

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi ini, kemajuan teknologi telah berkembang pesat sehingga memudahkan seseorang untuk dapat memenuhi kebutuhan akan informasi dalam segala hal, salah satunya pada dunia bisnis. Salah satu teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah teknologi informasi. Dengan adanya teknologi informasi ini dapat digunakan oleh semua pelaku usaha untuk dapat menawarkan segala barang dan atau jasa yang mereka jalankan.

Dengan adanya kemajuan teknologi pula persaingan bisnis semakin ketat. Banyak perusahaan sudah menggunakan teknologi untuk memajukan usaha yang sedang dikembangkan. Teknologi dapat digunakan untuk mengelola ataupun memasarkan sebuah produk yang ditawarkan oleh suatu perusahaan.

Website merupakan halaman informasi yang berisi tulisan, gambar, animasi yang disusun secara terstruktur. Segala informasi yang disediakan melalui jaringan *internet*, dengan menggunakan jaringan *internet* maka *website* dapat di akses oleh seluruh pengguna *internet* di seluruh dunia. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk dapat memesan suatu tempat dengan mudah dan efisien adalah dengan cara pemesanan online. Pemesanan online ini kebanyakan dilakukan oleh orang yang sibuk dan tidak memiliki waktu untuk datang ke tempat usaha tersebut secara langsung. Guna memenuhi kebutuhan teknologi informasi maka pemilik

Rumah Makan menyediakan layanan yang dapat digunakan oleh pelanggan, sehingga pelanggan mendapatkan pelayanan yang baik dan pemilik Rumah makan tidak harus melayani secara bertatap muka dengan pelanggan.

Gubug Lor Ndeso adalah sebuah Rumah Makan yang bergerak dalam penjualan berbagai makanan dan dapat digunakan sebagai tempat nongkrong oleh anak-anak muda. Selama ini pelayanan dari Rumah Makan Gubug Lor Ndeso masih secara konvensional. Pelanggan yang ingin melakukan pemesanan tempat harus datang langsung ke Rumah Makan Gubug Lor Ndeso atau bercakap melalui telepon. Sebagai gambaran, setiap pemesanan akan memakan waktu 10 menit. Jika sedang ramai pelanggan tentunya harus mengantri dengan waktu yang cukup lama karena seorang pegawai hanya dapat melayani satu pemesanan, tentunya kondisi seperti itu akan membuat tidak nyaman pelanggan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis akan melakukan penelitian untuk mengatasi masalah-masalah yang ada. Dengan adanya penelitian ini diharapkan proses pemesanan tempat di Rumah Makan Gubug Lor Ndeso dapat lebih efisien.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana cara agar konsumen tidak perlu datang langsung ke Gubug Lor Ndeso jika akan melakukan pemesanan tempat?".

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem berupa website pemesanan tempat dan menu makanan.

2. Fitur yang disediakan adalah login box dan pemesanan tempat dan menu makanan.
3. Aplikasi berbasis *website* dibangun menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan PHP. Sedangkan untuk membuat database menggunakan PhpMyAdmin.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

A. Maksud

Berdasarkan dari permasalahan yang ada penelitian ini bermaksud untuk membangun *website* Rumah Makan Gubug Lor Ndeso.

B. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Membantu mempermudah proses pemesanan tempat dan menu makanan.
2. Membantu mempermudah pengolahan data pemesanan yang masuk.
3. Mempermudah pembuatan laporan pemesanan.

1.5 Manfaat Penelitian

A. Bagi Pembuat Aplikasi

1. Untuk mengimplementasikan ilmu yang didapat di Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Mampu memberikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang mengangkat tema serupa dari hasil penelitian ini.
3. Sebagai bahan skripsi untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

B. Bagi Pihak Rumah Makan Gubug Lor Ndeso

1. Memudahkan Pembeli saat melakukan pemesanan pada Rumah Makan

Gubug Lor Ndeso.

2. Menghemat waktu bagi pelanggan.
3. Memudahkan karyawan dalam mengolah data pemesanan.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Pada metode ini dilakukan pengumpulan data dengan mewawancarai pemilik Restoran Gubug Lor Ndeso mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian.

b. Metode Observasi

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung ke Rumah Makan Gubug Lor Ndeso terkait dengan proses pemesanan yang berlangsung dengan proses konvensional.

1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis dengan PIECES. Metode ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan serta ditemukan beberapa masalah utama yang terdapat pada sistem informasi penjualan ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan sistem ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum sistem yang akan dibuat. Pada metode perancangan ini, penulis membuat rancangan sistem yang terdiri dari bagan alir metode *WATERFALL*, *Data Flow Diagram* (DFD) untuk menggambarkan proses sistem, dan pemodelan data *Entity Relationship Diagram* (ERD) serta bagan alir *program Flowchart* (FLOWCHART).

1.6.4 Metode Pengujian

Tahap ini dilakukan dengan *whitebox testing* pada sisi pembuat dan *blackbox testing* pada sisi pengguna untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat dapat berjalan dengan baik atau masih membutuhkan perbaikan lebih lanjut.

1.6.5 Metode Pengembangan

Pada tahap ini metode pengembangan yang diterapkan menggunakan metode waterfall, yaitu metode yang pengerjaannya dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear, mulai dari analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program, dan penerapan program. Jadi jika tahap satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa ke tahap selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan secara umum tentang konsep dasar tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung dalam penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang hasil analisis dan desain aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan implementasi dari analisis dan rancangan sistem yang dibuat berupa desain modul disertai dengan prosedur pembuatan program dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang didapat dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang ditunjukkan pada pihak yang terkait untuk pengembangan sistem selanjutnya.

