

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis rumah makan merupakan salah satu jenis usaha yang bergerak di sektor wisata dalam bidang kuliner yang semakin banyak ditemui di berbagai tempat. Proses pemesanan menu di rumah makan menjadi bagian yang sangat penting, sehingga prosesnya harus dilakukan dengan cara yang bisa memudahkan konsumennya. Pemesanan menu di rumah makan masih banyak yang menggunakan cara manual, yaitu dengan cara menuliskan pesanan di nota yang disediakan oleh rumah makan. Konsumen harus menuliskan pesanan yang diinginkan. Tidak jarang, banyak kekurangan yang ditemui dengan menggunakan cara ini, seperti antrian yang menumpuk di kasir saat banyak konsumen yang datang dan pesanan harus dilakukan secara manual, penggunaan kertas yang jumlahnya tidak bisa diperhitungkan sehingga menyebabkan banyak sampah kertas yang dihasilkan dari cara manual ini.

Penerapan *Cloud Computing* bisa digunakan untuk menggantikan cara manual yang disebutkan di atas, sama seperti yang ada di Kedai Makan Satu Satu yang masih menggunakan cara manual dalam melakukan pemesanan. Dengan menggunakan aplikasi berbasis web yang menerapkan layanan *Cloud Computing*, konsumen bisa melakukan pemesanan melalui smartphone mereka dengan melakukan pemindaian *QR-Code* yang disediakan rumah makan, lalu memesan menu yang ada di rumah makan melalui website dari smartphone konsumen.

Konsumen bisa memilih menu yang ingin dipesan, jumlah menu yang diinginkan, dan total harga dari menu yang dipesan.

Konsumen juga tidak perlu mengantri di kasir saat ingin memesan menu. Pemilik rumah makan juga bisa mengurangi biaya untuk produksi kertas/nota yang digunakan untuk melakukan pemesanan, serta menghindari tumpukan antrian yang terjadi. Dan untuk pengelolaan web menu pemesanan, pemilik rumah makan bisa mengelola web di manapun dan kapanpun dari *smartphone* pemilik rumah makan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana membuat aplikasi web untuk melakukan pemesanan menu makanan dan minuman dengan menerapkan layanan *Cloud Computing* menggunakan teknologi *QR-Code*.

1.3 Ruang Lingkup

1. Studi kasus perancangan aplikasi pemesanan makanan dan minuman dilakukan di Kedai Makan Satu Satu.
2. Pada penelitian ini akan dirancang aplikasi web berbasis *Cloud Computing* dengan menerapkan layanan *Platform as a Service*.
3. Aplikasi ini menggunakan teknologi pemindaian *QR-Code* untuk membuka aplikasi web pemesanan.
4. Aplikasi dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP,
5. Aplikasi dirancang menggunakan Heroku sebagai *cloud server*, dan menggunakan *PostgreSQL* sebagai *database*.

6. Aplikasi ini dapat diakses oleh 3 pengguna, yaitu konsumen, admin rumah makan, dan admin dapur.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah implementasi layanan *Cloud Computing Platform as a Service* pada pembuatan aplikasi pemesanan menu dan pengelolaan menu yang ada di Kedai Makan Satu Satu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi yang dapat melakukan pemesanan menu makanan dan minuman.
2. Menghasilkan aplikasi yang dapat melakukan pengelolaan menu yang ada di rumah makan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, setiap bab terdiri dari beberapa sub bab secara lengkap dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang diambil dari kutipan buku atau jurnal yang berkaitan dengan penyusunan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi analisis sistem, gambaran sistem, kebutuhan sistem, dan metode pengumpulan data.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang uraian implementasi dan pembahasan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.