

## BAB 1 Pendahuluan

---

### 1.1 Latar Belakang

Toko online merupakan cara baru bagi para pedagang untuk mempromosikan barang yang dijual secara online melalui internet kepada masyarakat di seluruh dunia. Khususnya di kawasan kampus *Telkom University*, banyak mahasiswa yang pernah dan bahkan selalu melakukan transaksi di sebuah online dalam hal jual dan beli makanan. Saat ini banyak bermunculan usaha restoran kecil dengan sistem pesan antar (*delivery order*), sehingga amat sangat memudahkan mahasiswa untuk melakukan pesan antar langsung ke rumah atau kamar kost mereka masing. Sistem pesan antar masih dilakukan secara manual dengan cara mahasiswa melakukan pemesanan dengan menggunakan pesan singkat atau SMS (*Short Message Service*), lalu pihak restoran mengkonfirmasi pesanan dengan membalas pesan singkat tersebut.

*Telkom University* merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di Indonesia. Memiliki kurang lebih puluhan ribu mahasiswa yang tinggal di daerah kawasan asrama kampus maupun di perumahan warga. Ruang lingkup kampus sebagian besar merupakan daerah pemukiman warga serta areal persawahan. Daerah pemukiman warga terbagi dalam beberapa wilayah pedesaan, diantaranya desa Citereup namun mahasiswa biasa menyebutnya dengan daerah Sukabirus, dan desa Sukapura keduanya masuk dalam kecamatan Dayeuhkolot Kabupaten Bandung. Wilayah tersebut merupakan lokasi strategis untuk pengusaha yang memiliki usaha dalam bidang tertentu. Khususnya pengusaha makanan akan memiliki transaksi yg berlimpah jika memiliki lokasi dan strategi pemasaran yang strategis. Salah satu strategi pemasaran yaitu adanya sistem distribusi pesan antar makanan. Hal tersebut bisa dilakukan dengan cara manual maupun transaksi online.

Sistem manual yang sedang berjalan saat ini masih berjalan pada banyak restoran makanan di kawasan kampus *Telkom University*. Berdasarkan hasil analisa 5 dari 1 restoran makanan di kawasan kampus *Telkom University* masih menggunakan sistem manual untuk menerima pesanan para pelanggan. Sistem manual yang berjalan

adalah dengan cara penjual memiliki satu buah Handphone dan memiliki 1 sampai 2 nomor yang dapat dihubungi oleh pembeli. Para penjual merasa sulit mengkoordinir ketika mendapatkan pesan masuk dalam jumlah besar. Sehingga menyulitkan penjual mencatat pesanan serta alamat pembeli. Kemudian penjual pun sulit merekap data penjualan per hari. Berdasarkan analisa dari beberapa mahasiswa menerangkan bahwa mereka kesulitan menemukan restoran makanan yang memiliki sistem *delivery order*.

Menanggapi kendala tersebut maka diperlukan adanya aplikasi toko *online* untuk membantu para penjual dalam mengelola data pemesanan dan penjualan per hari agar dihasilkan laporan yang baik. Aplikasi ini juga membantu penjual mempromosikan restoran makanan milik mereka serta membantu mahasiswa menemukan restoran makanan yang mereka inginkan.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengolahan data transaksi pemesanan masih dilakukan secara manual ?
2. Bagaimana setiap mahasiswa mengetahui semua restoran yang memiliki sistem distribusi pesan antar ?
3. Bagaimana setiap restoran masih melakukan sistem pemasaran promosi dengan cara penyebaran brosur ?

### **1.3 Tujuan**

1. Menyediakan sarana untuk pengolahan data transaksi pemesanan secara terkomputerisasi otomatis
2. Menyediakan sarana informasi restoran yang memiliki sistem distribusi pesan antar.
3. Menyediakan sarana marketing untuk restoran baru secara online .

### **1.4 Batasan Masalah**

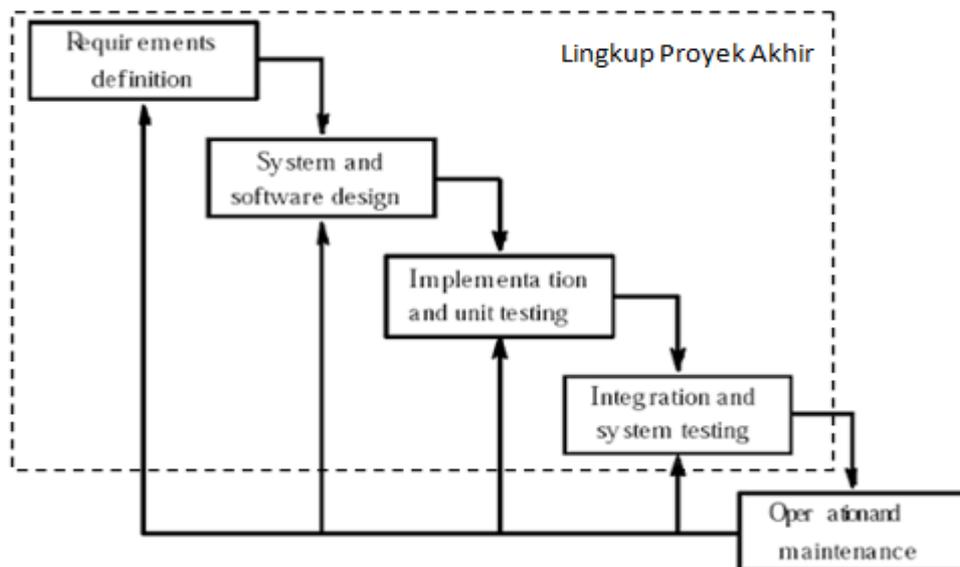
1. Lingkungan kampus Telkom university dari desa citereup dan desa sukabirus.
2. Aplikasi hanya bisa dibuka secara online melalui browser di personal komputer.
3. Aplikasi ini hanya bisa melihat toko dan memesan makanan serta minuman pada satu toko tertentu.

### **1.5 Definisi Operasional**

Perancangan dan pembangunan website transaksi online restoran makanan di kawasan Telkom *University* merupakan sebuah aplikasi yang dibangun berdasarkan masalah sistem pemasaran promosi pada restoran makanan di daerah kampus telkom university,serta aplikasi ini dapat memudahkan mahasiswa dan pihak restoran dalam sistem pesan antar yang dilakukan secara online.

### **1.6 Metode Pengerjaan**

Pengerjaan proyek akhir ini, akan menggunakan tahapan *System Deveploment Life Cycle* (SDLC). *Waterfall* ini memiliki pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, implementasi, dan pemeliharaan. Menurut Sommerville tentang Model *Waterfall* yang memiliki 5 tahapan.Tahapan-tahapan yang digunakan dalam pengembangan proyek akhir ini sebagai berikut.



**Gambar 1-1 Model Waterfall**

Hal-hal yang dilakukan pada tahapan SDLC pada model *Waterfall* adalah sebagai berikut:

1. *Requirements Definition*

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data pada tahap ini dengan cara wawancara dengan pemilik perusahaan sesuai kebutuhannya, dan studi literatur.

2. *System and Software Design*

Pada tahap perancangan sistem, dilakukan studi kecil untuk membangun teknologi ini, dengan menggabungkan beberapa teknologi yang sudah ada akhirnya penulis mulai menerjemahkannya menjadi desain teknik yang siap diimplementasikan.

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap *coding*, penulis mulai mengerjakan aplikasi berdasarkan desain yang telah dibuat dalam tahanan Perancangan Aplikasi menggunakan bahasa pemrograman. PHP pemrograman yang digunakan untuk membuat web, serta MySQL sebagai database penyimpanan datanya.

4. *Integration and System Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian program yang telah dibuat terhadap fungsionalitasnya secara menyeluruh. Pada tahap ini, pengujian dilakukan dengan metode *black box*.

5. *Operation and Maintenance*

Pada tahap ini pengembangan perangkat lunak pada sistem informasi tidak meliputi *Operation and Maintenance*.

### 1.7 Jadwal Pengerjaan Tabel

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan 2016											
		Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan studi kasus	■	■	■	■								
2	Proses pengerjaan analisis					■	■	■	■				
3	Design aplikasi					■	■						
4	Pembuatan Program Aplikasi									■	■	■	■
5	Pengujian											■	
6	Pembuatan Laporan											■	■