

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu informasi juga mengalami peningkatan dan perkembangan yang cepat disertai dengan perkembangan teknologi. Organisasi maupun perusahaan dituntut untuk dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi dan informasi tersebut membuat banyak pengusaha dalam kuliner mulai mengembangkan sistem yang ada dengan menggunakan teknologi informasi. Perkembangan teknologi dan informasi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai peluang oleh pengusaha dalam mengembangkan usahanya dengan melalui *website* sebagai sarana dalam mengakses informasi. Penggunaan *website* akan sangat efektif dalam meningkatkan hubungan antara pelanggan dan pengusaha kuliner, dimana *website* memungkinkan siapapun untuk dapat *online* 24 jam melalui internet.

Rumoh Kupie Atjeh adalah *café chain* yang menyediakan makanan dan minuman, yang terletak di dua lokasi berbeda (Jalan Raya Menteng No. 1A dan Jalan Panglima Denai No.131 B), dimana pelanggan *café* merupakan penduduk yang bertempat tinggal di sekitar *café*. Rumoh Kupie Atjeh ingin lebih menjangkau pelanggannya melalui produk-produknya akan belum semua orang mengetahui lokasi dan daftar menu akan tetapi terkendala biaya pemasaran seperti pembuatan brosur dan sejenisnya. Rumoh Kupie Atjeh ingin menjangkau pelanggannya dengan menambahkan proses bisnis agar pelanggannya melakukan pemesanan *pick-up order* dan *delivery order* secara *online*.

Rumoh Kupie Atjeh selama ini masih menggunakan sistem berbasis *desktop*, penjualan ini beroperasi seraca *offline* yang digunakan hanya untuk penjualan di tempat. Pada saat penerimaan reservasi pelanggan Rumoh Kupie Atjeh biasanya datang ke tempat atau via telepon yang dianggap kurang efektif dalam mengelola meja *reservasi*. Selain itu, yaitu kesalahan komunikasi antar pegawai *café* dengan pelanggan seperti jenis *reservasi* apa yang diinginkan, menu apa saja yang ingin dipesan, cara penyajian menu makanan, waktu *reservasi* dan lainnya. Oleh sebab itu, penulis mencoba

merancang sebuah *website* yang nantinya diharapkan dapat mempermudah *proses* bisnis pada Rumoh Kupie Atjeh dalam memasarkan produknya untuk menjangkau pelanggan yang lebih luas.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkatnya dalam Tugas Akhir dengan judul “**Analisis dan Perancangan Website pada Rumoh Kupie Atjeh**”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat diangkat beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Melakukan *reservasi* melalui telepon dianggap kurang efektif dikarenakan media yang digunakan tidak memberikan informasi lengkap yang dapat diakses oleh masyarakat.
2. Kesalahan komunikasi pada pemesanan serta pelanggan yang tidak dapat melihat menu favorit saat pemesanan melalui telepon.
3. Rumoh Kupie Atjeh ingin meningkatkan *profit* dan memperluas pemasarannya.

## 1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan dari website Rumoh Kupie Atjeh ini adalah:

1. Hak akses *website* di berikan kepada pengunjung, pelanggan, karyawan dan pemilik *cafe*/admin.
2. Fitur pengunjung : Melakukan registrasi, melihat menu, melihat promo, melihat informasi mengenai *cafe*, melihat rating makanan atau minuman, melihat metode pembayaran, melihat ulasan dari pelanggan dan melihat bantuan.
3. Fitur pelanggan : Melihat menu, melihat promo, melihat informasi mengenai *cafe*, melakukan pemesanan, melakukan pemesanan, melihat metode pembayaran, melakukan pembayaran, melihat *point*, melihat informasi penukaran *point*, menukarkan *point*, melakukan *reservasi*, melakukan live chat, melihat riwayat pesanan, merating makanan dan minuman dan mengisi ulasan pelanggan.

4. Fitur karyawan : Mengkonfirmasi pemesanan, melihat menu, mengkonfirmasi pembayaran, mengelola pengiriman pesanan, mengelola *reservasi*, dan mengelola *live chat*.
5. Fitur pemilik /Admin : Mengelola data pengguna, mengelola menu, mengelola promo, mengelola profil *website*, mengelola metode pembayaran, mengelola penukaran *point*, melihat ulasan pelanggan, melihat rating makanan dan minuman, melihat laporan pesanan, melihat laporan pembayaran, melihat laporan *reservasi*, dan melihat laporan penukaran *point*.

#### 1.4. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk menganalisis serta merancang sistem informasi berbasis *website* pada Rumoh Kupie Atjeh adalah untuk mempermudah kegiatan *reservasi* dan pemesanan makanan melalui web serta memperluas pemasaran dimana kegiatan promosinya dapat dilakukan di *website*.

Manfaat dari Tugas Akhir ini jika rancangan ini dikembangkan adalah:

1. Dengan melakukan *reservei* melalui *website* pelanggan dapat dengan mudah melihat menu-menu dan jenis reservasi yang ditawarkan *cafe*.
2. Dapat dikurangnya kesalahan komunikasi dalam pemesanan makanan.
3. Meningkatkan profit serta memperluas pemasaran Rumoh Kupie Atjeh.

#### 1.5. Metodologi Penelitian

Pada penyusunan Tugas Akhir ini metode pengembangan yang digunakan adalah SDLC (*Systems Development Life Cycle*) dimana metodologi ini merupakan metodologi umum dalam pengembangan sistem dimana tahapan yang dikerjakan sampai tahapan ke-4 yaitu :

1. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan.

Tahapan – tahapan yang dikerjakan dalam proses ini adalah:

- a) Menganalisis masalah pada kegiatan transaksi pembelian yang dihadapi oleh sistem yang sedang berjalan pada perusahaan dengan menggunakan diagram

*fishbone*.

- b) Mendefinisikan peluang dan tujuan yang didapat *café* Rumoh Kupie Atjeh dengan pemanfaatan *website*.

2. Menentukan syarat-syarat informasi

Tahapan – tahapapan yang dikerjakan dalam proses ini adalah:

- a) Menganalisis dokumen masukan dan keluaran sistem berjalan pada Rumoh Kupie Atjeh
- b) Mengumpulkan dan menganalisis website sejenis sebagai bahan referensi dalam pembuatan website usulan pada Rumoh Kupie Atjeh, dimana website yang dianalisis yaitu <https://www.giyanticoffeeroastery.com/> dan <https://www.warunkupnormal.com/>
- c) Mengambarkan DFD sistem berjalan.

3. Menganalisis kebutuhan sistem.

Tahapan – tahapapan yang dikerjakan dalam proses ini adalah:

- a) Menggambar DFD sistem usulan untuk menganalisis kebutuhan.
- b) Membuat PIECES untuk menganalisis kebutuhan non fungsional
- c) Merancang kamus data yang akan digunakan.

4. Merancang sistem yang akan direkomendasikan

Tahapan – tahapapan yang dikerjakan dalam proses ini adalah:

- a) Merancang *user interface* menggunakan *Adobe XD*.
- b) Melakukan normalisasi
- c) Merancang *database* (basis data) yang akan digunakan oleh sistem usulan dari struktur tabel dan hubungan antar tabel.