

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Restoran Ketagih Ayam Geprek Bukit Lama adalah tempat makan sambil bersantai, pembeli bisa memesan bermacam menu makanan dan minuman. Restoran Ketagih ayam geprek beralamatkan di Jl.Kampung Melayu No.23 Bukit Lama, Gerunggang, Pangkalpinang, Bagka Belitung. Restoran Ketagih Ayam Geprek Bukit Lama menyediakan berbagai menu ayam geprek yang sangat bervariasi, berbagai macam jenis sayuran tumis dan banyak jenis menu minuman. Restoran ini berdiri pada tahun 2021.

Bisnis kuliner yang sedang berkembang dan sangat diminati. Restoran tidak lepas dari perkembangan teknologi, sebagian besar restoran mulai menerapkan komputersasi dalam proses bisnisnya. Namun masih terdapat aktifitas proses operasional restoran yang dilakukan secara manual terutama seperti pencarian menu dan pemesanannya.

System pemesanan menu makanan yang ada di Restoran Ketagih Ayam Geprek Bukit Lama, Penggunaan metode yang digunakan manual masih berlaku dalam proses pemesanan, di mana pembeli harus datang ke tempat dan pelayan menyampaikan daftar menu serta mencatat pesanan pembeli secara manual menggunakan kertas. Setelah itu, pelayan menginformasikan pesanan pembeli ke bagian dapur dan mengantarkan makanan kepada pembeli yang memesan. Pembayaran dilakukan oleh pembeli kepada kasir. Keadaan ini menyebabkan ketidakakuratan dan keterlambatan dalam proses pemesanan menu.

System ini dirancang menggunakan PHP dengan bahasa pemrograman untuk website, dengan MySQL sebagai system basis data. System e-menu ini juga dilengkapi dengan fitur jenis , gambar, stok, harga, serta laporan transaksi penjualan.

Dari apa yang di uraikan diatas maka penulis melakukan penelitian untuk membuat **“Sistem Informasi E-menu Berbasis Web pada Ketagih Ayam**

**Geprek Bukit Lama Pangkalpinang Menggunakan Model Fast**". Fungsi utama *website* ini adalah sebagai media pemesanan menu untuk mempermudah pembeli melakukan pemesanan dan mempermudah karyawan restoran dalam melayani pelanggan.

## 1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun *website e-menu* untuk mempermudah pelanggan dalam pemesanan.
2. Bagaimana menganalisa dan merancang sistem informasi untuk karyawan dan pelanggan restoran.
3. Bagaimana membangun *website* untuk mempermudah karyawan restoran untuk melayani pembeli.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis menentukan batasan masalah agar didalam sistem informasi agar tidak menyimpang dari tujuan pembuatan sistem :

1. Sistem ini e-menu yang dirancang membahas tentang proses menu pemesanan sampai dengan pembayaran.
2. Sistem ini hanya menangani masalah dengan data menu yang dipilih pelanggan.
3. Sistem ini hanya berjalan pada area yang telah ditentukan ( Ketagih Ayam Geprek Bukit Lama).

## 1.4 Tujuan dan Mamfaat Penelitian

### 1. Tujuan

Merancang Sistem Informasi *E-Menu* Berbasis *Website* pada Ketagih Ayam Geprek Bukit Lama Pangkal Pinang Menggunakan Model *Fast*.

### 2. Mamfaat

Mempermudah pengunjung restoran dalam melakukan pemilihan dan pemesanan menu sehingga meningkatkan kinerja karyawan melayani pembeli.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini penulis menjelaskan secara umum dari keseluruhan laporan skripsi, yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan mamfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi definisi teori-teori yang diperoleh dari beberapa referensi yang berkaitan dengan judul yang digunakan sesuai dengan kebutuhan.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas mengenai, model pengembangan sistem, metode penelitian dan *tools* yang digunakan dalam sistem ini.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini membahas proses bisnis, *activity diagram*, analisa masukan dan keluaran, identifikasi kebutuhan, *package diagram*, *use case diagram*, deskripsi *use case*, ERD, transformasi ERD ke LRS, LRS, tabel, spesifikasi basis data, rancangan usulan keluaran, rancangan usulan masukan, *class diagram*, *deployment diagram*, struktur tampilan,

rancangan layar, *sequence diagram*, *class diagram* dan *deployment diagram*.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis.

