

## **BAB I** **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Warung makan merupakan tempat untuk menikmati makanan dan minuman, tidak sedikit pula orang-orang datang untuk bersantai dan minum-minum . Seiring berjalannya waktu di kabupaten Sleman sudah banyak Warung makan yang berdiri salah satunya Warung Makan Melani yang berdiri sejak 27 Maret 2017, tepatnya di Jl. Tambakboyo No.54A, Dero, Condong catur, Kec. Depok, Sleman, Yogyakarta.

Proses pemesanan menu di Warung Makan Melani sendiri masih menggunakan sistem pemesanan menu secara manual, dimana proses pemesanan menu harus melalui beberapa tahap, seperti masih menggunakan kertas dan pena pada saat pemesanan sehingga sangat memungkinkan terjadi kesalahan baik dalam proses pemesanan, pengantaran makanan bahkan pada saat proses pembayaran.

Dari permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk merancang sebuah aplikasi pemesanan makanan berbasis website menggunakan metode *Waterfall* dengan notasi pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) PHP sebagai bahasa pemrograman dan *mySQL* sebagai database dengan menggunakan framework *Codeigniter*. Harapannya hasil dari penelitian ini dapat mempercepat kerja admin dan customer dalam menjalankan transaksi dan rekap data secara akurat, jelas, dan efisien.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang masalah seperti di 1.1, Adapun yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Apakah aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada warung makan melani berbasis web yang dikembangkan dengan metode *waterfall* dapat mempermudah layanan pemesanan ?
2. Seberapa segi kemudahan yang diperoleh dengan penggunaan aplikasi pemsanan makanan dan minuman warung makan melani ?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem tidak menyediakan layanan pembayaran elektronik, pembayaran dilakukan secara manual yaitu setelah pemesanan.
2. Sistem hanya fokus pada pemesanan makanan dan informasi menu dan harga.
3. Objek penelitian ini adalah warung makan melani.
4. Pelayanan take away masih dilayani secara manual.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

1. Mengembangkan aplikasi pemesanan menu berbasis web pada warung makan melani dengan menggunakan metode *Waterfall* untuk mempermudah layanan pemesanan. .
2. Menghasilkan aplikasi yang memudahkan pemesanan makanan dan minuman warung makan melani.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah customer dalam pemesanan.
2. Mempermudah pemilik dalam mengelola administrasinya.
3. Menghindari kesalahan pemesanan pada menu.
4. Menampilkan informasi yang akurat mengenai semua menu makanan dan minuman yang tersedia di daftar menu
5. membantu bagian kasir dalam proses perhitungan biaya

### 1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan secara berurutan lalu dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan.

**BAB III METODE PENELITIAN**, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, Bagian ini berisi tentang implementasi dan pembahasan dalam pembuatan aplikasi, ujicoba serta penerapan serta evaluasi aplikasi.

**BAB V PENUTUP**, Pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan dan saran dari keseluruhan laporan skripsi, yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Pada Warung Makan Melani.

