1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini di Indonesia masakan Jepang tidak asing lagi, beberapa *restaurant* yang terkenal dengan masakan Jepang sudah banyak seperti Hoka-Hoka Bento, Hanamasa, Tomodachi dan yang lainnya. Begitu pula di Bandung tepatnya di STT Telkom. “Saboten” itulah nama *restaurant* sederhana yang menyediakan beberapa jenis makanan Jepang. Hingga saat ini Saboten telah memiliki banyak peminat. Dalam proses pemesanannya, Saboten masih menggunakan cara lama yaitu mendatangi outlet Saboten cabang STT Telkom atau melalui layanan SMS yang masih manual yaitu mengirim SMS ke ponsel milik si admin Saboten tanpa ada proses komputerisasi dan otomatisasi.

Oleh karena itu dengan dibangunnya aplikasi ini, selain memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan, pelanggan juga dapat melakukan perubahan, pembatalan, komplain serta meminta info mengenai produk. Dan untuk pihak Saboten sendiri, dengan adanya sistem yang terkomputerisasi memudahkan dalam pengelolaannya serta memudahkan dalam pengiriman sms balasan kepada pelanggan dengan adanya otomatisasi dalam pengiriman sms balasan.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada sistem ini meliputi :

1. Proses pemesanan yang lama masih dilakukan dengan mendatangi langsung *outlet* Saboten atau menggunakan SMS yang masih manual, yaitu mengirimkan SMS ke admin tanpa adanya proses komputerisasi.
2. Karena pencatatan pemesanan masih dilakukan pada berkas, maka suatu saat nanti datanya akan bertumpuk sehingga kesulitan dalam melakukan pencarian kembali data-data tersebut.
3. Bila ingin melihat kembali data yang sudah ada untuk pembuatan laporan, pihak Saboten merasa kesulitan karna harus mencari dan mengumpulkan kembali berkas-berkas lama untuk dilakukan pencatatan ulang.
4. Untuk mendapatkan ID Pelanggan dilakukan dengan mendaftar di Saboten, dan saat pendaftaran pihak Saboten akan memberikan kebijakan mengenai peraturan dan sanksi yang ada serta brosur mengenai layanan SMS ini.
5. Layanan SMS ini hanya ditujukan untuk Saboten cabang STT Telkom dan letak pelanggan berada di wilayah STT Telkom dan sekitarnya (Sukabirus, PGA, Bojongsoang dan Sukapura).
6. Fasilitas SMS hanya menangani pemesanan yang bersifat langsung, sedangkan untuk pemesanan yang bersifat tidak langsung atau pesan untuk waktu lain dapat mendatangi outlet Saboten dan berbicara langsung dengan pihak Saboten.
7. Sistem tidak menangani pengelolaan SMS Center pada jaringan GSM dan tidak menangani kegagalan ataupun pending dalam pengiriman pesan, karena hal itu berhubungan dengan SMS Center yang dipakai

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah menghasilkan perangkat lunak yang mampu untuk :

1. Menerima dan membaca pesan dari pelanggan melalui layanan SMS.
2. Mengirimkan pesan respon terhadap permintaan yang diproses.
3. Melakukan proses pemesanan, perubahan, pembatalan, komplain dan info makanan/minuman melalui layanan SMS.
4. Memberikan informasi berupa laporan berdasarkan jenis layanan.

1.4 Metoda Penyelesaian Masalah

Metoda yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini meliputi studi literatur dan pengumpulan data. Studi literatur digunakan untuk mempelajari materi dasar dan terapan baik yang berkaitan dengan landasan teori maupun implementasi sistem.

Perangkat lunak dibangun sesuai dengan batasan yang telah ditentukan dengan menggunakan pendekatan terstruktur :

1. Pendefinisian masalah
2. Analisis sistem
Dengan mempertimbangkan kesulitan yang ada perumusan masalah, maka sistem yang diusulkan pada proyek akhir ini berupa pembangunan “Aplikasi Pemesanan Makanan Via SMS” yang diharapkan dapat membantu proses pencatatan keseluruhan data yang ada dan pembuatan laporan yang selama ini masih dilakukan secara manual.
3. Perancangan sistem
Tahap perancangan sistem meliputi :
 - a. *Interface*
Merancang *interface* yang *user friendly* agar pengguna dapat dengan mudah menggunakannya.
 - b. Perancangan basis data.
 - c. Perancangan sistem dengan menggunakan metoda terstruktur.
4. Implementasi Sistem
Pada tahap implementasi diterapkan dengan menggunakan bahasa pemrograman Borland Delphi serta MySQL sebagai databasenya.
5. Pengujian
Pada tahap pengujian dilakukan percobaan pada aplikasi yang telah dibuat ini, untuk dapat diterapkan pada sebuah perangkat komputer .