

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri kuliner di Indonesia sekarang ini sangat pesat. Pedagang dituntut memberikan inovasi baru untuk dapat menarik minat pelanggan. karena pada dasarnya tujuan dari bisnis adalah untuk menciptakan para pelanggan yang merasa puas (Tjiptono, 2001). Sebagai contoh Donat misalnya, yang merupakan salah satu jajanan favorit masyarakat Indonesia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Minimnya variasi membuat pelanggan mudah bosan dengan bentuk dan topping donat. Selain dari teksturnya yang lembut, bentuk donat dan variasi rasanya juga menjadi daya tarik tersendiri. variasi produk yang beraneka ragam dan berkualitas yang dihasilkan industri dapat menarik konsumen, teknologi modern dapat digunakan untuk menghasilkan produk, serta modal (capital) untuk menghasilkan profit sebesar - besarnya (Andiani, 2006).

Di Kota Medan sendiri penjualan donat dikuasai oleh *brand* besar seperti J.CO, Dunkin Donuts dan beberapa *brand* lokal seperti Donat Kentang Donita. Donat yang dijual dipasaran saat ini tidak banyak memberikan pilihan bentuk dan variasi topping yang sesuai dengan selera pelanggan. salah satu tindakan untuk memuaskan konsumen adalah dengan cara memberikan pelayanan kepada konsumen dengan sebaik-baiknya (Kotler, 2000). Karakteristik fisik dari produk makanan dan minuman yaitu kualitas, penyajian dan susunan menu merupakan hal penting (Davis & Stone, 1994).

Kurangnya informasi dan website yang menyediakan kostumisasi menjadi salah satu kendala untuk menikmati donat unik dalam berbagai variasi, Adapun beberapa *brand* di Indonesia yang telah menerapkan metode serupa seperti [DinoDonuts.com](http://DinoDonuts.com) dan [Dunkindonuts.co.id](http://Dunkindonuts.co.id) yang memberikan pilihan bentuk berupa hewan, huruf hingga kalimat dan variasi topping untuk setiap donat. Namun, kekurangan dari [DinoDonuts.com](http://DinoDonuts.com) dan [Dunkindonuts.co.id](http://Dunkindonuts.co.id) adalah hanya dapat memilih bentuk yang telah disediakan, sehingga pelanggan tidak dapat melakukan kostumisasi terhadap bentuk dan varian topping donat.

Berdasarkan uraian di atas maka dikembangkan sebuah *website* untuk menjadi Tugas Akhir dengan judul “PENGEMBANGAN WEBSITE PENJUALAN DONAT DENGAN KOSTUMISASI BENTUK DAN TOPING”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam tugas akhir ini :

1. Minimnya variasi bentuk dan topping donat.
2. Pelanggan tidak dapat melakukan kustomisasi bentuk donat sesuai keinginan.
3. Minimnya website yang menyediakan kustomisasi bentuk donat.

## 1.3 Tujuan

Mengembangkan aplikasi penjualan donat dengan kustomisasi terhadap bentuk dan topping berbasis web.

## 1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari pengerjaan tugas akhir penulis adalah sebagai berikut:

1. Membantu pengusaha donat agar donat yang dijual lebih unik dan menarik.
2. Mempermudah pelanggan agar dapat memesan donat sesuai keinginannya.
3. Mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi donat yang unik.

## 1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pengerjaan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Jangkauan saat ini hanya mencakup wilayah kota medan.
2. Sistem tidak dapat menjamin variasi donat sesuai dengan permintaan pelanggan.
3. Visualisasi hanya pada bagian bentuk dan topping.
4. Visualisasi hanya dalam bentuk dua dimensi.
5. Metode pembayaran dilakukan dengan transfer tunai.
6. Biaya pengiriman ditetapkan oleh admin dan tidak diestimasi berdasarkan jarak.

## 1.6 Metodologi Pengembangan Sistem

Metode metodologi pengembangan sistem yang digunakan pada tugas akhir proyek ini adalah metode *waterfall*. Dengan tahapan sebagai berikut :

1. Analisis

Analisis yang dilakukan pada sistem adalah analisis kebutuhan sistem dan pemodelan sistem usulan. Pada analisis kebutuhan terbagi menjadi dua yakni kebutuhan fungsional dan non-fungsional, dimana secara fungsional menggunakan *use case diagram* untuk memetakan kebutuhan sistem dan non-fungsional menggunakan PIECES (*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service*) untuk pemecahan

sebuah masalah pada sistem. Sedangkan pada pemodelan sistem usulan menggunakan *activity diagram*.

## 2. Perancangan

Tahap ini akan dilakukan perancangan aplikasi dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Perancangan tampilan aplikasi dengan menggunakan software Balsamic Mockups 3.
- b. Perancangan *database* atau basis data menggunakan ERD (*Entity Relational Diagram*).

## 3. Pengkodean

Tahap berikutnya adalah pengkodean yaitu proses pembangunan sistem dengan menggunakan *coding*. Sistem yang dibangun akan dibuat dengan menggunakan beberapa bahasa pemrograman, *framework* dan *software* antara lain:

- a. Markup Language HTML5 untuk tampilan.
- b. CSS 3 dengan *Framework Bootstrap* untuk tampilan.
- c. Bahasa pemrograman Javascript untuk tampilan.
- d. Bahasa pemrograman PHP (*Framework Laravel*) untuk proses data.
- e. *Server* menggunakan *XAMPP Control Panel*.
- f. *Database* menggunakan *MySQL Server*.
- g. *Text editor coding* menggunakan *Visual Studio Code*.

## 4. Pengujian

Setelah tahapan pengkodean selesai maka akan dilakukan tahapan pengujian. Dalam pengujian aplikasi ini akan dilakukan pengujian terhadap kebutuhan fungsional *system* dengan menggunakan metode *functional blackbox*.