**Proposal Proyek II**

**APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN ONLINE DI RUMAH MAKAN BERBASIS WEBSITE**



**Oleh:**

**ALWAN MUHAMAD FAUZI 1183043**

**REZA JULIANSYAH SETIANA 1183032**

**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK POS INDONESIA**

**2020**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PROPOSAL PROYEK II**

Program Studi D3 Teknik Informatika

Oleh

**ALWAN MUHAMAD FAUZI 1183043**

**REZA JULIANSYAH SETIANA 1183032**

Telah disetujui dan disarankan

Di Bandung pada tanggal………………

**Pembimbing**

**.**NIK: .

**PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang**

Di zaman yang seperti sekarang ini, sudah selayaknya setiap orang menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi yang sangat maju ini tidak hanya dapat membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaan dan aktivitas sehari-hari, melainkan juga berperan penting dalam hal membantu perusahaan dalam menjalankan usahanya.

Dari sekian banyak perusahaan, salah satunya terdapat perusahaan yang bergerak di bidang makanan. Usaha di bidang makanan, sampai saat ini masih diyakini sebagai salah satu bentuk usaha ekonomi yang memiliki prospek yang bagus. Ini dibuktikan dari meningkatnya perkembangan usaha ini dari tahun ke tahun. Namun walau demikian, terdapat pula rumah makan yang mengalami kesulitan karena melayani permintaan pelanggan, sering kali terjadi hal yang tidak diinginkan seperti pesanan yang tidak sesuai dengan keinginan, antrian yang relatif panjang, dan penyajian yang relatif lama. Seiring perkembangan teknologi, pelayanan dalam memberikan informasi akan ketersediaan menu makanan menjadi kebutuhan pelanggan. Kecepatan dalam menyajikan sebuah makanan merupakan unsur tingkat pelayanan rumah makan atau restoran dalam melayani pelanggan.

Berdasarkan perkembangan teknologi dan tingkat kebutuhan pelanggan akan kecepatan, efisiensi, dan kepraktisan dalam memesan makanan, maka dari itu dibuatlah aplikasi “Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Web” untuk mewujudkan kebutuhan tersebut. Melalui aplikasi berbasis website yang menyediakan layanan pemesanan, para pelanggan tidak hanya dapat memesan tetapi juga dapat melihat tampilan menu yang disediakan oleh pihak rumah makan dan pelanggan dapat memesan makanan dan minuman di dalam menu yang terdapat di dalam aplikasi tanpa harus memesan kepada pelayan. Deskripsi singkat dari setiap menu yang disediakan juga menjadi sarana promosi yang bagus agar tercapai peningkatan jumlah pemesanan yang diharapkan.

## **Perumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang di atas di dapatkan sebuah rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan makanan tersebut sehingga pelanggan dapat memesan makanan dan minuman di dalam menu yang terdapat pada aplikasi tanpa harus memesan kepada pelayan.
2. Bagaimana pelayan, dapur, dan kasir mendapatkan informasi pesanan pelanggan sesuai nomer meja, menu makanan serta jumlah yang diinginkan.

## **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Latar Belakang di atas maka tujuan dari dibuatnya aplikasi yaitu :

1. Merancang aplikasi yang dapat membantu pelanggan untuk memesan makanan berbasis website yang terdapat fitur menu makanan dan minuman, melihat pesanan, melihat tagihan atau jumlah pemesanan dan pembayaran, dan panggilan untuk bantuan memesan.
2. Merancang aplikasi yang dapat menghubungkan antara pelayan, dapur, kasir dan pelanggan sehingga mulai dari pemesanan sampai pembayaran terdapat di dalam satu aplikasi untuk menghindari kesalahan pengiriman pesanan, pembuatan pesanan, dan jumlah pembayaran

## **Batasan Masalah**

1. Perancangan media website ini untuk menampilkan informasi menu makanan yang tersedia
2. Perancangan media website ini untuk memberikan informasi terbaru tentang promo dan menu terbaru
3. Sistem informasi ini fokus pada aplikasi pemesanan makanan yang dibuat hanya untuk tiga meja.

JADWAL KEGIATAN PEKERJAAN PROYEK

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kegiatan** | **Oktober** | | | | **November** | | | | **Desember** | | | | **Januari** | | | | **Februari** | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** |
| Sosialisasi kegiatan Proyek |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengajuan Proposal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Proses Bimbingan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Evaluasi proses Bimbingan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengumpulan Draft Laporan Proyek |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Sidang Proyek |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Proses Bimbingan Revisi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengumpulan Distribusi CD dan Jurnal Proyek |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Penguman Nilai Proyek di SIAP |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |