

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemesanan dalam sebuah *food court* merupakan hal yang sangat penting. Penggunaan media kertas dan alat tulis pada saat ini masih banyak digunakan, namun masih sering terjadi beberapa kendala-kendala seperti data pemesanan yang rangkap (redundansi), kesalahan urutan pemesanan makanan yang disebabkan menumpuknya nota dan kesalahan menu yang dipesan ketika tulisan pemesanan makanan pada nota tidak jelas. Hal ini berakibat pada kualitas pelayanan pada stand *food court* tersebut berkurang sehingga membuat pengunjung merasa enggan untuk datang ke *brand food court* tersebut. Untuk memesan menu makanan pelanggan harus berkeliling di area *food court* dan mencari tempat duduk yang kosong. Dengan hal seperti ini akan memakan waktu cukup lama dengan luas *food court* yang besar dan stand penjual yang banyak.

Maka dari itu, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi-informasi stand makanan pada *food court* tersebut serta detail menu makanan pada tiap standnya. Sistem ini juga menjadi sarana yang dapat menghubungkan antara pelanggan dengan pegawai di stand makanan dalam memesan makanan tanpa harus menuju standnya. Sistem juga bisa menghitung otomatis total harga pemesanan agar membantu mengelola transaksi pemesanan dan pembayaran.

Penggunaan media *web base* bisa menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut. Dengan memanfaatkan media website, informasi akan lebih mudah ter-*update*, karena data diolah pada *server* dan *client* dapat mengakses secara

bersamaan dengan isi data yang sama. Penggunaan AJAX mendukung untuk *update* otomatis pada setiap interval waktu.

Dalam sistem ini, dirancang untuk berbagai *user* yaitu, *customer*, admin dan pegawai stand. Sistem tersebut disusun saling berhubungan dan saling bertukar informasi supaya dapat menyajikan pelayanan yang cepat dan tepat. Dengan sistem ini, pelanggan tanpa perlu mengantri untuk pesan dan membayar. Pelanggan hanya perlu menggunakan perangkat *mobile*-nya untuk mengakses *website* tersebut untuk melakukan pemesanan atau *order*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam program ini bagaimana membuat sebuah sistem pemesanan menu makanan di *food court*.

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Penulis membatasi masalah dalam pembuatan Sistem Pemesanan *Food Court Multi Stand* Menggunakan *Framework Codeigniter* sebagai berikut :

- Penggunaan *library Grocery CRUD* hanya untuk melakukan *Create, Read, Update, dan Delete* data dalam sistem.
- Data pemesanan menu yang masuk hanya berdasarkan id akun pemesan dan lokasi tempat duduk pemesan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem pemesanan untuk *food court* menggunakan *framework codeigniter* yang dapat dimanfaatkan untuk web pemesanan makanan

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terciptanya sebuah pengembangan teknologi alternative yang lebih efektif dan tepat guna untuk sebuah restoran agar dapat meminimalisir kesalahan pada saat proses pemesanan dan pembayaran.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk pengumpulan data pada penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Lapangan

Peneliti mengambil studi kasus lapangan di *Food Court* Solo Grand Mall. Di Mall tersebut, peneliti mengambil beberapa sampel data seperti data stand makanan dan menu makanan. Dari data-data yang di dapat tersebut nantinya akan digunakan dalam pembuatan sistem yang dibuat oleh peneliti.

2. Studi Pustaka

Peneliti mengadakan studi pustaka yaitu secara *online* dan secara *offline*. Studi pustaka secara *offline* yang dimaksud yaitu bahwa peneliti merujuk pada buku-buku yang terkait pada sistem informasi yang dibuat, sedangkan studi pustaka secara *online* yang dimaksud yaitu mencari artikel, referensi, serta pembahasan tentang pokok pembahasan yang terkait dengan yang peneliti lakukan melalui media internet (*browsing*). Hasil dari studi pustaka yang dilakukan peneliti tersebut digunakan sebagai pemecah masalah terkait dengan pokok bahasan dan sistem yang peneliti buat serta digunakan untuk pembuatan landasan teori Tugas Akhir ini.

3. Metode Wawancara

Metode wawancara disini artinya penulis mengadakan tanya jawab serta dialog secara langsung dengan petugas *food court* dan kantor Solo Grand Mall yang terkait yang menguasai dan mengetahui tentang alur pemesanan dan tata cara pembayaran pada *food court* tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini terdiri dari beberapa bab dan sub bab yaitu sebagai berikut :

1. BAB I. PENDAHULUAN

Pada pendahuluan diberikan gambaran umum tentang laporan yang berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan landasan teoritis yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan tugas akhir ini. Landasan teori diperoleh pada saat penelitian studi pustaka. Dasar-dasar teori tersebut berdasarkan penjelasan mengenai sistem yang akan dibuat dan metode pemecahan masalah pada sistem yang diterapkan pada tugas akhir ini. Bab ini juga berisikan tentang kajian pustaka.

3. BAB III. DESAIN DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menerangkan mengenai perancangan dan desain aplikasi dari tugas akhir yang dibuat oleh penulis. Perancangan dan desain aplikasi tersebut meliputi perancangan suatu sistem seperti pemodelan UML, perancangan database, dan perancangan layout.

4. BAB IV. IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada implementasi berisikan mengenai penjelasan dari desain antarmuka aplikasi yang dibuat penulis. Pada evaluasi ini memuat kekurangan dan kelebihan dari aplikasi itu sendiri.

5. BAB V. PENUTUP

Pada penutup terdapat kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan serta saran yang ditujukan untuk penyempurnaan dan pengembangan aplikasi di masa mendatang.

