

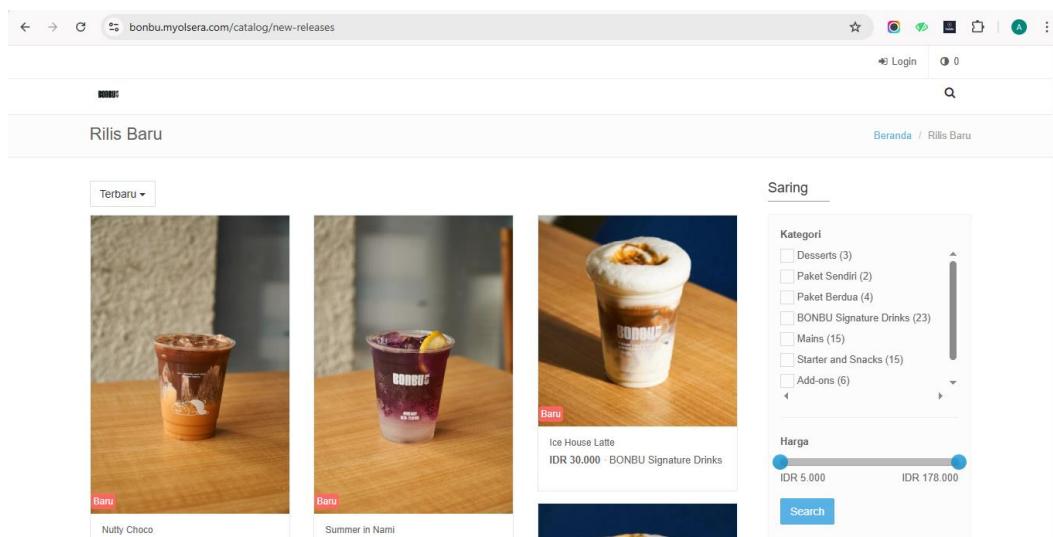
## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Sistem yang saat ini digunakan oleh Bonbu Indonesia adalah My.Olsera, sebuah platform pihak ketiga yang mendukung layanan pemesanan mandiri (*self-order*). Dengan sistem ini, *customer* yang datang ke restoran dapat melakukan pemesanan secara mandiri menggunakan *smartphone* mereka tanpa perlu menunggu pelayan atau kasir. Meskipun sistem ini telah mempercepat proses pemesanan, masih terdapat beberapa keterbatasan yang dirasakan oleh pihak Bonbu Indonesia dan *customer*.

Keterbatasan utama adalah sistem My.Olsera hanya dapat digunakan untuk pemesanan di tempat (*dine-in*). Untuk pemesanan dari rumah, *customer* diarahkan untuk menggunakan layanan dari pihak ketiga seperti GoFood atau GrabFood. Hal ini membuat biaya pengiriman tidak bisa dikendalikan oleh pihak Bonbu Indonesia, sehingga ongkos kirim seringkali lebih mahal dibandingkan harga makanan itu sendiri. Kondisi ini dapat menurunkan daya saing dan membuat *customer* merasa ragu untuk melakukan pemesanan secara *online*. Berikut merupakan Gambar 1.1 yang merupakan tampilan sistem pemesanan My.Olsera:



Gambar 1.1 Tampilan sistem pemesanan My.Olsera.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan fitur pemesanan mandiri (*self-order*) yang memungkinkan *customer* melakukan pemesanan secara mandiri melalui *website* tanpa harus menggunakan platform pihak ketiga seperti My.Olsera?
2. Bagaimana mengintegrasikan sistem pembayaran digital menggunakan QRIS untuk mempermudah transaksi *customer*?
3. Bagaimana merancang sistem layanan pengiriman internal (*delivery*) yang lebih hemat biaya dibandingkan dengan layanan pengiriman melalui platform pihak ketiga seperti GoFood atau GrabFood?
4. Bagaimana menguji efektivitas sistem yang dikembangkan dalam meningkatkan efisiensi operasional restoran serta kepuasan *customer*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan merancang dan membangun sistem informasi restoran berbasis *website* yang bermanfaat bagi efisiensi operasional restoran maupun *customer*. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan fitur pemesanan mandiri (*self-order*) melalui *website* tanpa bergantung pada platform pihak ketiga seperti My.Olsera.
2. Mengintegrasikan sistem pembayaran digital menggunakan QRIS untuk mempermudah transaksi *customer*.
3. Merancang sistem layanan pengiriman internal (*delivery*) yang lebih terjangkau dibandingkan layanan pihak ketiga.
4. Menguji efektivitas sistem yang dikembangkan dalam meningkatkan efisiensi operasional restoran dan kepuasan *customer*.

## 1.4 Manfaat

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan yang telah disusun, proyek ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi Bonbu Indonesia. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Restoran Bonbu Indonesia:

Menyediakan sistem pemesanan mandiri (*self-order*) dan layanan pengiriman internal (*delivery*) yang dapat dikelola langsung oleh restoran, sehingga operasional lebih efisien dan ketergantungan pada platform pihak ketiga dapat dikurangi.

2. Bagi *customer*:

Mempermudah *customer* dalam melakukan pemesanan mandiri (*self-order*) melalui *website*, melakukan pembayaran digital berbasis QRIS yang praktis dan aman, serta menggunakan layanan pengiriman internal (*delivery*) dengan biaya lebih terjangkau.

### 1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan sistem tetap terfokus maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem hanya dikembangkan untuk digunakan oleh Restoran Bonbu Indonesia.
2. Sistem terdiri dari dua fitur utama: pemesanan mandiri (*self-order*) dan layanan pengiriman internal (*delivery*).
3. Sistem tidak mencakup fitur manajemen stok karena dianggap kurang relevan terhadap fokus utama penelitian.
4. Sistem tidak terintegrasi dengan platform pihak ketiga seperti GoFood dan GrabFood.
5. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Laravel dan basis data MySQL, serta berbasis *website*.

### 1.6 *State of The Art*

Dalam penyusunan tugas akhir ini, dilakukan studi literatur terhadap beberapa penelitian sebelumnya yang relevan. Referensi dari beberapa jurnal beserta pembahasannya ada pada Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 *State of The Art*

Judul Jurnal	Pembahasan
<b>Sistem Pemesanan Makanan Berkonsep <i>Self-ordering</i> dan Berbasis Web pada Rumah Makan</b>  <b>Peneliti</b> Dzikrina Hanum Salsabela  <b>Lokasi</b> Rumah Makan Wulan Steak dan Ayam Geprek, Kartasura  <b>Tahun</b> 2020  <b>Nama Jurnal</b> Tidak disebutkan dalam informasi yang diberikan.	<p><b><u>Hasil Penelitian :</u></b></p> <p>Penelitian ini menghasilkan sistem pemesanan makanan berbasis web dengan konsep <i>self-ordering</i>. Sistem dikembangkan melalui tahap analisis, desain, pengujian, dan diuji menggunakan metode black-box dengan hasil semua fungsi berjalan baik tanpa error. Survei kepuasan menunjukkan rata-rata 85,11% dari pembeli dan 93,3% dari pemilik, menandakan sistem efektif dan dapat diterima pengguna.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian :</u></b></p> <p>Proses pemesanan manual dianggap kurang efisien karena memakan waktu, rawan miskomunikasi, membutuhkan banyak tenaga pelayan. Penelitian ini relevan sebagai tinjauan karena menghadirkan sistem <i>self-ordering</i> berbasis web yang mampu mempercepat pemesanan dan mengurangi beban kerja pemilik rumah makan.</p>
<b>Rancang Bangun Aplikasi Pesan Antar Makanan Secara <i>Online</i> dengan Pembayaran Secara <i>TopUp</i> Berbasis Android Menggunakan Metode <i>Rapid Application Development</i> (Studi Kasus: Batavia Restaurant)</b>	<p><b><u>Hasil Penelitian :</u></b></p> <p>Penelitian ini mengembangkan aplikasi pesan antar makanan berbasis Android di <i>Batavia Restaurant</i> menggunakan metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD). Aplikasi mendukung pemesanan dan pembayaran, serta diuji melalui wawancara dengan manajemen, karyawan, dan</p>

<b>Peneliti</b> Moch. Anwar Fery Rais, Abu Khalid Rivai, Tukiyat	pelanggan. Hasilnya, aplikasi dinilai mudah digunakan dan mampu meningkatkan kepuasan pelanggan.
<b>Lokasi</b> Batavia Restaurant	<b>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian :</b> Metode RAD membuat pengembangan lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini relevan karena menekankan aspek teknis sekaligus mengevaluasi kepuasan pengguna, yang menjadi faktor kunci keberhasilan aplikasi layanan pesan antar makanan berbasis Android.
<b>Tahun</b> 2022	
<b>Nama Jurnal</b> Jurnal Informatika Universitas Pamulang	
<b>Rancang Bangun Program Aplikasi Pemesanan Makanan Daring Berbasis Android Sebagai System As Self Service (SASS)</b>	<b>Hasil Penelitian :</b> Penelitian ini menghasilkan aplikasi pemesanan makanan daring dengan konsep <i>System As Self Service</i> (SASS), pelanggan dapat memesan tanpa bantuan staf. Aplikasi dikembangkan menggunakan model waterfall, pemodelan UML ( <i>use case, activity, sequence</i> diagram), PHP dan MySQL. Hasilnya, aplikasi mempermudah masyarakat dalam memesan makanan secara online.
<b>Peneliti</b> Shafira Maya Tas'a, Suwarni	<b>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian :</b> Penelitian ini relevan karena menerapkan teknologi <i>self-service</i> pada aplikasi pemesanan makanan. Kemudahan akses melalui <i>smartphone</i> menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna dalam bertransaksi.
<b>Lokasi</b> Universitas Respati Indonesia	
<b>Tahun</b> 2022	
<b>Nama Jurnal</b> Jurnal Teknologi Informasi, Vol 8 No 1 Juni 2022	

<b>Rancang Bangun Sistem Pemesanan Mandiri Restoran Berbasis <i>Progressive Web Apps</i></b>	<b>Hasil Penelitian :</b> Penelitian ini menghasilkan sistem pemesanan mandiri berbasis <i>Progressive Web Apps</i> (PWA) dengan konsep <i>Bring Your Own Device</i> (BYOD). Sistem mampu mengurangi kesalahan pesanan, mempercepat layanan, memudahkan pelacakan status pesanan, serta menurunkan antrean pembayaran. Hasilnya, efisiensi operasional restoran meningkat dan pengalaman pelanggan menjadi lebih praktis.
<b>Peneliti</b> Intan Dzikria	
<b>Lokasi</b> Lokasi penelitian tidak secara spesifik disebutkan, tetapi objek penelitian adalah restoran yang menjadi studi kasus.	
<b>Tahun</b> 2023	<b>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian :</b> Sistem berbasis PWA relevan karena menghadirkan inovasi yang meningkatkan kecepatan layanan, akurasi pesanan, dan kepuasan pelanggan. Dukungan konsep BYOD membuat aplikasi lebih fleksibel dan sesuai dengan tren transformasi digital restoran, sehingga dapat menjadi acuan bagi pengembangan layanan berbasis web modern.
<b>Nama Jurnal</b> Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi – Vol. 5, No. 1 (2023) 135-144	
<b>Perancangan Sistem Informasi Pemesanan dan Pengiriman Makanan Cepat Saji Berbasis Website Pada Gian Pizza Dengan Metode GIS</b>	<b>Hasil Penelitian :</b> Penelitian ini menghasilkan sistem informasi pemesanan makanan cepat saji berbasis website dengan integrasi <i>Geographic Information System</i> (GIS). Sistem memudahkan pelanggan dalam memesan, melihat menu, dan melacak pengiriman secara <i>real-time</i> . Bagi pihak restoran (Gian Pizza), sistem membantu
<b>Peneliti</b> Soleman S.Kom M.Kom. Mce., Aprian, Syam Gunawan, dan	

Camelia Chandra.	pengelolaan transaksi dan laporan penjualan secara lebih akurat serta mengurangi pencatatan manual yang memakan waktu.
<b>Lokasi</b> Gian Pizza, Jakarta Barat, Indonesia.	<b>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian :</b> Integrasi GIS relevan karena memberikan keunggulan dalam pelacakan pengiriman yang akurat dan <i>real-time</i> . Hal ini meningkatkan efisiensi operasional sekaligus memperbaiki kualitas layanan pelanggan. Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan sistem informasi kuliner modern yang menekankan transparansi dan kecepatan layanan.
<b>Tahun</b> 2021	
<b>Nama Jurnal</b> volume 7 nomor 2 Oktober 2021	

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Restoran Berbasis Website dengan Fitur *Self-order* dan *Delivery* (Studi Kasus: Bonbu Indonesia)" ini disusun sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat, batasan masalah, *state of the art*, serta sistematika penulisan.

### BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas teori-teori dan penelitian terdahulu yang menjadi landasan dalam pengembangan sistem, meliputi konsep *self-order*, sistem informasi berbasis web, layanan *delivery*, serta teknologi yang digunakan (PHP, Laravel, dan MySQL).

### BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tahapan pengembangan sistem berdasarkan metode *prototype*, mulai dari analisis, perancangan sistem, hingga implementasi.

### BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil implementasi sistem informasi restoran berbasis

*website* pada studi kasus Bonbu Indonesia, termasuk tampilan antarmuka, alur kerja sistem, serta hasil pengujian menggunakan metode black-box testing.

#### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari penelitian serta saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi referensi yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir.

#### **LAMPIRAN**

Berisi data pendukung seperti hasil pengujian dan dokumentasi lainnya.