

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman ini perkembangan teknologi sudah meningkat pesat salah satunya di bidang teknologi informasi dan komunikasi, semua keperluan dan kegiatan sehari-hari manusia tidak lepas dari pemanfaatan teknologi informasi, dengan perkembangan teknologi yang semakin maju manusia mampu membuat berbagai macam kreatifitas dan terobosan baru dalam mengaplikasikan teknologi guna untuk meningkatkan efisiensi dan produktifitas contohnya di bidang kuliner yang memanfaatkan teknologi untuk melakukan pemesanan secara online.

Restoran seafood The Crabbys adalah sebuah restoran yang menjual kepiting dengan berbagai seafood didalamnya, dalam pengelolaan bisnisnya Restoran The Crabbys masih belum menggunakan Teknologi Informasi yang mengakibatkan beberapa masalah dan kendala dalam menjalankan bisnis seperti pencatatan data untuk pemesanan *booking* tempat, dan laporan keuangan masih diketik melalui *excel*, tentu saja hal ini akan menghambat penjualan pada restoran dalam mengolah data pemesanan dan data meja untuk reservasi yang sering keliru dan tercecer, ditambah lagi dalam memberikan pelayanan informasi mengenai *update* status meja yang kosong dan ketersediaan menu yang membuat karyawan kesulitan karena tidak ada data dan laporan yang bisa dicek untuk dilihat secara *realtime*, akibatnya pelanggan yang ingin memesan meja maupun menu makanan sering kebingungan dan menunggu lama karena kurangnya pelayanan dalam mengakses informasi, jika terdapat konsumen yang datang berkunjung dan tidak mengetahui bahwa meja restoran sudah penuh dikarenakan tidak adanya fasilitas untuk menginformasikan hal tersebut akan membuat pelanggan kecewa dan lebih memilih restoran lain sehingga mengakibatkan finansial restoran menurun karena kehilangan pelanggan.

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan diatas, agar dapat mempermudah proses pemesanan *booking* online, melihat ketersediaan menu

makanan serta menambahkan fitur pemesanan makanan, diharapkan sistem yang dibangun akan mempermudah pelanggan saat melakukan pemesanan dan membantu pekerjaan pada restoran *sea food* The Crabbys pada sistem *booking* online dalam mengelola ketersediaan meja sambil melihat ketersediaan menu makanan yang tersedia, maka dilakukanlah penelitian ini dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Restoran *Sea food* The Crabbys”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan, maka permasalahannya dapat dirumuskan seperti berikut :

Bagaimana merancang dan menerapkan sistem informasi *Booking* online dan makanan pada restoran *sea food* the crabbys berbasis website menggunakan metode *waterfall* ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi ini terbatas hanya untuk reservasi meja sekaligus memesan makanan, tidak untuk memesan makanan secara online dan diantar.
2. Perancangan Database menggunakan ERD, dan MySQL untuk implementasinya.
3. Perancangan sistem menggunakan UML dan PHP sebagai Bahasa pemrogramannya.
4. Pengujian sistem menggunakan *Black Box Testing*
5. Sisten dibuat dengan menggunakan *framework* Laravel

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Merancang sistem informasi booking online berbasis website pada restoran seafood The Crabbys.

2. Melakukan pengujian sistem dengan menggunakan *Black Box Testing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Di bawah ini merupakan manfaat penulisan penelitian ini diantaranya :

1. Untuk penulis
 - a) Mempelajari proses sistem informasi Booking online dan maknaan pada restoran the crabbys.
 - b) Dapat membuat dan membangun media pemesanan online berbasis website pada restoran the crabbys.
 - c) Mengembangkan dan menerapkan ilmu yang ditulis

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu :

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi penjelasan teori dan konsep yang sesuai dengan topik penelitian terdahulu

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, yang mencakup deskripsi objek, alur penelitian, alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian, serta perancangan website.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi pengembangan dan perancangan dari aplikasi objek penelitian serta hasil testing aplikasi menggunakan *Black box testing*.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan berdasarkan dari hasil keseluruhan penelitian yang telah dilakukan dan beberapa masukan dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.