

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring perkembangan dunia informasi yang mengalami peningkatan dan perkembangan yang begitu pesat diikuti juga dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Dengan adanya perkembangan dunia informasi dan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai peluang untuk memulai sebuah bisnis usaha yang berbasis teknologi. Perkembangan dunia informasi yang pesat ini tidak lepas dari pengaruh internet. Internet menjadi sarana bagi seseorang untuk mengakses berbagai macam informasi yang ada di seluruh dunia. Dengan memanfaatkan internet, perusahaan dapat memasarkan produknya dengan berbasis web secara elektronik yang diistilahkan dengan e-commerce. Dengan aplikasi e-commerce ini perusahaan diharapkan dapat terbantu dalam mencapai keunggulan kompetitif yang dibutuhkan untuk membuka pasar baru dan membina kesetiaan konsumen terhadap perusahaan. Mulai dari perusahaan, perguruan tinggi, media massa, restoran atau rumah makan, serta organisasi lainnya telah memanfaatkan internet untuk melakukan pemasaran, penjualan, serta promosi yang akan memudahkan pengguna dalam hal pengiriman, penyebaran, dan penerimaan informasi.

Sosial media adalah sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual [1]. Adapun kelemahan dalam memasarkan produk jika melalui media sosial yaitu perekaman data pelanggan dan pemesanan secara manual (tidak terstruktur) apabila transaksi dilakukan hanya dengan media sosial. Akan lebih efektif bila adanya website dalam pemasaran produk yang ingin dipasarkan. Website merupakan sistem pada internet yang memungkinkan siapa pun untuk berada 24 jam/hari di internet [2]. Dengan adanya website dapat meningkatkan hubungan pelanggan dengan perusahaan dan mempermudah pelanggan mengakses informasi terbaru tentang perusahaan. Waroeng Melek merupakan rumah makan yang berdiri tahun 1991 dan berlokasi di Jalan Garu I Medan. Warung Melek menyediakan makanan seperti nasi goreng, mie goreng, pecel, gado-gado, tahu goreng, mie sop dan

ayam penyet. Kebanyakan pelanggan dari Waroeng Melek hanya penduduk yang bertempat tinggal di sekitar area Waroeng Melek tersebut. Hal ini dikarenakan belum semua orang mengetahui rumah makan Waroeng Melek. Mulai dari belum mengetahui lokasinya, daftar menu makanan dan minuman yang dijual dan juga harganya.

Dengan dibangunnya website Waroeng Melek ini diharapkan mampu membantu penjual dalam memasarkan produknya agar orang-orang tertarik untuk membelinya dan menjangkau pelanggan lebih luas lagi. Berdasarkan latar belakang tersebut maka muncul ketertarikan untuk mengambil tugas akhir dengan judul “Analisis dan Perancangan Website Pada WaroengMelek Medan”.

1.2. Rumusan Masalah

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

- a) Sulitnya melihat dan memesan menu makanan dan minuman secara langsung bagi pelanggan yang berada jauh dari lokasi warung sehingga dengan adanya website ini dapat membantu penjual dalam pemasaran produknya.
- b) Perekaman data pelanggan dan pemesanan secara manual (tidak terstruktur) apabila transaksi dilakukan hanya dengan media sosial. Media sosial sebagai tambahan dalam melakukan promosi kepada pelanggan.

1.3. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari website Waroeng Melek ini adalah:

- a) Pengguna website adalah pengunjung, pelanggan dan admin pengelola website.
- b) Fitur pengunjung: Registrasi pengunjung, melihat menu makanan dan minuman, melihat promo makanan dan minuman, melihat ulasan dari pelanggan, melihat informasi Waroeng Melek, melihat metode pemesanan (pemesanan dapat dilakukan apabila telah mendaftar sebagai pelanggan), melihat metode pengiriman, melihat metode pembayaran (pembayaran dilakukan dengan cara bayar ditempat).
- c) Fitur pelanggan : Login pelanggan, melihat menu makanan dan minuman, melihat promo makanan dan minuman, melihat informasi Waroeng Melek, melihat metode pemesanan, melihat metode pengiriman, melihat metode pembayaran

(pembayaran dilakukan dengan cara bayar ditempat), melakukan pemesanan makanan dan minuman, mengisi ulasan pelanggan (untuk memberi masukan terhadap pelayanan, kualitas dan harga), melihat poin yang sudah terkumpul, tukar poin.

- d) Fitur admin pengelola : Login admin, mengelola menu, mengelola pemesanan pelanggan dan mengelola promo makanan dan minuman.
- e) Proses pembayaran dilakukan dengan cara bayar di tempat setelah pesanan tiba di tujuan dan juga bisa dengan cara transfer bank.
- f) Proses pengiriman tidak dipungut biaya dan pengiriman hanya berlaku untuk sekitar wilayah Medan.
- g) Proses pengumpulan poin didapat dari setiap produk yang dibeli berdasarkan poin masing-masing produk.
- h) Poin yang terkumpul dapat ditukarkan dengan makanan atau minuman dengan cara melihat poin dari tiap makanan dan minuman.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan tugas akhir ini adalah menghasilkan rancangan website untuk mempromosikan sekaligus memperluas jangkauan penjualan Waroeng Melek.

Manfaat tugas akhir ini adalah mempermudah Programmer untuk melanjutkan desain website ini ke tahapan konstruksi sistem. Manfaat jika sistem sudah diimplementasikan:

- a) Mempermudah pelanggan mengakses dan memesan daftar makanan yang sudah ada maupun terbaru secara online sehingga jangkauan pelanggan lebih luas dari pada hanya mengandalkan sistem konvensional.
- b) Data pelanggan dan transaksinya lebih terstruktur sehingga memudahkan untuk pembuatan laporan atau penyebaran informasi promosi atau menu makanan terbaru.

1.5. Metodologi Penelitian

SDLC (System Development Life Cycle) memiliki pengaruh yang sangat besar sebagai pendekatan umum untuk mengembangkan sistem informasi.

Tahapan-tahapan yang dilalui adalah:

1. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan.

Proses-proses yang dikerjakan pada tahap ini adalah:

- a) Merumuskan masalah yang dihadapi oleh sistem yang sedang berjalan pada perusahaan dengan tools diagram fishbone.
- b) Mendefinisikan tujuan yang ingin dicapai.
- c) Menyusun proposal untuk mengusulkan sistem baru.

2. Menentukan syarat-syarat informasi.

Proses-proses yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:

- a) Mengumpulkan dan menganalisis website sejenis sebagai bahan referensi dalam pembuatan website usulan.
- b) Membandingkan website-website sejenis yang telah dianalisis, yaitu <http://www.restorangeruda.com/>, <http://restoransederhana.id> dan Aplikasi Go-Jek.

- c) Mendeskripsikan DFD sistem berjalan untuk menjelaskan identifikasi masalah.

3. Menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem.

Proses-proses yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:

- a) Merancang diagram arus data untuk menganalisis kebutuhan fungsional.
- b) Merancang PIECES untuk menganalisis kebutuhan non fungsional.
- c) Merumuskan kamus data yang akan digunakan dalam perancangan form masukan.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan.

Proses-proses yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:

- a) Merancang database (basis data) yang akan digunakan oleh sistem usulan yang terdiri dari struktur tabel dan hubungan antar tabel (relationship) dengan menggunakan SQL Server.

- b) Merancang bentuk antarmuka pemakai (user interface) dari website dengan menggunakan Balsamiq Mockups 3.



UNIVERSITAS
MIKROSKIL