

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Wisata Pacet Mini Park kabupaten Mojokerto merupakan salah satu wisata yang berada di alamat jalan raya Mojosari – Pacet tepatnya di Desa Warugunung, kecamatan Pacet. Di wisata Pacet Mini Park tempat yang selalu ramai dengan pengunjung wisatawan dari berbagai daerah mulai dari penduduk lokal pacet sendiri maupun di luar pacet. Tempat ini juga tak pernah sepi oleh pengunjung baik pada hari biasa maupun *weekend*. Saat memasuki gerbang tempat wisata pacet mini park ciri khasnya adalah disambut dengan patung iguana raksasa.

Di tempat Wisata Pacet Mini Park merupakan tempat wisata yang sangat indah dan menarik apa bila dikunjungi karena menyajikan banyak tempat wahana area bermain yang sangat lengkap dan fasilitas umum yang bisa digunakan dan dinikmati oleh pengunjung. Salah satu faktor penting yang harus menarik perhatian wisatawan sebagai destinasi wisata adalah Resto atau sebuah rumah makan. Resto merupakan usaha yang menyiapkan makanan dan minuman yang di layani oleh sebuah karyawan yang bekerja pada tempat Resto.

Resto di tempat Wisata Pacet Mini Park ini memang terdapat beberapa masalah diantaranya pengunjung yang ingin datang ke Resto perlu memesan makanan dalam waktu yang lama dan harus dicatat secara manual permintaan makanan maupun minuman dari pengunjung dan belum lagi kalau pengunjung ingin menambah lagi pesanan dan perlu mencatat ulang itu akan menambah pekerjaan yang semakin banyak yang menghambat sistem kerja semakin lama.

Maka dari itu diusulkan oleh Bapak Basroni Rachmad selaku Manajer Operasional untuk menemukan solusi dari itu semua supaya pengunjung merasa terbantu dan menjadi pelayan Resto yang menjadi cepat, tepat, dan akurat. Oleh karena itu, lahirlah sebuah solusi atau ide yang dapat memudahkan Resto dalam bentuk pemesanan makanan maupun minuman dengan pemanfaatan dan bantuan Teknologi *QR Code* yang terhubung langsung dengan *handphone android* milik pengunjung, sehingga pemesanan dengan bantuan Teknologi *QR Code* menjadi

mudah dan cepat. Teknologi *QR Code* disediakan di atas semua meja yang ada di Resto sebagai sistem order.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas didapatkan rumusan masalah:

1. Bagaimana mempermudah dan mempercepat kinerja operasional di Resto pada Wisata Pacet Mini Park?
2. Bagaimana membuat sistem yang berjalan dengan Teknologi *QR Code* yang sesuai dengan hasil yang diharapkan?

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka dari itu penulis membatasi batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya berfokus pada sistem pemesanan yang ada di Resto pada Wisata Pacet Mini Park.
2. Sistem menggunakan Scan *QR Code*
3. Sistem di terapkan pada Resto pada Wisata Pacet Mini Park.

### **1.4. Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu mengatasi permasalahan yang ada di Resto Wisata Pacet Mini Park, diantaranya:

1. Membuat Aplikasi Manajemen Resto pada Wisata Pacet Mini Park
2. Membuat sistem yang berjalan dengan Teknologi *QR Code*.

### **1.5. Manfaat**

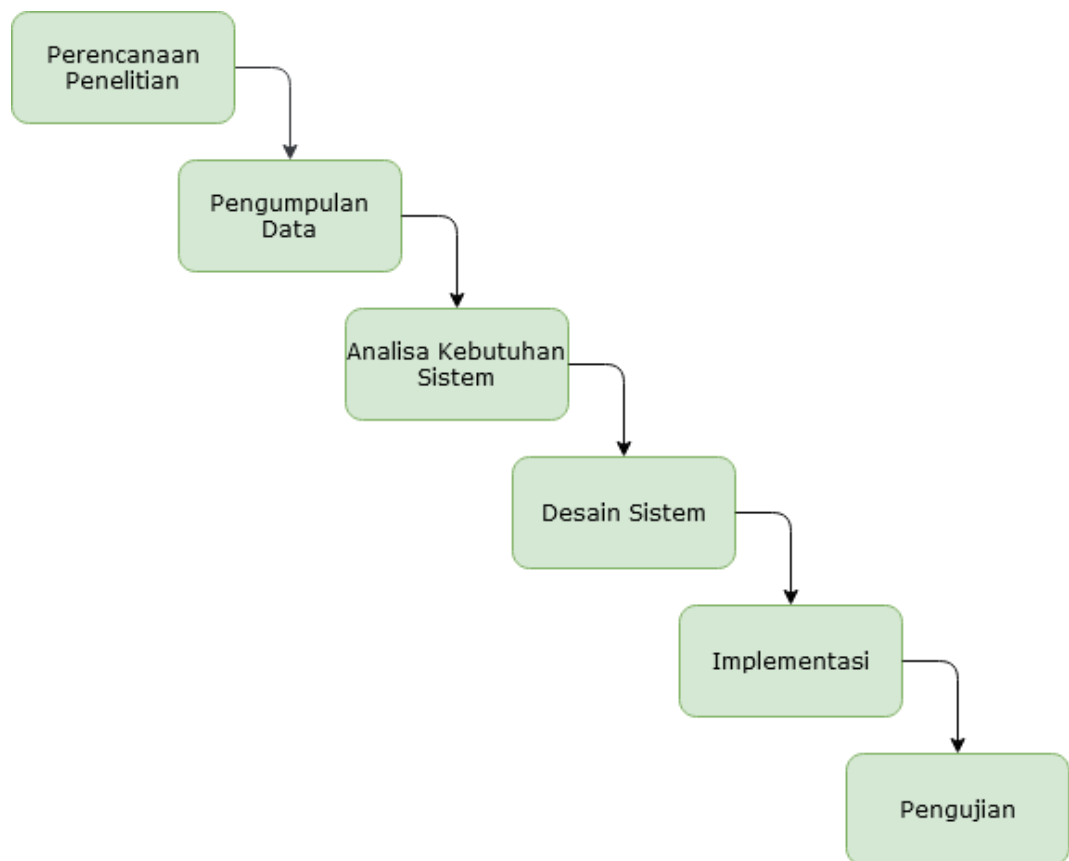
Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Memudahkan Pengunjung yang ada di Resto pada Wisata Pacet Mini Park dalam melakukan reservasi.
2. Memberikan kemudahan informasi status pesanan antara pengunjung, bagian dapur, dan kasir.
3. Mengatasi situasi di mana pesanan memakan waktu terlalu lama karena terlalu banyak pengunjung yang menunggu untuk memesan.

4. Pengurangan dampak lingkungan karena penggunaan kertas di masa mendatang
5. Untuk membuat revolusi terbaru pada Resto dimana pengunjung memesan dengan cara men-*scan barcode* dengan menggunakan *android*.

### 1.6. Metodologi Penelitian

Pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Waterfall. Tahapan-tahapan dalam membangun sistem menggunakan metode Waterfall sebagai berikut:



Gambar 1.1 Metode Waterfall

#### 1.6.1. Perencanaan Penelitian

Pada tahap awal ini dilakukan perencanaan penelitian yang akan dilakukan di tempat Wisata Pacet Mini Park Kabupaten Mojokerto pada tanggal 18 November 2020.

### **1.6.2. Pengumpulan Data**

#### 1. Observasi

Observasi penelitian ini dilakukan di lokasi penelitian yang berlokasi di Wisata Pacet Mini Park. yang beralamat di jalan raya Pacet Desa Warugunung, kabupaten Mojokerto. Dan obeservasi penelitian dilakukan pada tanggal 25 November 2020.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara tatap muka dengan narasumber yaitu dengan Bapak Basroni Rachmad selaku Manajer Operasional. Sehingga Bapak Rachmad mengusulkan kepada peneliti bahwa ada suatu kendala pada Resto, dengan itu kepada kami beliau menawarkan pembuatan Aplikasi Manajemen Resto di kawasan Wisata Pacet Mini Park. Aplikasi itu berupa pemesanan dengan teknologi *QR Code*.

### **1.6.3. Analisis Kebutuhan Sistem**

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan sistem. Yang menjelaskan apa saja kebutuhan sistem yang akan dibuat.

### **1.6.4. Desain Sistem**

Adalah tahapan pengumpulan hasil analisa yang kemudian dilakukan perancangan seperti apa sistem yang akan dibuat dan bagaimana antarmuka untuk setiap kegiatannya.

### **1.6.5. Implementasi**

Pada tahap selanjutnya implementasi mengubah desain sebelumnya diubah ke bentuk bahasa pemrograman.

### **1.6.6. Pengujian**

Pada tahap pengujian dilakukan penyesuaian terhadap sistem apakah sesuai dengan tujuan pembuatan dan dilakukan uji testing apakah ada kesalahan atau *error* pada sistem yang dibuat. Dalam pengujian peneliti menggunakan metode *blackbox*.

## **1.7. Sistematika Penulisan**

Adapun Sistematika Penulisan Skripsi ini terdiri atas:

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penulisan, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II           KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan tentang penelitian terdahulu dan konsep dasar teori-teori penunjang untuk dijadikan pedoman dalam menganalisis sistem dan perancangan sistem.

### **BAB III          PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan berisikan tentang mulai analisis sistem lama dan analisis sistem usulan, perancangan database serta antarmuka.

### **BAB IV          PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI**

Bab ini berisikan tentang definisi dari implementasi Aplikasi Manajemen Resto Pada Wisata Pacet Mini Park, beserta tampilan dari setiap antarmuka yang di implementasikan dan pengujian sistem.

### **BAB V            PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian dan permohonan saran untuk pengembangan sistem yang sudah dibuat.