik Informatika yang sedang mengambil mata kuliah Tugas Akhir.

1.5.3. Bagi Waroeng Steak and Shake

1. Inovasi sistem pemesanan dan pembayaran makanan.
2. Referensi sistem pengolahan data penjualan.
3. Waktu yang dibutuhkan kasir saat mencari nota pesanan menjadi lebih singkat.
4. Mengurangi antrian pemesanan dan pembayaran.
5. Menghindari tertukarnya nota pesanan.
6. Meminimalkan sumber daya manusia yang dipakai.

1.5.4. Bagi Masyarakat Umum dan IT

1. Pemicu semangat untuk mengembangkan dan memperbarui teknik perancangan sistem pemesanan dan pembayaran.
2. Media pengetahuan tentang perancangan sistem pemesanan dan pembayaran di bidang kuliner.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam melakukan pembuatan sistem ini adalah menganalisa hubungan keadaan data dan melakukan pengumpulan data dengan metode :

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Pada penelitian ini peneliti langsung melakukan riset lapangan pada Waroeng steak and Shake Gejayan dan mengadakan wawancara dengan pihak-pihak yang dianggap berkepentingan dalam masalah yang akan dibahas.

2. Penelitian Perpustakaan (*Library Research*)

Melakukan penelitian melalui buku-buku dan berbagai literatur yang berhubungan dengan tema dan topik dari laporan ini yang dapat digunakan sebagai pembahasan yang kompleks.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I – Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Bab II – Landasan Teori

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan pembuatan sistem pemesanan dan pembayaran, serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

Bab III – Gambaran Umum

Bab ini berupa gambaran umum analisa yang lain yang terkait dengan pembuatan sistem pemesanan dan pembayaran.

Bab IV – Pembahasan

Bab ini membahas tentang rancangan dan implementasi karya ilmiah yang dikerjakan.

Bab V – Penutup

Menyampaikan kesimpulan (jawaban dari rumusan masalah yang terdapat di Bab I), saran pengembangan sistem pemesanan dan pembayaran yang dibuat agar dapat lebih baik dari versi sekarang.

Daftar Pustaka

Berisikan sumber-sumber maupun bahan sebagai pendukung untuk penulisan tugas akhir ini.