

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Rumah makan adalah tempat dimana terdapat berbagai jenis makanan dan minuman yang dapat dinikmati semua orang. Salah satu rumah makan yang terdapat banyak menunya yaitu Rumah Makan Cak Ferry. Pada tahun 2002 Rumah makan Cak Ferry resmi di buka untuk pertama kalinya di Basement Ramayana Kota Pangkalpinang. Nama dari Rumah makan tersebut di ambil dari Nama pemilik itu sendiri yaitu Ferry. Waktu pertama buka cak ferry hanya mempunyai 1 karyawan saja. Dengan berbagai kerja keras, usaha dan doa kini warung cak Ferry memiliki 10 karyawan.

Menu makanan yang sering di sajikan seperti lempah kuning dengan berbagai jenis macam ikan, sop iga, bakso, ayam geprek dan lain sebagainya sedangkan Menu minuman terdiri dari Lemon tea, es teh, es jeruk, es alpukat , kopi dan lainnya. Dalam proses membuat makanan dan minuman Cak Ferry menggunakan bahan yang segar dan berkualitas. Dari segi pemasaran Rumah Makan Cak Ferry masih bersifat manual, yang mau makan tinggal datang langsung dan untuk pembayaran masih bersifat manual. Untuk promosi Cak Ferry hanya menggunakan cara yang sederhana seperti menyediakan makanan gratis di atas meja.

E-commerce merupakan metode yang cukup berkembang baik dalam dunia internet. Dengan menggunakan sistem ini banyak pihak, baik pihak, konsumen, produsen maupun penjual akan mendapatkan banyak kemudahan, keuntungan serta bertransaksi pun akan lebih nyaman. Internet akan membuat kegiatan perdagangan mengalami perkembangan, yaitu adanya penjualan produk secara *online*. Penggunaan *e-commerce* bagi pihak produsen dapat membantu meningkatkan kemajuan usaha rumah makan cak ferry, seperti dalam hal pemasaran, pemesanan, promosi sampai proses transaksi penjualan.

Konsumen yang telah menjadi pelanggan di warung makan Cak Ferry sudah mengetahui semua jenis menu dan rasanya, tetapi konsumen yang baru dan masyarakat luar tidak mengetahui jenis-jenis makanan dan minuman yang ada di warung rumah makan cak ferry, jadi banyak juga konsumen yang belum mengenal menu pada Warung makan tersebut. Pembukuan pada Rumah makan Cak Ferry pun semuanya juga masih bersifat manual. Maka dari itu dengan menggunakan sistem penjualan *e-commerce* diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan pemasaran pada rumah makan cak ferry.

Dari permasalahan tersebut maka diusulkan sebuah sistem yang baru berbasis komputer yaitu sebuah website *e-commerce*. Penulis akan membuat sebuah sistem *e-commerce* yang terpadu dalam bentuk tugas akhir yang berjudul **“SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA RUMAH MAKAN CAK FERRY BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE BERORIENTASI OBJEK”**. Pembaharuan ini diharapkan proses pemasaran dan proses penjualan di Rumah makan Cak Ferry menjadi lebih efisien, teratur, dan praktis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya :

1. Bagaimana cara membuat rancangan media penjualan *online* berbasis website, agar konsumen dapat mengetahui berbagai menu yang ada dan memudahkan konsumen melakukan pemesanan tanpa batas.
2. Bagaimana membangun sistem informasi *e-commerce* yang baik pada rumah makan cak ferry, agar semua orang dapat mengakses dengan mudah dan tidak terbatas oleh tempat dan waktu.
3. Bagaimana cara merancang sistem penjualan berbasis website guna meningkatkan aktifitas penjualan pada rumah makan cak ferry agar lebih mengglobal.

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang terjadi tidak berkembang luas, atau menyimpang dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahnya. Maka ruang lingkup batasan masalah ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya melakukan analisis dan perancangan sistem informasi penjualan *online* pada Rumah makan Cak Ferry
2. Dalam penelitian ini hanya akan merancang sistem informasi *e-commerce* makanan secara *online* menggunakan *website*.
3. Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode Berorientasi objek
4. Rumah makan Cak Ferry pangkalpinang akan melayani pesanan secara *online*
5. Sistem pembayaran dilakukan secara *online* sesuai dengan metode pembayaran yang terdapat pada *website*.
6. *Website* ini hanya membahas pesanan secara *online*
7. Sistem ini hanya untuk menangani pelanggan yang memesan makanan melalui *website*.

1.4. Manfaat dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dalam melakukan penelitian pada Rumah Makan Cak Ferry. Sebagai acuan untuk membangun suatu sistem yang baik dan dinamis adalah sebagai berikut :

1.4.1. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Warung makan cak ferry lebih dikenal masyarakat tanpa batasan apapun.
2. Pada saat melakukan pembelian makanan, konsumen tidak perlu khawatir harus mengantri terlalu lama.
3. Memudahkan konsumen dalam pemilihan menu makanan karena sistem pada rumah makan cak ferry sudah terprogram dan bisa diakses melalui *online*.
4. Dengan adanya sistem informasi *e-commerce* yang baik, terinci dan terpadu dapat meningkatkan omset penjualan pada Rumah Makan Cak Ferry.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk merancang sistem informasi *e-commerce* berbasis website dengan menggunakan uml pada rumah makan cak ferry.
2. Rumah makan cak ferry lebih dikenal luas oleh masyarakat.
3. Mempermudah konsumen dalam pemesanan produk.

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas skripsi ini, peneliti akan memberikan gambaran yang singkat, mudah di mengerti dan juga jelas sesuai dengan ruang lingkup yang dibahas. Oleh karena itu Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang definisi Rumah Makan ,Sistem Informasi, *e-commerce*, pengembangan sistem, model pengembangan sistem, pengembangan sistem berorientasi objek, Entity Relationship Diagram, (ERD), Logicala *Record Structure* (LRS), dan tinjauan penelitian

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan metode-metode yang akan digunakan selama penelitian, seperti model pengembangan sistem informasi, Metode pengembangan sistem dan *Tools* pengembangan sistem.