

BAB I PENDAHULUAN

1.1 .Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu teknologi informasi, semakin berkembang dan membawa pengaruh yang sangat besar di dalam kehidupan sehari – hari bermasyarakat. Pengaruh perkembangan teknologi memberi dampak dalam semua bidang, diantaranya adalah dalam bidang usaha makanan yaitu catering. Usaha catering melayani pesanan seseorang dalam berbagai acara, seperti: acara rapat, acara nikahan, acara syukuran, acara khitanan, dll.

Pada umumnya pemesanan catering hanya melalui via telepon, SMS, atau langsung datang ketempat usaha catering. Masalahnya, jika dengan pemesanan catering melalui telpon, SMS atau datang langsung catering untuk mendapatkan informasi mengenai menu – menu apa saja yang tersedia, dan harga – harga satu porsi catering. Proses pemesanan ini dirasa kurang efektif yang menggunakan banyak waktu dan laporan catering masih dibuat secara manual dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat pada masa sekarang dan pada masa yang akan datang.

Internet berkembang pesat di dunia yang memudahkan masyarakat dalam melakukan berbagai kegiatan seperti berjualan, maupun belanja internet (Teknologi Informasi) dapat digunakan untuk *Tools* (alat bantu) bisnis dengan sebuah website. Dengan website tersebut diharapkan bisa memasarkan produk maupun jasa kepada konsumen, seperti website pemesanan catering. Dengan sebuah website ini, konsumen diharapkan bisa dengan mudah mengakses suatu informasi dan mempermudah pemesanan catering secara online tanpa harus telpon, SMS, ataupun datang langsung ketempat catering. Diharapkan pula pihak catering bisa terbantu dalam laporan pemesanan, dalam melakukan pemesanan jasanya.

Dari Latar Belakang masalah yang dijelaskan diatas maka penulis terinspirasi untuk membuat tugas laporan dengan judul “*Pengembangan Sistem Informasi Catering Berbasis Web*” .

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan di atas Berikut ini Rumusan Masalah yang dapat dirumuskan oleh penulis:

1. Bagaimana membangun atau merancang aplikasi catering agar lebih efektif dalam mengelola pelayanan pemesanan dan pembayaran?
2. Bagaimana pengembangan aplikasi yang bisa memasarkan produk catering secara online?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pengembangan sistem informasi catering berbasis web adalah sebagai berikut:

1. Penulis membatasi masalah yang terkait dengan proses layanan catering .
2. Penulis tidak membahas tentang bagaimana cara mengumpulkan data - data.
3. Penulis tidak membahas pengujian sistem secara detail.
4. Sampel data di ambil dari perusahaan

1.4. Maksud dan Tujuan

Data sampel Catering ini di ambil tahun 2021 dari CV. Maharani Irvan Pratama, dan adapun pengembangan aplikasi catering memiliki beberapa tujuan yaitu;

1. Merancang sebuah aplikasi yang bisa menangani pengelolaan pemesanan catering.
2. Pengembangan aplikasi pemesanan catering yang memuat sistem pemesanan, harga, serta menu catering secara online.

Mempermudahkan konsumen dalam memperoleh informasi mengenai penyediaan catering sekaligus mempermudah dalam hal pemesanannya.

1.5. Metodologi Penelitian

Penelitian dengan judul Pengembangan Sistem Informasi Catering Berbasis Web menggunakan metodologi System Development Life Cycle (SDLC).

Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah metode Waterfall, dan alat bantu analisis dan desain sistem adalah Unified Modelling Language (UML). Metodologi System Development Life Cycle digunakan untuk menyusun Planning (Perencanaan), Analysis (Analisis), Desain (Perencanaan), dan Implementation (Implementasi).

1.5.1. SDLC atau Software Development Life Cycle

SDLC atau Software Development Life Cycle atau yang sering disebut juga System Development Life Cycle adalah proses meningkatkan atau merombak suatu sistem yang terdapat dalam sebuah unit sistem program komputer.

Dari uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa SDLC adalah siklus atau tahapan yang digunakan dalam penyusunan maupun peningkatan suatu sistem informasi agar pengerjaannya dapat mendukung kebutuhan bisnis, sistem berjalan secara terstruktur, efektif dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. [1]

Tahapan – tahapan yang ada dalam SDLC :

1. Planning (perencanaan)

Pada tahapan perencanaan ini lebih menekankan pada aspek kelayakan pengembangan sistem. Bagian yang termasuk dalam perencanaan adalah sebagai berikut; alokasi sumber daya, perencanaan kapasitas, penjadwalan proyek, estimasi biaya, dan penetapan.

2. Analysis (analisis)

Pada tahapan ini sebuah sistem akan dianalisis sebagaimana suatu sistem tersebut berjalan nantinya. hasil analisisnya berupa fungsi sistem, kelebihan dan kekurangan apa saja yang ada pada sebuah sistem yang sudah di planning (perencanaan) sebelumnya.

3. Desain (perancangan)

Pada langkah ini menciptakan berbagai output yang mencakup sebuah dokumen yang berisikan desain, pola, struktur dan elemen yang diperlukan untuk mewujudkan suatu proyek tersebut. Pada tahap inilah dimana seluruh hasil analisis dan pembahasan tentang spesifikasi sistem akan diterapkan menjadi sketsa/konsep sebuah sistem.

4. Implementation (implementasi)

Tahapan ini yaitu mengimplementasikan rancangan dari tahapan – tahapan sebelumnya untuk dilakukannya sebuah uji coba .

1.5.2. Model Waterfall

Menurut Saxena dan Upadhyay (2016: 1012) “Model Waterfall telah diusulkan oleh Royce pada tahun 1970 yang merupakan model siklus pengembangan perangkat lunak sekuensial linier (SDLC)”. Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016: 28) “Model air terjun(waterfall model) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung”. [1]

Tahap – tahap yang ada dalam model waterfall :

1. Requirement Analysis

Sebelum melaksanakan peningkatan perangkat lunak, seorang developer harus mengenal dan memahami bagaimana informasi seperti keinginan pengguna terhadap sebuah sistem dalam perangkat lunak. Teknik pengumpulan informasi ini bisa diperoleh dengan beberapa macam diantaranya yaitu; diskusi, observasi, tanya jawab, percakapan, dan sebagainya.

2. System and Software Design

Pengumuman mengenai spesifikasi kebutuhan dan keinginan dari langkah Requirement Analysis lalu di analisis pada fase ini akan diimplementasikan pada desain peningkatan sistem pada komputer. Perancangan desain dibuat untuk suatu tujuan yaitu membantu memberikan bayangan lengkap mengenai apa yang akan dikerjakan.

3. Implementation and Unit Testing

Tahap implementation and unit testing merupakan tahap pemrograman.pembentukan sistem perangkat lunak dibagi menjadi bagian – bagian kecil yang kelak akan digabungkan dalam langkah berikutnya.

4. Integration and System Testing

Sesudah seluruh unit atau bagian yang akan ditingkatkan dan diuji pada fase implementasi kemudian diintegrasikan dalam sebuah sistem secara keseluruhan.

5. Operation and Maintenance

Pada langkah penghabisan dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang telah siap dioperasikan oleh pengguna dan agar dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan developer untuk melakukan perombakan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada langkah-langkah sebelumnya. Pemeliharaan terdiri dari perbaikan, kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, peningkatan dan adaptasi suatu sistem sesuai dengan kebutuhan sistem.

1.5.3. Unified Modelling Language (UML) sebagai Tools

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah "bahasa" yang sudah dijadikan tolak ukur dalam industri untuk visualisasi, membentuk dan mencadangkan sistem perangkat lunak. UML merekomendasikan sebuah kriteria untuk merancang bentuk sebuah sistem. Dalam pembuatan versi UML ini bisa menggunakan aplikasi seperti; C++, VB.NET, Java, C# , VB, dan C.[2]

Umumnya ada empat diagram dalam UML yang sudah mewakili pemahaman dalam konsep perancangan sistem. Adapun diagram yang dimaksud antara lain sebagai berikut:

1. Use Case Diagram atau Diagram Use Case
2. Activity Diagram atau Diagram Aktivitas
3. Class Diagram atau Diagram Kelas
4. Sequence Diagram atau Diagram Sequence