

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dari waktu ke waktu terus meningkat pesat. Melihat perkembangan tersebut sangat mendorong manusia untuk hidup secara lebih praktis dan mudah. Segala sesuatu kemudahan ingin dicapai untuk bisa menemukan pada setiap tindakan dalam segala bidang. Ditambah lagi saat ini perkembangan perekonomian dunia serta usaha perdagangan yang sangat pesat menjadikan teknologi informasi sebagai kebutuhan yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya berbagai aktivitas demi tercapainya tujuan yang diinginkan dalam dunia usaha.

Proses pemesanan makanan pada suatu *cafe* merupakan salah satu hal yang penting dalam bisnis *cafe*. Proses pemesanan tersebut dapat dilakukan baik secara langsung di dalam *cafe* maupun secara tidak langsung dilokasi tempat pelanggan berada. Pencatatan pesanan pelanggan secara langsung dilokasi *cafe* biasanya dapat dilakukan dengan menggunakan alat tulis seperti bolpoint dan kertas atau menggunakan computer atau laptop.

Dalam hal ini penulis tertarik untuk membuat aplikasi pemesanan makanan pada Mc Bee Rumah Mochi di Yogyakarta berbasis *web* dengan memanfaatkan jaringan internet yang ada di area *cafe* tersebut. Aplikasi ini juga bisa digunakan untuk mempromosikan produk baru yang ada di *cafe* tersebut kepada pelanggan Mc Bee Rumah Mochi. *Web* pemesanan ini diperuntukkan untuk pelanggan atau pembeli yang membawa laptop sendiri. Ini memudahkan

pelanggan tersebut, karena ketika mereka ingin memesan makanan atau minuman maka mereka tidak perlu meninggalkan laptopnya di meja. Tentu saja akan sangat menghawatirkan bagi pelanggan bila mereka meninggalkan laptopnya, apa lagi bila pelanggan tersebut tidak membawa teman. Berdasarkan alasan tersebut dipilihlah jaringan internet dan *web* sebagai media untuk pemesanan makanan di rumah mochi tersebut. Disini penulis mencoba membuat aplikasi pemesanan makanan sederhana sesuai dengan judulnya "***Aplikasi pemesanan makanan di Me Bee Rumah Mochi Berbasis Web di Yogyakarta***".

1.2. Rumusan Masalah

Dalam penulisan ilmiah ini terdapat masalah-masalah yang dapat diidentifikasi oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana memaksimalkan penyampaian informasi tentang produk yang tersedia di Me Bee Rumah Mochi kepada para *customer*?
2. Bagaimana suatu aplikasi pemesanan berbasis *web* untuk mempermudah pemesanan menu makanan dan minuman yang tersedia di Me Bee Rumah Mochi?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah di dalam penulisan ilmiah ini sebagai berikut :

1. Pesanan hanya bisa dilakukan menggunakan laptop, *smartphone* dan *tablet pc* yang *support* dengan *wifi*.
2. Aplikasi ini hanya bisa melayani pemesanan makanan yang ada di Me Bee Rumah Mochi.
3. Hanya bisa melayani pemesanan di area *cafe* tersebut.

4. Metode pembayaran dilakukan secara cash kepada *customer service* ketika mengantarkan pesanan.
5. *Customer service* mengetahui tempat duduk / meja yang masih kosong.
6. Setiap konsumen yang masuk ke dalam *cafe* terlebih dahulu minta nomor meja, *user* dan *password* kepada admin .
7. Konsumen dapat melakukan pemesanan setelah melakukan *login* terlebih dahulu.
8. Setiap konsumen yang akan meninggalkan *cafe* harus mengembalikan nomor meja yang telah diberikan oleh admin.
9. Di setiap meja terdapat informasi cara untuk melakukan pemesanan menu makanan menggunakan *website* ini.
10. Satu pengunjung atau satu kelompok pengunjung hanya diberikan satu *user* dan *password* untuk *login* pada saat *ceckout* pemesanan.
11. Bila dalam satu kelompok konsumen tidak ada yang membawa laptop maka pemesanan menggunakan media alat tulis kemudian admin menginputkan data pesanan kedalam sistem dengan *login* sebagai *user*, untuk menghindari duplikasi data transaksi.
12. Apabila admin lupa *password* harus menghubungi programmer untuk mengubah *password*.

1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan ilmiah ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis bisa menerapkan dan mempraktekkan teori yang didapat selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Perancangan aplikasi pemesanan berbasis *web* pada Mc Bee Rumah Mochi dalam memberikan gambaran tentang cara pembuatan *website* sederhana sebagai salah satu sarana pemesanan dengan maksud untuk mempermudah pelanggan dalam hal pemesanan makanan.
3. Pemilik Mc Bee atau admin dapat dengan mudah *update* menu makanan dan minuman terbaru kedalam aplikasi tersebut.
4. Pemilik Mc Bee dapat dengan mudah melakukan analisis penjualan atau transaksi dalam periode waktu tertentu.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penulisan ilmiah ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa :
 - Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis yang berguna untuk membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
 - Meningkatkan kreatifitas dalam menciptakan suatu karya ilmiah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai solusi dalam dunia internet.

- Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.
2. Bagi Akademik :
- Menambah khasanah pustaka STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan di masa yang akan datang antara teori-teori yang diberikan dalam kurikulum dan yang dibutuhkan dilapangan kerja.
 - Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan objek penelitian terkait yaitu Mc Bee Rumah Mochi.
3. Bagi Objek Penelitian :
- Bagi objek penelitian dapat mempermudah melayani pemesanan menu makanan dan minuman sehingga lebih efektif dan efisien.
 - Memberikan kemampuan serta kesempatan lebih untuk bisa bersaing dalam dunia bisnis yang telah memasuki era teknologi informasi.

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ilmiah diperlukan suatu sistematika penulisan yang baik dan benar. Adapun sistematika penulisan tersebut dikelompokan dalam lima bab yang terdiri atas :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan teori yang digunakan untuk penulisan ilmiah ini diantaranya pengertian *website* dan dasar-dasar HTML, pemrograman berbasis *web* menggunakan PHP, pemrograman berbasis *web* menggunakan PHP, dan perancangan basis data menggunakan MYSQL.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang penjelasan masalah yang berkaitan dengan perancangan aplikasi penjualan berbasis *web* pada butik menggunakan pemrograman PHP dan database MYSQL.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang penyajian hasil-hasil pengolahan data dan pembahasan dari pengolahan data yang ada.

BAB V PENUTUP

Berisi pemaparan singkat tentang kesimpulan dari hasil penelitian. Dan berisi saran yang direkomendasikan bagi pengembangan (penelitian) selanjutnya agar hasil yang diperoleh lebih optimal dan kekurangan-kekurangan yang ada dalam penelitian ini dapat diperbaiki.