

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan bisnis *online* adalah dampak dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin menjadi tuntutan di dunia bisnis. Demikian pula di Indonesia, dengan berkembangnya berbagai teknologi informasi dan komunikasi mulai dari dunia hiburan, pendidikan, hingga meluas ke dunia bisnis. Para pelaku bisnis telah memanfaatkan kemajuan dari teknologi tersebut untuk mendukung jalannya sistem yang mereka punya. Dengan berkembangnya pola pikir konsumen yang semakin terlatih dan terdidik dengan penggunaan *internet* menjadi pasar yang potensial bagi banyak bisnis. Bisnis kuliner semakin menarik investor bisnis baru. Tren ini meningkatkan persaingan di industri kuliner karena semakin banyak pesaing memasuki bisnis kuliner. Inovasi diperlukan untuk meningkatkan daya saing bisnis kuliner ini. Bagi para pebisnis lokal, “go-online” menjadi salah satu cara untuk meningkatkan pelayanan bagi konsumen yang mereka miliki, dan memperluas jangkauan untuk menambah konsumen baru. Untuk bisnis kuliner, ketersediaan teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan usaha kuliner tersebut.

Bisnis rumah makan di Kota Jember perkembangannya cukup pesat. Hampir di semua penjuru Jember menawarkan bisnis rumah makan. Rumah Makan Pangestu merupakan salah satu rumah makan yang ada di Kota Jember sebagai penyedia jenis makanan lalapan. Mengenai pemesanan, selama ini cara memesan makanan masih menggunakan media telepon atau harus datang langsung ke lokasi rumah makan, cara tersebut kurang efektif dan cepat, karena sering terjadi kesalahan dalam proses pemesanan makanan.

Adanya permasalahan tersebut, maka diperlukan pemecahan masalah untuk pengelolaan bisnis rumah makan dengan pengembangan APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA RUMAH MAKAN PANGESTU.

Sistem yang dirancang diharapkan dapat mengoptimalkan sistem sebelumnya dimana promosi dan pemesanan bisa menggunakan aplikasi

pemesanan dengan cara ini pembeli dapat langsung memesan tanpa harus datang ke lokasi rumah makan, hal ini tentunya menghemat dari segi biaya dan waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat desain aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada rumah makan pangestu dengan UML ?
- b. Bagaimana membuat aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada rumah makan pangestu dengan website dan menampilkan pemesanan dari pelanggan dan pelanggan mengetahui dengan detail makanan yang tersedia ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas, maka perlu pembatasan masalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini hanya untuk pemesanan makanan dan minuman.
- b. Sistem dikhususkan untuk menampilkan Rumah Makan Pangestu yang berada di Gunung Batu.
- c. Pemesanan hanya dapat di jangkau untuk wilayah Kota Jember yaitu meliputi Kecamatan Sumbersari, Kecamatan Patrang dan Kecamatan Kaliwates.
- d. Transaksi pembayaran dilakukan di tempat saat petugas memberikan pesanan dan pemesan menerima pesanan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penyusunan laporan tugas akhir ini adalah:

- a. Membuat desain aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada rumah makan pangestu dengan UML.
- b. Membuat aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada rumah makan pangestu dengan website dan menampilkan pemesanan dari pelanggan dan pelanggan mengetahui dengan detail makanan yang tersedia.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan laporan akhir ini adalah:

- a. Sebagai tambahan pengetahuan bagi masyarakat untuk memberikan alternatif baru tentang pemesanan makanan dan minuman.
- b. Membantu Rumah Makan Pangestu untuk lebih meningkatkan layanan produk dan alternatif baru yang ditawarkan dalam peningkatan perusahaan.