

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi yang sangat pesat telah banyak memberikan manfaat dalam kehidupan, diantaranya adalah komputer, internet, bahkan alat telekomunikasi yang semakin canggih. Dengan adanya ketiga elemen tersebut, manusia telah dipermudah dalam mengakses data, mengolah data, juga dalam berkomunikasi yang tidak lagi dibatasi oleh jarak dan waktu bahkan tempat yang jauh sekalipun.

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar pada bidang teknologi informasi dan telekomunikasi. Munculnya berbagai macam aplikasi memberikan peningkatan dalam suatu pekerjaan, baik yang bersifat *mobile*, *desktop based* dan *web based*. Pemilihan *web based* untuk salah satu pengembangan aplikasi selain mudah dalam pengoperasiannya, dan juga sifat dari *web based* sendiri yang fleksibel menjadi salah satu alasannya.

DE Angkringan merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang kuliner. Menu yang disajikan juga beragam seperti siomay, sosis, bakso goreng, dan lain sebagainya. Hal itu bertujuan untuk menarik perhatian pelanggan. Dalam proses pemesanan, pelanggan akan mencatat pesannya melalui kertas kemudian diberikan kepada pelayan. Setelah itu barulah pelayan menyampaikan pesan tersebut ke bagian dapur. Pelayan juga akan mengantar pesanan tersebut dari bagian dapur ke pelanggan dan untuk pembayaran bisa dilakukan diawal saat memesan atau diakhir saat selesai makan.

Pelanggan yang datang ke DE Angkringan terbilang banyak dengan rata-rata 30-50 orang per hari. Dengan banyaknya pelanggan maka juga akan banyak transaksi yang akan terjadi. Dalam melayani banyaknya pelanggan tersebut, pelayan dituntut kerja cepat dan terkadang menjadi kebingungan karena tekanan yang terjadi saat itu dan cenderung melakukan kesalahan seperti salah dalam pembacaan dan penulisan pesanan, penyajian yang menjadi lambat, dan pesanan

yang lupa disajikan. Pemilik DE Angkringan menyadari bahwa jika hal itu terus terjadi maka lambat laun akan memberikan dampak buruk terhadap usahanya.

Melihat permasalahan tersebut, DE Angkringan membutuhkan suatu sistem yang dapat melakukan proses pemesanan menu dengan cepat serta mudah diakses oleh pelanggan dan pelayan. Maka dari itu, penulis menawarkan sebuah solusi yaitu perancangan sistem informasi pemesanan berbasis *website* menggunakan metode *waterfall*. *Website* menjadi basis dari sistem dikarenakan sebuah *website* dapat diakses dengan mudah serta kapanpun dan dimanapun selama ada koneksi internet. Dengan itu pelayan dan pelanggan juga akan dipermudah dalam penggunaan sistem tersebut.

Pembuatan sistem pemesanan menu berbasis *Website* untuk DE Angkringan akan memudahkan proses pemesanan oleh pelanggan, karena pelanggan dapat melakukan pemesanan melalui sistem dan pelayan akan menerima semua daftar pesanan melalui sistem tersebut. Peluang terjadinya kesalahan saat proses pemesanan akan berkurang dengan adanya sistem ini. Pelanggan juga akan terhubung langsung dengan bagian dapur melalui sistem tersebut sehingga informasi tentang makanan yang tersedia ataupun yang sudah habis bisa langsung diketahui oleh pelanggan. Selain itu juga terhubung dengan bagian kasir sehingga mempermudah dalam pembayaran dan meminimalisir penggunaan kertas.

Basis dari sistem informasi ini yaitu *website* dikarenakan *website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia. *Website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna Internet. Pengguna Internet semakin hari semakin bertambah banyak, sehingga hal ini adalah potensi pasar yang berkembang terus [1].

Metode *Waterfall* menjadi metode yang akan digunakan dalam pengembangan sistem dikarenakan kelebihan dari metode *waterfall* itu sendiri yaitu kualitas dari sistem yang dihasilkan akan baik karena pelaksanaannya dilakukan secara bertahap. Metode *waterfall* cocok digunakan untuk proyek pembuatan sistem baru dan juga pengembangan sistem atau perangkat lunak yang berskala besar [2].

Berdasarkan permasalahan dimana pelayan yang cenderung melakukan kesalahan pada saat terdapat banyak pelanggan maka DE Angkringan membutuhkan adanya pembuatan sistem pemesanan menu berbasis *Website* yang mampu melakukan proses pemesanan menu dengan cepat dan mudah diakses oleh pelanggan dan pelayan serta diharapkan menjadi solusi dari permasalahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan sistem informasi pemesanan menu berbasis *website* pada DE Angkringan yang mampu melakukan proses pemesanan menu dengan cepat serta mudah diakses oleh pelanggan dan pelayan?
2. Bagaimana mengembangkan sistem pemesanan menu berbasis *Website* pada DE Angkringan menggunakan metode *waterfall*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem ini penulis membatasi hanya pada kajian proses-proses berikut ini:

1. Ruang lingkup penelitian meliputi melakukan proses pemesanan menu oleh pelanggan, melakukan konfirmasi pembayaran oleh pelayan, dan melakukan perubahan status menu oleh bagian dapur.
2. Ruang lingkup pada pengembangan sistem yakni menggunakan metode *Waterfall* dengan tahapan *Requirement, Design, Implementation, dan Verification*.
3. Sistem yang dihasilkan berupa *Website*.
4. Sistem yang dirancang untuk proses pemesanan menu oleh pelanggan dan konfirmasi pembayaran oleh pelayan.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam penelitian adalah PHP dan HTML.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah

sebagai berikut:

1. Mengembangkan sistem informasi pemesanan menu berbasis *Website* pada DE Angkringan menggunakan metode *Waterfall*.
2. Pengembangan menghasilkan sistem yang dapat melakukan proses pemesanan menu oleh pelanggan dan konfirmasi pembayaran oleh pelayan.

1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan adanya manfaat dari penelitian ini yaitu dapat mengurangi tingkat kesalahan yang dilakukan oleh pelayan dalam proses pemesanan menu pada DE Angkringan melalui sistem pemesanan menu berbasis *Website*. Adapun manfaat bagi peneliti selanjutnya yakni penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi Studi Literatur dan Dasar Teori.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi Objek Penelitian, Alur Penelitian, Metode Penelitian, *Requirement*, dan *Design*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi *Implementation* dan *Verification*.

BAB V PENUTUP, berisi Kesimpulan dan Saran.