

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Latar belakang tugas akhir tentang Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Website dapat didasarkan pada beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Bertujuan untuk membangun aplikasi pemesanan makanan dan minuman yang dapat membantu dalam proses pelayanan dan penjualan. Selain itu, juga melakukan penelitian untuk merancang sebuah aplikasi pemesanan makanan dan minuman. Penelitian lainnya seperti dan juga membahas tentang aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis website.

Dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis website dalam bidang penjualan dapat memberikan banyak manfaat, seperti memudahkan proses pemesanan dan pembayaran, meningkatkan efisiensi dan produktivitas, serta meningkatkan kepuasan pelanggan. Oleh karena itu, tugas akhir tentang Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengoptimalkan proses penjualan makanan dan minuman pada suatu usaha.

Dalam era digital seperti sekarang ini, banyak industri makanan dan minuman telah mengadopsi teknologi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pelanggan. Salah satu teknologi yang populer digunakan dalam industri tersebut adalah Aplikasi Pemesanan Makanan dan minuman Berbasis Website.

Tradisionalnya, kedai – kedai makanan dan minuman mengandalkan menu fisik yang dicetak untuk memperlihatkan pilihan menu mereka kepada pelanggan. Namun, dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya penggunaan internet, banyak bisnis kuliner mulai beralih ke penggunaan menu elektronik atau e-menu yang dapat diakses melalui website.

Latar belakang pengembangan aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis website adalah untuk meningkatkan efisiensi dan kemudahan dalam proses

penjualan makanan dan minuman. Selain meningkatkan pengalaman pelanggan, penggunaan e-menu juga memberikan manfaat bagi pemilik bisnis.

Dengan adanya pemesanan makanan dan minuman, angkringan dapat mengurangi waktu yang diperlukan untuk mengelola pesanan secara manual. Sistem ini dapat terintegrasi dengan sistem manajemen inventaris, pemrosesan pembayaran sehingga mempercepat proses operasional.

Dengan menggantikan menu fisik dengan e-menu, dapat mengurangi penggunaan kertas dan dampak negatifnya terhadap lingkungan. Penggunaan e-menu juga memberikan fleksibilitas untuk memperbarui menu dengan mudah tanpa harus mencetak ulang menu fisik.

Dengan mengimplementasikan aplikasi pemesanan makanan dan minuman, dapat menghadirkan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan, meningkatkan efisiensi operasional, dan mengoptimalkan pengambilan keputusan bisnis. Ini merupakan langkah progresif dalam menyambut era digital dan memberikan nilai tambah dalam persaingan industri makanan dan minuman.

## **1.2 Perumusan Masalah**

1. Apa saja kebutuhan pengguna yang perlu dipenuhi dalam aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis website?
2. Bagaimana mengatasi tantangan teknis seperti keterbatasan akses internet atau kompatibilitas perangkat dalam aplikasi pemesanan makanan dan minuman?
3. Bagaimana memastikan aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis website tetap berjalan dengan baik dan dapat diandalkan dalam jangka panjang?
4. Bagaimana merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif dalam aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis website?

## **1.3 Ruang Lingkup Masalah**

1. Perancangan antarmuka pengguna yang responsif, intuitif, dan menarik.
2. Membuat daftar menu dengan informasi yang lengkap dan terstruktur, termasuk harga, deskripsi, gambar, dan pilihan tambahan.

3. Memperbarui menu secara berkala untuk mencerminkan perubahan yang terjadi, seperti ketersediaan produk atau harga.
4. Memproses pemesanan secara otomatis dan mengirimkan konfirmasi pemesanan kepada pengguna.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis website dengan menggunakan teknologi PHP dan MySQL untuk memudahkan penjualan produk pada angkringan tertentu.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website. Sistem ini akan membantu dalam proses penjualan pada sebuah angkringan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis website yang dapat membantu dalam proses penjualan pada suatu angkringan tertentu. Penelitian ini akan menggunakan waterfall model, perangkat pemrograman opensource yang berbasis PHP, database MySQL dan pengujian perangkat lunak.

Dengan adanya aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis website, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses pelayanan dan penjualan pada angkringan.

#### **1.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Metode pengembangan perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pengembangan Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website adalah metode waterfall. Metode ini adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang paling banyak digunakan dan memiliki alur hidup perangkat lunak secara terurut yang meliputi tahap-tahap yaitu perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Selain itu, alat bantu pengembangan sistem yang dapat digunakan adalah Unified Modeling Language (UML) dan teknik prototype. Dalam penerapannya, pengembang dapat memanfaatkan bahasa pemrograman PHP dan database Laragon untuk pengembangan sistem. Berikut

adalah Langkah – langkah yang dapat diikuti dalam pembuatan aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis website:

1. Mengembangkan desain database untuk menyimpan informasi menu, data pengguna, dan transaksi penjualan.
2. Menentukan teknologi dan platform yang akan digunakan untuk membangun sistem, seperti bahasa pemrograman, database, dan kerangka kerja pengembangan.
3. Membangun Aplikasi pemesanan makanan dan minuman sesuai dengan desain yang telah ditentukan.
4. Menerapkan fungsionalitas menu, manajemen pemesanan, integrasi dengan sistem pembayaran, dan fitur-fitur lain yang diperlukan.
5. Menguji sistem secara menyeluruh untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan, bug, atau masalah lainnya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penyajian laporan proyek ini dibagi menjadi beberapa bab dengan tujuan untuk memudahkan pencarian informasi yang dibutuhkan dan menyajikan penyelesaian pekerjaan secara sistematis. Bab-bab tersebut dibagi sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan  
Menjelaskan berisi mengenai tentang latar belakang masalah, perumusan masalah ruang lingkup masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengembangan perangkat lunak, dan sistematika penulisan.
2. Bab II Landasan Teori  
Berisi teori – teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam menyusun laporan untuk membangun sebuah Aplikasi Pemesanan makanan dan minuman berbasis website.
3. Bab III Analisa dan Pemodelan Sistem  
Bab ini menjelaskan analisis sistem yang akan dibuat, serta menjelaskan perancangan sistem, termasuk perancangan basis data dan pemodelan sistem menggunakan diagram UML untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.
4. Bab IV Implementasi dan Pengujian Sistem

Termasuk realisasi hasil perancangan bab keempat dan penyesuaian kebutuhan sistem, sehingga sistem dapat berjalan dalam keadaan terbaik.

#### 5. Bab V Penutup

Menjelaskan kesimpulan akhir dan rekomendasi penelitian merekomendasikan perbaikan berdasarkan pengalaman lapangan proses pengujian selanjutnya.