

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi berkembang begitu pesat dari tahun ke tahun, sehingga memudahkan orang untuk mengembangkan usahanya dalam bentuk dan jenis apapun. Persaingan di dunia bisnis yang semakin ketat membuat para pemilik usaha harus selalu mempunyai inovasi untuk menarik perhatian pengunjung atau pelanggan. Inovasi tersebut harus selalu diperbarui dan pelanggannya merasa dimudahkan dalam melakukan jual beli.

Persaingan yang begitu ketat menjadikan para pengusaha coffe shop terus berlomba-lomba untuk memberikan pelayanan terbaik mereka yaitu dengan mempercepat proses pelayanan maupun dengan memberikan menu-menu unik atau menu terbaik yang sesuai dengan selera para pelanggannya. Pelayanan yang baik dan menu yang unik merupakan senjata utama bagi bisnis yang bergelut dalam bidang coffe shop ini untuk terus dapat bertahan menghadapi persaingan bisnis. Dengan adanya E-order service pemesanan dapat dilakukan dengan mudah yaitu pelanggan tidak perlu melihat papan menu, menunggu pelayan datang ke meja untuk mencatat pesanan. E-order ini dapat menjadi asisten digital yang akurat untuk menunjang segala aktivitas pelayan dan pelanggan dalam sebuah coffe shop.

Warkop Sepaham merupakan salah satu tempat makan dan minum yang ada di Jambi yang ramai dikunjungi, alamat dari Warkop Sepaham berada di Jl.

Sunan Kalijaga No.54, Simpang III Sipin, Kec. Kota Baru, Kota Jambi, Jambi 36129.

Warkop Sepaham dalam kegiatan pelayanan kepada pelanggan masih dilakukan dengan cara konvensional yaitu karyawan mendatangi pelanggan kemudian menyerahkan daftar menu yang tersedia, pelanggan memilih menu selanjutnya pelanggan mencatat menu apa saja yang dipilih pelanggan. Adapun masalah yang dihadapi ketika pelanggan ramai mengunjungi, seringkali karyawan tersebut kewalahan karena harus mencatat menu makanan dan minuman yang dipesan oleh pelanggan, apalagi jika ternyata menu yang dipesan tersebut habis, maka karyawan akan kembali ke meja pelanggan untuk memberi tahu bahwa menu yang dipesan tersebut sudah habis. Hal ini dapat menyebabkan berkurangnya pelanggan yang berkunjung ke warkop sepaham dan membuat warkop sepaham menjadi sepi pelanggan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka solusi yang ditawarkan adalah menyediakan suatu layanan sistem E-order untuk menggantikan proses pemesanan secara manual. Adapun Rancangan Sistem yang akan dibuat dengan visualisasi yaitu dimana menu-menu makanan yang akan dijual ditampilkan pada monitor dengan menggunakan gambar yang jelas dan mudah untuk dipahami. Sistem akan dibuat terintegrasi secara *real-time* sehingga akan mempercepat proses pelayanan. Fokus sistem ditekankan pada alur proses bisnis, mulai dari daftar pesanan, pencatatan serta pendokumentasian data, dan penyediaan fasilitas laporan bagi pemilik usaha, sehingga dapat melihat laporan transaksi penjualan dengan mudah.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul **“PERANCANGAN APLIKASI E-ORDER SERVICE PADA WARKOP SEPAHAM KOTA JAMBI”**

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat penulis merumuskan masalah utama dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang aplikasi pemesanan pada Warkop Sepaham Menggunakan Sistem E-ORDER Service”.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas hal-hal yang berkaitan dengan pelayanan yang akan dibuat atau dibangun pada Warkop Sepaham
2. Metode pemodelan sistem yang dibuat menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* yaitu : *use case diagram, class diagram, activity diagram.*
3. Tools yang digunakan adalah Sublime Text, XAMPP, PHP dan MySQL
4. Sistem hanya dapat diakses dalam jaringan local.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah sebagai

berikut:

1. Untuk menganalisa sistem pelayanan pelanggan yang sedang berjalan pada Warkop Sepaham
2. Untuk merancang dan membuat sebuah Aplikasi E-Order Service Pada Warkop Sepaham dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pemilik, Hasil dari sistem ini dapat memperbaiki pelayanan pada warkop sepaham sehingga memudahkan pelayanan kepada konsumen maupun mudah dalam pembuatan laporan transaksi pemesanan pada Warkop Sepaham.
2. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan bagi peneliti.
3. Bagi pelanggan dapat membantu memudahkan dalam melakukan pemesanan menu menu yang terdapat pada Warkop Sepaham.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini guna memberikan gambaran secara umum mengenai keseluruhan bab yang saling berhubungan satu sama lainnya dan sesuai dengan ruang lingkup judul serta menghindari terjadinya pembahasan diluar dari

tema dan judul penelitian, sistematika penulisan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini terdiri atas latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini membuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan. Berupa teori-teori mengenai *website*, aplikasi, alat bantu pengembangan sistem antara lain *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan alat bantu perancangan perangkat lunak antara lain HTML, PHP, MySQL, Sublime Text dan XAMPP.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data penelitian, metode pengembangan sistem dan alat pembuatan perangkat lunak.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab analisis dan perancangan berisi mengenai gambaran umum Warkop Sepaham, analisis sistem yang telah ada, analisis

kebutuhan perangkat lunak, pengembangan sistem menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, serta perancangan *input* dan *output* sistem yang dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab implementasi dan pengujian ini, berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah jadi, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.