

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah mencapai titik dimana semua aspek terhubung dengan mudah dan cepat. Salah satu bentuk teknologi informasi yang sering dimanfaatkan sebagai media saat ini adalah internet. Dimana penggunaan internet mulai tumbuh didalam bisnis pemesanan makanan, dimana kita bisa memesan makanan dengan menggunakan aplikasi pemesanan makanan yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Aplikasi internet atau disebut juga perangkat lunak berbasis *web* telah berkembang pesat baik dari segi penggunaan, ukuran, bahasa yang digunakan dan kompleksitasnya (Kurniawan & Romzi, 2022).

Hampir semua perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan dan industri membutuhkan suatu sistem terutama pada sistem informasi penjualan bidang usaha kuliner , karena pada saat ini usaha dibidang kuliner berkembang sangat pesat, hal ini dapat dilihat dengan semakin banyaknya rumah makan. Setiap rumah makan bersaing dengan menunjukkan keunggulan yang berbeda-beda yang dimiliki setiap rumah makan. Tempat makan atau biasa di sebut dengan restoran ini merupakan tempat bisnis yang diorganisasikan secara komersial yang menyediakan jasa pelayanan dan menyajikan makanan maupun minuman kepada tamu yang datang (Kurniawan, T. B. , 2020)

Salah satu tempat makan yang berada dipulau Bengkalis yaitu Pondok Ikan Bakar *New normal*. Pondok Ikan Bakar *New normal* berdiri sejak 10 Januari 2021 dan dikelola oleh Ibu Eva Susilawati sebagai pemilik tempat makan. Pondok Ikan Bakar *New Normal* masih menggunakan kertas dalam pencatatan pesanan makanan dan mencetak daftar menu. Sehingga hal tersebut dikhawatirkan kurang efektif karena bisa saja kertas akan hilang ataupun rusak. Selain itu, di Pondok Ikan Bakar

New Normal juga belum membuat sebuah laporan untuk merekap data dari pesanan yang sudah dilakukan oleh pelanggan.

Penelitian terdahulu oleh (Setiawan et al., 2020) yang berjudul Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Rumah Makan Cepat Saji D'besto. aplikasi ini merupakan suatu sistem yang memeberikan kemudahan dalam melakukan transaksi pemesanan sehingga mempermudah proses transaksi dalam pemesanan. Tujuan dari penelitian ini untuk mempermudah pekerja dalam pencatatan data pesanan, data ketersediaan menu, data makanan dan minuman, data penjualan, membantu dalam pembuatan laporan sehingga lebih mudah dan cepat.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian ini memanfaatkan teknologi internet dengan pembuatan aplikasi berupa “aplikasi pemesanan dan laporan pemesanan berbasis *website*” dengan studi kasus di Pondok Ikan Bakar *New normal*. Dengan tujuan untuk memudahkan pelanggan dalam proses pemesanan makanan dan memudahkan pihak Pondok Ikan Bakar *New normal* dalam mengelola data pemesanan.

1.2 Batasan masalah

1. Aplikasi ini dikembangkan untuk membantu pemesanan makanan di Pondok Ikan Bakar *New normal*.
2. Proses pembayaran pada aplikasi ini masih dilakukan secara manual.
3. Aplikasi ini memiliki 3 aktor yaitu admin, kasir, pelanggan.
4. Pembuatan *website* menggunakan *framework Laravel*.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi pemesanan dan laporan pemesanan berbasis *website* pada Pondok Ikan Bakar *New Normal*, untuk memudahkan pelanggan yang memiliki jadwal sibuk

dikantor atau tidak memiliki waktu untuk pergi ke tempat makan tersebut untuk memesan makanan dan memudahkan pihak Pondok Ikan Bakar *New Normal* dalam mengelola data pemesanan.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan aplikasi pemesanan makanan ini adalah :

1. Mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan pada Pondok Ikan Bakar *New Normal*.
2. Membantu pelayan untuk melayani pelanggan dengan lebih efisien sehingga mengurangi kesalahan-kesalahan dalam pemesanan makanan.
3. Membantu admin dalam mengelola laporan data pemesanan.

1.5 Metode penyelesaian masalah

Dalam memperoleh data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi pemesanan makanan, maka penulis melakukan metode sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data
Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada pihak pemilik restoran dan pegawai yang bekerja ditempat makan itu.
2. Kepustakaan
Untuk mencari sumber yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibangun, peneliti mencari sumber terkait melalui jurnal, buku dan sumber-sumber yang berkaitan dengan masalah yang di bahas.
3. Perancangan
Perancangan merupakan sebuah tahapan penggambaran alur sistem yang akan dirancang, tampilan *interface* dan *database* yang akan digunakan pada aplikasi.

4. Pembuatan aplikasi

Membangun aplikasi yang di usulkan dan telah melewati tahap perancangan.

5. Pengujian

Tahap pengujian ini untuk melihat kelemahan dan kekurangan aplikasi yang telah dibangun. Jika terdapat kelemahan dan kekurangan maka akan dilakukan perbaikan pada aplikasi.