

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab 1 membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, dan juga penyajian sistematika laporan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Makanan merupakan salah satu kebutuhan primer bagi manusia. Selain untuk bertahan hidup, makanan juga merupakan sumber energi bagi manusia dalam melakukan aktifitasnya. Jika kebutuhan makan tidak terpenuhi maka manusia akan mengalami kekurangan nutrisi dan energi dan sekaligus akan menghambat kinerja manusia dalam melakukan aktifitasnya. Namun, bagi orang yang sibuk terkadang waktu untuk membeli makan pun seringkali dikorbankan demi menyelesaikan pekerjaannya.

Karena itu banyak restoran yang memiliki layanan pesan antar makanan agar lebih memudahkan pelanggan dalam efisiensi waktu disela-sela kesibukannya sehingga kebutuhan akan makanan tetap terpenuhi. Kebanyakan restoran yang menyediakan layanan jasa pesan antar makanan melayani order lewat telepon, tentu saja hal ini dinilai praktis namun kurang interaktif bagi pelanggan karena pelanggan tidak bisa melihat tampilan menu makanan yang hendak dipesan. Pelanggan pun tidak dapat memberikan informasi tentang kepuasan tentang jasa layanan pesan antar serta kualitas makanan yang dipesan. Pelanggan juga akan mengalami kesulitan ketika tidak memiliki kontak restoran yang hendak dipesan makanannya. Selain itu pihak restoran pun tidak praktis dalam pencatatan menu yang akan dipesan dan pencatatan data pemesan karena masih dilakukan secara *manual*. PT Cakrawala Express merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa pengantaran barang yang akan menambah sub bisnis ke bidang jasa layanan pesan antar makanan.

Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi yang berguna untuk menyempurnakan sistem sebelumnya dengan cara melayani transaksi secara *online*, dimana pemesan yang sudah melakukan registrasi dapat

melihat katalog menu makanan, lalu melakukan transaksi dan selanjutnya melakukan konfirmasi pembayaran secara *online* yang memudahkan pemesan karena efisiensi waktu. Selain itu pelanggan juga dapat memberikan informasi tentang kepuasan layanan jasa pesan antar makanan maupun makanannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana customer dapat melakukan pemesanan makanan secara *online* ?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu PT Cakrawala Express dalam pendataan pemesanan makanan dari *customer* ?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat melakukan konfirmasi pembayaran secara *online* ?
4. Bagaimana aplikasi yang dibuat dapat menjadi sumber informasi tentang kualitas makanan dari restoran tertentu ?
5. Bagaimana restoran dapat menggunakan aplikasi ini menjadi sarana promosi untuk menarik pelanggan ?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah agar dapat membantu PT Cakrawala Express dalam mencari solusi berdasarkan masalah yang telah dirumuskan.

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi yang dapat memudahkan customer dalam melakukan pemesanan makanan secara *online*.
2. Membuat aplikasi yang dapat membantu PT Cakrawala Express dalam melakukan pendataan pemesanan makanan dari *customer*.

3. Membuat aplikasi yang dapat melakukan konfirmasi pembayaran secara *online*.
4. Membuat aplikasi yang dapat menjadi sumber informasi tentang kualitas makanan dari restoran tertentu.
5. Membuat aplikasi yang dapat menjadi sarana promosi bagi restoran dalam menarik pelanggan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup dari pembuatan aplikasi ini yaitu aplikasi ini dapat melayani pemesanan makanan secara *online*, aplikasi dapat melakukan konfirmasi pembayaran secara *online*. Aplikasi hanya dapat melayani pemesanan makanan sesuai dengan gerai restoran di *regional* yang tersedia di *website* ini. Konfirmasi pembayaran hanya untuk pemesanan dalam satu gerai restoran. Aplikasi ini dapat menampung *testimonial* dari pelanggan yang sudah memesan makanan. Aplikasi ini juga berguna untuk menampilkan media promosi restoran yang tergabung dalam sistem ini. Untuk memberikan rekomendasi makanan untuk calon pemesan makanan aplikasi ini memberikan rekomendasi berdasarkan makanan yang paling sering dipesan.

Pengguna dalam aplikasi ini dibagi menjadi empat yaitu *admin*, *admin* restoran, *member* dan *user* biasa. *Admin* dapat mengelola data *master* restoran, data *master* menu, data *member*, dan data transaksi. *Admin* restoran dapat mengelola status gerai restoran, mengelola status menu yang dijual di gerai tersebut, melihat laporan transaksi gerai tersebut, serta mengelola promo untuk *member*. *Member* dapat melakukan transaksi secara *online*, memberikan *rating* dan *testimonial* tentang pelayanan jasa maupun melakukan *review* terhadap menu yang ditawarkan oleh restoran yang bersangkutan. Sedangkan *user* yang belum terdaftar sebagai *member* dapat melihat *review* dan *testimonial* tentang makanan yang diinginkan.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman C# Berbasis ASP.NET. Batasan *software* untuk aplikasi ini yaitu menggunakan

Microsoft *SQL SERVER 2008*, *Microsoft Visual Studio 2013*, dan *Internet Browser* seperti mozilla firefox atau google chrome.

Batasan *hardware* yang digunakan untuk aplikasi ini adalah sebagai berikut komputer Core i3 / *higher* dan memory 1GB/*higher*

1.5 Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer didapatkan dari langsung dari PT Cakrawala Express selaku pihak yang akan menggunakan aplikasi ini dan sebagai pihak yang menyediakan layanan jasa antar makanan. Sumber data sekunder didapatkan dari referensi lain seperti *internet* dan buku tentang *e-business*.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan dari penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, serta sistematika pembahasan dari tugas akhir ini.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian tugas akhir. Teori yang didapat berasal dari buku-buku referensi dan dari situs-situs ilmu pengetahuan dari *internet*.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas secara lengkap mengenai pemodelan dan diagram alir sistem kerja dari aplikasi, antara lain memuat *ERD*, *Use*

Case, Class Diagram, Activity Diagram, Flowchart, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fitur utama yang dibuat.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai pengujian dan analisa terhadap masing-masing fitur dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fitur yang dibuat dalam metode *Blackbox Testing*.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan pada perancangan serta analisa pengujian aplikasi yang dibuat. Untuk lebih meningkatkan hasil akhir yang lebih baik maka penulis juga memberikan saran-saran untuk perbaikan serta penyempurnaan aplikasi ini.