

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Wagoon Coffee merupakan kedai kopi dengan suasana kumpul yang berbeda dari yang lain, juga menawarkan aneka *lightmeal*. Wagoon Coffee sudah memiliki beberapa cabang di Bandung, yaitu di Jalan Prof. Eyckman Sukajadi, Jalan Banda, dan Jalan Terusan Buah Batu. Pada proyek akhir ini, studi kasus diambil di Wagoon Coffee cabang Buah Batu.

Sistem penjualan yang berlangsung saat ini masih menggunakan kertas. Berdasarkan hasil wawancara dari *leader* Wagoon Coffee Buah Batu, proses bisnis yang terjadi saat ini sering mengalami kendala seperti: kesalahan pencatatan pesanan, pembuatan pesanan, memberikan pesanan, dan perhitungan jumlah yang harus dibayar oleh pelanggan.

Berdasarkan masalah-masalah yang terjadi di Wagoon Coffee Buah Batu dapat disimpulkan bahwa Wagoon Coffee Buah Batu membutuhkan suatu aplikasi yang dapat mengelola pemesanan dan transaksi pembayaran yang terstruktur, yaitu dengan membangun Aplikasi EatMe Berbasis Web pada Wagoon Coffee Buah Batu. Pemesanan dilakukan dengan menggunakan tab yang tersedia di setiap meja yang akan dikontrol oleh *waiters*. Pesanan yang sudah dipilih oleh pelanggan akan terhubung dengan bagian dapur dan kasir.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara memfasilitasi pelanggan dalam melakukan pemesanan langsung secara digital menggunakan *tab* di meja masing-masing?

2. Bagaimana cara memfasilitasi kasir dalam melakukan pelayanan transaksi pembayaran?
3. Bagaimana cara memfasilitasi koki dalam melakukan pengecekan dan *update* pesanan?

### 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat Aplikasi EatMe Berbasis Web pada Wagoon Coffee Buah Batu yang dapat memfasilitasi pelanggan dalam melakukan pemesanan menggunakan tab pada meja masing-masing.
2. Membuat aplikasi *web* yang dapat mengelola transaksi pembayaran.
3. Membuat aplikasi *web* yang dapat mengelola pesanan pada koki.

### 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini sampai tahap *system testing*,
2. Pesanan yang masuk ke koki dan sudah *diupdate* status tidak bisa dibatalkan/diganti oleh pelanggan,
3. Aplikasi ini tidak dapat digunakan untuk melakukan reservasi atau *delivery*.

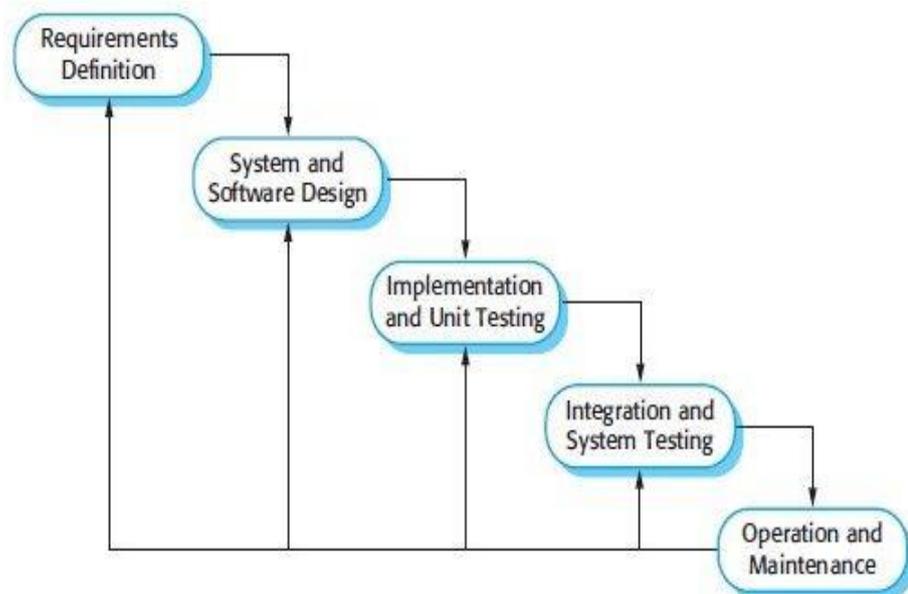
### 1.5 Definisi Operasional

Aplikasi EatMe Berbasis Web pada Wagoon Coffee Buah Batu adalah aplikasi berbasis *web* yang akan dibuat pemesanan secara digital menggunakan tablet yang diletakkan di setiap meja. Pengguna dari aplikasi ini yaitu pelanggan, kasir, dan koki. Pelanggan yang sudah memesan langsung terhubung ke koki dan kasir untuk diproses. Pelanggan bisa mengecek status pesanan pada aplikasi. Pada saat pelanggan akan membayar dapat menyebutkan nomor meja dan nama yang tertera

pada tablet, kasir akan memasukkan nomor meja dan semua data pembayaran akan ditampilkan kemudian akan dicetak struk sebagai bukti pembayaran.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan aplikasi ini menggunakan model *Waterfall* yang terdiri dari tahap *Requirements Definition*, *System and Software Design*, *Implementation and Unit Testing*, *Integration and System Testing*, *Operation and Maintenance*. Pengerjaan suatu sistem dilakukan secara berurutan atau linear. Berikut adalah tahapan dari metode Waterfall.



**Gambar 1. 1 Alur Metode Waterfall [1]**

### 1. *Requirements Defintion*

Pada tahap ini dilakukan kegiatan wawancara langsung dengan *leader* Wagoon Coffee Buah Batu untuk mencari permasalahan yang ada dan informasi yang lainnya pada Wagoon Coffee Buah Batu.

### 2. *System and Software Design*

Pada tahap ini perancangan proses yang digunakan yaitu *usecase diagram*, *class diagram*, *ER diagram* dan *sequence diagram*.

### 3. Implementation and Unit Testing

Pada tahap ini merupakan proses pengkodean. Setelah proses pengkodean selesai akan dilakukan *testing*/pengujian apakah sudah sesuai dengan kebutuhan. Implementasi halaman *web* menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL dan Code Igniter.

### 4. Integration and System Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian menggunakan *Testing Unit* untuk mengetahui *software* yang dibuat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan maupun desain aplikasi.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan dokumen dan aplikasi Proyek Akhir.

**Tabel 1. 1**  
**Jadwal Pengerjaan**

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																																															
		September 2017				Oktober 2017				November 2017				Desember 2017				Januari 2018				Februari 2018				Maret 2018				April 2018				Mei 2018				Juni 2018				Juli 2018							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Requirement Definiton	█	█	█	█																																												
2	System and Software Design					█	█	█	█	█	█	█	█																																				
3	Implementati on and Unit Testing													█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																				
4	Integration and System Testing																																	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
5	Pengerjaan Dokumen	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█