

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kebutuhan konsumen akan teknologi informasi merupakan hal pokok yang sangat di perlukan. Kebutuhan akan mendapatkan suatu informasi yang cepat, tepat dan efisiensi maka diperlukannya suatu sistem yang dapat membantu mempermudah manusia dalam pekerjaannya. Pemanfaatan teknologi untuk bisnis kuliner diantaranya adalah terciptanya perancangan sistem informasi pemesanan menu berbasis *web*, kemudian diantar kealamat *customer*. Makanan masih menjadi salah satu keberlangsungan hidup dan sebagai sumber energi untuk menjalankan aktifitas fisik maupun biologis dalam kehidupan sehari – hari.

*Seafood* Pak Kusworo adalah usaha yang bergerak di bidang kuliner, menyajikan cita rasa khas yang dimiliki warung *seafood* tersebut. *Seafood* Pak Kusworo didirikan pada tahun 2009. Jangkauan daerah untuk pemesanan hanya meliputi bekasi dan sekitarnya. Pada saat ini *Seafood* Pak Kusworo masih memiliki kekurangan atau masalah pada sistem pemesanan yang sedang berjalan dikarenakan kurang pahamiya pemilik usaha dalam bidang teknologi sehingga terdapat kendala pemesanan yang kurang efisien dan efektif, data setiap pelanggan yang menginginkan menu dari *Seafood* Pak Kusworo masih dilakukan dengan cara mencatat dengan media kertas, hal ini menimbulkan adanya resiko kesalahan pencatatan dan kehilangan data.

Dari uraian permasalahan diatas yang telah dijelaskan maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang mampu menangani tentang proses pemesanan makanan di *Seafood* Pak Kusworo sehingga dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan aplikasi yang ingin saya buat dapat membantu pelanggan untuk mendapat informasi menu apa saja yang tersedia, sehingga pelanggan tidak perlu datang ke tempat untuk melihat dan memilih menu yang di inginkan. Sistem informasi pemesanan menu berbasis website di *Seafood* Pak Kusworo kemudian pesanan diantar ke alamat *customer* ini hanya untuk jarak 1 – 20 kilo meter. Jika melebihi

batas kilo meter yang sudah di tentukan diatas. Pihak *Seafood* Pak Kusworo tidak bisa menjamin makanan masih hangat.

Berdasarkan penerapan diatas, untuk melakukan penelitian dan pembuatan sistem informasi yang baru yaitu berbasis *web*. Untuk itu peneliti mengangkat judul penelitian yaitu **“Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web”**

Berikut adalah data pemasukan 3 bulan terakhir di *Seafood* Pak Kusworo:

Penghasilan *seafood* pak kusworo 3 bulan belakangan ini:

- Bulan: Oktober 2020
- Tanggal: 1 – 31 Oktober 2020
- Pemasukan: 12.500.000
- Bulan: November 2020
- Tanggal: 1 – 30 November 2020
- Pemasukan: 10.800.000
- Bulan: Desember 2020
- Tanggal: 1 – 31 Desember 2020
- Pemasukan: 15.200.000

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum tersebar luasnya informasi *Seafood* Pak Kusworo dikalangan masyarakat.
2. Konsumen harus datang ke toko.
3. Pembayaran masih dilakukan secara tunai & *Form* transaksi masih menggunakan tulis tangan sehingga karyawan harus menyalin data. Hal ini memakan waktu dan resiko menumpuk banyak yang hilang, sehingga tidak efektif.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem informasi pemesanan menu berbasis *web* di *Seafood* Pak Kusworo?
2. Bagaimana memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembayaran tanpa harus datang ke tempat?
3. Sistem ini dikembangkan dengan menggunakan metode *SDLC*.

## 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada sistem informasi pembayaran, pemesanan menu berbasis web menggunakan *System Development Life Cycle* agar memperoleh pengembangan yang sederhana di *Seafood* Pak Kusworo.

## 1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Tujuan Penelitian

1. Membangun *website* pada pemesanan menu yang ada di *Seafood* Pak Kusworo
2. Mempermudah pemesanan menu di *Seafood* Pak Kusworo.

3. Dengan aplikasi sistem informasi pemesanan makanan berbasis *web* ini dapat menginformasikan menu yang tersedia dan mempermudah pelanggan dalam transaksi pembayaran.

### **1.5.2 Manfaat Penelitian**

1. Dapat bermanfaat dalam perkembangan melayani pelanggan/costumer di *Seafood* Pak Kusworo
2. Dengan adanya pemesanan menu berbasis *web* ini dapat mempermudah pelanggan mendapatkan informasi menu di *Seafood* Pak Kusworo.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis. Digunakan metode penelitian deskriptif yang menggambarkan fakta – fakta dan informasi secara sistematis, faktual, dan akurat. Yaitu metode pengumpulan data.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan terjun langsung kelapangan untuk menganalisa dan pengumpulan data dalam pembuatan aplikasi yang diusulkan.

2. Studi Pusaka

Melakukan pengumpulan data yang bersifat teori yang mendukung penulisan, dengan mencari referensi yang ada kaitannya dengan permasalahan tersebut.

## **1.7 Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Dalam sistematika penulisan ini bertujuan untuk membantu meringkas permasalahan penelitian dan mempermudah pembaca dalam memahami isi penelitian. Berikut pembahasan masing-masing bab :

Metode pengembangan yang akan digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini adalah metode *SDLC* (*System Development Life Cycle*). *SDLC* memiliki fase – fase yaitu : perencanaan (*Planning*), analisis (*Analysis*), desain (*Design*) dan pelaksanaan (*Implementasion*).

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Guna mempermudah pembahasan skripsi ini terdiri dari beberapa bab antara lain :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta metode penelitian yang akan digunakan dalam merancang dan membangun sistem.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori – teori yang berkaitan dengan topik pembahasan sebagai acuan dan penunjang untuk melakukan penelitian dan perancangan sistem.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini akan menguraikan tentang objek penelitian, prosedur dan spesifikasi sistem berjalan, permasalahan, alternatif pemecahan masalah, analisa sistem yang diusulkan, dan metode penelitian.

### **BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI**

Pada bab ini dijelaskan langkah – langkah pembuatan sistem meliputi diagram sistem usulan, perancangan database pengujian sistem, tahapan implementasi sistem dan jadwal implementasi

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian, pembahasan tentang keunggulan dan kekurangan dari sistem informasi pemesanan menu di *Seafood* Pak Kusworo serta saran pengembangan untuk kedepannya.