

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangat pesat dan dapat dirasakan oleh masyarakat khususnya perkembangan internet. Perkembangan ini membuat masyarakat dapat mencari informasi secara cepat dan tepat. Salah satunya yakni mencari informasi yang dibutuhkan secara cepat dan tepat hanya dengan smartphone yang dimiliki. Penggunaan internet menjadi sebuah fasilitas pendukung dan bahkan sudah menjadi urat nadi dalam sebuah bisnis. Salah satu sarana bisnis dalam jaringan internet adalah e-commerce. Electronic Commerce (E-Commerce) adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. Dengan membawa keunggulan internet seperti bisa diakses dari manapun dan secara cepat dan akurat, maka tidak mengherankan jika sekarang banyak bisnis-bisnis dan perdagangan khususnya makanan yang menggunakan e-commerce berbasis website untuk memasarkan bisnisnya. [1]

Krisbar Susi adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang makanan. Krisbar Susi saat ini masih menggunakan sistem pemesanannya secara offline. Pemesanan secara offline atau langsung ditempat tidak efisien karena membutuhkan waktu yang lama. Untuk mempermudah melakukan pemesanan makanan, maka Krisbar Susi ingin menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dengan membuat sebuah sistem pemesanan secara online melalui website.

Di era digital ini, banyak sekali website khususnya website pemesanan makanan bermunculan yang menyajikan beragam informasi . Dari banyaknya informasi di website tersebut, belum tentu semuanya dapat memenuhi kriteria yang diinginkan oleh pengguna. Tidak jarang sebuah aplikasi berbasis web dirancang dengan baik, memiliki fungsionalitas yang tinggi, tetapi tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengguna juga tak jarang merasa bosan dengan tampilan website yang kurang menarik sehingga membuat pengguna malas untuk mengunjungi kembali website tersebut. Diperlukan sebuah tampilan yang baik dan menarik agar pengguna tidak merasa kesulitan dan juga agar pengguna tidak merasa bosan dalam menggunakan website tersebut. Selain dari sisi tampilan, pada proses desain sistem juga harus melihat dari sisi kebutuhan. Kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dari pengguna. Jangan sampai membuat desain interface sistem yang rumit, sehingga membuat pengguna kesulitan dalam menggunakan website tersebut.

Dari permasalahan tersebut maka Krisbar Susi Yogyakarta harus mampu menyesuaikan diri dalam penggunaan teknologi informasi. Krisbar Susi Yogyakarta dianggap harus mempunyai sebuah sistem informasi pemesanan yang berbasis website sehingga dapat memberikan informasi mengenai menu makanan yang ada dengan mengimplementasikan metode *User Centered Design (UCD)* dengan menggunakan ISO 9241-210 (2010). *User Centered Design (UCD)* adalah sebuah filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari sebuah proses pengembangan sistem. Teknik, metode, alat, prosedur dan proses yang membantu perancangan sistem interaktif dibangun berdasarkan

pengalaman pengguna serta untuk menghasilkan tampilan dan fungsionalitas yang memiliki nilai ketergunaan. Metode *User Centered Design* (UCD) ini pada tahap awal pengembangan melibatkan calon pengguna sehingga calon pengguna dapat memberikan masukan mengenai perancangan website sistem informasi pemesanan. Untuk itu penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan dengan Metode User Centered Design pada Krisbar Susl”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat rancangan sistem informasi pemesanan dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) ?
2. Bagaimana membuat rancangan untuk sistem informasi pemesanan berbasis website berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan?
3. Bagaimana membuat dan mengukur rancangan sistem sistem pemesanan berbasis website yang dapat memenuhi 5 nilai usability yaitu learnability, efficiency, memorability, errors dan satisfaction dengan menggunakan metode *user centered design* (UCD) ?

1.3 Batasan Masalah

Pada keterbatasan pengembangan akan menjelaskan tentang hal-hal yang belum dapat diimplementasikan. Berikut adalah penjelasannya:

1. Penelitian ini tidak membahas fungsi dari pemrograman dan berfokus terhadap pembuatan dan pengukuran rancangan sistem informasi

pemesanan berbasis website berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan.

2. Perancangan website sistem informasi pemesanan ini dibuat dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD) sehingga melibatkan calon pengguna pada tahap awal pengembangan, yaitu melakukan kuisioner kepada calon pengguna .
3. Desain akhir dari penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan sistem informasi pemesanan makanan yang perlu dilanjutkan oleh pengembang untuk diimplementasikan ke platform web dan android.
4. Perancangan Sistem informasi ini memiliki 2 user yaitu admin sebagai pengelola website dan user sebagai pengunjung dan pemesan makanan.
5. Perancangan website pemesanan ini hanya menampilkan daftar menu makanan yang ditawarkan oleh Krisbar Susi.
6. Metode pembayaran masih terbatas menggunakan transfer ke rekening bank milik Krisbar Susi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat rancangan sistem informasi berbasis website yang dapat mengolah data pemesanan makanan dan memberikan informasi tentang daftar menu ditawarkan oleh Krisbar Susi, sehingga mempermudah transaksi pemesanan makanan dan perekapan data.

2. Dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD) pada perancangan sistem informasi pemesanan makanan yang dapat memenuhi semua kebutuhan sistem dengan interface yang ideal yang memenuhi 5 nilai usability yaitu learnability, efficiency, memorability, errors dan satisfaction, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna sistem dan dapat dipahami oleh pengguna dari semua kalangan

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Pengelola Krisbar Susi

- Mendapatkan rancangan sistem informasi pemesanan website secara komprehensif.

1.5.2 Bagi Pengembang Sistem Informasi

- Memberi rancangan dan memudahkan pengembang sistem seperti programmer dalam membangun sistem informasi pemesanan yang telah dirancang.

1.5.3 Bagi Peneliti

- Memberi wawasan dan pengetahuan terhadap penulis terkait dengan metode yang diterapkan dalam penelitian ini.
- Sebagai prasyarat kelulusan studi Program Strata-1 Fakultas Ilmu Komputer pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara membaca dan memahami buku - buku referensi, jurnal, dan informasi lain yang berkaitan dengan pengolahan data secara umum yang berhubungan dengan teori - teori yang ada serta untuk memberikan informasi yang memadai dalam menyelesaikan penelitian ini.

1.6.1.2 Wawancara

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh pihak terkait mengenai Rumah Makan Krisbar Susi Yogyakarta sebagai dasar sistem yang akan dirancang.

1.6.1.3 Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk menggali kebutuhan dalam menentukan fungsionalitas sistem dan juga digunakan untuk pengevaluasian sistem, dengan cara memberikan pertanyaan kepada beberapa responden yang menjadi pelanggan dari krisbar susi.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan perangkat lunak adalah metode User Centered Design (UCD). Metode ini merupakan metode yang menetapkan user sebagai pusat dari perancangan sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum masalah yang dideskripsikan melalui latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang penelitian-penelitian terdahulu dan dasar teori.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tahapan penelitian dan jadwal penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi mengenai hasil yang sesuai dengan tahapan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang ditunjukkan kepada pihak-pihak terkait.



