

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk dalam industri kuliner. Penggunaan teknologi berbasis web dalam pemesanan makanan tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional tetapi juga memberikan kemudahan akses dan kenyamanan bagi pelanggan. waroeng babagi, sebagai salah satu restoran yang berkomitmen untuk memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggannya, melihat potensi besar dalam penerapan sistem pemesanan makanan berbasis web. [1]

Permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pemesanan makanan tradisional meliputi antrian panjang, kesalahan dalam pencatatan pesanan, serta kurangnya informasi yang jelas tentang menu yang tersedia. Sistem pemesanan berbasis web dapat mengatasi permasalahan ini dengan menyediakan platform yang memungkinkan pelanggan untuk melihat menu secara langsung, melakukan pemesanan dengan cepat, dan melacak status pesanan mereka. Selain itu, sistem ini juga mempermudah pihak restoran dalam mengelola pesanan dan mengurangi kemungkinan kesalahan manusia.[2]

dengan fitur seperti tampilan menu yang interaktif, sistem pembayaran yang terintegrasi, dan notifikasi status pesanan, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan mendukung pertumbuhan bisnis restoran. Oleh karena itu, [4]

1.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan makanan berbasis web dalam meningkatkan efisiensi operasional di waroeng babagi?
2. Bagaimana dampak aplikasi terhadap peningkatan daya saing dan keuntungan waroeng babagi?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, beberapa batasan masalah yang akan diterapkan adalah:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan dan implementasi aplikasi pemesanan makanan berbasis web di waroeng babagi.

2. Lingkup penelitian dibatasi pada analisis dampak aplikasi terhadap efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan.
3. Penelitian ini tidak mencakup aspek teknis pengembangan secara mendalam, tetapi lebih menekankan pada proses pengembangan, implementasi, dan evaluasi hasil aplikasi.
4. Penelitian ini menggunakan data dari waroeng babagi sebagai studi kasus dan tidak mencakup restoran atau warung makan lain.

1.4 Manfaat dan Tujuan

Manfaat

Pengembangan aplikasi pemesanan makanan berbasis web di waroeng babagi ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan rekomendasi bagi Waroeng Babagi dalam mengembangkan dan mengimplementasikan sistem pemesanan makanan berbasis web yang efektif.
2. Menyediakan data empiris yang dapat digunakan sebagai acuan oleh restoran atau bisnis kuliner lain yang ingin mengadopsi teknologi serupa.
3. Mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam pengembangan aplikasi pemesanan berbasis web, yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengembang perangkat lunak dan pengelola bisnis kuliner.

Tujuan

Pengembangan aplikasi pemesanan makanan berbasis web di waroeng babagi ini bertujuan untuk:

1. dampak penerapan aplikasi pemesanan makanan berbasis web terhadap efisiensi operasional waroeng babagi.
2. Mengevaluasi sejauh mana aplikasi ini meningkatkan kepuasan pelanggan di waroeng babagi.
3. Mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam pengembangan dan penerapan aplikasi ini.
4. Menyusun rekomendasi yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi di masa depan guna mendukung peningkatan daya saing dan pertumbuhan bisnis restoran.

1.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

A. Prototyping

Metode prototyping adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada pembuatan model awal atau prototipe dari sistem yang akan dikembangkan. Prototipe ini digunakan untuk menguji dan memvalidasi konsep, fitur, dan fungsionalitas sistem dengan melibatkan pengguna secara langsung. Metode ini memungkinkan pengembang untuk menerima umpan balik secara cepat dan melakukan perbaikan berulang kali sebelum sistem dikembangkan sepenuhnya. [5]

Dalam konteks aplikasi pemesanan makanan berbasis web di Waroeng Babagi, metode prototyping memungkinkan tim pengembang untuk bekerja secara iteratif, di mana setiap iterasi menghasilkan versi prototipe yang lebih baik berdasarkan masukan dari pengguna. Prototipe awal mungkin hanya mencakup fungsionalitas dasar, seperti tampilan menu dan fitur pemesanan. Seiring waktu, prototipe diperbaiki dan ditingkatkan, menambahkan fitur yang lebih kompleks dan menyesuaikan desain berdasarkan kebutuhan dan umpan balik pengguna. [6]

B. Karakteristik Metode Prototyping:

Iteratif dan Inkremental: Prototyping dilakukan secara bertahap, di mana setiap iterasi menghasilkan peningkatan atau revisi terhadap prototipe sebelumnya. [7]

Pengujian Berkelanjutan: Setiap prototipe diuji oleh pengguna atau stakeholder untuk memastikan fungsionalitas dan kemudahan penggunaan. Masukan dari pengguna ini menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut.

Pengurangan Risiko: Dengan adanya prototipe, pengembang dapat mengidentifikasi potensi masalah atau kesalahan sejak awal, mengurangi risiko perubahan besar di tahap akhir.

Adaptabilitas Tinggi: Metode ini memungkinkan pengembang untuk dengan cepat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan atau permintaan pengguna.

Fokus pada Kebutuhan Pengguna: Prototyping menempatkan kebutuhan dan harapan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan, memastikan aplikasi yang dihasilkan relevan dan berguna.

1.6 Sistem Penelitian

1. Bab 1 Pendahuluan, yang mencakup latar belakang masalah, perumusan masalah, manfaat masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode

pengembangan perangkat lunak, dan system penulisan. Bab ini memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan.

2. Bab 2 Landasan Teori dan Tinjauan Umum Perusahaan yang menjelaskan teori pendukung yang menjelaskan aplikasi pemesanan makanan berbasis web dan tinjauan umum perusahaan.
3. Bab 3 Analisis dan Perancangan Sistem yang menjelaskan analisis sistem yang meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan pengguna, analisis perangkat, analisis pengguna, serta perancangan sistem, logika metode yang digunakan.
4. Bab 4 Implementasi dan Pengujian Sistem, termasuk penjelasan dari tiap metode utama yang dibuat, serta pengujian sistem menggunakan metode black box
5. Bab 5 kesimpulan dan saran, yang menjelaskan yang didapat setelah mengerjakan karya ilmiah ini, serta saran yang mencakup hal hal yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah selanjutnya.

