

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Sistem informasi pelayanan adalah proses atau perbuatan untuk melayani konsumen ketika terjadinya pemesanan menggunakan teknologi sistem informasi. Pemesanan dilakukan sebagai salah satu aktifitas dalam sebuah usaha oleh konsumen, adanya pemesanan membantu penjual menentukan jumlah persediaan barang. Dengan kecanggihan teknologi, semua keterbatasan sarana, jarak dan waktu dalam melakukan pemesanan bukan lah menjadi kendala lagi. Sektor usaha makin dipicu untuk menggunakan sistem informasi pemesanan yang maju sebagai media untuk bertahan dan memenangkan persaingan yang semakin hari semakin ketat di bidang usaha yang sejenis. Ardiana [1]

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan pada sebuah usaha bernama Bimimi Corner yang merupakan usaha kuliner ayam geprek, beralamat di Jl. Hayam Wuruk No.1, Jelutung, Kota Jambi. Bimimi Corner memiliki beragam menu yang bisa dinikmati konsumen. Pada sistem yang sedang berjalan saat ini proses pemesanan makanan dan minuman dilakukan masih secara manual yaitu pelayan menemui konsumen satu persatu kemudian mencatat menggunakan kertas dan pena sebagai media mencatat pesanan konsumen sehingga terdapat beberapa kendala.

Kendala tersebut diantaranya yaitu saat konsumen melakukan pemesanan kerap kali terjadinya antrian yang mengharuskan konsumen untuk menunggu lama

karena pelayan mencatat pesanan tidak hanya pada satu konsumen saja, memiliki beragam menu namun tidak informatif karena tidak menjelaskan secara detail makanan dan minuman yang di tawarkan, serta proses transaksi dilakukan secara manual yaitu hanya menggunakan catatan sebagai media pengolahan datanya sehingga proses transaksi tersebut tidak tersip dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menuangkan dalam bentuk proposal dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Pemesanan Menu Makanan di Bimimi Corner Jambi Berbasis Web.”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah bagaimana menganalisis dan merancang Sistem Informasi Pelayanan Pemesanan Menu Makanan di Bimimi Corner Jambi Berbasis Web?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan maka penulis memberikan batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Terdapat tiga aktor : Pelayan bertugas mengelola data, Pelanggan melakukan pemesanan dan Koki hanya melihat pemesanan
2. Website hanya dioperasikan pada satu jaringan di Bimimi Corner Jambi.

3. Bentuk pengolahan data secara umum di tujukan untuk mengolah Data Admin, Data Pelanggan, Data Makanan, Data Minuman, Data Pemesanan dan Data Meja
4. Metode pengembangan sistem dengan tools UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari Usecase digram, Activity diagram dan Class diagram.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan adalah hasil yang ingin dicapai dalam penelitian dan merupakan jawaban dari rumusan masalah :

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan khususnya bagian pelayanan pemesanan menu makanan pada Bimimi Corner Jambi
2. Merancang sistem informasi pelayanan pemesanan menu makanan yang diharapkan dapat membantu meminimalisir permasalahan yang ada.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menggambarkan dampak dari pencapaiannya tujuan yang telah dilakukan untuk pengguna sistem yaitu :

1. Bagi pihak Bimimi Corner Jambi, meningkatkan mutu usaha dan mempermudah proses pengelolaan data pemesanan menu makanan.
2. Bagi konsumen, mempermudah mendapatkan informasi mengenai menu makanan.

3. Bagi penulis, menambah wawasan mengenai perancangan suatu sistem khususnya menggunakan bahasa perograman PHP.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai apa yang akan dibahas didalam setiap bab, dimana terdiri dari 6 bab. Adapun susunan dari sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bab pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang di teliti dari pokok permasalahan yang di angkat, seperti teori perancangan, pengertian sistem, pengertian informasi, website, pengenalan internet, pengertian *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *flowchart*, dan sekilas tentang *Dreamweaver*.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan, dan *Tools* (alat bantu) yang digunakan dalam perancangan program aplikasi baik *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini merupakan bagian pokok yang berisi uraian penjelasan mengenai analisa tentang rancangan aplikasi website yang akan dibangun, antara lain rancangan struktur menu, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, database yang digunakan, serta rancangan tampilan (*layout*).

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dan uji coba terhadap sistem yang di rancang, hal-hal yang di tonjolkan berupa kelebihan dan kekurangan dari sistem, cara menjalankan sistem, dan analisis hasil yang di capai oleh sistem.

BAB VI: PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari laporan yang telah di tulis dimana penulis membuat suatu kesimpulan dan saran atas hasil analisa yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan.