

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan akan informasi sangat meningkat seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat dan menghasilkan inovasi – inovasi baru yang senantiasa terus berkembang ke arah yang lebih baik. Pemesanan menu secara manual seakan memperlambat proses pemenuhan kebutuhan konsumen sehingga keputusan yang seharusnya cepat dilayani dengan baik dan cepat justru menjadi menghabiskan banyak waktu untuk memprosesnya.

Teknologi komputer hadir dengan berbagai kemampuan sebagai jawaban atas permasalahan yang sedang dihadapi. Penggunaan sistem komputer mengakibatkan pemesanan menu yang sebelumnya manual dapat diselesaikan lebih baik dan lebih cepat.

Salah satu aspek yang dapat dilihat pada revolusi teknologi informasi ialah pada aktifitas pemesanan menu. Aktifitas yang semula dikerjakan secara manual, secara perlahan-lahan mulai digantikan oleh piranti teknologi informasi berupa komputer. Tentu saja dengan berpindahya aktifitas yang masih manual ke digital atau komputerisasi memberikan nilai tambah bagi pengguna sistem pemesanan itu sendiri. Keunggulan sistem komputerisasi dibanding dengan manual diantaranya adalah kapasitas penyimpanan yang besar, dapat memproses data dengan jumlah data yang banyak dengan waktu yang relatif singkat serta akurat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna informasi.

Sistem Pemesanan pada discovery cafe saat ini masih dikelola secara manual. Hal ini menyebabkan lambatnya proses yang dilaksanakan dan berdampak pula terhadap kepuasan konsumen yang dilayani. Misalnya saja pemesanan makanan dan minuman menggunakan sistem manual. Pembeli datang, kemudian memesan makanan dan minuman lewat pelayan dimana pesanan ditulis pada sebuah kertas. Berdasarkan ukuran waktu, jelas hal ini tidak efisien. Apalagi jika pembeli ingin menambah pesannya, konsumen harus memanggil pelayan untuk memesan kembali, sehingga akan semakin lama waktu yang diperlukan untuk menyiapkan menu-menu yang telah dipesan. Hal ini tentu saja mengakibatkan banyaknya waktu yang terbuang, tidak efektif dan efisiennya yang ada di Discovery Cafe Yogyakarta.

Pelayanan yang selama ini dilakukan secara manual dapat di atasi dengan adanya sistem pemesanan baru yang dapat membantu memperlancar proses pengolahan dan pelayanan transaksi. Dengan adanya masalah tersebut, penulis terdorong untuk mengadakan penelitian tentang sistem informasi pemesanan yang diharapkan dapat mendukung pelayanan terhadap konsumen. Oleh karena itu, dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul **“Membangun Sistem Pemesanan Makanan & Minuman Berbasis Web Pada Discovery Cafe Yogyakarta”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah disebutkan tadi, penulis merumuskan sebagai berikut :

Bagaimana membuat sistem pemesanan makanan dan minuman pada Discovery Cafe Yogyakarta yang masih menggunakan cara manual ?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi informasi sangat luas, sesuai fungsi penerapannya masing-masing dibidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

- a. Sistem pemesanan ini ditujukan pada pihak Discovery Cafe Yogyakarta, khususnya pada bagian pemesanan itu sendiri.
- b. Penulis menggunakan bahasa PHP dan MYSQL dalam pembuatan sistem pemesanan ini.
- c. Software atau perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem pemesanan :
 - Sistem Operasi Mac OS X Snow Leopard 10.6.8.
 - MAMP PRO 1.9.6.1.
 - Adobe Dreamweaver CS 4.
 - Adobe Photoshop CS 4.

1.4 Tujuan Penelitian

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk:

- a. Sebagai syarat utama untuk menyelesaikan program study kelulusan Strata-1 Sistem Informasi “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Merancang sistem pemesanan yang lebih baik untuk diterapkan pada Discovery Cafe Yogyakarta.
- c. Menentukan masalah dan memberikan penyelesaian yang efektif dan efisien.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1.5.1 Bagi Penulis

- Melakukan penelitian untuk bahan penulisan skripsi.
- Belajar menerapkan teori-teori yang telah didapat selama dibangku perkuliahan .
- Mengamalkan ilmu yang sudah penulis pelajari dan peroleh di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Untuk menambah pengetahuan serta wawasan untuk dapat mengetahui sistem pemesanan.
- Memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komputer pada jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Cafe

- Dapat membantu bagian pemesanan makanan dan minuman dalam pemesanan konsumen.
- Dapat mempercepat kinerja bagian pemesanan karena lebih efektif dan efisien.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metode-metode yang dilakukan dalam pengumpulan data sebagai sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut:

1.6.1 Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data dan informasi kegiatan atau aktivitas yang di lakukan di Discovery Cafe Yogyakarta.

1.6.2 Metode Wawancara

Yaitu proses pengumpulan data, dengan cara mewawancarai Vita Agus yang sebagai General Manager pada Discovery Cafe Yogyakarta secara langsung yang menjadi sumber informasi dalam mendapatkan data berupa sejarahnya berdirinya Discovery Cafe Yogyakarta & rancangan sistem yang diperlukan Discovery Cafe Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah yang di teliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi berbagai acuan dan bahan-bahan yang mendukung pokok pembahasan skripsi, meliputi definisi sistem, karakteristik sistem, konsep arsitektur sistem, konsep pemodelan sistem, konsep basis data, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan tentang tinjauan umum. Tahap-tahap analisis, yaitu analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan informasi, kebutuhan pengguna, dan analisis kelayakan sistem yang terdiri dari kelayakan teknologi, kelayakan hukum, kelayakan operasional. Tahap-tahap perancangan sistem yaitu perancangan proses, perancangan basis data, perancangan interface.

