

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, penerapan teknologi semakin berkembang dan mulai merambah ke berbagai sektor. Semua aktivitas yang dilakukan oleh sebuah bidang usaha semakin tidak terlepas dari pengaruh teknologi. Berbagai aplikasi komputer yang banyak ditawarkan memungkinkan para pengusaha menempkannya di dalam mengelola bidang usahanya.

Dalam sebuah bisnis, pelanggan merupakan faktor yang sangat penting. Untuk itu, diperlukan membina suatu hubungan yang baik antara perusahaan dengan pelanggan. Dengan mempelajari perilaku pelanggan dan keinginan pelanggan, diharapkan perusahaan dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk meningkatkan pelayanan kepada pelanggan, meningkatkan loyalitas pelanggan, serta meningkatkan pendapatan perusahaan. Peningkatan pelayanan terhadap pelanggan dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan memberikan fasilitas-fasilitas tertentu kepada pelanggan atau dengan memberikan informasi yang cepat dan akurat.

Perusahaan tempat pelaksanaan penelitian ini adalah sebuah restoran bernama Lesehan Merpati, yang terletak di jalan Merpati Raya no. 6, Ciputat Timur, Tangerang Selatan. Restoran ini adalah restoran yang menyediakan bermacam-macam masakan dengan cita rasa yang khas dan dipadukan dengan suasana taman yang alami. Restoran ini baru didirikan pada bulan desember

tahun 2009 dan memiliki kendala dalam perkembangannya. Salah satu kendala yang dihadapi restoran saat ini adalah kurang cepatnya pelayanan di karenakan restoran ini sangat luas dan jauhnya letak antara dapur, kasir dan meja pelanggan. Banyak pelanggan yang menyampaikan keluhannya karena lamanya pelayanan di restoran ini, baik karena pemesanannya atau penyediaan makanannya dan mengakibatkan jumlah pelanggannya turun dari hari ke hari. Saat ini, pemesanan makanan dilakukan dengan cara lama yaitu dengan menggunakan pelayan yang menghampiri ke tiap-tiap meja dan mencatat pesanan dengan kertas lalu mengembalikannya ke kasir dan ke dapur. Tetapi, cara ini kurang efektif dan efisien karena jarak meja pelanggan, dapur dan kasir cukup jauh yang mengakibatkan lamanya koordinasi antara pelayan, kasir dan bagian dapur.

Dengan permasalahan seperti diatas ini, maka penulis terdorong untuk membangun suatu sistem informasi pemesanan menu yang berbasis digital atau *computerize* atau disebut dengan aplikasi *e-Menu* yang dapat memberikan kemudahan bagi pelayan dalam mencatat pesanan pelanggan dengan cepat dan efisien serta dapat membantu dalam pembuatan laporan penjualan yang tepat dan akurat yang dituangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI E-MENU PADA RESTORAN LESEHAN MERPATI”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah ini, dapat di rumuskan permasalahan yang dihadapi oleh restoran ini adalah bagaimana membangun aplikasi ini dapat

membantu dalam mempercepat dan memudahkan pihak restoran dalam manajemen restoran ini. Sehingga dapat meningkatkan citra restoran di mata masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan karena keterbatasan penelitian maka permasalahan dalam pembuatan skripsi di batasi sebagai berikut :

1. Aplikasi E-Menu ini hanya diperuntukan untuk restoran Lesehan Merpati.
2. Aplikasi ini dapat mempercepat waktu pelayanan kepada pelanggan dari mulai pencatatan pesanan hingga pembayaran.
3. Aplikasi digunakan untuk pencatatan pesanan, penampilan pesanan, pembayaran pesanan, hingga pelaporan hasil penjualan dan minat pelanggan terhadap suatu produk.
4. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan software Adobe Photoshop CS5, Adobe Dreamweaver CS5, Apache dan MySQL.
5. Aplikasi E-Menu ini berbasis web offline
6. Aplikasi ini digunakan dalam bentuk mobile dengan tablet PC dan desktop dengan sebuah komputer.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

2. Menerapkan sekaligus mempraktekan teori yang didapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Membuat aplikasi yang dapat membantu manajemen restoran.
4. Dapat mengangkat citra restoran ini di mata masyarakat dengan konsep restoran yang baru dan unik.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian adalah :

1.5.1 Bagi Mahasiswa :

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
3. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai solusi dalam bidang kuliner.
4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.

1.5.2 Bagi Akademik :

1. Menambah khasanah pustaka STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. 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 di lapangan kerja.
3. Menjalin hubungan kerja sama yang baik usaha restoran Lesehan Merpati.

1.5.3 Bagi Restoran Lesahan Merpati :

1. Sebagai sarana atau alat pendukung dalam memanaajemen restoran.
2. Meningkatkan kualitas restoran dalam pelayanan terhadap pelanggan.
3. Mengembangkan konsep lama menjadi suatu hal baru dan unik yang di miliki oleh restoran ini.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, klipping, jurnal) yang berkaitan perancangan aplikasi e-Menu.

2. Observasi

Pengamatan secara langsung dalam hal ini mencoba menganalisa terhadap pelanggan, pelayanan restoran dan manajemen restoran.

3. Wawancara

Metode yang langsung bertanya pada narasumber yang terkait yakni pemilik restoran dan pelayan.

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori dari e-Menu dan software yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Merupakan bagian yang menjelaskan analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian perancangan aplikasi tersebut untuk pengembangan.