**Bab I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Akhir – akhir ini semua kegiatan di kerjakan dengan bantuan aplikasi web. Entah dalam pekerjaan kantoran ataupun dalam pemesaan sebuah barang, ada pun aplikasi web yang ditujukan untuk pemesanan makanan. Tetapi belum banyak aplikasi yang dapat menyediakan pemesanan makanan dan juga dapat memesan meja di sebuah restoran. Dengan demikian terbentuklah sebuah pemikiran untuk membuat aplikasi web yang dapat membantu manusia agar dapat memesan makanan ataupun memesan meja.

* 1. **Tujuan**

Tujuan pembuatan aplikasi \*template judul \* adalah:

* Mempermudah pegawai restoran dalam menangani sebuah pemesanan atau banyak pemesanan dari pelanggan.
* Mempermudah pelanggan dalam memesan makanan atau meja dari sebuah restoran.
* Memudahkan transaksi dan manajemen dari sebuah restoran.
* Mempermudah pelanggan untuk mengetahui acara-acara atau promo restoran.
* Mempermudah periklanan restoran.
  1. **Ruang Lingkup**

Aplikasi ini mencakup tentang hal yang berkaitan dengan hubungan pemesanan antara pelanggan dengan pegawai restoran seperti:

1. **Pemesanan Pelanggan ke Restoran**
2. **Manajemen Promo dan Kupon**
3. **Manajemen Menu Makanan dan Paket Makanan**
4. **Pembuatan dan Manajemen Member Restoran**
5. **Pengaturan Transaksi Pembayaran**
   1. **Fitur – Fitur**
6. Master:
   1. Menu Makanan:
   2. Insert

• Memasukan menu makanan.

• Membuat dan memasukan makanan ke dalam kategori.

• Membuat dan memasukan makanan ke dalam paket.

* 1. Update
* Mengganti harga makanan atau paket.
* Mengganti kategori atau paket.
* Menu tersebut tersedia atau tidak di waktu tertentu.
  1. Delete
* Menghapus makanan.
* Menghapus kategori.
* Menghapus paket.
  1. Promo:

1. Potongan

* Membuat promo menurut acara atau tanggal tertentu.
* Membuat promo paket seperti “buy one get one free”.
* Membuat potongan member.

1. Kupon

* Membuat kupon potongan langsung atau persen.
* Membuat kupon untuk member untuk member khusus.
  1. Event:
* Membuat paket khusus pada acara tertentu seperti: natal,tahun baru.
  1. Member:

1. Membuat member dan menghapus member.
2. Menyimpan point member yang dapat ditukarkan.
3. Menyimpan point member permanen.
4. Pemesan:
   1. Pemesanan:
5. Dapat memesan untuk delivery.
6. Dapat memesan untuk take away.
7. Dapat memesan untuk reservasi Meja:

* Memesan tunggal.
* Memesan Acara seperti: Ulang tahun.
  1. Metode Pembayaran:

1. Terdapat pilihan cash,ovo,point member.

* Cash: Pelanggan membayar dengan cash dan akan di konfirmasi oleh pegawai atau driver (untuk delivery).
* Ovo: Membayar dengan saldo ovo.
* Point member: Melakukan pembayaran dengan point yang di punya member tersebut.

Setiap kali selesai melakukan pemesanan (meja atau makanan) akan di berikan kode sebagai bukti pemesaan.

1. Mendapat point setiap transaksi.
2. Pegawai:
   1. Pemesanan:
3. Dapat memberitau pelanggan meja yang tersedia saat “dine - in”.
4. Dapat mengubah status kursi pemesanan.
5. Dapat melakukan konfirmasi pembayaran.
6. Dapat melakukan pemesanan untuk pelanggan (dine - in).
   1. **Arsitektur Sistem**
   2. **Batasan**

* Aplikasi web ini tidak dapat menarik uang dari saldo ovo.
* Tidak dapat memantau perkembangan pengantar ke tempat tujuan.
* Hanya terdapat satu bahasa saja.
* Tidak dapat mencetak struk transaksi.
* Tidak bisa cash jika pemesanan berjenis delivery dan take away.
  1. **Program Pembanding**

Web ini memiliki kesamaan dengan beberapa web di bawah ini tetapi mereka tidak mempunyai fitur untuk pemesanan meja seperti web ini.

* Website McDonalds: <https://mcdonalds.co.id/> (tanpa pemesanan meja).
* Website Pizza Hut: <https://pizzahut.co.id/> (tanpa pemesanan meja).

Di sisi pemesanan melalui delivery mirip dengan aplikasi GOJEK yang mempunyai fitur “go-food”.