

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dari waktu ke waktu terus meningkat pesat. Melihat perkembangan tersebut sangat mendorong manusia untuk hidup secara lebih praktis dan mudah. Segala sesuatu kemudahan ingin dicapai untuk bisa menemukan pada setiap tindakan dalam segala bidang. Ditambah lagi saat ini perkembangan perekonomian dunia serta usaha perdagangan yang sangat pesat menjadikan teknologi informasi sebagai kebutuhan yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya berbagai aktivitas demi tercapainya tujuan yang diinginkan dalam dunia usaha.

Proses pemesanan makanan pada suatu *cafe* merupakan salah satu hal yang penting dalam bisnis *cafe*. Proses pemesanan tersebut dapat dilakukan baik secara langsung di dalam *cafe* maupun secara tidak langsung dilokasi tempat pelanggan berada. Pencatatan pesanan pelanggan secara langsung biasanya pelayan mendatangi pelanggan dan pelayan mencatat pesanan pelanggan dengan menggunakan alat tulis secara langsung, sedangkan yang tidak langsung menggunakan computer atau laptop yang disediakan dimeja pelanggan, kesannya memang modern tetapi secara tidak langsung menghilangkan suasana hangat yang seharusnya diberikan pelayan kepada pelanggan melalui senyum, salam dan sapa.

Dalam hal ini penulis tertarik untuk membuat aplikasi pemesanan makanan pada Cafe Tiga Tjeret sesuai dengan keinginan pemilik *cafe*. "Saya

*pengen punya aplikasi pemesanan dimana aplikasi itu bisa mempersingkat waktu pemesanan tanpa harus menghilangkan hubungan pelayan dan pelanggan sehingga pelayan masih dapat memberikan senyum, salam dan keramah-tamahannya seperti konsep cafe ini".* kata Owner Cafe Tiga Tjeret. Untuk itulah penulis mengambil judul **Inovasi Aplikasi Pemesanan dan Pengolahan Menu Cafe Tiga Tjeret.**

Aplikasi dapat melakukan beberapa pekerjaan sekaligus yaitu pemesanan, Pengolahan, Penghitungan dan juga Penyimpanan, sehingga pekerjaan pelayan pun menjadi lebih ringan, mengurangi resiko human eror, selain itu dapat meminimalkan waktu tunggu pelanggan agar dapat segera menikmati pesanan yang telah dipesan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam penulisan ilmiah ini terdapat masalah-masalah yang dapat diidentifikasi oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat aplikasi pemesanan yang dapat melakukan beberapa pekerjaan sekaligus sehingga dapat meringankan pekerjaan pelayan, mengurangi resiko human eror dan juga dapat meminimalkan waktu tunggu pelanggan?
2. Bagaimana cara membuat suatu aplikasi dimana aplikasi itu tidak jauh dari konsep cafe yakni pelayan masih dapat melakukan senyum, sapa, salam dan memberikan keramah-tamahannya kepada pelanggan?

### 1.3 Batasan Masalah

Sesuai latar belakang permasalahan yang ditulis dalam penelitian yang dilakukan agar hasilnya tidak menyimpang jauh dari judul atau tema yang diambil dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka masalah akan dibatasi pada:

1. Input atau pemesanan hanya dapat dilakukan pada aplikasi WAITERS.
2. Aplikasi KITCHEN hanya menampilkan data pesanan saja.
3. Hanya admin yang dapat mengupdate data yang tersedia melalui aplikasi CASHIER.
4. Aplikasi CASHIER menampilkan rincian pemesanan dan total yang harus dibayarkan secara otomatis.

### 1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan ilmiah ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis bisa menerapkan dan mempraktekkan teori yang didapat selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Meringankan dan mempermudah pekerjaan pelayan dan meminimalkan waktu tunggu pelanggan.
3. Mengurangi faktor human eror dalam proses penghitungan.
4. Menambah kesan modern cafe dimana konsep cafe itu sendiri adalah modern tadisional.

5. Memberikan gambaran-gambaran inovasi lain yang ada disekitar kita yang sebenarnya sederhana tetapi memberikan manfaat yang besar.

#### 1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penulisan ilmiah ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa :
  - a. Menerapkan ilmu dan teori-teori kedalam kehidupan nyata yang didapat selama mengikuti pendidikan.
  - b. Meningkatkan kreatifitas dalam menciptakan suatu karya dan inovasi dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai solusi dalam dunia bisnis.
  - c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.
2. Bagi Akademik :
  - a. Menambah khasanah pustaka STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan di masa yang akan datang antara teori-teori yang diberikan dalam kurikulum dan yang dibutuhkan dilapangan kerja.
  - c. Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan objek penelitian terkait yaitu Cafe Tiga Tjeret.

3. Bagi Objek Penelitian :

- a. Dapat mempermudah melayani pemesanan pelanggan sehingga lebih efektif dan efisien.
- b. Memberikan kemampuan serta kesempatan lebih untuk bisa bersaing dalam dunia bisnis yang telah memasuki era teknologi informasi.

**1.5 Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan ilmiah diperlukan suatu sistematika penulisan yang baik dan benar. Adapun sistematika penulisan tersebut dikelompokan dalam lima bab yang terdiri atas :

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang penjelasan teori yang digunakan untuk penulisan ilmiah ini.

**BAB III**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang penjelasan masalah yang berkaitan dengan perancangan aplikasi pemesanan dan pengolahan menu cafe.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang penyajian hasil-hasil implementasi aplikasi dan pembahasan dari data data yang ada.

#### BAB V PENUTUP

Berisi pemaparan singkat tentang kesimpulan dari hasil observasi dan berisi saran yang direkomendasikan oleh pengembang (observasi) selanjutnya agar hasil yang diperoleh lebih optimal dan kekurangan yang ada dalam penelitian ini dapat diperbaiki.

