

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada era digital seperti sekarang bisa dikatakan sangat pesat. Kemajuan teknologi-teknologi tersebut tentunya akan semakin memudahkan manusia untuk melakukan aktivitas sehari-hari, misalnya bekerja, belajar, berbelanja, dan lain sebagainya. Di Indonesia saat ini telah banyak perusahaan yang menyediakan layanan-layanan berbasis aplikasi web maupun *mobile* yang dapat memudahkan segala aktivitas manusia dengan menyediakan layanan yang dapat diakses dengan mudah secara *online*. Misalnya dalam bidang transportasi, ada layanan untuk melakukan pemesanan ojek secara *online*, dalam bidang edukasi ada layanan bimbingan belajar *online*, dan dalam bidang ekonomi ada layanan untuk jual beli *online*.

Teknologi tersebut dapat diterapkan dalam berbagai bidang di dalam dunia bisnis. Dimana tujuannya untuk membuat bisnis tersebut berjalan menjadi lebih efisien dari segi waktu dan biaya. Misalnya dalam bisnis kuliner, warung makan atau restoran yang menerapkan teknologi mutakhir tersebut akan menunjang proses operasionalnya. Teknologi yang diterapkan dalam sebuah bisnis kuliner pada warung makan atau restoran salah satu contohnya seperti digitalisasi daftar menu.

Dengan langkah digitalisasi ini, menu yang biasanya ditunjukkan dalam bentuk buku atau spanduk yang ditempel pada dinding, dapat dimuat dalam *smartphone* dan dijalankan menggunakan internet. Sehingga konsumen yang hendak melakukan pemesanan makanan atau minuman dapat secara langsung

memesan melalui smartphonenya tanpa harus datang ke bagian kasir atau meminta buku menu pada karyawan. Dari pihak warung makan dan restoran pun tidak perlu lagi untuk membuat dan mencetak menu makanan dan minuman lagi dalam bentuk buku ataupun spanduk.

Warung Makan Barokah merupakan warung makan sederhana yang proses pemesanan menu makanannya masih berjalan secara manual seperti kebanyakan warung makan sederhana pada umumnya. Proses pemesanan secara manual tentunya akan memakan waktu lebih lama dan memerlukan tenaga yang lebih. Untuk melakukan pemesanan makanan, pelanggan perlu datang ke bagian kasir terlebih dahulu dan memesan menu yang diinginkan. Lalu untuk pihak Warung Makan Barokah pada saat proses pemesanan tersebut harus mencatat ke dalam nota fisik dan menghitung total tagihan pesanan apabila telah sampai pada proses pembayaran. Dimana pada proses pembayaran apabila dilakukan secara manual pasti akan memerlukan waktu yang lebih lama dan berpotensi menimbulkan kesalahan perhitungan.

Dengan beberapa permasalahan yang telah disebutkan diatas penulis ingin mencoba mengatasinya dengan membuat prosesnya berjalan secara *online* dan terintegrasi melalui sebuah *website*. Dengan cara menerapkan sistem informasi pemesanan menu makanan dan minuman secara *online* pada warung makan barokah. Maka dibuatlah penelitian ini dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web dengan Framework Laravel Studi Kasus Warung Makan Barokah”. Dimana penulis mengharapkan sistem tersebut dapat memudahkan

proses pemesanan dan transaksi pembayaran bagi pihak Warung Makan Barokah dan pihak pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat aplikasi web sistem informasi pemesanan makanan pada Warung Makan Barokah menggunakan framework Laravel.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini bertujuan untuk memberikan batasan-batasan pada karya ilmiah ini agar masalah tidak melebar kepada hal yang tidak berkaitan dan tidak perlu. Ruang lingkup yang akan dibahas pada penelitian ini antara lain :

1. Pengambilan pesanan dapat dilakukan secara langsung di Warung Makan Barokah dengan datang sendiri ke Warung Makan Barokah atau meminta untuk diantarkan ke rumah pemesan. Untuk pengantaran makanan ke rumah pemesanan tidak dikenakan biaya tambahan.
2. Makanan yang tersedia hanya makanan yang disediakan di Warung Makan Barokah.
3. Pelanggan tidak bisa melakukan pembatalan pemesanan apabila pesanan sudah masuk dalam proses order.
4. Pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran setelah melakukan pembayaran. Batas waktu pembayaran adalah pukul 16.00 WIB, apabila melewati batas tersebut maka konfirmasi pembayaran akan otomatis ditolak. Pembayaran dapat dilakukan

secara *offline* melalui kasir atau *online* melalui transfer bank disertai *upload file* foto bukti transfer.

5. *Admin* akan melakukan verifikasi pesanan setelah pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian skripsi ini adalah membuat sistem informasi pemesanan makanan pada Warung Makan Barokah berbasis web dengan framework Laravel. Sistem ini mampu untuk mengolah data pemesanan makanan dan menyajikannya menjadi sebuah informasi yang dapat bermanfaat untuk *admin*, pelanggan, dan *owner*.

Beberapa manfaat tersebut seperti :

1. Untuk *admin* dapat membantu untuk mengelola data menu makanan dan data pesanan.
2. Untuk pelanggan dapat membantu memudahkan mengakses menu makanan dan melakukan pemesanan secara digital.
3. Untuk *owner* dapat membantu untuk memberikan informasi berupa laporan pesanan dan penjualan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat membantu pihak Warung Makan Barokah untuk meningkatkan pelayanan pada bagian pemesanan makanan.
2. Dapat memudahkan pelanggan dari Warung Makan Barokah untuk melakukan pemesanan menu makanan maupun minuman.

3. Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa lainnya yang ingin melakukan penelitian dengan kasus yang berbeda namun dengan metode yang serupa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan skripsi dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web Dengan Framework Laravel Studi Kasus Warung Makan Barokah” disusun guna memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistem penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan tentang hal-hal pokok yang menjadi latar belakang permasalahan yang diambil, menguraikan rumusan masalah yang dihadapi, menentukan ruang lingkup masalah untuk membatasi aplikasi, menentukan tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Membahas mengenai tinjauan Pustaka yaitu mengacu pada penelitian-penelitian terdahulu dengan meninjau kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga dapat digunakan sebagai referensi. Sedangkan dasar teori berisi konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang digunakan untuk mendukung proses analisis permasalahan. Selain itu memberikan gambaran teknologi-teknologi yang digunakan sebagai pendukung penelitian yang akan dilakukan.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Menganalisis system dalam aplikasi yang dibangun dimulai dari aspek-aspek yang berkaitan serta merancang sistem dimulai dari segi

analisis kebutuhan, terdiri dari kebutuhan masukan, keluaran, perangkat keras, perangkat lunak, selanjutnya berisi tentang pemodelan-pemodelan dengan diagram-diagram, hingga berisi desain tampilan yang dapat membantuk proses implementasi.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB 5 PENUTUP

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk peneliti selanjutnya yang hendak menggunakan metode yang sama