

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet merupakan suatu media yang sudah tidak asing lagi diberbagai belahan dunia yang memiliki banyak fungsi. Sekarang ini pengguna internet mendominasi seluruh kegiatan di masa kini dan masa datang dan secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Ini pun akan berdampak sangat besar bagi perusahaan. Sabana *Fried Chicken* adalah sebuah usaha kaki lima yang dikelola secara modern dalam bentuk kemitraan. Sesuai namanya, Sabana *Fried Chicken* mempunyai produk ayam goreng berbumbu terigu kering. Untuk pengolahan bahan baku, Sabana *Fried Chicken* bekerja sama dengan perusahaan mitra, menyusun kerjasama dengan tempat peotongan ayam dan perternakan ayam yang terbaik untuk produk produk Sabana *Fried Chicken* dan pengolahan terakhir dilakukan mitra (dalam hal ini adalah hal penggorengan ayam). Sabana mengutamakan proses pemotongan ayam yang berkualitas, halal dan higienis.

Dalam melakukan kegiatannya pemesanan menu perusahaan belum menggunakan sistem pemesanan *online*. Jika konsumen ingin menikmati ayam goreng Sabana *Fried Chicken* konsumen harus datang ke gerai untuk melakukan pemesanan secara langsung. Pemesanan secara langsung datang ke gerai merupakan hal yang membuat konsumen membuang waktu jika konsumen sedang banyak pekerjaan. Hal tersebut tentu mengakibatkan peminat konsumen kadang merasa malas untuk datang ke gerai. Belum terdapatnya media pemesanan secara

online menambah masalah yang ada pada Sabana *Fried Chicken*. Saat ini suatu bidang usaha tertentu kurang kompetitif jika tidak memiliki media pemesanan *online* seperti aplikasi *mobile*.

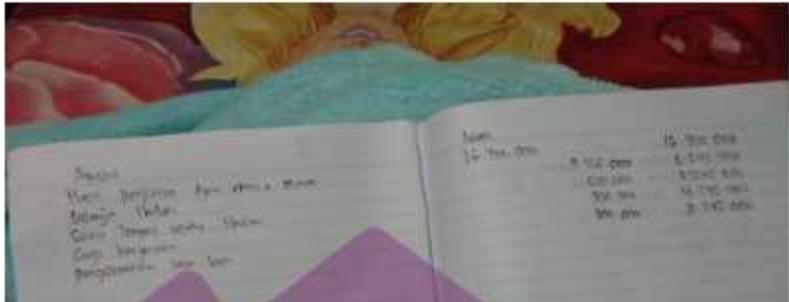
Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh perusahaan Saban *Fried Chicken* tersebut maka dibutuhkan kehadiran sebuah aplikasi pemesanan di *mobile*. Hal ini sangat penting karena keberadaan *mobile* dapat membantu penyampaian informasi produk dan harga secara detail kepada konsumen. Selain itu melalui aplikasi pemesanan di *mobile* akan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Suatu aplikasi akan menjelaskan bagaimana proses perusahaan dalam melakukan kegiatannya sehingga dapat ditampilkan tampilan menu pesanannya dan harga pesanannya kepada pelanggan.

Pelanggan akan dapat memilih pesanan yang ada tanpa harus datang langsung ke gerai untuk melakukan pemesanan. Tidak hanya itu saja, keberadaan suatu aplikasi akan dapat memperluas jangkauan pemesanan perusahaan ini, maka diperlukan sebuah program aplikasi yang mendukung dalam proses pemasaran dan pemesanan produk pada Sabana *Fried Chicken* di Bogor.

Tabel 1. 1 Prosentase Perbulan

Perbulan	Hasil
Hasil penjualan menu	95%
Belanja 1 bulan	65%
Sewa tempat usaha	5%
Gaji Karyawan	15%
Pengeluaran lain-lain	10%

**Gambar 1. 1 Grafik penjualan perbulan**



Gambar 1. 2 Capture hasil perbulan (pada bulan agustus)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disebutkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi *mobile* yang dapat membantu mempermudah dalam pemesanan?
2. Bagaimana agar pelanggan dapat memesan menu tanpa harus datang ke gerai ?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Sistem informasi yang dibuat hanya meliputi sistem pemesanan dan penjualan menu pada Sabana *Fried Chicken*.
2. Pembayaran dilakukan secara *offline* , dimana pembeli melakukan COD(*Cash On Delivery*) atau melakukan transfer uang secara manual ke rekening yang telah ditentukan.

3. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di wilayah yang sudah di tentukan.
4. Aplikasi ini tidak memuat tentang informasi data pembelian bahan baku yang dibutuhkan.
5. Pengiriman hanya dilakukan oleh kurir Sabana *Fried Chicken* yang telah menerima orderan dari pemesan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk perancangan sistem informasi penjualan dan pemesanan yang berbasis *mobile* pada Sabana *Fried Chicken*.

Sehingga akan dapat :

1. Mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan di Sabana *Fried Chicken*
2. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu Sabana dalam menerima pesanan.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait ,antara sebagai berikut :

- a. Bagi Peneliti :

Dapat memahami dan menambah ilmu pengetahuan serta wawasan khususnya di bidang sistem informasi pemesanan melalui aplikasi *mobile*.

b. Bagi Sabana *Fried Chicken* :

Sabana *Fried Chicken* dapat mempermudah pelanggannya dalam melakukan pemesanan menu, adanya peluang nama rumah makan lebih di kenal di kalangan masyarakat. Meningkatkan minat pelanggan untuk memesan menu karena pelanggan tidak perlu datang ke rumah makan namun hanya perlu membuka aplikasi dan melakukan pemesanan via *mobile*.

c. Bagi Universitas Amikom :

Sebagai tambahan literatur pada perpustakaan. Sebagai tolok ukur kemampuan dari para mahasiswa dalam menyusun penelitian. Menambah referensi untuk pengembangan sistem informasi pemesanan.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang di lakukan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi *mobile* ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan berdasarkan dari dokumen yang telah diberikan oleh pihak yang bersangkutan , penelitian dilakukan pada Rumah Makan Sabana *Fried Chicken* , untuk mengetahui lebih jelas mengenai gambaran umum rumah makan, maka penelitian yang dilakukan akan menjabarkan mengenai status dan gambaran secara umum pada Rumah Makan Sabana *Fried Chicken*. Dengan cara melakukan obsevasi langsung kepada pemilik rumah makan untuk menanyakan tentang prosedur penjualan yang ada.

1.6.2 Metode Analisa Kebutuhan

Setelah proses pengumpulan data dilaksanakan melalui beberapa teknik, maka data yang sudah ada akan di olah dan di analisa agar mendapatkan suatu hasil akhir yang bermanfaat bagi penelitian ini. Metode analisis menggunakan PIECES yaitu:

1. *Performance* (analisis kinerja)
2. *Information* (analisis informasi)
3. *Economy* (analisis Ekonomi)
4. *Control* (analisis Kendali)
5. *Efficiency* (analisis Efisiensi)
6. *Servis* (analisis pelayanan)

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini akan dibuat perancangan sistem pemesanan makanan dengan menggunakan *mobile* sebagai alat untuk melakukan proses pemesanan makanan. Dalam perancangan aplikasi ini dibuat dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam membangun sistem pemesanan makanan. Dalam metode ini yang digunakan dalam pengembangan aplikasi pemesanan makanan berbasis *mobile* ini adalah metode *waterfall*.

Beberapa aktivitas yang dilakukan dalam metode ini :

1. Aktivitas desain, meliputi perancangan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang meliputi rancangan *use case diagram* , *class diagram* , *sequence diagram* .

2. Aktivitas perancangan basis data dibuat dengan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

1.6.4 Implementasi

Pada tahap ini akan di implementasikan berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya. Implementasi antarmuka sistem merupakan implementasi hasil dari desain yang telah dirancang sebelumnya.

1.6.5 Testing

Pada tahap ini setelah tahap implementasi selesai dibuat, dilakukan pengujian program apakah sudah dapat dijalankan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian dilakukan untuk melihat apakah aplikasi telah berjalan sesuai dengan yang telah diharapkan atau ada kesalahan yang terjadi sehingga aplikasi masih harus diperbaiki. Metode *testing* yang dilakukan adalah *Black Box Testing* dan *White Box Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Metode yang akan digunakan dalam skripsi terdiri dari langkah langkah berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini dijelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan Laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan di jelaskan mengenai tinjauan pustaka dari sistem pemesanan Sabana *Fried Chicken*. Karakteristik sistem pemesanan dan Konsep yang akan digunakan untuk merancang sistem pemesanan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan di jabarkan mengenai analisis masalah dalam kelemahan sistem lalu juga akan di jelaskan solusi yang dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Penjelasan biaya dan manfaat yang dipakai dan menguraikan kelayakan sistem baru jika di implementasikan dan menjelaskan mengenai konsep perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan di jelaskan bagaimana jika sistem yang di rancang sudah di implementasikan dan pembahasan mengenai sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan di jabarkan mengenai kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang sudah dilakukan maka setelah menyimpulkan akan diberikan saran agar penelitian lebih sempurna.