Bab I

Pendahuluan

* 1. **Latar Belakang**

Akhir – akhir ini semua kegiatan di kerjakan dengan bantuan aplikasi berbasis web. Entah dalam pekerjaan kantoran ataupun dalam pemesaan sebuah barang, ada pun aplikasi berbasis 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 agar dapat memesan makanan ataupun memesan meja.

Pembuatan aplikasi web tersebut dimaksudkan agar para pelanggan dapat dengan mudah memesan meja dan makanan saat nanti datang ke restoran dengan cara memesan meja dan makanan langsung melalui web dirumah atau tempat kerja dengan mudah tanpa harus datang ke restoran atau menelpon restoran. Meskipun cara tradisional memesan meja atau makanan dengan cara menelpon restoran tetapi cara tersebut memiliki beberapa kelemahan diantara nya jika ingin memesan meja lewat telpon maka pelanggan tidak bisa melihat posisi meja yang sudah dipesan dan dapat memilih tempat meja.

Pembuatan web tidak hanya sampai pada pemesanan makanan untuk di restoran nanti nya tetapi dapat juga memesan makanan untuk “take away” (memesan dan nanti akan di ambil sendiri oleh pelanggan). Tetapi jaman sekarang banyak pelanggan terlalu sibuk hingga mereka tidak bisa makan di restoran maupun mengambil makanan di restoran tersebut. Maka biasanya beberapa restoran menyediakan fasilitas pengiriman ke tempat pelanggan tersebut. Begitu juga aplikasi web ini, yang menyediakan fitur pemesanan pengantaran makanan sampai ke tempat pemesanan.

Web ini tidak hanya menyediakan fitur bagi pemesan saja tetapi tentu saja untuk pemilik, dan pegawai – pegawai dari restoran tersebut agar membantu ke lancaran dari sistem web restoran yang fitur -fitur nya akan di jelaskan lebih lanjut nanti nya pada proposal ini.

* 1. **Tujuan**

Tujuan pembuatan aplikasi web adalah:

* Mempermudah manajemen restoran.
* 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.
  1. **Ruang Lingkup**

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

1. **Pemesanan Pelanggan ke Restoran**

Memungkinkan Pelanggan dapat memesan makanan beserta dengan reservasi meja (booking), pesan antar, dan take away secara online dengan aplikasi. Membuat fitur untuk memilih meja (host) dan mencatat pesanan makanan pelanggan (waiter) yang makan di tempat secara langsung.

1. **Manajemen Promo dan Kupon**

Memungkinkan para pelanggan dapat melihat promo atau event yang sedang diadakan oleh restoran. Serta menyediakan fitur untuk pelanggan dapat mengakses dan mendapat kupon.

1. **Manajemen Menu Makanan dan Paket Makanan**

Menampilkan menu apa saja yang terdapat di restoran. Terdapat juga paket menu yang berisi beberapa menu makanan di dalamnya.

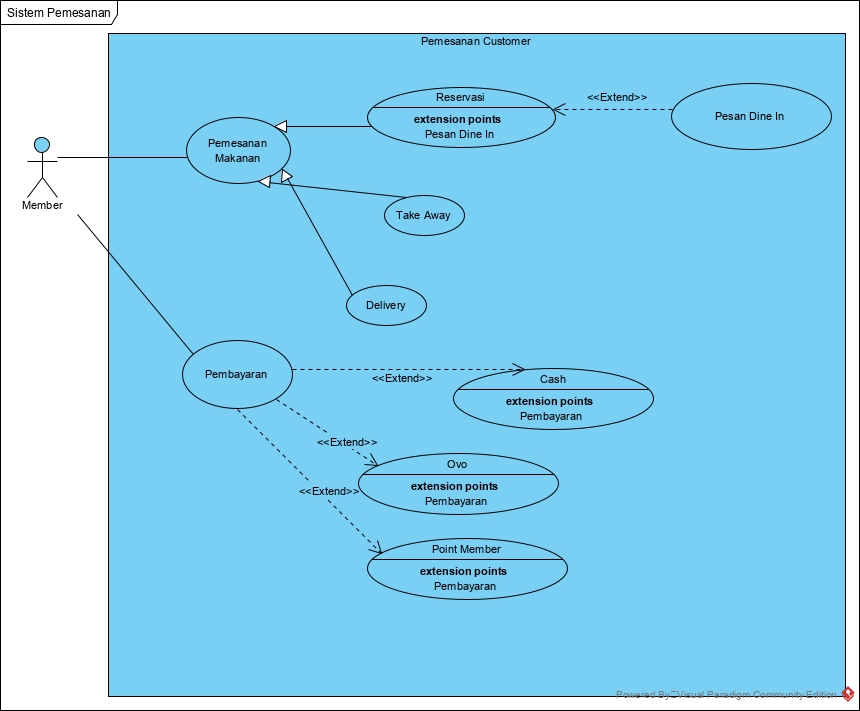
1. **Pembuatan dan Manajemen Member Restoran**

Memungkinkan para pelanggan untuk membuat atau menjadi member restoran.

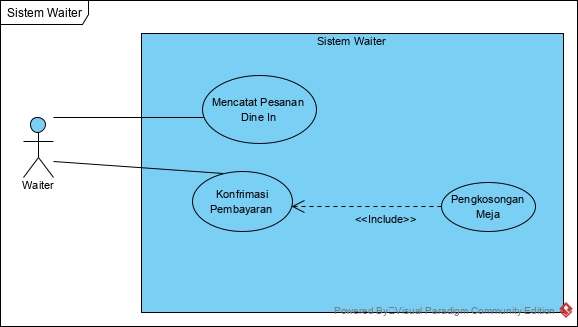
1. **Pengaturan Transaksi Pembayaran**

Dapat mencetak struk dan melakukan pembayaran secara tunai maupun non-tunai (saldo dan poin member).

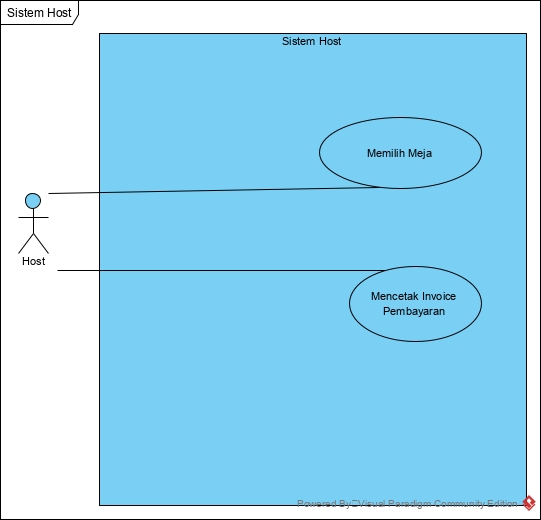
* + 1. **Arsitektur Sistem**



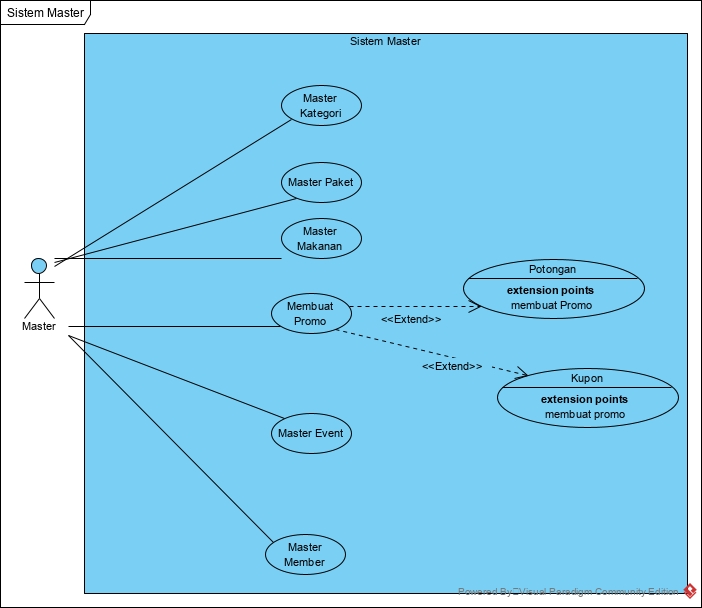
Member dapat memesan makanan melalui 3 cara yaitu, Pertama dengan cara reservasi melalui website. Di website bisa memesan meja saja atau meja beserta makanannya. Kedua take away member bisa memesan makanannya melalui website lalu member hanya perlu datang ke restoran untuk mengambil makanannya. Ketiga delivery member dapat memesan makanan melalui website lalu makanan tersebut akan di antar ke alamat member. Untuk pembayaran member bisa memilih dari beberapa cara yang ada seperti cash , point member , dan saldo member



Waiter atau pelayan mempunyai tugas untuk mencatat pesanan makanan yang di pesan saat Dine In saja. Setelah pelanggan makan lalu mau membayar waiter akan mengkonfirmasi pembayarannya. Setelah pelanggan membayar maka waiter akan mengkosongkan meja yang telah di pakai oleh pelanggan tersebut. Agar di website restoran meja bisa otomatis terupdate menjadi meja kosong lagi.



Host bertugas saat orang yang mau dine in tanpa melalui reservasi di website. Host akan membantu pelanggan tersebut untuk memilih meja yang ada pada program host. Jika pelanggan sudah selesai makan maka host akan mencetak struk lalu memberikannya ke pelayan untuk di konfirmasi pembayarannya.



Master mempunyai tugas untuk insert update delete kategori , menu , paket , promo , event , dan member.

* + 1. **Fitur – fitur Program**

1. Master:
   1. Menu Makanan:

* Memasukan menu makanan.
* Membuat dan memasukan makanan ke dalam kategori.
* Membuat dan memasukan makanan ke dalam paket.
* Mengganti harga makanan atau paket.
* Mengganti kategori atau paket.
* Menu tersebut tersedia atau tidak di waktu tertentu.
* 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,point member.

* Cash: Pelanggan membayar dengan cash dan akan di konfirmasi oleh pegawai.
* Saldo member: Pelanggan
* 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 menampilkan meja meja yang masih tersedia dan yang sudah di pesan
4. Dapat mengubah status kursi pemesanan.
5. Dapat melakukan konfirmasi pembayaran.
6. Dapat melakukan pemesanan untuk pelanggan saat dine - in.
   * 1. **Batasan**

Aplikasi web ini memiliki beberapa batasan, seperti tidak dapat memantau perkembangan pesanan dari restoran ke tempat tujuan, member aplikasi tidak bisa menggunakan cash (COD) jika pemesanan dilakukan dengan fitur berjenis pengantaran (delivery) atau pengambilan langsung (take away), web tidak mempunyai fitur google maps untuk membantu kurir restoran dalam mengantar makanan.

Dalam pengerjaan aplikasi web tugas Software Development Project ini kita memiliki beberapa batasan dalam pembuatannya seperti: tidak mempunyai kemampuan yang memadai dalam menggunakan framework seperti laravel atau pun code igniter, tidak memiliki banyak bahasa / tidak multi – bahasa.

Aplikasi web ini pun mempunyai beberapa kekurangan dan kelebihan dalam fitur -fitur nya. Berikut adalah tabel pembanding antara aplikasi web ini dengan beberapa aplikasi web yang dikira nya mempunyai kesamaan.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | Pembanding | Program Ini | Website McDonalds | Website Pizza Hut |
| 1 | Fitur Pemesanan meja dan makanan | v | x | x |
| 2 | Fitur peta dan posisi pengiriman | x | v | v |
| 3 | Melayani pembayaran non tunai melalui point | v | x | x |
| 4 | Melayani pembayaran non tunai (OVO, Dana, Kredit BCA) | x | v | v |
| 5 | Program berbasis Website | v | v | V |
| 6 | Fitur pemesanan makanan take away | v | v | V |
| 7 | Fitur pemesanan delivery makanan | v | v | v |
| 8 | Hanya tersedia dalam satu bahasa | v | x | X |
| 9 | Menampilkan promo dan event yang berlangsung | v | v | v |
| 10 | Konfirmasi meja yang kosong | v | x | x |

* 1. **Metodologi**

Langkah – langkah dalam menyelesaikan penyusunan buku Software Development Project adalah dengan menerapkan “Metode System Developmen Life Circle” yang meliputi beberapa langkah sebagai berikut:

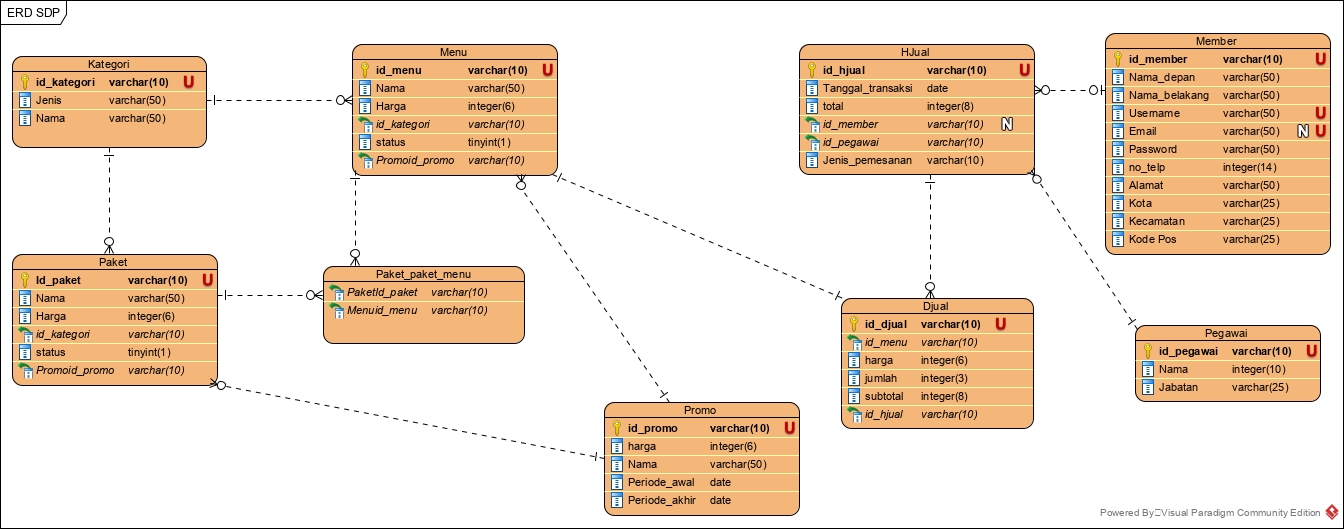
1. Perencanan Sistem

* Mendefinisikan tujuan dan ruang lingkup pembuatan aplikasi web.
* Mempelajari bahasa pemprograman HTML5 yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi web Software Development Project dari internet, materi kuliah sebelumnya, teman yang menguasai.
* Mempelajari penggunaan PHP dan javascript yang akan digunakan dalam pembuatan tugas.
* Memikirkan fitur – fitur yang akan dibuat nantinya.
* Mencari artikel – artikel dalam bentuk fisik maupun dalam bentuk digital mengenai panduan penulisan karya ilmiah yang digunakan sebagai panduan untuk penulisan buku Software Development Project.

1. Analisa Sistem

* Berdiskusi dalam tim pengembang mengenai kasus mana yang paling tepat dimodelkan dengan sistem.
* Analisa kebutuhan pada sistem dan membuat batasan sistem.
* Mendefinisikan kebutuhan sistem.

1. Perancangan Sistem

Menganalisa data dan membuat skema database.

1. Implementasi Sistem
2. Uji Coba Sistem
   1. **Sistematika Pembahasan**

Dalam subbab ini akan dibahas gambaran umum mengenai isi dari buku Software Development Project yang terdiri dari 9 bab. Garis besar isi dari masing – masing bab tersebut akan melipitu hal sebagai berikut:

* BAB I : PENDAHULUAN

Bab in menjelaskan mengenai latar belakang, tujuan, ruang lingkup, dan metodologi yang digunakan dalam pengerjaan tugas Software Development Project. Bab ini juga membahas mengenai sistematika pembahasan dalam buku Software Development Project.

* BAB II : ANALISA
* BAB III : DESAIN

Bab ini menjelaskan mengenai desain basis data yang digunakan dan atribut – atribut dari basis data tersebut, seperti tabel – tabel dalam basis datanya. Bab ini juga membahas tentang tampilan yang akan diperlihatkan ke user (interface).

* BAB IV : IMPLEMENTASI
* BAB V : UJI COBA
* BAB VI : USER MANUAL
* BAB VII : PENUTUP