BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Informasi sangatlah penting untuk kehidupan di dunia saat ini, apalagi kita hidup di era teknologi informasi yang mempunyai karakteristik yang begitu cepat dalam perkembangannya, hari ini dunia berubah dengan cepatnya dibandingkan dengan era sebelumnya. Perubahan zaman yang sangat begitu cepat dibutuhkan suatu pengumpulan dan proses informasi yang merupakan dasar yang paling esensial. Teknologi informasi mempunyai pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat karena sudah merupakan bagian dari kehidupan masyarakat sekarang. Dunia pendidikan, pemerintahan, bisnis dan usaha, sampai kesehatan dan kebutuhan harian masyarakat selalu membutuhkan keadaan informasi.

Dalam dunia yang sedang berkembang ini kita membutuhkan sebuah alat yang dapat membantu kita untuk mempermudah dan mempercepat menyelesaikan pekerjaan sehari-hari diantaranya komputer. Komputer adalah sebuah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan output yang berupa informasi. Informasi sangat dibutuhkan oleh masyarakat bahkan informasi adalah suatu hal yang harus dipenuhi dalam perkembangan pembangunan di lingkungan masyarakat sekarang. Untuk memudahkan dan mendapatkan banyak informasi, maka kita dapat memanfaatkan

komputer melalui aplikasi internet. Internet sebagai jendela dunia yang dapat memberikan banyak informasi dan dapat diakses di mana saja. Peningkatan kebutuhan akan informasi yang terus bertambah menjadikan adanya tuntutan akan sistem yang dapat menunjang dan dapat menyajikan informasi secara luas dan cepat. Kebutuhan akan informasi juga memunculkan pemikiran bahwa dengan informasi yang akurat, relevan dan cepat maka, proses dari suatu implementasi kerja dapat berjalan dengan lancar. Tentu saja hal tersebut tidak akan lepas dari peran serta manajemen yang mengatur sistem informasi yang akan dibangun dan dikembangkan.

Proses penjualan yang berorientasi pada kebutuhan sehari-hari telah menjadi bahan utama dalam pembangunan dimana suatu kelompok atau organisasi menjalankan usahanya untuk mendapatkan laba atau keuntungan yang sangat besar. Ada kalanya setiap pemikiran dalam proses penjualan menjadi suatu ajang kreatifitas dan inovasi untuk menjadikan produk yang dihasilkan berkualitas, dikenal banyak orang dan diterima oleh masyarakat akan tetapi, setiap pemikiran tersebut memunculkan banyak persaingan. Maka dari itu untuk mengantisipasi persaingan yang semakin banyak maka dibutuhkannya kreatifitas dan inovasi yang lebih baik lagi dibandingkan dengan bisnis lain, contohnya pengembangan pemasaran dan sistem pembelian produk melalui pemanfaatan sumber daya teknologi informasi melalui internet dengan membangun sebuah *web*. *Web* merupakan salah satu media penyaji informasi yang sangat popular pada zaman sekarang ini, dengan segala keunggulannya teknologi internet yang berkembang pesat dirasakan sangat dibutuhkan di berbagai bidang usaha seperti

pemesanan, pembelian, penjualan dan sebagainya, memungkinkan informasi dapat diberikan dan didistribusikan secara cepat, lengkap, mudah, murah , efisien, efektif.

Nungky's Chatering merupakan suatu bisnis usaha penjualan Paket Makanan buat acara pernikahan,hajatan dan acara lainya. *Nungky's Cathering* masih mengalami kendala dalam hal mempromosikan dan memasarkan produk yang ditawarkan kepada para konsumennya, dikarenakan belum adanya media promosi yang menggunakan teknologi informasi yang bersifat luas, melainkan masih menggunakan media secara manual yang ruang lingkupnya masih sempit dan kurang efisien. Hal ini mengakibatkan kurangnya informasi yang diberikan bagi para konsumen yang ingin mengetahui banyak informasi yang berada di secara luas dan dapat di akses dimana saja.

Kondisi seperti ini melatar belakangi penulis untuk merancang dan membangun sistem yang akan membantu strategi perusahaan untuk menarik banyak konsumen baru di dalam maupun luar kota dan mempertahankan konsumen yang sudah ada agar dapat memenuhi target yang diinginkan dengan maksimal. Sistem yang akan memudahkan para konsumen dalam melakukan banyak aktivitas dan pelayanan secara optimal dengan mempermudah serta mempercepat proses transaksi pemesanan dan pembelian paket makanan yang dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan tanpa batas waktu. *Nungky's cathering* adalah suatu perusahaan yang bergerak dibidang penjualan makanan dalam bentuk *cathering* yang terletak di wilayah kota bekasi tetapi pemesanan makanan dapat dilakukan di sekitar wilayah JABODETABEK..

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis perlu melakukan suatu penelitian dengan menetapkan judul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN PADA *NUNGKY'S CATHERING* BERBASIS WEB"**.

Sistem informasi penjualan Berbasis *Web* ini diharapkan mampu meningkatkan laba atau keuntungan bagi perusahaan, memaksimalkan pelayanan untuk para konsumen, dan memperkenalkan produk-produk yang dijual oleh *Nungky's Chatering* lebih luas lagi melalui akses internet.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat identifikasi masalah dan rumusan masalah dalam sistem informasi penjualan berbasis *web* pada *Nungky's Cathering*.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, penulis menemukan beberapa permasalahan diantaranya :

1. Sistem pemesanan makanan yang digunakan pada *Nungky's Chatering* sekarang ini masi memakai sistem konvensional,yaitu konsumen harus datang langsungke *Nungky's Cathering*.
2. Masih ditemukannya kelemahan dalam mempromosikan produk yang akan dijual dan penyampaian informasi masih belum maksimal.
3. Sistem penjadwalan makanan *Chatering* pada *Nungky's Chatering* masi kurang maksimal,dimana para karyawan tidak bekerja secara maksimal dikenakan pemesanannya yang cukup banyak dalam sehari.

4. Masih belum adanya pembangunan suatu sistem aplikasi berbasis *web* yang digunakan oleh *Nungky's Cathering* untuk para konsumennya.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang akan dibahas yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi pemesanan makanan pada *Nungky's Chatering* yang sedang berjalan pada saat ini?
2. Bagaiman merancang dan membangun suatu sistem aplikasi berbasis *web* di *Nungky's Cathering*?
3. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan makanan pada *Nungky's Cathering*?
4. Bagaimana Pengujian sistem informasi pemesanan makanan yang di usulkan pada *Nungky's Cathering?*

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini ialah untuk memebuat sebuah sistem informasi pemesanan makanan pada *Nungky's Cathering*. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.2. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Untuk mengetahui sistem informasi pemesanan makanan pada *Nungky's Cathering*
2. Untuk merancang dan membangun suatu sistem aplikasi berbasis *web* di *Nungky's Cathering*.
3. Untuk mengimplementasikan sistem informasi pemesanan makanan pada *Nungky,s Cathering*.
4. Untuk melalukan pengujian sistem informasi pemesanan makanan pada *Nungky's Cathering* berbasis *web*.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian diharapkan dapat berguna secara akademis maupun praktis, sehingga dapat bermanfaat untuk semua pihak. Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

a. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan pelayanan yang terkait dengan sistem informasi pemesanan makanan di *Nungky's Cathering*.

b. Bagi Konsumen

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi konsumen agar dapat melakukan pemesanan makanan secara mudah.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Bagi penulis

   Dapat menambah wawasan dengan mengaplikasikan ilmu yang telah di peroleh dan dapat menambah pengetahuan mengenai pembangunan terutama dalam sistem informasi pemesanan makanan di *Nungky's Cathering*.

2. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

   Dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem berbasis *web* dan dapat memajukan teknologi informasi lebih baik lagi.

3. Bagi penulis lainnya

   Dapat dijadikan sebagai referensi terhadap pengembangan ataupun pembuatan dalam penelitian yang sama agar menjadi lebih baik dan berkembang lagi.

1.5. Batasan Masalah

Dalam pembuatan suatu Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada *Nungky's Cathering* ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Untuk proses pembayaran dilakukan langsung melalui rekening bank (transfer) tidak secara online.
2. Makanan yang ada sudah di tentukan sesuai dengan menu paket *cathering*

3. Pembayaran uang muka 50% dibayar pada saat melakukan pemesanan.
4. Pelunasan pembayaran paling lambat 1(satu) minggu sebelum tanggal pelaksanaan .
5. Pemesanan makanan *cathering* hanya pada wilayah JABODETABEK
6. Apabila terjadi pembatalan pemesanan 1(satu) minggu sebelum hari (H) maka uang akan dikembalikan 50% setelah dipotong dari bukti pengeluaran yang telah dibekukan.
7. Untuk order pemesanan *cathering* pernikahan/hajatan pesta lainya Minimum pemesanan 200 orang.(sudah termasuk dekorasi).
8. Untuk order pemesanan Nasi dus/kotak minimum pesenana 30 pack.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di *Nungky's Cathering*. yang beralamatkan di Jl.KH.Abdul rachman RT 05/01 No.13 Bekasi.Waktu yang dibutuhkan penulis untuk melakukan penelitian adalah selama kurang lebih 4 bulan dimulai dari bulan September 2012 sampai dengan bulan Desember 2012.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian Tahun 2012

Rincian Kegiatan	2012															
	September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Data																
Analisis Data																
Perancangan Sistem																
Pembuatan Program																
Implementasi																
Evaluasi Program																
Pengujian Sistem dihadapan Penguji																