

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah cepat dalam perkembangannya, kita banyak dimudahkan dalam melakukan berbagai hal yang berhubungan dengan teknologi. Teknologi sendiri juga sudah merambah diberbagai aspek kehidupan mulai dari ekonomi, social, serta Pendidikan sehingga segala sesuatunya serba dimudahkan oleh teknologi itu sendiri. Termasuk teknologi yang digunakan orang untuk mengembangkan usahanya dalam bentuk dan jenis apapun. Persaingan di dunia bisnis yang semakin ketat memaksa para pelaku bisnis untuk selalu mengembangkan inovasi untuk menarik perhatian pengunjung. Inovasi tersebut harus selalu diperbarui sesuai dengan trend yang sedang ramai dan membuat pengunjungnya merasa dimudahkan dalam melakukan jual beli.

warung bakso margo joyo merupakan salah satu warung bakso yang terletak di Jl. Rumah Sakit, Simpang Tiga Pekan, Kec. Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai, menyediakan beberapa macam baskso seperti bakso urat , mie ayam , jus dan lain sebagainya buka mulai dari jam 10:00 - 22:000 Proses pemesanan bakso makanan pada Warung Bakso Margo Joyo Serdang Bedagai masih dilakukan dengan secara langsung. Hampir semua masyarakat menyukai dan minat akan makanan bakso terkhusus pada Warung Bakso Margo Joyo Serdang Bedagai. Proses pemesanan makanan yang manual dapat menimbulkan

antrian yang cukup panjang, terkhusus untuk hari libur dan weekend pihak Warung Bakso Margo Joyo Serdang Bedagai dalam melayani pemesanan makanan yang cukup banyak dan mengakibatkan adanya antrian yang cukup panjang .Antrian tersebut terjadi karena kebutuhan pelayanan yang melebihi kapasitas pelayanan. Antrian adalah keseluruhan proses para pelanggan yang berdatangan dan memasuki barisan antrian yang memerlukan pelayanan. Untuk mempertahankan pelanggan, sebuah sistem selalu berusaha untuk memberikan pelayanan terbaik. Pelayanan yang terbaik tersebut diantaranya adalah memberikan pelayanan yang cepat sehingga pelanggan tidak dibiarkan menunggu terlalu lama

Maka dari itu penerapan Metode FIFO Dalam Sistem Antrian Pemesanan Bakso Berbasis Web Menggunakan Antrian dapat menjadi salah satu solusi dalam mengembangkan usaha warung bakso untuk bersaing di dunia bisnis era modern. Penerapan sistem tersebut dibuat guna mempermudah pemesanan bakso tersebut tanpa memanggil pegawai mencatat pesanan yang di pesan.Tujuannya yaitu agar dapat meminimalisir terjadinya kesalahan-kesalahan pemesanan, menghemat waktu, dan menarik pelanggan dengan system baru tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, metode yang penulis gunakan untuk pemesanan suatu bakso yang tepat dan terukur adalah metode First In First Out. Kenapa harus menggunakan metode ini dan kenapa tidak memakai metode Lifo, karena metode Fifo ini agar pesanan yang pertama di terima akan di peroses dan di sajikan lebih dulu , mengurangi waktu tunggu pelanggan dan menjaga keadilan dalam pelayanan maka dari itu penulis lebih memilih menggunakan metode Fifo karena lebih cocok dan efektif.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik mengangkat judul **"Penerapan Metode *First In First Out* (FIFO) Antrian Pemesanan Bakso Berbasis Web Pada Warung Bakso Margo Joyo Serdang Bedagai"**

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas adalah sebagai berikut :

1. Sering terjadi kesalahan dalam menginformasikan menu dan status pesanan untuk pelanggan .
2. Sering terjadinya kesalahan dalam antrian pemesanan bakso
3. Sering terjadi masalah dalam penentuan jumlah pemesanan bakso pada warung bakso margo Joyo.

I.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana sistem dapat menampilkan info detail menu dan status pesanan untuk pelanggan?
2. Bagaimana Menerapkan Metode First In Firist Out (Fifo) dalam pengantrian pemesanan Bakso
3. Bagaimana menentukan jumlah pemesanan bakso pada warung bakso margo Joyo.

I.2.3 Batasan Masalah

Batasan masalah di maksudkan untuk membatasi ruang lingkup pembahasan, agar sistem yang dirancang lebih terarah. Batasan masalah dari perancangan sistem ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Sistem ini menampilkan info detail menu dan status pesanan untuk pelanggan di warung bakso margo joyo.
2. Data Input yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan sistem adalah data Bakso,

data konsumen, data pemesanan

3. Data Output sistem diantaranya , laporan transaksi pemesanan bakso
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan MySQL sebagai database.
5. Perancangan Aplikasi ini menggunakan permodelan UML.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat membantu pelanggan dalam hal memesan bakso.
2. Untuk membantu pemilik dan pelanggan dalam proses pemesanan bakso menggunakan sistem Antrian .
3. Dengan menggunakan web pelanggan mengetahui info detail menu yang akan dipesan .

I.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendapatkan kemudahan dalam pemesanan bakso menggunakan Antrian FIFO
2. Mendapatkan kemudahan bagi pelanggan menampilkan info detail status pemesanan bakso
3. Mendapatkan wawasan dalam pembuatan Website pemesanan bakso

I.4. Metodologi Penelitian

Metode merupakan suatu cara yang sistematis untuk mengerjakan suatu permasalahan. Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan dan adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

I.4.1 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari teori dasar yang mendukung penelitian, pencarian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka penulis menggunakan beberapa teknik.

1. Penelitian Lapangan

Pada proses penelitian ini penulis melakukan penelitian lapangan dengan proses sebagai berikut :

2. Pengamatan Langsung (Observation)

Penelitian melakukan observasi pada Warung Margo Joyo utama untuk melihat lokasi serta melakukan penelitian

3. Wawancara

Penelitian melakukan percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan Narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Ciri utama wawancara adalah kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi dan sumber informasi. Dalam wawancara sudah disiapkan berbagai macam pertanyaan-pertanyaan tetapi muncul berbagai pertanyaan lain saat meneliti. Pada bagian ini dilakukan proses wawancara langsung kepada Bapak Widodo selaku pemilik bakso margo Joyo untuk mendapatkan informasi seputar soal dan bertanya seputar pertanyaan antara lain:

1. Masalah yang terkait dalam pemesanan Bakso ?

Jawab : sering terjadi masalah saat pemesanan bakso di antaranya yaitu pencatatan pemesanan tidak di lakukan dengan jelas sehingga sering terjadi kesalahan dalam pemesanan baik dari jumlah pemesanan atau menu penesanan.

2. Apakah sudah ada aplikasi penjualan melalui sosial media ?

Jawab : Belum adanya aplikasi penjualan atau pemesanan bakso , untuk pemesanan

dan penjualan bakso masi manual jika mereka yang ingin memakan bakso maka harus datang ke warung bakso margo Joyo.

3. Berapakah banyak pemesanan bakso dalam Perbulan / per tahun ?

Jawab : pemesanan bakso perbulanya adalah 286 org jika di Rp menjadi 16 jt untuk pertahunnya 192 jt

4. Apakah dalam sistem antrian pemesanan mengalami kendala ?

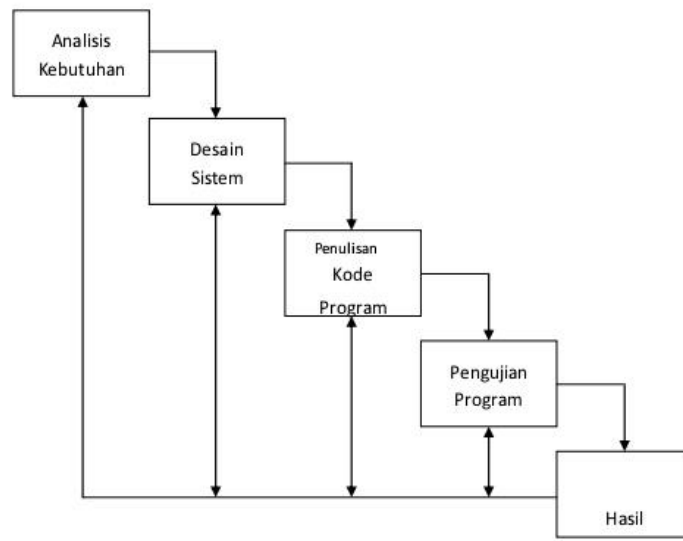
Jawab : yah tentu saja dikarenakan pesanan begitu banyak sehingga pembuatan pesanan selalu mengalami kesalahan dalam pembuatan seperti yang datang atau yang pesan terlebih dahulu bisa mendaptkan pesanan nya di akhir

3. Studi pustaka

Berfungsi untuk mendukung penelitian yang akan dilaksanakan. Pengumpulan teori-teori yang bersumber dari buku, jurnal dan penelitian yang terkait dengan “Penerapan Metode First In First Out (FIFO) Antrian Pemesanan Bakso Berbasis Web Pada Warung Bakso Margo Joyo Serdang Bedagai”

I.4.2. Metode Pengembangan Sistem

Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram Waterfall (Diagram Air Terjun). Diagram Waterfall (Air Terjun) sering juga disebut sekuensial linier (sequential linier) atau alur hidup klasik (classis life cycle)”. Model air terjun menyediakan pendekatan alur perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program, dan hasil. Pada fase ini sistem baru mulai dikenal oleh lingkungan dan lingkungan mulai mendeteksi kekurangan dan kelebihan sistem ini untuk disesuaikan dengan kebutuhan lingkungan sekitar sistem tersebut. Langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan dapat dilihat pada gambar I.1. di bawah ini :dapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar I. 1 Diagram Waterfall

1. Analisa Kebutuhan

Tahap ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yaitu hal-hal yang diperlukan untuk perancangan sistem berupa data-data yang berkaitan dengan First In First Out (FIFO) dalam pemesanan bakso. Pada tahap ini juga ditentukan software dan hardware yang akan digunakan untuk mengimplementasikan dan menguji hasil penelitian.

Spesifikasi hardware yang dibutuhkan adalah:

- a. Personal Computer.
- b. Harddisk minimal 320 GB.
- c. RAM minimal 2 MB.
- d. Mouse dan Keyboard.

2. Tahap Desain Sistem

Tahap desain bertujuan menentukan spesifikasi detail dari komponen-komponen sistem pendukung keputusan (manusia, hardware, software, network dan data) dan produk-produk informasi yang sesuai dengan hasil tahap analisis. Pada tahap ini, penulis melakukan perancangan atau desain antar muka aplikasi yang diusulkan menggunakan

Unified Modelling Language (UML) meliputi rancangan output, rancangan input, rancangan struktur data yang digunakan, rancangan struktur sistem dan algoritma sistem

3. Penulisan Kode Program

Pada tahap ini desain sistem akan diimplementasikan ke dalam kode program. Penulisan kode program merupakan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Pemrograman dimulai dengan menggunakan pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL.

4. Tahap Pengujian Program (Implementasi)

Pengujian program merupakan langkah yang dilakukan setelah penulisan kode program. Pengujian dilakukan dengan menggunakan blackbox testing. Blackbox testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi/struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni, aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus. Tahap Penerapan dan Perawatan Tahapan penerapan dan perawatan dilakukan ketika sistem pendukung keputusan sudah dioperasikan. Pada tahapan ini dilakukan monitoring proses, evaluasi dan perubahan (perbaikan) bila diperlukan. Sistem di-install dan digunakan secara praktikal. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan yang tidak diketahui pada tahapan sebelumnya.

I.5 Kontribusi Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Zia Rizki Saputri (2019) dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe

Surabiku”, Pada saat ini Cafe Surabiku mengalami kesulitan dalam melayani pemesanan dan masih menggunakan pencatatan yang belum terkomputerisasi atau masih menggunakan sistem konvensional. Dimana pembeli harus menunggu terlalu lama untuk memesan makanan, selain itu pelayan juga mengalami kesulitan dalam mencatat pesanan secara manual menggunakan kertas. Pencatatan pesanan secara manual kurang efisien dari sisi waktu. Maka untuk mewujudkan kepuasan konsumen dalam pemesanan makanan dibuatlah sebuah rancang bangun sistem informasi pemesanan makanan berbasis web dengan menggunakan PHP dan Mysql.

Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terkait sebelumnya yaitu pada penelitian ini penulis menggunakan Android untuk melakukan pemesanan bakso pada warung bakso margo Joyo Sehingga dengan adanya aplikasi ini, dapat memudahkan customer dalam melakukan pemesanan bakso dan mempercepat proses pemesanan pada warung bakso margo joyo

Kontribusi merupakan manfaat dari penelitian baik untuk perusahaan maupun untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Adapun kontribusi penelitian yang penulis angkat yaitu :

1. Memberikan kontribusi pada literatur dan pengetahuan akademis dengan menggambarkan Perancangan Aplikasi Pemesanan Bakso Berbasis Android
2. Menjadi dasar bagi penelitian lanjutan di bidang penerapan metode First In First Out (FIFO) antrian pesanan yang dapat diproses terlebih dahulu dari waktu pemesanan yang masuk terlebih dahulu dalam pemesanan Bakso Margo Joyo
3. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi Pengembangan strategi bisnis yang berkelanjutan untuk Pemesanan Bakso Margo Joyo

I.6. Lokasi Penelitian

Bakso margo joyo beralamat di Jl. Rumah Sakit, Simpang Tiga Pekan, Kec. Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai, Sumut.

I.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini dibagi menjadi lima bab yang dilengkapi dengan penjelasan, Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan dasar pemikiran, kebutuhan atau alasan yang menjadi ide penulis untuk mengikat judul tersebut menjadi judul skripsi, terdiri dari latar belakang, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, keaslian penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang studi literature dan dasar teori yang digunakan sebagai penunjang serta referensi dalam penerapan metode fifo dalam sistem antrian pemesanan bakso berbasis web menggunakan metode QR Code Pada warung bakso margo joyo

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini berisikan analisa masalah pada sistem yang berjalan, strategi penyelesaian masalah, penerapan metode/algoritma, desain sistem baru, menggunakan use case diagram, class diagram, activity diagram dan sequence diagram, desain database (normalisasi dan desain tabel) dan desain user interface.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini berisikan hasil dari implementasi sistem informasi geografis dan pengujian yang dilakukan pada perancangan aplikasi pemesana bakso berbasis Android yang sudah dibangun menggunakan skenario pengujian dan hasil pengujian

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari pemecahan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya serta saran berisikan kelemahan sistem yang dibangun dan dianggap penting untuk diperhatikan atau dijalankan pada masa yang akan datang untuk kesempurnaan hasil.