

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi menuntut semua kegiatan memanfaatkan perkembangan teknologi yang memang sedang berkembang pada saat ini. Hal ini dianggap lebih memudahkan individu dalam mengolah pekerjaan, selain itu perkembangan teknologi juga dianggap sebagai alternatif dalam menciptakan efisiensi waktu bekerja. Kemajuan teknologi yang begitu pesat membuat sumber daya manusia saat ini dituntut untuk selalu mengikuti perkembangannya

Di era modern saat ini perkembangan dunia kuliner khususnya di Indonesia telah mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Melihat perkembangan yang bagus di dalam dunia kuliner memberikan peluang usaha yang menjanjikan kepada para wirausahawan sehingga banyak diantara mereka yang berlomba lomba membuka usaha rumah makan. Salah satu ciri rumah makan yang menyediakan makanan yang enak adalah rumah makan yang memiliki banyak pelanggan. Banyaknya pelanggan yang datang ke rumah makan tidak jarang menimbulkan kesulitan tersendiri untuk melayani pemesanan makanan dan minuman.

Salah satu rumah makan yang menjadi objek penelitian adalah rumah makan Kejora Jaya yang tidak jarang juga mengalami kesulitan disaat rumah makan dalam keadaan ramai. Banyaknya pelanggan yang datang ke rumah makan sering kali membuat pelayan kesulitan melayani pelanggan secara optimal, saat ini pada sistem yang berjalan adalah pelayan mencatat pesanan di setiap meja satu per satu setelah itu pelayan memberikan kertas catatan pesanan ke bagian dapur untuk di buat sesuai menu. Lalu setelah pesanan jadi maka pelayan segera menghidangkannya ke pelanggan, lalu setelah makan maka pelanggan membayar pesanan ke kasir. Maka dari sistem yang berjalan tersebut peneliti menemukan sebuah kekurangan yaitu dalam pencatatan manual tersebut pelayan terkesan terburu-buru untuk mencatat pesanan pelanggan yang sering ramai. Tulisan pelayan yang kadang tidak dapat terbaca, dan kertas pesanan yang sudah dikirim ke bagian dapur sering kali terjatuh, hilang, ataupun basah merupakan resiko dari pencatatan pesanan makanan yang dilakukan oleh pelayan. Selain itu untuk sistem yang berjalan saat ini untuk laporan penjualan berupa data makanan apa saja yang sudah terjual perhari nya masih dalam pencatatan manual di buku sehingga kesulitan untuk mendapatkan laporan penjualan, dan juga pihak rumah makan kesulitan mendapatkan laporan omset penjualan perbulan nya dikarenakan kesulitan dalam pengambilan data nya yang masih dalam bentuk catatan manual, dimana dalam catatan manual memiliki resiko tidak tercatat nya sebuah transaksi dikarenakan lupa ataupun repot karena banyak nya permintaan pemesanan.

Kesulitan-kesulitan tersebut dapat dikurangi dengan adanya kemajuan dan penerapan teknologi informasi sebagai sarana baru yang dapat membantu mempermudah suatu pekerjaan. Maka dalam penelitian ini peneliti mengusulkan sistem baru yang terkomputerisasi yaitu dengan alur dimana saat pelanggan datang untuk memesan makanan maka pelanggan dapat scan QR Code untuk menuju link aplikasi pemesanan dalam aplikasi tersebut pelanggan dapat memesan makanan yang diinginkan, lalu setelah memesan makanan maka sistem akan meneruskan pesanan ke bagian pelayan lalu bagian pelayan akan meneruskan ke bagian dapur untuk disiapkan apa yang dipesan oleh pelanggan, pelanggan dapat memilih untuk membayar tunai atau membayar melalui transfer, setelah melakukan pembayaran maka admin akan melakukan verifikasi lalu setelah itu makanan akan di antarkan oleh pelayan ke pelanggan. Hal utama dari penerapan teknologi informasi pada rumah makan Kejora Jaya adalah untuk meningkatkan pelayanan yang optimal kepada pelanggan, mempercepat proses pemesanan, serta mengurangi pengeluaran dari penggunaan alat tulis, kertas, dan dapat membantu dalam pengelolaan data yang dapat menjadi laporan perbulan atau bahkan laporan perhari.

Berdasarkan latar belakang yang disebutkan diatas, maka peneliti mengangkat permasalahan dalam penelitian proposal skripsi dengan judul “Pemanfaatan QR Code Dalam Pemesanan Makanan & Minuman Pada Rumah Makan Kejora Jaya Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)*”.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat diidentifikasi dari latar belakang diatas adalah “bagaimana membuat sistem terkomputerisasi berupa aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada rumah makan kejoira yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pada operasi rumah makan kejoira jaya ? ”.

1.3 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah:

1. Pengembangan dilakukan untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman, validasi pemesanan dan validasi pembayaran.
2. Pada pengembangan ini digunakan QR code untuk menyimpan link aplikasi sehingga pelanggan dapat scan QR Code untuk memesan makanan & minuman lewat Aplikasi.
3. Sistem yang dibangun menggunakan *responsive web design*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah membuat sistem berupa aplikasi pemesanan makanan & minuman akan digunakan oleh pelanggan, admin, dapur dan pimpinan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Bagi Admin

1. Mempermudah untuk melihat data stok menu makanan & minuman.
2. Mempermudah pengelolaan data pemesanan makanan & Minuman.
3. Mempermudah pencarian data makanan & minuman yang masih tersedia atau yang habis.
4. Mempercepat pembuatan laporan administrasi.

b. Manfaat Bagi Karyawan Dapur

1. Bagian dapur bisa dengan cepat menerima pesanan makanan, dan tidak perlu khawatir kertas pesanan hilang atau basah karna jatuh atau terkena air.

c. Manfaat Bagi Pelayan

1. Mempermudah untuk pencarian data makanan dan minuman yang tersedia .
2. Mengurangi biaya operasioanal berupa kertas, buku dan alat tulis.

d. Manfaat Bagi Pelanggan

1. Dapat dengan cepat melihat menu yang tersedia.
2. Dapat dengan mudah memesan makanan & minuman.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *deskriptif* adalah salah satu cara penelitian dengan menggambarkan serta menginterpretasi suatu objek sesuai dengan kenyataan yang ada, tanpa dilebih-lebihkan. Menurut Hidayat (2010) penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang digunakan untuk menemukan pengetahuan yang seluas-luasnya terhadap objek penelitian pada suatu masa tertentu. Penelitian deskriptif sering disebut sebagai non eksperimen, dikatakan demikian karena penelitian ini seseorang yang meneliti tidak melakukan manipulasi variabel dan juga selalu mengutamakan fakta, sehingga penelitian ini murni menjelaskan dan menggambarkannya. metode yang menggambarkan secara sistematis dan faktual serta akurat mengenai informasi yang sebenarnya sesuai fakta-fakta yang ditemui di lapangan.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Pada metode ini yang dilakukan adalah mengamati dan mempelajari permasalahan yang ada pada objek penelitian.

2. Metode Studi Pustaka

Mencari bahan referensi yang berkaitan ataupun mendukung dalam penyelesaian masalah melalui buku-buku dan *internet* mengenai permasalahan yang dibahas.

3. Metode Wawancara

Mewawancarai secara langsung kepada manager dan karyawan pada rumah makan Kejora Jaya

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem.

Metode pengembangan sistem yang di gunakan dalam penelitian adalah *User Centered Design (UCD)*. *User Centered Design (UCD)* merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. Konsep dari UCD adalah pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan/sifat- sifat, konteks serta lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna (Simatupang, 2014). Terdapat 4 tahapan dalam metode UCD seperti yang terlihat pada gambar berikut :



Gambar 1.1 Tahapan dalam metode UCD

Berikut penjelasan untuk setiap Tahapan UCD:

1. *Specify Context of Use* (Tentukan konteks pengguna)

Pada tahap ini lebih pada Identifikasi siapa saja user yang akan menggunakan produk, untuk apa mereka akan menggunakannya, dan dalam kondisi apa mereka akan menggunakannya.

2. *Specify of Requirements* (Tentukan persyaratan)

Pada tahapan ini akan dilakukan identifikasi persyaratan atau sasaran pengguna yang harus dipenuhi agar produk tersebut berhasil.

3. *Produce Design Solutions* (Buat solusi desain)

Pada tahapan akan dilakukan perancangan aplikasi sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan.

4. *Evaluate Design* (evaluasi desain)

Dalam tahapan ini akan melakukan evaluasi dari sistem yang di buat.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I menguraikan latar belakang permasalahan yang diambil, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan juga sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II diuraikan tentang tinjauan umum mengenai perusahaan dan teori-teori pendukung terhadap penelitian ini dan juga

menguraikan tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak.

BAB III RANCANGAN / DESAIN

Pada bab III diuraikan tentang tahapan penyelesaian masalah sesuai metode penelitian dan menggambarkan perancangan sistem baik pemodelan data dan tampilan antarmuka.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV diuraikan tentang hasil yang didapat dari perancangan perangkat lunak dan menguraikan pembahasan terhadap hasil perancangan perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Pada bab V diuraikan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dan jawaban terhadap permasalahan yang ada beserta saran yang bermanfaat bagi penulis untuk lebih baik lagi dalam melakukan pengembangan sistem yang akan datang.

Universitas Bina
Dharma

