

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer yang begitu cepat, tidak terlepas dalam kehidupan pada saat sekarang ini dan teknologi komputer juga bukan merupakan hal yang asing disemua aspek kepentingan dalam kehidupan modern saat sekarang ini. Perkembangan teknologi dalam dunia komunikasi sangatlah besar, banyak orang yang memanfaatkan ataupun memakai perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu, efisiensi dan masih banyak lagi.

Kecanggihan otak manusia telah mampu menciptakan suatu media yang mampu memacu kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan itu sendiri. Itu semua tidak terlepas dari faktor pendidikan. Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam menuju gerbang persaingan global. Banyak Aktivitas manusia yang berhubungan dengan sistem informasi. Tidak hanya di negara-negara maju, seperti dikantor, dipusat perbelanjaan dan bahkan dirumah. Tidak dapat dipungkiri lagi, dari tahun ketahun perkembangan didunia teknologi informasi berkembang secara signifikan, tapi masih cukup banyak juga yang belum mengenalnya bahkan masih terbilang atau menyebutnya suatu yang baru.

Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak yang sangat besar dalam mempelajari dan menguasai ilmu pengetahuan yang diinginkan, tidak hanya digunakan dalam bidang informatika tetapi juga dalam semua bidang ilmu pengetahuan seperti bidang bisnis, bidang psikologi, bidang industri, pendidikan, perbankan, kesehatan, pemerintah maupun penelitian. Dalam dunia perdagangan,

keberadaan teknologi informasi sangatlah penting untuk kelancaran, serta memberikan suatu nilai tambah untuk suatu kemajuan pada bidang tersebut, sistem informasi khususnya sangatlah dibutuhkan pada bidang tersebut yaitu transaksi jual beli yang dilakukan untuk mempermudah dan menghemat waktu.

Persaingan dalam usaha rumah makan ini menyebabkan peningkatan pelayanan terhadap konsumen harus ditingkatkan, salah satunya dalam hal pemesanan. Kebanyakan pelanggan akan tidak mau mengantri, oleh sebab itu perlu dibuat suatu sistem yang bisa memesan secara tidak langsung atau online.

Berdasar adanya masalah tersebut penulis membuat judul skripsi "SISTEM TRANSAKSI PEMESANAN MENU LESEHAN GUDEG IBU KOTA YOGYAKARTA"

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, rumusan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana membangun sistem pemesanan menu makanan di gudeg ibu kota?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis melakukan batasan terhadap masalah yang ada, dengan tujuan agar tidak terjadi penyimpangan terhadap permasalahan yang ada. Batasan-batasan tersebut yaitu sebagai berikut :

- 1) Perancangan program aplikasi sistem ini menggunakan php dan database mysql.

- 2) Sistem ini dapat diakses oleh konsumen, dan User Admin Perusahaan.
- 3) Tidak melakukan analisis keamanan sistem secara rinci hanya sebatas username dan password.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah:

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Strata di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta kedalam aplikasi nyata secara praktek.
3. Membuat sistem yang membantu agar dapat memudahkan pelanggan dalam memesan makanan.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta, Menambah koleksi pustaka terutama pustaka tugas akhir.
2. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang penting pengetahuan pemesanan dengan internet.
 - b. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang pengembangan aplikasi web.
 - c. Menambah pengalaman dan menjadi media penuangan konsep maupun ide, sehingga dapat meningkatkan kompetensi di bidang teknologi informasi.
3. Bagi Masyarakat

Media portal yang dikembangkan jika diimplementasikan dapat menjadi sumber informasi bermanfaat bagi masyarakat tentang pemesanan online.

1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode wawancara

Melakukan wawancara langsung kepada pemilik perusahaan agar mendapat informasi secara terperinci.

2. Metode Observasi

Yaitu pengamatan langsung ditempat penelitian terhadap obyek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan laporan skripsi.

3. Metode kepustakaan

Belajar dari buku-buku untuk menunjang dan melakukan proses pembuatan web, guna memperoleh hasil yang optimal supaya kekeliruan atau kekurangan dapat dihindari seminimal mungkin. Selain itu, juga sebagai refrensi bagi penyusun skripsi ini.

1.7. Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini sebagai laporan akhir penelitian ini disusun menurut sistematika penulisan berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang menjelaskan beberapa pengertian, konsep dasar serta beberapa hal yang berhubungan dengan judul yang penulis angkat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas mengenai rencana analisis, desain sistem serta testing atau pengujian yang diperlukan untuk mendukung hal tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang penerapan dan pembahasan dari sistem yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran-saran dari penulis.