

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan informasi dan teknologi seperti sekarang ini, yang sangat mempermudah aktivitas dan pekerjaan manusia. ketergantungan akan keterbukaan informasi sudah menjadi hal yang sangat wajar sehingga dalam prosesnya setiap individu atau perusahaan harus berfikir dan bertindak cepat agar kemajuan dan perkembangan informasi teknologi bisa mempunyai dampak yang positif bagi keuntungan mereka, baik dari segi materi maupun non materi.

Untuk perusahaan atau restoran yang bergerak dalam bidang makanan atau minuman kepuasan pelanggan merupakan prioritas layanan jasa tersebut. Dalam memberikan layanan kepada pelanggan, terkadang pihak pengelola mengalami kesulitan dalam masalah menyajikan karena pesanan pelanggan yang tidak sesuai dengan keinginan, serta pesanan yang tidak sesuai dengan menu yang ada. Suatu sistem yang bekerja secara terprogram akan mengurangi beban waktu yang di jalani perusahaan atau restoran tersebut.

Oleh karena itu, dengan project ini akan mencoba membuat aplikasi pemesanan menu makanan, warung makan sederhana berbasis web, agar para pelanggan mudah dalam melakukan pemesanan menu makanan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah untuk pembuatan aplikasi ini adalah :

Perlu adanya aplikasi yang memudahkan pelanggan untuk memesan makanan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat sebuah aplikasi pemesanan makanan yang dapat memudahkan pelanggan dalam memesan makanan ?

1.4 Pembatasan Masalah

Setiap aplikasi pasti memiliki batasan dalam programnya. Dan juga program aplikasi ini terbatas, program aplikasi ini untuk menampilkan daftar makanan dan minuman serta fitur pemesanan yang dapat dilakukan langsung oleh pelanggan. Dalam program aplikasi ini pelanggan tidak bisa melakukan pembayaran, tidak bisa melihat stok barang dan dalam program aplikasi ini belum tersedia fitur pesan antar

1.5 Tujuan dan Manfaat Penyusunan Project

Tujuan dari project ini yaitu, untuk dapat mempermudah pembeli memilih daftar pesanan yang akan di pesan sekaligus mempersingkat waktu tanpa harus di tulis oleh pelayan dan menghitung harga pesanan. Maka dari itu kami akan membuat suatu program yang berjudul “ Aplikasi pemesanan makanan, warung makan sederhana berbasis web”

Sedangkan manfaat dari penyusunan proyek ini adalah Memudahkan Pelanggan dalam memesan makanan.

1.6 Metodologi Penyusunan Project

Metodologi yang digunakan dalam membuat Aplikasi pemesanan makanan, warung makan sederhana berbasis web terdiri dari 2 langkah utama, yaitu :

1. *Observasi*

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data mengenai warung tersebut secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang di lakukan.

2. *Studi Pustaka*

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data yang dilakukan dengan mencari membaca dan mengumpulkan dokumen-dokumen sebagai referensi yang berkaitan dengan objek penelitian.

Integration dan *Maintenance* tidak digunakan dalam pembuatan website ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang sistematis agar mempermudah pembaca dalam memahami isi dari laporan project ini, maka penyusunan laporan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab, dimana tiap bab terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang, tujuan project, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Merupakan bab yang berisikan landasan teori, berisi teori dalam merancang website yang akan dibuat.

BAB III ANALISA & PERANCANGAN SISTEM

Merupakan bab yang berisikan analisa proses dan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Merupakan bab yang berisikan implementasi sistem ke dalam bahasa pemrograman HTML.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisikan tentang kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang sekiranya dapat bermanfaat.