

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Persaingan dalam usaha penjualan makanan yang semakin ketat, memotivasi usaha-usaha sejenis selalu meningkatkan diri agar eksistensi dapat dipertahankan. Kemenangan dalam persaingan tidak hanya bergantung pada modal yang besar, namun juga kecepatan dalam menyediakan informasi yang dibutuhkan.

Kebutuhan akan informasi tidak terbatas pada organisasi saja, melainkan individu pun membutuhkannya. Kualitas informasi ditentukan oleh ketepatan waktu, dan relevansi. Untuk memenuhi kebutuhan akan informasi yang berkualitas, diperlukan alat pemroses data yang memiliki kecepatan tinggi dan hasil yang akurat, misalnya komputer. Pesatnya kemajuan perangkat dan aplikasi komputer semakin memudahkan manusia dalam menyelesaikan pekerjaan. Dan saat ini komputer telah menjadi sarana utama dalam kegiatan pengolahan data dan penyajian informasi.

Salah satunya adalah kehadiran internet. Dan teknologi internet untuk bisnis sering disebut e-commerce yang merupakan salah satu keunggulan dari internet. Hingga akhirnya di era sekarang ini (era digital) tiada yang terlewatkan tanpa mendengar atau membaca kata ecommerce di berbagai media informasi. Istilah E-commerce atau E Com atau internet Commerce

atau Immerce berarti membeli atau menjual secara elektronik dan kegiatan ini dilakukan pada jaringan internet. E-commerce juga dapat berarti pemasangan iklan, penjualan, dukungan dan pelayanan yang terbaik menggunakan sebuah web shop selama 24 jam sehari bagi seluruh pelanggan.

Warung Makan Geprek Mocktail adalah sebuah usaha penjualan makanan yang sudah berdiri hampir 3 tahun di Yogyakarta tepatnya di jalan Sorowajan. Selama Penjualan makanan tersebut Pemiliknya merasa kurang efisien dalam mendapatkan keuntungan, dikarenakan masih sedikitnya orang yang mengetahui adanya warung makan tersebut. Selama 3 tahun penjualan tersebut, media promosinya hanya melalui instagram saja, dan untuk media pemesanannya hanya menggunakan chat melalui nomor WhatsApp untuk pemesanan Online dan untuk metode pembayaran masih dilakukan secara Manual, Warung Makan Geprek Mocktail juga belum menggunakan platform yang ada seperti grab food, shopee food dan lainnya.

Dalam sistem yang sedang berjalan tersebut terdapat banyak kendala antara lain sulitnya mempromosikan atau memasarkan makanan ini ke banyak pelanggan. Karena pelanggan tidak mempunyai cukup waktu untuk datang secara langsung melihat ke Warung Makan Geprek Mocktail.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu Bagaimana membuat sistem informasi Pemesanan Makanan secara online Warung Makan Geprek Mocktail berbasis Web.

1.3 Ruang Lingkup

Pada permasalahan ini, pembuatan sistem ini mempunyai ruang lingkup sebagai berikut:

1. Memberikan suatu informasi mengenai makanan yang dijual di Warung makan Geprek Mocktail.
2. Pembayaran dapat dilakukan dengan cara Transfer atau dapat melakukan pembayaran secara COD atau Bayar di tempat.
3. Sistem dapat mencatat setiap transaksi yang masuk ke dalam laporan transaksi.
4. Memberikan informasi pesanan sedang diantar melalui whatsapp menggunakan fitur API Whatsapp

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang diatas maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk membangun sebuah sistem informasi Pemesanan Makanan secara online Warung Makan Geprek Mocktail berbasis Web, Dengan adanya sistem ini Pelanggan dapat melakukan pemesanan Varian Menu secara online.
2. Memberikan informasi dari varian menu yang ditawarkan, melayani pemesanan varian menu dan memberikan kenyamanan serta kemudahan pelanggan dalam melakukan pemesanan dengan memanfaatkan fitur yang ada dengan fasilitas internet.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Warung Makan Geprek Mocktail

Manfaat dari penelitian ini bagi Warung Makan Geprek Mocktail adalah meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan, memperluas pemasaran varian menu serta mempercepat transaksi pemesanan dan dapat mengetahui data, maupun laporan-laporan transaksi secara terkomputerisasi.

2. Manfaat bagi pelanggan

Manfaat penelitian ini bagi pelanggan adalah untuk mempermudah pelanggan memilih makanan yang ditawarkan dari Warung Makan Geprek Mocktail dan juga diharapkan mempermudah proses pemesanan secara langsung melalui website, Serta pelanggan dapat melihat makanan dan minuman mana saja yang terlaris (lagi trend saat ini) dari makanan yang ditawarkan oleh Warung Makan Geprek Mocktail.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan ini dibagi kedalam Lima Bab yang saling berkaitan dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman pembaca dengan rincian sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan memuat point-poin sebagai berikut:

- a. Latar belakang masalah
- b. Rumusan masalah
- c. Ruang lingkup
- d. Tujuan penelitian

- e. Manfaat penelitian
- f. Sistematika penulisan

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori memuat jabaran dari dasar pustaka sebagai tuntutan untuk memecahkan masalah.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi ulasan mengenai gambaran sistem atau data di Warung Makan Geprek Mocktail meliputi perancangan basis data, ERD, Struktur basis data dan desain interface

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini berisi perancangan yang akan digunakan dan implementasi sistem yang akan dibangun

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran