

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usaha rumah makan sampai saat ini masih diyakini sebagai salah satu bentuk usaha ekonomi yang memiliki prospek yang bagus. Ini dibuktikan dari meningkatnya perkembangan usaha ini dari tahun ke tahun. Namun walau demikian, terdapat pula rumah makan yang mengalami kebangkrutan disebabkan tidak dapat mempertahankan jumlah pelanggannya. Menurut beberapa pakar yang mengamati hal ini, kesuksesan usaha rumah makan ini ternyata tidak hanya bergantung pada faktor bagaimana mempertahankan jumlah pelanggannya tetapi juga bagaimana sebuah rumah makan mampu meningkatkan jumlah pelanggannya.

Berkaitan dengan faktor yang kedua, pelayanan dan promosi menjadi strategi paling jitu untuk dapat meningkatkan jumlah pelanggan. Terlebih lagi dengan adanya persaingan bisnis yang begitu kuat pada bidang ini, kepuasan pelanggan terhadap pelayanan yang baik pun menjadi nilai penting. Demi meningkatkan jumlah pelanggan maka aspek pelayanan ini harus lebih diperhatikan. Misalnya dengan memikirkan bagaimana cara untuk memberikan pelayanan kepada para calon pelanggan yang tidak berada di dalam area rumah makan. Beberapa diantaranya menerapkan sistem pesan antar via telepon untuk memperluas jangkauan mereka. Namun lemahnya dari sistem pelayanan ini adalah para calon pelanggan tidak dapat mengetahui atau melihat menu yang disediakan.

Internet adalah sarana yang tepat untuk memberikan pelayanan jarak jauh kepada para calon pelanggan. Melalui sebuah *website* yang menyediakan layanan pemesanan, para calon pelanggan tidak hanya dapat memesan makanan tetapi juga dapat melihat tampilan menu yang disediakan oleh pihak rumah makan. Deskripsi singkat dari setiap menu yang disediakan juga menjadi sarana promosi yang bagus agar tercapai peningkatan jumlah pelanggan yang diharapkan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembahasan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan makanan dan minuman secara *online* tersebut ?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi pemesanan makanan dan minuman di rumah makan ?

C. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah diatas terdapat sebuah jawaban yakni:

1. Dalam aplikasi pemesanan makanan dan minuman di rumah makan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* dengan metode *waterfaal*.
2. Dalam hal ini penulis mempunyai tujuan untuk mempermudah pelayanan atau mempermudah pemesanan makanan, tanpa *customer* berkunjung ke rumah makan yang di pilih.

D. Batasan Masalah

Batasan batasan masalah yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah :

1. Aplikasi pemesanan makanan dan minuman dengan berbasis *web* ini berlaku pada rumah makan yang ada di kabupaten ponorogo.
2. Aplikasi yang dibangun membahas tentang pemesanan makanan dan minuman serta informasi menu-menu yang dimiliki oleh rumah makan.
3. Sistem informasi pembayaran pada aplikasi pemesanan makanan Dan minuman ini dilakukan *transfer* melalui ATM.

E. Manfaat Penelitian dan Perancangan

1. Untuk mempermudah bagi calon pelanggan dalam memesan makanan dan minuman tanpa harus datang ke rumah makan yang *customer* pilih.
2. Lebih efisien dalam menampilkan menu-menu makanan dan minuman pada tampilan *website* yang *user* buka.

3 Bisa memperbanyak jumlah pelanggan dengan adanya perancangan aplikasi pemesanan ini.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan untuk tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab I ini merupakan bagian yang menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan perancangan, dan juga sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang uraian teoritis mengenai pengertian-pengertian menurut para ahli atau pakar, metode penyusunan data dan juga menjelaskan bahasa pemrograman yang akan digunakan.

BAB III : METODE PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menjelaskan metode perancangan aplikasi yang akan dibuat serta perancangan *database*, perancangan ERD, perancangan DFD, perancangan *flowchart*, dan juga perancangan desain *interface*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab IV ini berisi tentang penjelasan dari implementasi sistem dan juga *secrenshot* tampilan-tampilan program yang sudah berjalan serta *source code* yang ada di dalam program tersebut.

BAB V : PENUTUP

Pada bab V ini membahas tentang kesimpulan yang menyimpulkan tentang isi dari tugas akhir mulai dari bab I sampai dengan bab IV dan juga membahas tentang saran yang berisikan kata saran untuk orang orang yang membaca tugas akhir ini.