

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri catering merupakan salah satu industri yang cukup prospektif. Karena itu industri catering menjadi salah satu sektor yang tidak akan ada habisnya. Pesatnya industri ini terus menambah minat pengusaha untuk menjadikan bisnis catering sebagai pilihannya.

Hal ini tentu juga beriringan dengan berkembangnya inovasi dalam hal pemasaran, Banyak para pendiri perusahaan berbasis teknologi turut melirik adanya perkembangan usaha ini. Sebagai salah satu contohnya Suatu aplikasi dapat menggantikan peran toko tanpa kita harus mempunyai bangunan toko tersebut, adanya event kerjasama pemasaran juga turut menaikkan daya beli masyarakat. Belum lagi dengan Perusahaan jasa pengiriman juga turut member sumbangsih dalam kemudahan bertransaksi.

Catering Mujiati adalah salah satu usaha rumahan yang bergerak di bidang kuliner yang berlokasi di Jalan Kuda RT 03 RW 07 Wonosari Ngaliyan Semarang. Tentu menjadi bagian kecil dalam ramainya pasar usaha ini menjadikan owner harus selalu memutar otak. Selain memanfaatkan Teknologi yang tersedia sebagai alat pemasaran dan pendongkrak daya beli masyarakat tentu hal ini bukan berarti tidak menciptakan masalah tersendiri. Adalah laporan keuangan belum tersedia pada aplikasi yang beredar masih menjadi kendala

tersendiri dalam mendapatkan laporan laba rugi bahkan penentuan kebijakan pasar, tentu hal ini terkadang membuat owner cukup kesulitan dalam membuat rangkuman penjualan dalam kurun waktu tertentu, Mengingat aplikasi yang beredar memanglah hanya sebagai alat pemasaran dan belum terintegrasi dengan manajemen administrasi.

Dengan adanya keresahan diatas maka terciptalah suatu gagasan untuk membentuk suatu system berbasis *route sheer order*. Dengan adanya system ini diharapkan pembukuan bias lebih tertata, bukan hanya dalam hal penjualan akan tetapi juga dalam hal persiapan dan pengelolaan suatu order. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis bermaksud mengadakan penelitian dalam kajian kasus tersebut dengan menggunakan judul penelitian “**SISTEM INFORMASI ORDER CATERING DAN SNACK BERBASIS WEB MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN METODE WATERFALL (STUDI KASUS: MUJIATI DI MANGKANG)**”

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan aplikasi yang dapat menggambarkan Sistem Order disetiap department ?
2. Bagaimana merancang aplikasi yang user friendly serta mampu menaikan prestise branding usaha ?

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada Sistem Informasi Order ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk Company Profile dan Pembuatan Order agar laporan keuangan lebih tertata.
2. Aplikasi ini hanya digunakan untuk konsumen yang ingin melakukan order.
3. Sistem ini dirancang Berbasis *Client Server*.
4. Database menggunakan *MySQL*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan perangkat berbasis *web mobile* untuk memudahkan pemilik usaha catering dalam mendapatkan laporan informasi dan sebagai alat Branding usaha tersebut.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis, praktis, kebijakan dan acuan. Berikut manfaat yang diharapkan penulis:

1. Bagi Catering
 - a. Di banggunya sistem informasi berbasis web ini diharapkan dapat memperluas dan pengetahuan pemasaran produk kepada konsumen.
 - b. Adanya sistem web diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan

terhadap konsumen

- c. Untuk menambah pemasukan income perhari dengan menggunakan sistem informasi penjualan dan pemesanan secara online.

2. Bagi Masyarakat

- a. Dengan sistem informasi masyarakat merasa dimudahkan dalam memesan dan mencari menu masakan tanpa harus datang ke tempat.
- b. Dengan adanya sistem informasi berbasis web pelanggan memesan menu makanan catering di mujiati.

3. Bagi Universitas Stikubank

- a. Sebagai bahan evaluasi akademik untuk mengetahui kemampuan mahasiswa menerapkan teori yang diperoleh selama kuliah.
- b. Untuk bahan literatur penyusunan skripsi di masa yang akan datang serta untuk menambah referensi perpustakaan dalam rangka meningkatkan kualitas Pendidikan.
- c. Sebagai bahan pengembangan sistem komputerisasi di masa yang akan datang.

4. Bagi Penulis

- a. Merupakan sarana latihan praktis bagi mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah.
- b. Merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Teknik Universitas Stikubank Semarang.

1.6. Metodologi Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini diperlukan adanya suatu metodologi penelitian yang terdiri dari:

1.6.1. Perumusan Obyek Penelitian

Pada obyek penelitian ini adalah Mujiati *catering* yang berlokasi di Jalan Kuda RT 03 RW 07 Wonosari Ngaliyan Semarang

1.6.2. Data Penelitian

a) Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber data penelitian, meliputi: informasi pemesanan, informasi kebutuhan untuk event acara dari pemesanan terkait seperti nama, alamat, tempat atau lokasi acara. Jumlah porsi makanan, snack dan yang terakhir biaya juga bisa dilihat tentang pendapatan yang didapat *catering*.

b) Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari dokumen atau publikasi, yang artinya data yang diperoleh sudah dalam bentuk jadi. Data sekunder ini dapat diperoleh dengan cara mengamati data, membaca, mempelajari dan mengutip dari buku literature serta sumber-sumber lain yang ada hubungannya dengan penelitian.

1.6.3. Metode Pengumpulan Data

a) Metode observasi.

Teknik observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan fakta atau data yang cukup efektif dalam mempelajari suatu *system*. Observasi adalah pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan. (Jogiyanto, 2005)

b) Metode Wawancara.

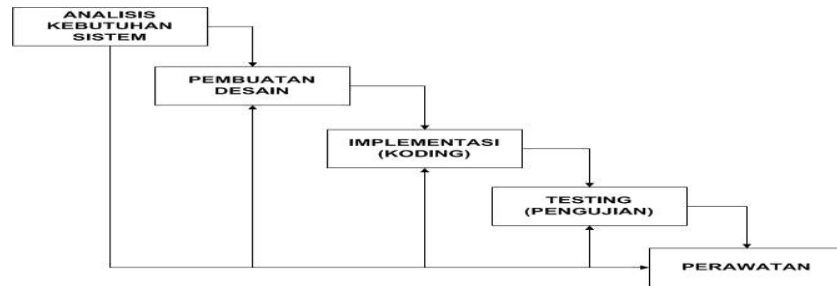
Wawancara telah diakui sebagai teknik pengumpulan data yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan *system* informasi. Wawancara memungkinkan analisis *system* sebagai pewawancara untuk mengumpulkan data secara tatap muka langsung dengan orang yang diwawancarai. (Jogiyanto, 2005).

c) Metode Pustaka.

Melakukan pencarian data lewat literatur - literatur yang terkait misalnya buku-buku referensi, artikel yang berhubungan dengan perancangan *system* informasi dasar pemrograman web yang mendukung dalam pembuatan skripsi yang bias didapat di ruang perpustakaan Unisbank.

1.6.4. Metode Waterfall

adalah proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir kebawah seperti air terjun dengan di awal perencanaan, pemodelan.



Gambar 1.1 Metode Pengembang Sistem *Waterfall*

1) Analisis kebutuhan sistem

Tahap ini yang diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak oleh pengguna dan batasan perangkat lunak berdasarkan mendengarkan masukan dari pelanggan melalui metode pengumpulan data yakni dengan wawancara mengenai informasi mengenai data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2) Pembuatan desain

Setelah kebutuhan sebelumnya didapat maka berikutnya melakukan perancangan desain sistem. Desain sistem ini membantu dalam menentukan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur computer secara keseluruhan.

3) Implementasi

Pada tahap ini, sistem mulai dalam tahap pengembangan dengan penerapan bahasa pemrograman.

4) Testing

Berikutnya setelah di kembangkan dalam tahap implementasi kemudian sistem akan melalui tahap integrasi ke dalam pengujian. Setelah integrasi seluruh sistem akan dilakukan uji untuk mendapatkan kegagalan dan perbaikan.

5) Perawatan

Tahap akhir dalam model *waterfall* adalah perangkat lunak yang sudah jadi, serta akan dilakukan pemeliharaan terhadap sistem tersebut. Pemeliharaan ini dapat termasuk dalam memperbaiki sistem yang mengalami *error*.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini dilakukan pembagian dalam beberapa bab, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penyusunan tugas akhir, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan oleh sumber-sumber penulis.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan hal-hal teoritis yang ada hubungannya dengan permasalahan yang sedang dibahas dan digunakan dalam penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan analisa dari kasus yang akan dipecahkan dan pendekatan-pendekatan apa saja yang dilakukan agar kasus tersebut dapat diselesaikan dengan baik serta bagaimana merancang suatu prosedur kerja yang handal agar program aplikasi dapat menghasilkan solusi yang optimal.

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tahapan-tahapan pengembangan sistem dan disertakan implementasi yang merupakan tahap pengalihan system yaitu memberikan gambaran tentang pemograman dan pengujian program.

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai hasil implementasi dari aplikasi dan melakukan uji coba terhadap aplikasi tersebut.

BAB VII PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari semua bab serta saran untuk penembangan system selanjutnya.