

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Warung Internet (Warnet) adalah istilah umum untuk menyebut usaha yang menyajikan layanan internet kepada masyarakat dan menyediakan tempat untuk menikmati internet itu serta menetapkan tarif tertentu untuk fasilitas dan pelayanannya [1]. Warnet juga kerap kali menyediakan fasilitas menu makanan dan minuman. Makanan dan minuman yang tersedia biasanya ditempatkan tidak jauh dari meja operator. Makanan dan minuman di warnet akan terlihat lebih baik jika menampilkan informasi yang lengkap dari suatu jenis makanan/minuman dan melayani pemesanan yang dilakukan dari billing mereka, sehingga dapat memudahkan pelanggan dalam mengetahui informasi dari makanan/minuman yang akan mereka pesan.

Warnet HOMEKONET adalah salah satu warnet yang masih memakai sistem manual dalam proses pemesanan makanan dan minumannya. Pengunjung Warnet hanya memesan makanan dan minuman ketika mereka ingin dan kadang mereka enggan untuk keluar dari tempat duduknya karena terlalu asyik bermain game. Warnet HOMEKONET biasa menyediakan 65pcs untuk masing masing jenis makanan ringan dan 48pcs untuk 5 jenis minuman / Softdrink yang rata rata terjual 15pcs makanan dan 20 minuman perharinya, sedangkan pengunjung yang datang ke warnet rata rata perhari 50 orang. Warnet HOMEKONET juga tidak mencatat stok terakhir makanan/ minuman mereka, mereka hanya melaporkan jika semua makanan dan minumannya sudah habis.

Penerapan cara pemesanan makanan dan pendataan di Warnet HOMEKONET dinilai kurang maksimal karena adanya resiko seperti kelalaian operator dalam melakukan pencatatan, informasi data yang tidak akurat, catatan penjualan yang hilang atau tidak jelas. Dengan menggunakan aplikasi pemesanan makanan, maka proses pemesanan makanan menjadi lebih cepat dan memudahkan pelanggan dalam memesan makanan. Aplikasi ini juga dapat menampilkan

informasi makanan atau minuman yang belum diketahui oleh pelanggan, sehingga pelanggan tidak perlu repot memanggil operator untuk menanyakan daftar makanan dan minuman apa yang tersedia.

Software Adobe Flash memiliki banyak fitur pendukung atau kelebihan antara lain mampu menghasilkan media interaktif dan aplikasi interaktif. [2] Peneliti menggunakan kelebihan Software Adobe Flash dalam pembuatan aplikasi Pemesanan Makanan di Warnet HOMEKONET. Maka dari itu penggunaan aplikasi Adobe Flash diharapkan akan lebih membuat aplikasi pemesanan makanan ini lebih menarik.

Oleh karena itu penulis terdorong untuk membuat program pemesanan yang sudah terkomputerisasi. Namun karena ruang lingkungannya yang terlalu besar, penulis hanya merancang sistem atau program pemesanan makanan yang dikhususkan untuk Warnet HOMEKONET, sehingga penulis mengambil judul untuk tugas akhir ini adalah "Pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan Di Warnet HOMEKONET Berbasis ADOBE FLASH"

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana merancang suatu aplikasi desktop pemesanan makanan di Warnet HOMEKONET menggunakan perangkat lunak Adobe Flash ?
- 1.2.2 Bagaimana menerapkan aplikasi pemesanan makanan di Warnet HOMEKONET sehingga mampu meningkatkan penjualan makanan dan minuman ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalah pahaman dan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka penulis membatasi atau memfokuskan masalah yang berkaitan dengan aplikasi pemesanan makanan dan minuman di warnet, yaitu sebagai berikut :

- 1.3.1 Aplikasi ini hanya melayani pemesanan makanan/minuman yang tersedia di menu list.
- 1.3.2 Aplikasi ini tidak melayani pembayaran melalui aplikasi.
- 1.3.3 Setelah melakukan pemesanan maka pelanggan akan menerima makanan / minuman mereka dan dibayar saat itu juga.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin di dicapai oleh penulis yaitu :

- 1.4.1 Untuk mempermudah proses pemesanan makanan dan minuman di warnet
- 1.4.2 Meningkatkan penjualan makanan dan minuman di warnet
- 1.4.3 Merancang Program Aplikasi Pemesanan makanan dan minuman di warnet sehingga dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

- 1.5.1 Bagi penulis :
 - 1.5.1.1 Sebagai syarat untuk memenuhi penyusunan Tugas Akhir guna mendapatkan gelar Diploma tiga dari program studi Manajemen Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.
 - 1.5.1.2 Menambah pengalamandan keterampilan sehingga membangkitkan bakat dan kreatifitas.
 - 1.5.1.3 Dapat membuktikan sejauh mana kemampuan kita di bangku kuliah dengan cara praktek.
- 1.5.2 Bagi Instansi :
 - 1.5.2.1 Proses pemesanan makanan dan minuman akan lebih efektif dengan adanya suatu system atau aplikasi.

1.5.2.2 Dapat menghasilkan suatu sistem atau aplikasi yang tepat sehingga dapat di manfaatkan dan di pakai pada warnet tersebut.

1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta :

1.5.3.1 Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan tugas akhir maupun aplikasi Pemesanan Makanan di Warnet HOMEKONET Berbasis Adobe Flash.

1.5.3.2 Memberikan gambaran penerapan aplikasi Pemesanan makanan berbasis Adobe Flash.

1.6 Metodologi Penelitian

Beberapa metode dan teknik dibawah ini yang penulis gunakan untuk mewujudkan hasil akhir yang baik serta dapat dipertanggung jawabkan, yaitu :

1.6.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall Sarosa (2009:23) yang terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu :

1. Analisa Kebutuhan

Tahapan ini menekankan pada masalah pengumpulan kebutuhan pengguna pada tingkatan sistem dengan menentukan konsep sistem beserta antarmuka yang menghubungkannya dengan lingkungan sekitar. Hasilnya berupa spesifikasi sistem.

2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Proses perancangan system ini difokuskan pada tiga atribut, yaitu representasi antarmuka, arsitektur perangkat lunak, dan interaksi dengan *client*.

3. Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk penyusunan tugas akhir adalah :

1. Metode Observasi (Observation)

Kegiatan ini dimaksudkan untuk secara langsung melakukan pengamatan dan peninjauan, yang dilakukan oleh penulis pada bulan April 2018 di Warnet HOMEKONET sehingga memperoleh informasi yang jelas berkaitan dengan prosesi transaksi makanan dan minuman yang dilakukan pada Warnet HOMEKONET.

2. Metode Wawancara (Interview)

Metode ini adalah pengumpulan data melalui tanya jawab yang dilakukan penulis kepada Bp. Eko selaku Owner Warnet HOMEKONET secara langsung pada bulan April 2018.

3. Metode Studi Pustaka (Library Research)

Metode studi pustaka digunakan penulis agar mendapatkan sumber referensi yang baik berupa buku maupun artikel di internet untuk memperoleh bahan tentang perancangan program yang baik yang berhubungan dengan tugas akhir yang penulis buat.

4. Percobaan / Experiment

Membuat dan menerapkan aplikasi pemesanan makanan di Warnet HOMEKONET pada bulan April 2018, dengan menggunakan XAMPP.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang penelitian, mengapa topik ini menjadi pilihan penulis, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian, hingga jadwal rencana kegiatan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori yang akan digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

BAB III ANALISA SISTEM YANG SEKARANG BERJALAN

Bab ini berisi mengenai analisa sistem yang sekarang berjalan. Dari hasil analisa tersebut dapat diketahui lebih jelas mengenai masalah yang dihadapi pada sistem yang sekarang berjalan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN

Menjelaskan mengenai proses perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman di warnet HOMEKONET

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi uraian tentang kesimpulan yang didapat dari proses pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman di warnet HOMEKONET, serta saran yang dapat penulis berikan apabila sistem ini ingin dikembangkan lebih lanjut.