

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Website adalah sebuah kumpulan halaman web yang saling berhubungan dan dapat diakses melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah *browser* dengan koneksi internet. Internet tak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari anak muda zaman sekarang. Sebanyak 49,52% pengguna internet di Tanah Air adalah mereka yang berusia 19 hingga 34 tahun. Di posisi kedua, sebanyak 29,55% pengguna internet Indonesia berusia 35 hingga 54 tahun. Remaja usia 13 hingga 18 tahun menempati posisi ketiga dengan porsi 16,68%. Terakhir, orang tua di atas 54 tahun hanya 4,24% yang memanfaatkan internet. Populasi penduduk Indonesia saat ini mencapai 262 juta orang. Lebih dari 50% atau sekitar 143 juta orang telah terhubung jaringan internet sepanjang 2017. [1]

Rumah Makan Turi merupakan sebuah rumah makan yang terletak di jalan turi ujung nomor 205, Medan. Rumah Makan Turi memiliki jumlah pelanggan dan transaksi yang cukup banyak per-harinya karena rumah makan ini sudah berdiri selama 10 tahun dan sudah dikenal oleh orang banyak. Rumah makan turi juga menyediakan jasa pemesanan untuk berbagai acara. Mayoritas pelanggan yang melakukan pemesanan adalah perusahaan-perusahaan yang mengadakan acara dan gereja-gereja yang melakukan kebaktian. Kebanyakan pelanggan melakukan pemesanan dengan cara menelepon atau datang langsung ke rumah makan. Pemesanan melalui sarana telepon menelpon dirasa kurang menjanjikan karena tidak ada bukti transaksi. Ketika melakukan pemesanan, sering kali terjadi pembatalan pemesanan yang disebabkan karena tidak adanya informasi mengenai ketersediaan menu. Dalam melakukan interaksi dengan pelanggan, rumah makan dapat melakukannya dengan cara tradisional maupun dengan bantuan media elektronik. Cara yang paling tradisional adalah dengan melakukan interaksi langsung dengan pelanggan pada saat transaksi berlangsung. Sejalan dengan perkembangan teknologi, interaksi tersebut dapat dilakukan dengan bantuan media elektronik dan internet.

Berdasarkan uraian di atas, maka mengembangkan sebuah *website* bisa menjadi solusi efektif untuk membantu transaksi dan interaksi antara pelanggan dan Rumah Makan Turi.

Dengan adanya *website*, pesanan yang dilakukan pelanggan akan lebih efisien karena telah dilengkapi dengan informasi mengenai ketersediaan menu. Fitur untuk melihat riwayat pesanan juga akan disediakan sehingga pelanggan yang memesan dapat mengetahui sejauh mana pesanan telah dilakukan. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah *website* pada Rumah Makan Turi dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Jasa Pemesanan Berbasis Web pada Rumah Makan Turi.”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Jarak yang jauh ke rumah makan menyulitkan pelanggan yang ingin memesan.
2. Penyebaran informasi mengenai produk kepada pelanggan masih belum efisien.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari pengembangan ini adalah :

Untuk mengembangkan *website* untuk penjualan pada Rumah Makan Turi.

Adapun manfaat dari pengembangan *website* ini adalah :

1. Mengimplementasikan hasil rancangan sistem informasi pemesanan makanan secara online
2. Memberikan informasi tentang detail menu makanan dan stock yang tersedia di Rumah Makan Turi.
3. Memperluas pemasaran dengan menggunakan *website*.
4. Menarik pelanggan-pelanggan baru.
5. Memudahkan pemilik rumah makan dalam melakukan pengecekan ketersediaan menu.
6. Memudahkan pelanggan yang berlokasi jauh dari rumah makan dalam pemesanan makanan.
7. Menginformasikan kapan pemilik harus memperbaharui persediaan menu.

8. Membangun Rumah Makan Turi melalui ide-ide dan komentar pelanggan.

1.4. Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan dalam pengembangan sistem informasi penjualan pada rumah makan turi adalah sebagai berikut :

1. Fitur Pengunjung Web
 - a. Mengelola data member(masuk sebagai member)
 - b. Melihat cara pemesanan
 - c. Melihat syarat dan ketentuan pemesanan
2. Fitur Member
 - a. Mengelola data member
 - b. Menambah data testimonial
 - c. Menampilkan cara pemesanan
 - d. Melihat syarat dan ketentuan pemesanan
 - e. Mengelola pemesanan
 - f. Melakukan konfirmasi pembayaran
 - g. Menampilkan status pengiriman
 - h. Membatalkan pengiriman
 - i. Menampilkan riwayat pemesanan
 - j. Menampilkan daftar pemesanan
3. Fitur Admin
 - a. Mengelola data hidangan
 - b. Mengelola data testimonial
 - c. Menampilkan rincian item pesanan
 - d. Menampilkan bukti pembayaran
 - e. Mengubah status pembayaran
 - f. Membuat nama pengirim
 - g. Mengubah jam packing dan antar
 - h. Mencetak faktur pemesanan

- i. Mengubah status pengiriman
- j. Mencetak laporan penjualan
- k. Mengatur profil rumah makan
- l. Mengubah password admin

1.5. Metodologi Pengembangan Sistem

Dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini, metodologi yang digunakan oleh penulis adalah RAD (*Rapid Application Development*) dan menggunakan tools UML (*Unified modelling language*). RAD memiliki tahapan-tahapan berikut:

1. Perencanaan syarat-syarat

Dalam fase ini, penulis melakukan perbandingan pada dua *website* rumah makan atau restoran untuk mengidentifikasi syarat – syarat kebutuhan sistem sesuai dengan tujuan *website* yang akan dikembangkan dan memutuskan fungsi-fungsi apa saja yang harus dimiliki pada sistem usulan dengan pemodelan menggunakan *Use Case Diagram*. Kemudian akan dilakukan analisis kebutuhan non fungsional dengan menggunakan analisis PIECES. Fokus fase ini ialah mencari tahu kebutuhan sistem yang akan digunakan pada *website* Rumah Makan Turi.

2. Proses Desain (*Workshop Design*)

Pada tahapan ini, penulis akan merancang dan memperbaiki sistem yang dapat digambarkan sebagai *workshop*. Selama *workshop design* RAD, pengguna merespon *working prototype* yang ada dan menganalisa, memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna. Perbaikan *prototype* akan dibatasi maksimal 3 kali. Perbaikan *prototype* akan dilakukan setelah menerima hasil evaluasi *prototype* yang sudah dilakukan bersama stakeholder. Hal ini akan terus dilakukan untuk *prototype* selanjutnya hingga *prototype* yang dihasilkan memenuhi kebutuhan dari stakeholder. Setelah *prototype* akhir dihasilkan, maka akan di desain menu *user interface* dari *website* yang akan dibangun berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah ditentukan sebelumnya serta desain database dan relasinya yang mendukung sistem nantinya.

3. Fase Implementasi

Pada tahapan ini, *website* akan dibangun, diuji, serta diperkenalkan kepada pengguna. *Website* Rumah Makan Turi akan di *online* kan setelah *website* selesai dibangun.

