

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan di bidang teknologi informasi saat ini berkembang semakin pesat seiring berkembangnya zaman. Tidak dapat dipungkiri disemua sektor termasuk dunia usaha memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mempermudah pekerjaannya. Dengan kecanggihan teknologi, semua keterbatasan sarana, jarak dan waktu tidak menjadi permasalahan. Dalam dunia usaha, baik perusahaan maupun sektor lainnya dituntut untuk melakukan inovasi dalam menarik pembeli. Karena dalam hal pemasaran, pihak penjual tidak mengalami kendala seperti terbatasnya jangkauan wilayah pemasaran, marketing produk dan tidak kesulitan menemukan pembeli yang tepat. Sektor usaha makin dipicu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai alat atau media untuk bertahan dan memenangkan persaingan yang semakin hari semakin ketat. Dengan adanya persaingan usaha di bidang yang sejenis, maka untuk dapat mengimbangnya salah satu cara adalah perusahaan harus mengikuti perkembangan teknologi seperti memanfaatkan internet untuk membuat situs yang dapat melayani pemesanan secara *online*.

Usaha makanan bakso sudah memiliki banyak transaksi dengan konsumen. Seiring dengan perkembangan teknologi, media *online* dapat memudahkan proses transaksi dan memudahkan pelanggan dalam pemesanan makanan yang diminati terhadap makanan yang ada di Bakso Sony.

Berdasarkan uraian diatas, maka dibutuhkan sistem informasi yang dapat membantu masyarakat dalam pemesanan Bakso Sony secara *online* berbasis *mobile*. Sistem yang dibangun dapat diakses menggunakan media apapun yang terkoneksi dengan internet dan memiliki *browser*.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka dapat dirumuskan masalah bagaimana merancang sistem informasi pemesanan makanan berbasis *mobile*?

## 1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dilakukan pada Bakso Sony Bandar Lampung, dengan batasan masalah sebagai berikut :

- a. Sistem informasi yang di bangun tidak berbasis Android, melainkan berbasis *mobile* yang dapat diakses oleh berbagai media yang terkoneksi dengan internet dan memiliki *browser*.
- b. Pemesanan makanan Bakso Sony dapat dilakukan dengan *delivery order* dengan menelpon ke *outlet* Bakso Sony yang tertera dan pembayaran secara COD (*Cash On Delivery*) untuk area Bandar Lampung dan dikenakan biaya pengiriman yang telah ditetapkan oleh pihak Bakso Sony..
- c. Batas waktu pemesanan untuk jasa *delivery* area Bandar Lampung sampai jam 18.00 WIB.
- d. *Output* sistem yang dibangun berupa informasi mengenai harga dan menu-menu di Bakso Sony.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian yang diadakan adalah sebagai berikut :

- a. Merancang sistem informasi pemesanan makanan di Bakso Sony.
- b. Mengimplementasikan hasil perancangan sistem informasi pemesanan makanan di Bakso Sony ke dalam sebuah perangkat lunak.
- c. Membuat media informasi usaha makanan di Bakso Sony untuk media promosi secara detail.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dilakukan adalah :

a. Bagi Mahasiswa

Manfaat penelitian yang dilakukan bagi mahasiswa adalah sebagai berikut :

1. Untuk memperoleh gelar Sarjana.
2. Untuk mengimplementasikan ilmu yang di dapat dari Perguruan Tinggi.

b. Bagi Bakso Sony

Manfaat pembangunan sistem informasi pemesanan makanan bagi Bakso Sony diharapkan dapat sebagai berikut :

1. Mempermudah penyebaran/pemberitahuan informasi mengenai menu-menu yang tersedia beserta harganya.
2. Memperluas promosi produk.
3. Mendapatkan pendapatan/keuntungan yang lebih dari sebelumnya.

c. Bagi Masyarakat

Manfaat pembangunan sistem informasi pemesanan makanan Bakso Sony berbasis mobile bagi masyarakat adalah untuk mempermudah proses pemesanan Bakso Sony, sehingga pelanggan Bakso Sony dapat memakan bakso disaat cuaca buruk atau berada di lokasi yang jauh.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan laporan data penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan.

c. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah. Dalam hal ini metode yang digunakan adalah SSAD (*Structured System Analysis Design*) menggunakan *waterfall*.

d. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian yang dilakukan berikut dengan pembahasannya.

e. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan serta memberi saran sebagai hasil pemikiran penelitian atas keterbatasan penelitian yang dilakukan.