

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia teknologi dan informasi yang terus berkembang saat ini pada hakekanya bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam berbagai macam aspek kehidupan. Salah satu contoh bidang usaha kuliner berkembang pesat saat ini. Hal tersebut dapat dilihat dengan semakin menjamurnya rumah makan. Setiap rumah makan bersaing dengan memberikan keunggulan yang berbeda-beda. Selain rasa makanan yang enak dan harga yang bersahabat, pelayanan kepada *customer* menjadi point penting untuk menarik mint *customer*.

Sektor usaha makin dipicu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai alat atau media untuk bertahan dan memenangkan persaingan yang semakin hari semakin ketat. Dengan adanya persaingan usaha di bidang yang sejenis, maka untuk dapat mengimbangnya salah satu cara adalah sebuah Rumah Makan Padang Sorowajan harus mengikuti perkembangan teknologi seperti memanfaatkan internet untuk membuat situs yang dapat melayani pemesanan secara online.

Selama ini Rumah Makan Padang Sorowajan melayani pemesanan dan makan di tempat. Usaha Rumah Makan Padang Sorowajan memiliki banyak transaksi dengan konsumen, tapi terhalang oleh belum adanya media online yang informatif untuk pemesanan yang menjelaskan secara detail makanan yang di tawarkan sebagai media promosi sehingga memudahkan pemesanan oleh pelanggan terhadap makanan yang ada di Rumah Makan Padang Sorowajan. Selain itu ada pula masalah transaksi yang menjadi masalah di Rumah Makan Padang Sorowajan, karena proses transaksi dilakukan secara manual, dan proses transaksi tersebut tidak terarsip dengan baik sehingga pemilik usaha merasa

kesulitan untuk mengetahui jumlah pemasukan setiap bulannya. Proses manual ini juga membutuhkan waktu yang lebih untuk menghitung hasil pendapatan.

Berdasarkan uraian diatas, maka dibutuhkan sistem informasi yang membantu manajemen di Rumah Makan Padang Sorowajan tersebut. Maka dari itu dibuat aplikasi berbasis web untuk pemesanan makanan di Rumah Makan Padang Sorowajan dengan Tugas Akhir yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Makanan di Rumah Makan Padang Sorowajan Berbasis Web”.

2.1 Tujuan

Berdasarkan rumus masalah diatas, maka tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu :

1. Menghasilkan sistem penjualan *Online* pada Rumah Makan Padang Sorowajan berbasis *web*.
2. Menghasilkan laporan *output* untuk manajemen, seperti informasi produk, informasi pemesana *online*, informasi pembayaran COD.
3. Memudahkan dalam pencatatan transaksi.
4. Mempermudah Admin dalam proses pengelolaan data, yaitu data penjualan dan data pemesan.

3.1 Batas Masalah

Sistem yang akan dibahas memiliki beberapa batasan masalah, di antaranya :

1. Aplikasi ini menggunakan sistem pembayaran COD, tdk melakukan via Transfer.
2. Aplikasi tdk membahas laporan laba rugi.
3. Tidak membahas keamanan sistem dan data.

4. Keterbatasan COD mengacu pada *McDonalds*.
5. Aplikasi ini melayani di wilayah Janti dan sekitarnya.
6. Tidak menangani penjualan langsung di tempat.