

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi informasi untuk membantu kegiatan proses bisnis. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dapat digunakan dalam pemesanan makanan dan minuman pada Warung Tegal (Warteg) untuk menjalankan bisnis penjualan. Dengan adanya sistem informasi maka proses pemesanan makanan dapat dilakukan secara online agar memudahkan pembeli dalam melakukan pemesanan, sistem informasi ini juga memudahkan pengguna mencari warung tegal (warteg) terdekat. Oleh karena itu pengoprasian aplikasi pemesanan menggunakan sistem berbasis website, karena website mudah diakses oleh berbagai kalangan mengingat di era teknologi ini banyaknya masyarakat yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat terhubung langsung dengan internet.

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Makanan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap orang. Makanan dapat juga menjadi sarana bisnis yang menghasilkan keuntungan yang tinggi. Warung Tegal (Warteg) yang berokasi di Jl.Villa Regency 2 Blok AD 2 Desa Gelam Jaya Kec Pasar Kemis merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang makanan. Dalam sehari pendapatan yang dihasilkan bisa mencapai Rp 2.000.000 -perhari, dengan pembeli yang bisa mencapai kurang lebih 100 orang perhari, pengahsilan tersebut belum dipotong dengan uang belenja untuk kebutuhan keesokan harinya, uang belenja bisa mencapai Rp 800,000 - Rp 1.500.000 untuk sekali belanja, jika dihitung rata-rata sisa penghasilan bisa mencapai Rp 10.000.000 - Rp 15.000.000 perbulan.

Pada saat ini proses pemesanan makanan dilakukan dengan cara datang langsung ke lokasi untuk memesan makanan dan minuman. Pencatatan data masih menggunakan system manual berupa pembukuan, dengan sitem penyimpanan yang seperti ini sangat rawan sekali mengalami kehilangan data. Serta dalam proses pembelian ini juga masih memilik keterbatasan bagi calon pemesanan karena kurangnya informasi terkait mencari lokasi warung tegal (warteg) terdekat, informasi mengenai harga dan stok makanan yang tersedia pada warung tegal (warteg). Situasi

seperti ini kurang efektif dan efisien karena kurangnya informasi yang didapat pembeli sering kali makanan yang dicari telah habis sehingga sangat membuang waktu jika pembeli dari lokasi yang cukup jauh. Tidak sedikit juga pembeli yang pergi karena memperlumaskan pelayanan yang lama, mengingat banyaknya pembeli pada hari yang bersamaan.

Permasalahan-permasalahan tersebut dapat dikurangi dengan adanya kemajuan dan penerapan teknologi informasi sebagai daya tarik terbaru untuk dapat mempermudah suatu pekerjaan. Hal utama dari penerapan teknologi informasi pada Warung Tegal (Warteg) adalah untuk meningkatkan pelayanan yang optimal kepada pelanggan, mempercepat proses pemesanan, memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan pemesanan serta menunjang efektifitas dan efisiensi para pembeli. Perancangan ini menggunakan metode *Waterfall*, karena *waterfall* merupakan salah satu metode pengembangan yang sudah banyak digunakan oleh para peneliti sebelumnya, sehingga dengan keberhasilan metode *waterfall* peneliti saat ini juga menggunakan metode tersebut untuk menunjang perancangan sistem informasi pemesanan.

Dalam penelitian ini pemilihan *berbasis web* sebagai dasar pembuatan aplikasi informasi makanan dan pemesanan makanan pada Warung Tegal (Warteg). Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengangkat permasalahan dalam penelitian proposal tugas akhir dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall (Studi Kasus Pada Warung Tegal “Warteg”)**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah untuk penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi sistem informasi pemesanan makanan berbasis web?
- b. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan makanan berbasis web?
- c. Bagaimana menguji sebuah sistem informasi pemesanan makanan berbasis web menggunakan blackbox testing?

## 1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari penelitian berdasarkan latar belakang yang ada adalah sebagai berikut :

- a. Memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan.
- b. Membantu mempermudah pelayanan dalam jumlah pesanan yang banyak dengan sistem yang terstruktur.
- c. Memberikan informasi mengenai menu makanan yang tersedia dan harga pada setiap makanan.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Penulis memberikan batasan masalah pada pembahasan dalam penelitian ini, agar pembahasannya tidak terlalu luas atau menyimpang, penelitian ini hanya dibatasi pada:

- a. Pembahasan hanya meliputi pemesanan makanan berbasis web pada daerah permata regency.
- b. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP*.
- c. Penyimpanan data menggunakan database *MySQL*.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

**a. Bagi Penulis adalah :**

1. Mendapatkan pengetahuan mengenai perancangan sistem informasi berbasis web untuk UMKM.
2. Menerapkan pengetahuan mengenai database pada pembuatan sistem informasi berbasis web.

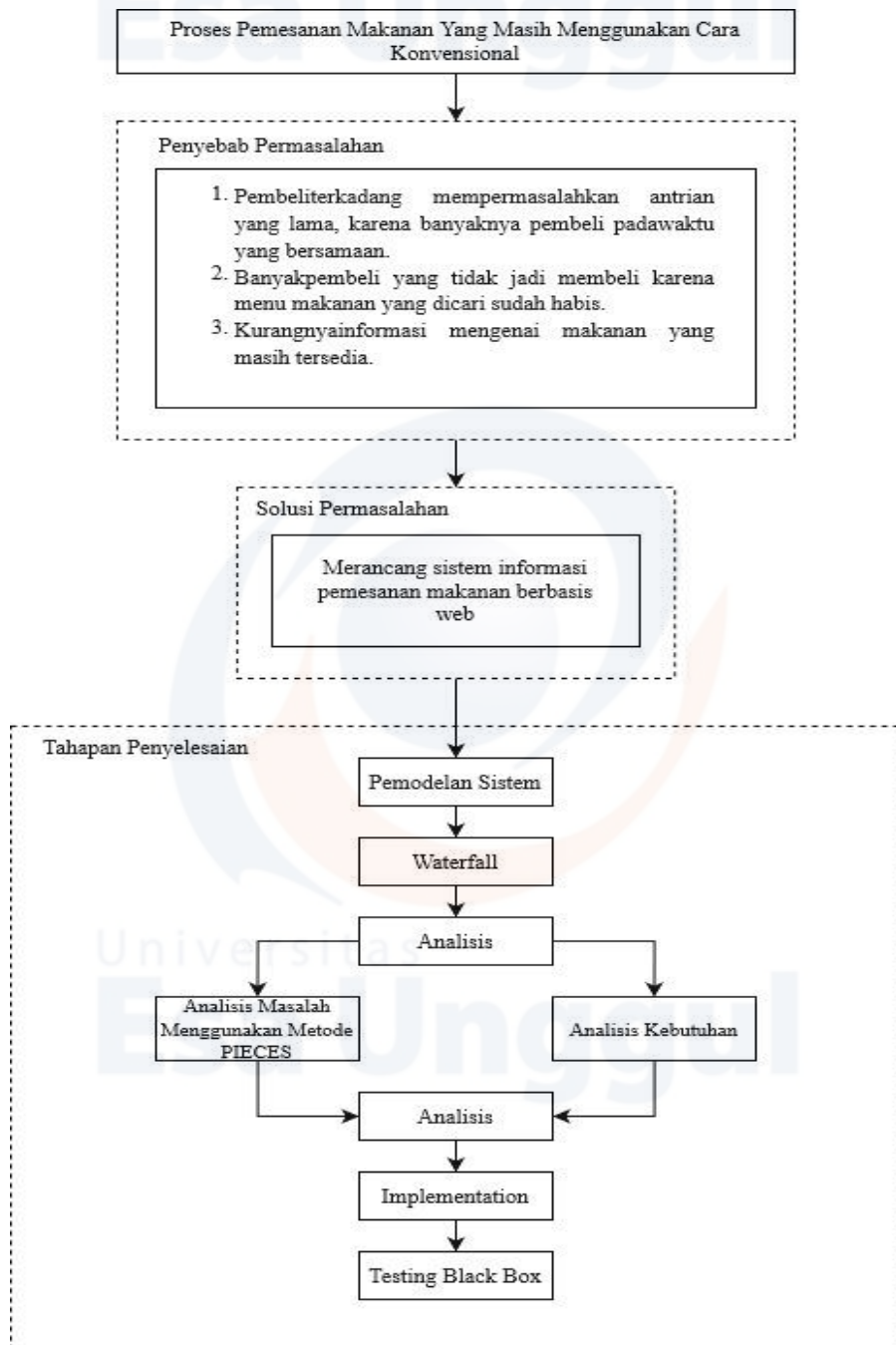
**b. Bagi Universitas adalah :**

1. Menambah referensi literatur kepustakaan Universitas Esa Unggul.
2. Bahan masukan bagi mahasiswa Universitas Esa Unggul dalam mengembangkan penulisan atau penelitian lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

**c. Bagi Pengguna adalah :**

1. Memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi mengenai harga pada setiap menu dan ketersediaan makanan yang dapat dipesan.
2. Mempermudah melakukan pemesanan makanan dan minuman.

1.6 Kerangka Berfikir



Gambar 1. Kerangka Berfikir.

Uraian kerangka Berfikir :

1. Permasalahan :

Pada tahap ini ditemukanya permasalahan yang terjadi pada proses pemesanan yang masih menggunakan cara konvensional yaitu lamanya mengantri disaat banyaknya pembeli, kurangnya infomarsi mengenai ketersediaan makanan.

2. Solusi :

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut di butuhkannya sebuah sistem yang dapat membantu proses pemesanan makanan dan informasi ketersediaan makanan.

3. Penyelesaian :

Pada tahap penyelesaian ini merupakan tahap perancangan website yang dibutuhkan untuk membantu mengatasi permasalahan diatas. Tahap pembuatan website ini menggunakan pemodelan *waterfall*, setelah menentukan metode yang digunakan selanjutnya melakuakan analisis, yaitu melakukan analisis masalah menggunakan metode *PIECES* dan analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah implementasi, yaitu penerapan tahap pada metode *waterfall*, tahapan pada metode *waterfall* adalah sebagai berikut :

A. *Analisis*

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan software, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan customer, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

B. *Design*

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan coding. bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Pada proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, *representasi interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Desain yang penulis lakukan adalah berbasis web, agar sistem yang penulis buat dapat diakses dimana saja oleh masyarakat.

### C. Pengkodean

Tahapan implementasi merupakan tahapan mengubah rancangan yang telah dibuat menjadi kumpulan kode atau instruksi yang akan dijalankan oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.

### D. Pengujian

Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

### E. Pemeliharaan

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala. Pemeliharaan ini termasuk dalam perbaikan kesalahan pada perangkat lunak yang tidak ditemukan pada tahap sebelumnya.

Adapun tahap yang terakhir pada perancangan website ini adalah testing Black Box untuk mengamati hasil input dan output dari website yang telah dibuat.

## 1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Secara garis besar penyusunan laporan ini, terdiri dari enam bab utama dengan beberapa sub bab didalamnya. Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan permasalahan yang ada beserta solusi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Penjelasan tersebut di bagi-bagi menjadi sub bab yaitu latar belakang masalah,

identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, lingkup tugas akhir, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan tugas akhir.

**BAB II            TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang mendukung dalam pembahasan penulisan ini.

**BAB III          METODE**

Bab ini membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan rencana penelitian, obyek penelitian, teknik pengumpulan data.

**BAB IV          HASIL & PEMBAHASAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang data hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian, Analisa data, dan perbandingan dengan penelitian lain.

**BAB V            KESIMPULAN & SARAN**

Bab ini membahas tentang bagian akhir yaitu kesimpulan dan saran mengenai penelitian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber sumber *literature* yang digunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir.