

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kafe Tentang Kita merupakan tempat untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung dapat memesan minuman dan makanan. Cafe ini beralamat di jl inpres b3 cintamanis baru kecamatan air kumbang kabupaten banyuasin I. cafe ini dibangun karna terinspirasi dari cafe yang berada di kawasan Palembang yaitu cafe unsilent yang beralamatkan di Jl. Jaksa Agung R. Soeprapto No.2, 26 Ilir D. I, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30121, setelah owner cafe beberapa kali survei ke cafe tersebut sehingga menemukan menu menu baru untuk membuat sebuah usaha .

Sejak 2019 berdirilah sebuah kedai kecil yang hanya menjual minum-minuman seperti, thaitee, greentea, taro, teh ice, dalgona cafe, capucino cincau, dan semakin lama menu - menu di cafe tersebut semakin bertambah agar pelanggan tidak bosan dan untuk menu-menu minuman telah banyak varian rasanya seperti coklat latte, oreo vanilla, tiramitsu, matcha latte, red velvet, greentea lemon, leci lemon, boba brown sugar, kopi vietnam drip, bandrek, kopi hitam, kopi late, kopi jahe, teh jahe, sedangkan untuk menu makanan ada bakso bakar, kentang goreng, sosis goreng, otak - otak, nasi goreng mie tumis, mie kuah, mie goreng, pempek.

Cafe tersebut dulu hanya menyediakan dua kursi untuk menunggu pesanan selesai, dan pada saat itu pelayan hanya mempunyai satu pelayan dan jika banyak pengunjung untuk memesan maka istri si owner akan membantu karyawannya dalam membuatkan pesanan. Dan semakin hari makin banyak pengunjung yang memesan pada kedai itu karna di daerah air kumbang hanya ada satu kedai yang menjual minuman seperti itu, setelah setengah tahun berjalan kedai yang dulunya hanya menjual

minuman menggunakan kedai gerobak sekarang sudah di renovasi menjadi cafe yang mempunyai banyak tempat duduk untuk sekedar duduk memesan ataupun nongkrong sedangkan untuk pelayan yang dulunya hanya satu sekarang ada empat pelayan yang menggunakan sistem sif yaitu siang dan malam sedangkan di hari weekend semua pelayan akan di suruh masuk semua karna di hari weekend akan banyak pelanggan sekitar lebih dari 50 - 100 pelanggan yang datang untuk memesan makanan dan minuman.

Pada saat ini pengunjung dalam melakukan pemesanan makanan atau minuman masih menggunakan cara konvensional yaitu dimana semua proses transaksi yang terjadi pada cafe tersebut dilakukan dengan cara di catat pada buku nota yang terkadang suka hilang karna lupa menaruh notanya hingga pelayan harus menanyakan kembali apa saja yang mereka pesan tadi dan untuk proses pemesanan harus mengantri jika pengunjung banyak, sedangkan untuk menyediakan makanan dan minuman owner hanya merekap dalam buku tulis biasa dan tidak memperbaharui persediaan yang ada, sedangkan untuk pembayaran pelanggan akan menunggu pelayan menghitung pakai kalkulator atau handphone untuk mengetahui jumlah yang akan di bayar oleh pelanggan.

Hal itu memakan banyak waktu hanya sekedar memesan saja belum lagi proses ke barista atau si pelayan itu sendiri harus mengingat apa saja yang di pesan oleh pelanggan sedangkan di kasir pengunjung harus mengantri untuk membayarnya. Hal ini tidak boleh terus di biarkan, karna dapat menyebabkan ketidak nyamanan terhadap pelanggan, sedangkan untuk pencatatan persediaan barang pelayan akan melihat catatan buku persediaan lalu mengurangi apa saja yang barang yang keluar baru menemukan jumlah hasil persediaan untuk itu pelayan kesulitan dalam memperkirakan stok makanan terkadang apa yang di pesan sudah habis karna tidak ada pemberitahuan sebelumnya.

Dari segi permasalahan tersebut, maka masalah yang harus di pecahkan yaitu membuat semua pesanan itu tercatat atau terdata mulai dari pemesanan, barista, dan kasir yang harus terhubung satu sama lain,

Sistem Informasi Pemesanan Online Berbasis Web Mobile merupakan solusi bagi pengunjung untuk melakukan pemesanan.

Metode pengembangan perangkat lunak yang berkembang saat ini beralih kepada metode yang lebih sederhana, yaitu dengan Agile. Agile merupakan metode permodelan perangkat lunak yang mengutamakan fleksibilitas terhadap perubahan-perubahan yang terjadi selama proses pembangunan perangkat lunak. Bahkan perubahan dapat dilakukan pada fase terakhir.

Extreme Programming atau XP merupakan salah satu metode Agile yang berbeda dari metode Agile yang lain. XP tidak memiliki dokumentasi formal selama proses pembangunannya. Tahap-tahapan yang harus dilakukan dengan XP yaitu tahapan eksplorasi, perencanaan, literasi pengembangan sistem dan tahap produksi akhir, pada tugas akhir ini XP digunakan untuk membangun sistem informasi pemesanan pada cafe tentang kita.

Berdasarkan penelitian ini diperoleh hasil bahwa dokumen perancangan sistem hanya dilakukan pada awal pembangunan yaitu tahap eksplorasi dan tahap perencanaan, kemudian apabila terjadi perubahan saat pembuatan aplikasi, perancang sistem tidak diubah, hanya sistem yang sedang dibangun saja yang berubah. Dapat dikatakan bahwa XP tidak memiliki dokumentasi formal yang dapat digunakan sebagai alat tolak ukur bahwa aplikasi sudah selesai dibangun, namun aplikasi dikatakan selesai apabila klien tidak membutuhkan penambahan requirement ini tidak dibatasi, sehingga apapun keinginan klien akan dipenuhi.

Berdasarkan kajian tersebut maka penulis melakukan penelitian yang berjudul : **Sistem Informasi Pemesanan Online pada Cafe Tentang Kita Berbasis Web Mobile dengan Metode Extreme Programming.**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya, maka masalah yang di uraikan sebagai berikut: “ Bagaimana Membangun/Membuat Suatu Sistem Informasi Pemesanan Pada Cafe Tentang Kita Berbasis Web Mobile Dengan Menggunakan Metode Extreme Programming?”

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan sesuai dengan judul yang telah di tentukan, maka penulis hanya membahas pokok batasan sebagai berikut :

- a) Sistem pemesana makanan berbasis web mobile.
- b) Aplikasi di fokuskan pada pemesanan
- c) Aplikasi dapat di manfaatkan oleh owner, barista, pelanggan, Pelayan

1.4 tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem informasi pemesanan online pada cefe tantang kita berbasis *web mobile*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berikut :

- a) Dengan sistem informasi pemesanan maka laporan pemesanan dapat di sajikan lebih cepat, tepat, dan akurat.
- b) Mempermudah bagi pembeli untuk melakukan pemesanan.
- c) Bagi pelanggan yaitu dapat mengetahui informasi harga makanan dan minuman.
- d) Bagi owner dapat meningkatkan penjualan.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan selama 3 bulan mulai dari bulan Januari 2021 sampai dengan bulan Maret 2021 dengan tempat penelitian di Cafe Tentang Kita yang beralamat di Jl. Impres Desa Cintamanis Baru Kecamatan Air Kumbang Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan.

1.5.2 Alat dan Bahan

Dalam penelitian ini dibutuhkan beberapa alat yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak.

a) *Hardware* (Perangkat Keras)

Hardware atau perangkat keras merupakan “sebuah perangkat komputer yang terdiri atas susunan komponen-komponen elektronik berbentuk fisik (berupa benda), benda yang bisa dilihat, sentuh, pegang dan memiliki fungsi tertentu” (Putri et al., 2015). Adapun perangkat keras yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebuah Laptop Intel Core I3-36006U Processor (2.0GHz)
- b. RAM 4 GB
- c. Monitor
- d. *Mouse* dan *Keyboard*

b) *Software* (Perangkat Lunak)

Software atau perangkat lunak merupakan “komponen dalam sistem komputer berupa program untuk mengatur hubungan antara hardware dan brainware serta mengawasi seluruh kegiatan didalam CPU” (Aprianto, 2013). Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi Windows 10 Home
- b. Xampp

- c. *Web Browser* Mozilla Firefox dan Google Chrome
- d. Php
- e. Mysql

1.5.3 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu :

a. Metode Observasi

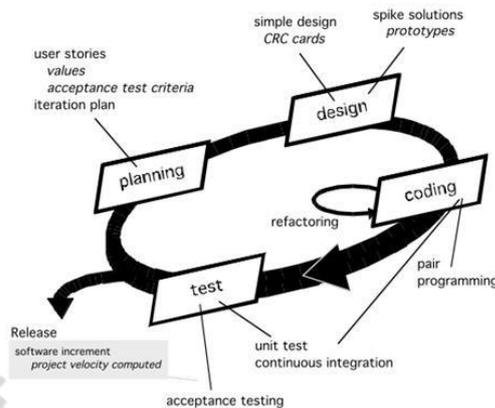
Menurut Puspita et al., (2018) Observasi dikatakan sebagai kegiatan studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan. Untuk mendapatkan informasi-informasi yang berhubungan dengan suatu kejadian atau peristiwa yang telah terjadi atau sedang berlangsung disekitar. Dalam hal ini yang dilakukan adalah melihat serta mempelajari kejadian yang ada dilapangan yang berhubungan dengan objek yang diteliti.

b. Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah “metode yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang mendalam tentang persepsi, pandangan, wawasan, atau aspek kepribadian para peserta didik yang diberikan secara lesan dan spontan” (B. H. Purnomo, 2011). Dalam metode ini kegiatan yang dilaksanakan adalah melakukan diskusi serta tanya jawab dengan sumber yang dianggap memiliki pengetahuan yang lebih dalam dari permasalahan penelitian. Wawancara akan di lakukan kepada Pemilik Cafe Tentang Kita

1.5.4 Metode Extreme Programming

Sedangkan menurut Ferdiana dalam (Lubis, 2016) *Extreme Programming (XP)* dikenal dengan metode atau “*technical how to*” bagaimana suatu tim teknis mengembangkan perangkat lunak secara efisien melalui berbagai prinsip dan teknik praktis pengembangan perangkat lunak. XP menjadi dasar bagaimana tim bekerja sehari- hari.



Gambar 1. Metode *Extreme Programming*.

Terdapat empat tahapan yang harus dikerjakan pada metode *extreme programming(xp)* yaitu:

1) *Planning* (Perencanaan).

Tahapan ini merupakan langkah awal dalam pembangunan sistem dimana dalam tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan perencanaan yaitu, identifikasi permasalahan, menganalisa kebutuhan sampai dengan penetapan jadwal pelaksanaan pembangunan sistem.

2) *Design* (Perancangan).

Tahapan berikutnya adalah perancangan dimana pada tahapan ini dilakukan kegiatan pemodelan yang dimulai dari pemodelan sistem, pemodelan arsitektur sampai dengan pemodelan basis data. Pemodelan sistem dan arsitektur menggunakan diagram *Unified Modelling Language (UML)* sedangkan pemodelan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

3) *Coding* (Pengkodean).

Tahapan ini merupakan kegiatan penerapan pemodelan yang sudah dibuat kedalam bentuk *user interface* dengan menggunakan bahasa pemrograman. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan metode terstruktur. Untuk sistem manajemen basis data menggunakan piranti lunak MySQL.

4) *Testing* (Pengujian).

Setelah tahapan pengkodean selesai, kemudian dilakukan tahapan pengujian sistem untuk mengetahui kesalahan apa saja yang timbul saat aplikasi sedang berjalan serta mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode pengujian yang digunakan pada tahapan ini adalah metode *blackbox testing*, dimana pengujian yang dilakukan terhadap form beberapa masukkan apakah sudah berjalan sesuai dengan fungsinya masing- masing.

1.6 Sistematika Penulis

Secara garis besar, sistematika penulis di kelompokkan ke dalam lima bab, yang urutannya adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, alat dan bahan yang di butuhkan dalam melakukan penelitian, metode yang di gunakan dalam penelitaian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori-teori yang bersifat umum atau mendasar yang berkaitan dengan topik dalam penulisan skripsi yang di gunakan sebagai acuan guna memahami informasi yang ada yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang sostem informasi yang akan di bangun pada Pemesanan cafe yang di sesuaikan berdasarkan metode yang di gunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan dari hasil Pemesanan pada Cafe Tentang Kita Berbasis Web Mobile Menggunakan Metode Extrim Programming

BAB V PENUTUPAN

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan yang di dapatkan dari hasil penelitian yang di lakukan beserta saran-saran yang berhubungan dengan penelitaian

