

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan makin sibuknya masyarakat pada era modern ini, masyarakat ingin melakukan semua hal dengan cepat dan praktis. Salah satu ukuran untuk menilai kepraktisan adalah dari segi waktu. Misalkan saja dalam pemesanan makanan di sebuah rumah makan, pelanggan cukup menghabiskan banyak waktu dalam memesan makanan mulai dari menunggu pelayan untuk mencatat makanan hingga pesanan tersebut sampai pada petugas masak. (Guna, 2014).

Permasalahan diatas tersebut juga sering terjadi di Rumah Makan Madukanil, Rumah Makan Madukanil merupakan rumah makan yang berlokasi di daerah Bayat, Kabupaten Klaten Jawa Tengah. Rumah makan ini cukup luas dengan harga yang masih tergolong murah. Namun pemesanan makanan hanya dapat dilakukan dengan cara datang langsung ke rumah makan tersebut. Banyaknya pesanan yang masuk dari pelanggan menyebabkan butuh waktu yang lama dalam proses memasaknya, dan mengakibatkan pelanggan harus menunggu pesanan dalam waktu yang cukup lama. Selain itu dalam pencatatan transaksi pada rumah Makan Madukanil masih menggunakan kertas lalu direkap dalam buku besar, sehingga sering mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam pencatatan data transaksi. Beberapa permasalahan yang sering terjadi yaitu data dapat hilang atau rusak dikarenakan sering kali kertas untuk pencatatan transaksi tersebut tertumpuk dan terlipat sehingga sulit untuk direkap. Masalah lain yang muncul adalah pengelolaan data yang memakan cukup waktu dikarenakan bagian admin harus mencatat pada kertas lalu merekap satu persatu, sehingga dalam proses pembuatan laporan terdapat kesulitan bagi

pemilik rumah makan untuk menghitung pendapatan secara akurat. Hal ini semakin diperparah dengan banyaknya pesanan yang masuk, yang dapat mengakibatkan kesulitan dalam pelayanan dan pelaporan, serta membuat pelanggan harus menunggu lama karena antrean yang panjang.

Rumah makan ini sangat membutuhkan solusi yang baik untuk mengatasi masalah dalam proses menunggu pesanan dan pengelolaan data transaksi serta laporan. Maka seperti yang dikemukakan oleh Solehudin (2021) teknologi sistem informasi berupa web dan internet perlu diterapkan agar dapat diakses dari jarak jauh melalui berbagai perangkat seperti laptop, smartphone, atau tablet, sehingga pelanggan dapat memesan menu dari mana saja dan pengelolaan laporan penjualan menjadi lebih akurat.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan dan solusi yang telah dikemukakan, maka dibuatlah sebuah aplikasi untuk pemesanan dan pengelolaan laporan penjualan dengan judul “Aplikasi pemesanan makanan dan minuman di Rumah Makan Madukanil Berbasis Web”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah aplikasi yang akan dibuat dapat mengurangi waktu tunggu pelanggan ketika memesan makanan dan minuman pada rumah makan madukanil?
2. Bagaimana menghasilkan laporan penjualan secara otomatis dan akurat dari aplikasi yang akan dibuat.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari sistem ini adalah sebagai berikut.

1. Pelanggan yang ingin membeli makanan dan minuman harus register terlebih dahulu.
2. Aplikasi ini hanya menyangkut pelanggan yang memesan melalui web dan tidak termasuk pelanggan yang datang langsung ke rumah makan.
3. Pelanggan yang memesan menu diluar operasional jam buka Rumah Makan Madukanil tidak akan diproses lebih lanjut.
4. Proses pembayaran dilakukan secara langsung di Rumah Makan Madukanil maupun secara COD.
5. Tidak adanya fitur untuk membatalkan pesanan yang telah dipesan.
6. Seorang pelanggan dapat membeli beberapa makanan dan minuman dengan satu nomor nota.
7. User yang bisa mengakses sistem ini adalah admin dan pelanggan.

1.4 Tujuan

Tugas Akhir ini bertujuan untuk membuat aplikasi yang berbasis web agar dapat mengurangi waktu tunggu pelanggan dalam memesan makanan dan minuman serta menghasilkan laporan penjualan yang otomatis di Rumah Makan Madukanil.