

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Restoran yang tersebar di beberapa tempat membuat restoran saling bersaing untuk mendapatkan pelanggan. Untuk menjaga loyalitas pelanggan dan memenangkan persaingan, banyak strategi yang ingin dikembangkan oleh restoran. Salah satu strategi yang ingin ditingkatkan adalah mengenai pelayanan *customer*.

Berdasarkan survey pada restoran Malioboro cabang Kartini Surabaya, terdapat 3 (tiga) permasalahan utama pada restoran mengenai proses pelayanan yang lamban. Yang pertama, pelayan mengalami kesulitan dalam melakukan pencarian meja kosong. Pada saat *customer* memasuki restoran, maka *customer* akan mencari meja kosong. Jika restoran sedang sepi pengunjung, maka *customer* bisa segera menemukan sendiri meja kosong. Bila restoran sedang ramai, *customer* akan meminta bantuan pelayan untuk dicarikan meja kosong. Namun pelayan mengalami kesulitan dalam melakukan pencarian meja kosong tersebut karena terdapat 42 meja dengan kapasitas ± 200 pada lantai 1 (satu) dan 10 meja dengan kapasitas ± 35 orang pada lantai 2 (dua). Sehingga *customer* menunggu mendapatkan informasi meja kosong tersebut

Permasalahan yang kedua, pelayan mencatat pesanan *customer* pada selembar kertas, kemudian pelayan memasukkan data pesanan tersebut pada aplikasi desktop yang tersedia dan mencetaknya sebanyak 3 (tiga) lembar. Lembar pertama diberikan kepada *checker*, lembar kedua diberikan kepada

bartender, lembar ketiga diletakkan pada meja *customer*. Rata-rata jumlah pengunjung dalam kondisi normal adalah ± 100 orang dan dalam kondisi ramai ± 200 orang. Dalam kondisi normal, *customer* mendapati proses pilih menu hingga menerima menu ± 30 menit. Pelayan akan semakin kerepotan pada saat restoran sedang ramai pengunjung, karena berkeliling dari meja *customer* ke meja komputer untuk merangkap pesanan, ke *checker* dan *bartender*. Hal tersebut menyebabkan proses pencatatan pemesanan menjadi lamban.

Permasalahan yang ketiga, sulitnya pelayan dalam mengingat dan mengatur *booking/reservasi* meja dikarenakan data reservasi yang tidak tersusun rapi. Sehingga pelayan kesulitan menentukan dan mencari pesanan meja yang perlu dipersiapkan 1 jam sebelum jam yang ditentukan

Berdasarkan permasalahan diatas, pihak restoran membutuhkan aplikasi pelayanan restoran dengan memanfaatkan *device Smart Phone Android* dan dukungan aplikasi *desktop* dengan menggunakan metode pengembangan *System Development Life Cycle (SDLC) model Waterfall*. Untuk proses pencarian kursi kosong, aplikasi *mobile* menampilkan denah meja per ruangan. Denah meja tersebut menampilkan meja dengan blok warna merah yang artinya terisi dan tanpa blok yang artinya kosong. Kemudian pelayan memilih meja yang kosong agar sistem melakukan penandaan blok warna merah pada denah. Proses selanjutnya pelayanan menampilkan *list* menu untuk dilakukan proses pencatatan pemesanan menu. Pelayan memilih menu-menu sesuai yang dipesan *customer*. *List* pesanan disimpan, maka secara otomatis *list* pesanan tersebut tampil pada aplikasi *desktop checker* untuk dilakukan pengontrolan pesanan menu. *Checker* mengganti status pesanan "menunggu" menjadi "proses" agar

pesanan tampil pada layar komputer *chef* dan *bartender*. Status "proses" menjadi "selesai" bila pesanan sudah selesai dibuatkan dan list pesanan tidak muncul kembali pada layar *chef* dan *bartender* kemudian dapat dilakukan proses pembayaran oleh kasir. Penyimpanan data *reservasi* dilakukan oleh petugas kasir. Sistem akan menampilkan meja yang di-*booking* dengan blok warna ungu pada denah bila masuk pada 1 (satu) jam sebelum waktu ditentukan.

Dengan adanya aplikasi pelayanan pada restoran ini dapat membantu pihak restoran dalam hal pelayanan mulai dari menangani proses pencarian meja kosong, proses pencatatan pemesanan menu, hingga proses *reservasi*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi pelayanan pada restoran yang terdiri dari:

1. Proses pencarian meja kosong.
2. Proses pemesanan menu.
3. Proses *booking* meja.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan-batasan masalah dalam perangkat lunak ini, yaitu:

1. Untuk proses *booking*, aplikasi ini hanya menampilkan informasi mengenai pemesan, jadwal *booking* dan lokasi meja yang dipesan. Serta untuk pemesan area Surabaya.

2. Jeda waktu *booking* pada meja yang sama adalah 3 (tiga) jam.
3. Aplikasi ini diperuntukkan pada restoran secara umum dan data yang dibutuhkan diambil dari restoran Malioboro cabang Kartini Surabaya.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Bahasa Java.
5. Menggunakan database MySql.

1.4 Tujuan

Sesuai dengan permasalahan yang ada maka tujuan dari dibuatnya perangkat lunak ini adalah menghasilkan aplikasi pelayanan pada restoran yang terdiri dari:

1. Proses pencarian meja kosong.
2. Proses pemesanan menu.
3. Proses *booking* meja.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini secara sistematika diatur dan disusun dalam 5 bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan mengenai latar belakang masalah yang diangkat pada topik Tugas Akhir, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai dari Tugas Akhir dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang mendukung dalam pembuatan Tugas Akhir Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Restoran

Berbasis Mobile Android. Teori yang digunakan adalah mengenai Java, Android, Aplikasi Mobile, Smartphone, Tablet PC, Android SDK (*Software Development Kit*), Sistem Pelayanan Restoran, Sistem Basis Data, UML, *System Development Life Cycle* (SDLC), Testing dan Implementasi Sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap yang akan dilakukan dalam penyelesaian sistem terdiri dari analisis sistem (identifikasi permasalahan, analisis permasalahan, analisis kebutuhan sistem), perancangan sistem (diagram blok, arsitektur aplikasi, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, *Componen Diagram*, *Deployment Diagram*, *Entity Relational Diagram*) Struktur Tabel dan Desain Interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem, kebutuhan sistem, pembuatan aplikasi pelayanan pada restoran, implementasi sistem ,uji coba fungsi aplikasi pelayanan pada restoran untuk mencapai tujuan yang diharapkan dan evaluasi aplikasi pelayanan pada restoran.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian. Kesimpulan dan saran dalam bab ini diperoleh dari hasil evaluasi pada bab empat. Kesimpulan diperoleh dari hasil evaluasi sistem dan saran menjelaskan mengenai masukan terhadap sistem sebagai pengembangan lebih lanjut.