

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era globalisasi pada saat sekarang ini perkembangan teknologi sangat pesat, terlebih lagi perkembangan teknologi berbasis komputer dan informasi. Sekarang komputer bukan lagi merupakan sesuatu yang asing bagi masyarakat, dengan melihat perkembangan teknologi komputer saat ini, menjadi hal yang sangat penting bagi dunia bisnis untuk meningkatkan sebuah layanan kepada konsumen untuk memberikan kemudahankemudahan dalam pelayanannya, karena dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan di mana saja. Sistem informasi berbasis komputer dapat mengakses informasi barang dari mana saja baik dari harga, spesifikasi, dan melakukan transaksi pelanggan maupun pemesanan. Hal ini sangat menghemat waktu dan biaya bagi calon pelanggan, karena tidak perlu datang ke Warung atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk saja mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat[1].

Dalam berbagai permasalahan penggunaan teknologi merupakan sarana yang dapat meningkatkan kinerja dalam berbagai bidang, tidak terkecuali dalam bidang pemesanan[2]. Pemesanan adalah suatu aktivitas perjanjian yang dilakukan oleh konsumen terhadap suatu produk sebelum dilakukannya transaksi pelanggan[3]. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik dikarenakan adanya persaingan usaha dibidang yang sama, seperti usaha makanan. Makanan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap orang. Makanan dapat juga menjadi sarana bisnis yang menghasilkan keuntungan yang tinggi. Karena itu untuk dapat mengimbangnya salah satu cara perusahaan adalah harus mengikuti perkembangan teknologi seperti memanfaatkan internet untuk membuat situs yang dapat melayani pemesanan secara online[4]. Antrian merupakan suatu garis tunggu dari pengguna (satuan) yang memerlukan layanan dari satu atau lebih pelayan (fasilitas layanan). Pada umumnya, sistem antrian dapat diklasifikasikan menjadi sistem yang berbeda-beda, dimana teori antrian sering diterapkan secara luas untuk memberikan suatu disiplin dalam menerima suatu layanan [2].

Warung adalah bangunan yang digunakan sebagai tempat berusaha, tempat menjual barang dan jasa yang menghasilkan pendapatan bagi pemiliknya. Pengertian Warung itu sendiri adalah salah satu public space yang dipergunakan sebagai tempat berbisnis yang sifatnya sendiri adalah sebagai aktivitas memajang, menyimpan dan menjual, juga sebagai area pertemuan antara pengusaha dengan konsumen yang mampu membuat keuntungan bagi pengelola maupun pemiliknya[5].

Warung Warmindo Sarada 2 beralamat di Jl. Grojogan 24-30, Banaran, Sendangadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Warung Warmindo Sarada 2 menjual berbagai olahan Mie dan Minuman, dalam kegiatan operasional Warung Warmindo Sarada 2 sehari-hari pelanggan datang langsung ke Warung untuk melakukan pemesanan dengan melihat buku menu, kemudian pelanggan memesan makanan dan minuman lalu dicatat pada sebuah kertas, kemudian pesanan pelanggan dibuatkan. Setelah pesanan pelanggan selesai dibuatkan pelanggan membayar ke kasir lalu kasir mencatat total pembayaran pelanggan pada buku besar. Pada saat jam penutupan pemilik Warung melakukan penghitungan laporan penjualan.

Kendala yang ada pada Warung Warmindo Sarada 2 pada saat ini yaitu pembuatan laporan penjualan yang dilakukan oleh pemilik Warung belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi, hanya secara manual ditulis kedalam buku. Terkadang terjadi kesalahan dalam menghitung laporan penjualan yang dilakukan oleh pemilik Warung hal tersebut sangat mengganggu efektivitas waktu kerja. Menu yang diinginkan oleh pelanggan juga masih dilakukan secara manual dengan cara mencatat pesanan pelanggan pada kertas, terkadang terjadinya kesalahan dalam mencatat pesanan pelanggan. Laporan penjualan dan pemesanan yang dilakukan secara manual tersebut kurang efektif dan efisien.

Agar penelitian ini lebih terarah maka megacu kepada beberapa penelitian sebelumnya yang diantaranya, Menurut Darsiti, dkk tahun 2022 yang Berjudul "Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus : New Normal Eatery)". Menjelaskan bahwa sistem ini membantu efektivitas waktu kerja pengelola dan meminimalisir kontak fisik serta mencegah kesalahan data

pemesanan makanan. Sehingga untuk transaksi pembayaran pun tidak akan ada kesalahan dan mempermudah antar pihak pelanggan dan pengelola. Sistem ini mempunyai pelayanan untuk pemesanan makanan dan minuman melalui web yang di sediakan pada café [6].

Dan pada penelitian kedua sebelumnya, Menurut Muhamad Dendi, dkk pada tahun 2022 yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Pada Restoran Eighteen Pies Berbasis Web”. Sistem informasi pemesanan menu makan ini memberikan kemudahan dan dapat dijadikan alternatif untuk perusahaan karena mampu memberikan informasi dengan mudan dan akurat, sehingga dapat membantu mempermudah pemesanan dan pengelolaan data pelayanan[7].

Penelitian ketiga sebelumnya, Menurut Zia Rizki Saputri, dkk pada tahun 2019 yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku”. Berdasarkan penelitian tersebut yaitu adanya proses komputerisasi memberikan suatu keuntungan yang sangat mendasar bagi perusahaan tersebut. Penelitian ini hanya merancang proses pemesanan makanan saja, sedangkan penelitian ini terdapat proses penjualan dan pemesanan makanan dan minuman, serta proses pembuatan laporan penjualan[8].

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka perlu dibangun sistem informasi pemesanan yang dibutuhkan sehingga dapat dengan mudah mendapatkan data yang valid. Maka penulis tertarik merancang suatu sistem informasi dengan judul “Sistem Informasi Warung Warmindo Sarada 2 Berbasis Web Menggunakan PHP MYSQL”.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisa dari latar belakang penelitian maka dapat disimpulkan rumusan permasalahan dari penelitian, yaitu: Bagaimana membuat sistem informasi untuk mempermudah kegiatan pemesanan dan pembuatan laporan pada Warung Warmindo Sarada 2 menggunakan PHP Mysql?.

1.2. Batasan Penelitian

Untuk memfokuskan penelitian dan membatasi ruang lingkup agar pembahasannya lebih terperinci, maka perlu dibatasi masalah meliputi:

- a. Sistem ini dapat diakses oleh pemilik selaku admin yang digunakan untuk mengetahui laporan penjualan
- b. Sistem ini dapat digunakan oleh pelanggan untuk memesan makanan dan minuman.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu:

- a. Untuk membangun sistem informasi yang dapat digunakan oleh pengelola untuk mengetahui laporan penjualan.
- b. Untuk membangun sebuah sistem informasi yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk pemesanan makanan dan minuman secara online.

1.4. Manfaat Penelitian

Adanya manfaat dari penelitian baik secara langsung maupun secara tidak langsung adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penjual, dapat menambah jangkauan penjualan lebih luas melalui promosi yang dilakukan, dan juga dapat memudahkan penjual dalam menginputkan pesanan pelanggan, dan memudahkan pemilik untuk mengetahui laporan penjualan.
- b. Bagi pelanggan, dapat memudahkan pelanggan karena dapat memesan menu yang akan dibeli meskipun tidak berada di lokasi dan pelanggan tidak harus menunggu pesanan, pelanggan juga dapat mengetahui menu yang ada dan stok menu makanan dan minuman yang tersedia, serta dapat menghemat waktu dan tenaga pelanggan.
- c. Bagi penulis, dengan melakukan penelitian ini penulis dapat menambah wawasan dan dapat mengaplikasikan ilmu yang di dapat saat menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- d. Bagi pembaca, manfaat yang diharapkan dari penulisan tugas akhir ini adalah dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan penelitian selanjutnya.

1.5. Sistematika Penulisan

- a. BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian

- b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan.
- c. BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, Alat dan bahan.
- d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, dan testing aplikasi.
- e. BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

