

## **BAB I**

### **Pendahuluan**

#### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Selama ini masih banyak pengelola restoran yang melayani permintaan pesanan pelanggannya secara manual yang dikhawatirkan menimbulkan masalah, seperti kesalahan order, lamanya proses pemesanan ke *stand*, proses kesalahan *billing*, dan penghitungan pendapatan bulanan.

Dewasa ini kemajuan teknologi informasi sudah berkembang sangat pesat, dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan diatas. Dengan memanfaatkan suatu *trend* yang sedang menjamur di masyarakat, yaitu teknologi *mobile* maka teknologi informasi juga memungkinkan seseorang atau banyak penggunanya untuk dapat melakukan pengiriman data untuk dapat disimpan dan diolah di tempat lain melewati jarak tertentu dengan waktu yang singkat dengan biaya operasional yang relatif lebih hemat.

Pemilihan teknologi dilakukan karena alasan implementasi teknologi yang mudah dan praktis untuk diterapkan oleh pengguna, karena berbasis teknologi *wireless*. Basis data yang digunakan adalah SQL Server 2005 karena merupakan basis data cukup handal untuk di implementasikan di teknologi ini. *Tools* dan bahasa pemrograman pembuat aplikasi dipilih karena komabilitasnya yang mendukung untuk pembangunan aplikasi, terutama dalam pembangunan *Smart Device*

(Pocket PC) *application* yang akan digunakan untuk pembangunan aplikasi ini.

Dengan dibangunnya aplikasi ini diharapkan pengguna dapat menutupi segala kekurangan dan keterbatasan di restoran dengan memaksimalkan penggunaan di sisi teknologi, sehingga permintaan para pemilik dan pelanggan restoran secara cepat dan tepat dapat terpenuhi dan mendapat hasil akhir untuk dapat meningkatkan meningkatkan kepuasan pelanggannya yang secara *intangibile* dapat meningkatkan pendapatan pengelola, sekaligus melakukan strategi penjualan dari hasil pengelolaan laporan penjualan.

## **1.2. PERUMUSAN MASALAH**

Beberapa rumusan masalah yang mendasar dari aplikasi sistem agar dapat berjalan dengan baik :

1. Bagaimana cara membangun aplikasi mobile untuk sistem informasi restoran yang dapat diakses dari piranti *mobile* komputer?
2. Bagaimana cara menangani banyaknya permintaan pesanan dari pelanggan?
3. Fungsionalitas apa saja yang dibutuhkan dalam sistem informasi restoran?

### 1.3. BATASAN MASALAH

Dalam Pembangunan Aplikasi sistem ini, masalah - masalah yang akan dipecahkan dibatasi dengan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Smart Device* yang dibangun adalah aplikasi yang akan digunakan untuk menampung bermacam menu pesanan dari pelanggan dan mendistribusikannya ke server untuk diteruskan ke masing masing stand restoran.
2. Aplikasi yang dibangun juga dapat digunakan untuk melakukan pengelolaan billing dan reporting penjualan baik dari desktop maupun mobile.
3. Koneksi dari *smart device* untuk mendistribusikan pesanan dibangun untuk berjalan di atas media *wireless LAN* untuk aplikasi *smart device* dan *wire LAN* untuk aplikasi desktop.
4. Aplikasi akan diimplementasikan pada arsitektur client server dengan platform Windows untuk desktop, dan *windows mobile* atau pocket PC untuk *smart device*.

#### 1.4. TUJUAN

1. Membangun sistem aplikasi mobile untuk sistem informasi restoran, untuk selanjutnya dapat digunakan untuk diimplementasikan secara *real* di user.
2. Tujuan dari pembangunan aplikasi sistem ini adalah agar secara efektif dapat membantu para pramusaji untuk melayani para pelanggan dalam melakukan pemesanan menu, sehingga waktu pemesanan menjadi lebih cepat, mudah dan efisien.
3. Dengan penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi waktu kerja pegawai dan *intangibile bennefit* dengan meningkatkan kepuasan pelanggan.
4. Dengan menggunakan smart device yang berfungsi sebagai client, diharapkan tidak ditemui kendala keterbatasan perangkat, karena hanya merupakan client yang tidak membutuhkan beban komputasi berlebih, sedangkan server dengan menggunakan basis data sql server 2005 yang sangat cukup untuk melayani kebutuhan clientnya.

## 1.5. METODOLOGI YANG DIGUNAKAN

### 5.1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan untuk mempelajari materi tentang sistem informasi terutama terkait dengan bisnis restoran.

### 5.2. Pengumpulan Data dan Materi

Data yang akan dikumpulkan dalam pengumpulan data dan materi adalah sample data yang biasa digunakan dalam dalam bisnis restoran dan materi-materi lainnya yang sekiranya diperlukan untuk aplikasi sistem ini.

### 5.3. Analisis dan Desain

#### 5.3.1. Mendefinisikan kebutuhan informasi

Pengembang mempelajari kebutuhan informasi pemakai dengan terlibat dalam kegiatan pengumpulan informasi. Pada titik ini, pengembang mengumpulkan dokumentasi dari sistem yang ada. Pengembang menelaah dokumentasi yang mungkin telah disiapkan pada awal pengembangan sistem yang sekarang dan menambahkan dokumentasi baru yang dirasa perlu. Dokumentasi dapat berupa bagan (*flowchart*), diagram arus data, grafik, serta penjelasan naratif dari proses dan data.

#### 5.3.2. Mendefinisikan kriteria kinerja sistem

Memberikan gambaran cara kerja yang harus diwujudkan oleh sistem yang dibuat.

### 5.4. Pembuatan Program

#### 5.4.1. Merencanakan penerapan

Pihak pelanggan maupun *programmer* harus memahami dengan baik pekerjaan yang diperlukan untuk menerapkan rancangan sistem. Pengetahuan tersebut kan digunakan untuk mengembangkan rencana penerapan yang sangat rinci.

#### 5.4.2. Mendapatkan sumber daya perangkat keras

Dari rancangan sistem yang ada, dapat diketahui berbagai jenis peralatan komputer yang terdapat pada konfigurasi yang disetujui.

#### 5.4.3. Mendapatkan sumber daya perangkat lunak

*programmer* menggunakan dokumentasi yang telah disiapkan dalam analisa sistem di titik awal. *Programmer* dapat menyiapkan dokumentasi yang lebih terinci. Dalam tahap ini dilakukan pengkodean. Hasil akhirnya adalah *software* dari program aplikasi.

### 5.5. Pengujian dan Dokumentasi Perangkat Lunak

Dokumentasi Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian dan melakukan pencatatan terhadap sistem yang dibuat, apakah sistem telah berjalan dengan baik atau belum.

## **1.6. SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode yang digunakan selama pembuatan program, kebutuhan khusus yang diperlukan.

### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini membahas mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program.

### **BAB III Analisis dan Desain Perangkat Lunak**

Bab ini berisi penjelasan mengenai tahap-tahap perancangan perangkat lunak yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan diterapkan.

### **BAB IV Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak**

Bab ini memberikan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.