

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Diskusi Kopi Jugend merupakan sebuah kafe yang beralamat di Jl. Bukit Baru, Air Salemba, Kec. Gabek, Kota Pangkalpinang Kepulauan Bangka Belitung. Kafe yang bersebelahan dengan studio foto ini berdiri pada tahun 2020. Jargon “Diskusi Pangkal Eksekusi” melekat pada kafe ini karena ruang terbuka yang sering digunakan sebagai tempat berdiskusi. Pada saat ini jumlah karyawan sebanyak 6 orang, antara lain *CEO*, *manager marketing*, kasir, *chef* yang terdiri dari 2 orang dan satu orang barista. Menu-menu yang disuguhkan sangat bervariasi, layanan yang diberikan juga sangat baik ditambah lagi akses internet gratis membuat pelanggan lebih betah. Bukan hanya itu di kafe yang minimalis ini juga menyediakan buku-buku yang bisa dibaca pelanggan, meskipun hanya segelintir namun sudah mampu menyuguhkan pemandangan yang unik bagi para penggemar kopi yang memiliki hobi membaca.

Pada Kafe Diskusi Kopi Jugend pemesanan masih dilakukan secara manual seperti mencatat menu-menu yang dipilih oleh pelanggan di buku catatan namun hal ini akan berpotensi terjadinya kesalahan dalam menuliskan pesanan pelanggan, karena kekeliruan tulisan yang ditulis dinilai masih cukup tinggi sehingga menjadi kendala bagi pelanggan dan karyawan yang menyebabkan tidak optimalnya layanan dan transaksi kafe. Ditambah lagi pelanggan hanya dapat melakukan pesanan secara langsung sehingga bisa menyebabkan tidak efektif dan efisien bagi mereka yang sedang bekerja atau sekadar enggan untuk keluar rumah. Tidak hanya itu proses pencatatan laporan keuangan yang masih secara manual juga menghambat para karyawan karena harus menghitung satu persatu pendapatan yang diperoleh dalam setiap periode satu bulan. Potensi tertukarnya pesanan antar pelanggan saat menyuguhkan pesanan juga cukup besar seperti pelayan yang lupa dengan apa yang dipesan pelanggan karena tidak ada keterangan nama pelanggan pada produk yang dipesan.

Masalah pada pemesanan konvensional ini akan diatasi dengan menggunakan sistem berbasis web dengan metode *Rapid Application Development*. Metode RAD ini kami pilih karena dianggap cocok terhadap permasalahan yang ada di kafe tersebut. Selain itu metode ini sangat fleksibel sebab pengembang bisa melakukan proses desain ulang secara bersamaan. Dengan adanya layanan pemesanan secara online ini diharapkan mampu memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi secara lengkap terkait nama dan gambar produk yang tersedia hingga transaksi dan pengiriman barang.

Setelah mengetahui gambaran permasalahan yang terjadi maka judul penelitian yang kami ambil adalah “**Rancangan Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web Pada Kafe Diskusi Kopi Jugend Dengan Model *Rapid Application Development* (RAD)**”. Aplikasi berbasis web yang dipilih agar bisa memasarkan produk kepada konsumen dengan jangkauan yang lebih luas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah penelitian yang diuraikan pada latar belakang, berikut ini. rumusan masalahnya:

1. Bagaimana membuat sistem informasi pemesanan berbasis web sehingga mampu memudahkan karyawan di kafe?
2. Bagaimana membuat sistem informasi pemesanan berbasis web sehingga
3. mampu mempermudah pelanggan melakukan pesanan secara online?

## 1.3 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah atau ruang lingkup penelitian :

1. Sistem ini hanya membahas tentang proses pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan secara *online*
2. Membuat laporan penjualan
3. Membuat pendataan barang dan pelanggan
4. Sistem ini tidak membahas pembatalan pesanan

## **1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat**

Dengan dibuatnya sistem pemesanan berbasis *website* di Kafe Diskusi Kopi Jugend semoga bisa mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan baik di kafe ataupun secara online dan juga memudahkan karyawan dalam mengoptimalkan layanan dan transaksi di kafe.

### **1.4.2 Tujuan**

Adapun tujuannya sebagai berikut ini:

1. Memudahkan karyawan dalam penginputan pemesanan
2. Memudahkan pelanggan dalam pemesanan
3. Memudahkan karyawan dalam membuat laporan keuangan
4. Menghasilkan sistem yang tepat untuk menunjang bisnis pada Kafe Diskusi Kopi
5. Memudahkan karyawan mendapatkan kembali data yang sudah disimpan

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Model Pengembangan Sistem**

Rapid Application Development (RAD) merupakan salah satu metode pengembangan suatu sistem informasi dengan waktu yang relatif singkat. Untuk pengembangan suatu sistem informasi yang normal membutuhkan waktu minimal 180 hari, akan tetapi dengan menggunakan metode RAD suatu sistem dapat diselesaikan hanya dalam waktu 30-90 hari. Adapun fase pada metode RAD sebagai berikut: *Requirements Planning*, *Design*, *Construction* dan *Implementation*. Dari tahapan RAD yang ada kami hanya memilih tahapan *Requirements Planning* dan *Design*.

### **1.5.2 Metode Pengembangan Sistem**

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode berorientasi objek dimana

di dalam metode ini terdapat *UML*, *orientasi objek*, terstruktur terdapat analisa masukan, analisa keluaran, rancangan masukan, rancangan keluaran dan rancangan layar dalam *database* terdapat *ERD*, *LRS*, dan tabel yang berkaitan dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Dalam pengembangan sistem menggunakan metode orientasi objek dimana untuk analisis dan perancangan menggunakan *Object Oriented Analysis Design* (OOAD). *Object Oriented Analysis Design* (OOAD) merupakan salah satu metode yang menekankan analisis namun terlebih dahulu melakukan pemeriksaan terhadap requirements dari sudut pandang kelas-kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur software serta didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem. OOAD bahkan menggunakan cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan konsep sekitar dunia nyata pada model. Dasar pembuatannya berupa objek yaitu berupa kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas

Untuk tahapan analisis dan perancangan menggunakan analisis dan perancangan yang terstruktur, sedangkan untuk perancangan basis data menggunakan model *entity relationship* dengan menggunakan *entity relationship diagram*

### **1.5.3 Tool Pengembangan Sistem**

*Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari beberapa diagram dan komponen untuk membantu dalam menganalisa dan merancang sistem yaitu : *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*. Adapun *Unified Modeling Language* merupakan sebuah industri yang bergerak dalam merancang, visualisasi, dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. Dengan menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. UML dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun.