

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Percepatan teknologi masa kini sangat pesat berkembang dari hari ke hari tanpa pernah bisa berhenti. Di lain sisi, perkembangan teknologi juga bisa berpengaruh buruk bagi masyarakat karna ke(tidak)simbangan pemikiran positif, bahwa teknologi di rancang untuk membantu setiap manusia, contohnya berkomunikasi dengan kerabat yang lama tidak berjumpa, menemukan informasi masa kini, memesan makanan dengan media online, belanja online dan lain – lainnya.

Menurut hasil survei APJII (www.apjii.or.id), sepanjang tahun 2014 bahwa usia pengguna internet di Indonesia berusia 18 – 25 tahun, yaitu sebesar hampir setengah dari total jumlah pengguna internet di Indonesia (49%). Artinya, dapat dikatakan bahwa segmen pengguna internet di Indonesia adalah mereka yang termasuk ke dalam kategori generasi milenial atau “digital natives”. Digital natives adalah generasi yang lahir setelah tahun 1980, ketika internet mulai dipergunakan masyarakat secara luas [1].

Menurut Ketua Umum LDII PROF DR Abdullah Syam, Msc menyebut membajirnya informasi di dunia maya harus disikapi dengan bijak. Internet yang awalnya untuk peryukuran informasi, baik suara maupun data, seharusnya bisa membantu manusia dalam beraktivitas. Persoalanya, di internet informasi seperti

tanpa batas dan tanpa saringan. Semua orang berhak mengisi informasi. Badan Pusat Statistik (BPS) menyodorkan data pengguna internet mencapai 71,19 juta pada 2013. Angka ini terus meningkat dari tahun ke tahun. Fenomena di dunia maya ini memiliki imbas yang besar di dunia maya. Butuh gerakan nyata agar internet dimanfaatkan secara sehat dan produktif [2].

Menurut Indrajit (2015: 1), Mengemukakan bahwa sistem mengandung arti kumpulan – kumpulan dari komponen – komponen yang dimiliki unsur keterkaitan antara satu dengan yang lain. Menurut Jogianto (2015: 1) mengemukakan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen – elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian – kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang – orang yang betul – betul ada dan terjadi [Jeperson Hutahaean.2015.p4][3].

Mempromosikan usaha kepada masyarakat luas memang langkah yang efektif bagi dunia bisnis. Dalam hal ini tak hanya pebisnis yang mendapat keuntungan, tetapi juga konsumen. Pelaku bisnis mendapatkan keuntungan tinggi disisi lain konsumen dapat memenuhi kebutuhannya secara mudah dan cepat.

Organic Fried Chicken adalah salah satu rumah makanan cepat saji yang ada di Yogyakarta, yang menjual ayam goreng, kentang goreng, minuman dan lainnya. Selama ini dalam melakukan promosi, Organic Fried Chicken masih

menggunakan brosur dan media social sebagai alat promosinya. Dikarnakan sumber dayanya terbatas, dari pihak rumah makan cepat saji ini.

Rumah makan cepat saji ini juga sering menghadapi masalah dalam laporan rincian data pemesan. Dengan adanya website ini dapat diharapkan memudahkan komsumen melakukan pemesanan secara online dan dapat meningkatkan mutu pelayanan kepada konsumen. Atas dasar latar belakang inilah maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perancang sistem Pemesanan Online Untuk Organic Fried Chicken di Yogyakarta Berbasis Website”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang sistem e-menu untuk Organic Fried Chicken, sebagai alat promosi produk dan pemesanan online ?

1.3 Batasan Masalah

Agar hasil penelitian sesuai dengan harapan maka akan di buat batasan masalah, sebagai berikut.

1. Tidak membahas tentang keamanan sistem.
2. Metode analisis yang digunakan adalah analisis SWOT.
3. Perancangan e-menu menggunakan framework CI v3 dan Bootstrap v3.3.6 sebagai perancangan tampilan website.
4. Database menggunakan MySQL versi 5.6.21.
5. Menggunakan software Adobe Photoshop CS 6 untuk tool editor gambar.
6. Penelitian dilaksanakan di Organic Fried Chicken Yogyakarta.

7. Metode perancangan menggunakan metode aliran data terstruktur, dimana tools yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*).
8. Tahap penelitian sampai tahap uji.
9. Menggunakan XAMPP v5.5.19
10. Perancangan UML menggunakan Browser Mozilla Fire Fox dengan mengakses Draw.io

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dilakukan agar mempromosikan makanan maupun minuman yang ada di Organic Fried Chicken Yogyakarta, adapun harapannya dapat meningkatkan penjualan dan mempermudah pembeli dalam pemesanan secara online.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan, sebagai berikut.

1. Sebagai sarana promosi kepada pembeli, apa saja makanan dan minuman yang ada di Organic di Fried Chicken, Yogyakarta.
2. Sebagai media pemesanan makanan dan minuman secara online kepada pembeli.
3. Syarat kelulusan dan mendapatkan gelar S1 komputer pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan, sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan 2 cara yaitu:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan di tempat penelitian untuk mengumpulkan data – data dan informasi dari Owner Organic Fried Chicken tentang segmentasi pasar yang ditentukan.

2. Observasi

Pada metode observasi, yang di dilakukan adalah pengumpulan data nama dan harga yang ada di Organic Fried Chicken. Dengan cara melakukan pencatatan langsung di tempat penelitian pada Organic Fried Chicken, Yogyakarta.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan, sebagai berikut.

1. Metode yang digunakan adalah analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats*).
2. Analisis kebutuhan sistem :
 - a) Analisis kebutuhan fungsional.
 - b) Analisis kebutuhan non fungsional.
3. Analisis kelayakan sistem :
 - a) Analisis kelayakan teknis.
 - b) Analisis kelayakan Operasional.
 - c) Analisis kelayakan hukum.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah model UML (*Unified Modeling Language*), dengan beberapa simbol yang ada di dalamnya, antara lain.

1. Use Case.
2. Activity Diagram.
3. Class Diagram.
4. Sequence Diagram.

1.5.4 Metode Pengembangan

pada metode pengembangan dalam pembuatan sistem adalah menggunakan metode *Prototyping*, tahapan sebagai berikut.

1. Pengumpulan kebutuhan.
2. Perancangan.
3. Evaluasi prototype.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan, sebagai berikut :

1. *Content Testing*

Pengujian konten merupakan cara pengujian dengan melihat konten dan memastikan tidak adanya kesalahan informasi.

2. *Compatibility Testing*

Pengujian kesesuaian bertujuan untuk melihat kesalahan akibat perbedaan konfigurasi client seperti perbedaan penggunaan browser, plugin yang dipakai, kecepatan komputasi client.

3. *Component-level Testing*

Pengujian Component-level testing merupakan Pengujian yang berfokus pada serangkaian tes yang mencoba untuk mengungkap kesalahan dalam fungsi web aplikasi.

4. *Navigation Testing*

Navigation testing bertujuan untuk menguji navigasi yang berhubungan dengan link-link yang terdapat didalam web.

5. *Configuration Testing*

Configuration testing bertujuan untuk melakukan pengujian pada sistem operasi, browser, sistem perangkat keras dan perangkat lunak pendukung pada sistem ini.

6. *User Interface Testing*

Pengujian antarmuka bertujuan untuk mengetahui apakah interface yang dibuat mudah dipahami oleh pengguna

1.6 **Sistematika Penulisan**

Laporan karya tulis ini terdiri – dari 5 bab, dimana masing – masing mempunyai penjelasannya. Penjelasan dari setiap babnya sebagai berikut.

1.6.1 **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka, dasar – dasar teori, metode analisis yang digunakan dan langkah - langkah dari pengembangan sistem.

1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas perancangan sistem yang dibangun meliputi tinjauan umum, analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis perancangan sistem dan perancangan *user interface*.

1.6.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang tahap – tahap pembuatan sistem dari perancangan hingga dengan implementasi program.

1.6.5 BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi saran dan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan .