

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Liquid Cafe adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang minuman mengandung alkohol atau non alkohol. Liquid Cafe terletak di Jalan Magelang Km. 5.5, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284. Dan sampai saat ini masih kurang baik karena masih menggunakan sistem *offline*, sehingga sering terjadi kesulitan bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan tempat yang praktis. Karena pelanggan harus datang langsung ke tempat sehingga memakan waktu yang lama untuk melakukan pemesanan dan pembayaran. Untuk mempermudah melakukan pemesanan tempat, maka “*Liquid cafe*” ingin menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dengan mengimplementasikan sistem baru yang berbasis web. Melihat permasalahan diatas perusahaan “*Liquid Cafe*” membutuhkan sebuah aplikasi yang berbasis web yang mampu mengelola transaksi-transaksi dan memberikan informasi kepada pelanggan melalui internet.

Liquid cafe sebagai salah satu perusahaan dagang yang memiliki sejumlah pelanggan yang cukup banyak, mendapati kendala dalam hal tidak optimalnya layanan pemesanan dan transaksi perusahaan. Melalui layanan *online* ini di harapkan dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi secara lengkap dari informasi pemesanan meja yang tersedia hingga melakukan transaksi pemesanan.

Salah satu solusi untuk menangani kendala-kendala tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi web yang diintegrasikan dengan tampilan berbasis web untuk menyediakan informasi dan pemesanan secara cepat sehingga pelanggan yang ingin mengetahui ketersediaan meja dan melakukan pemesanan dapat melakukannya kapan saja dan dimana saja asal terhubung dengan internet. Selain itu, aplikasi tersebut juga bisa melakukan pengolahan data yang menghasilkan beberapa laporan yang dapat digunakan secara internal untuk manajemen pemesanan.

Belakangan ini sedang trend sekali desain web yang responsive, perkembangan suatu desain web agar dapat tampil dengan baik dan nyaman pada browser di perangkat baik diakses melalui komputer desktop, smartphone, tablet , ataupun smart TV, tanpa memperlihatkan perbedaan yang terlalu besar dalam hal penggunaanya. Bootstrap merupakan salah satu teknik yang dapat membuat proses perancangan aplikasi dan situs web untuk berbagai jenis perangkat menjadi lebih mudah. Hal ini dikarenakan bahwa dengan menggunakan teknik *bootstrap*, perancangan memungkinkan untuk dapat menerapkan solusi bagi berbagai resolusi layar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan bagaimana membangun aplikasi web dengan mengimplementasikan *Bootstrap*. Pada Aplikasi pemesanan meja di Liquid Cafe.

1.3. Ruang Lingkup

Dalam sistem informasi pemesanan meja pada Liquid Cafe berbasis web ini, ruang lingkup masalah yang akan dibahas adalah :

1. User yang terlibat meliputi :
 - a. Admin : mengelola data meja, paket, konfirmasi pemesanan
 - b. Member : membuat data member dan data pesanan.
 - c. Pengunjung : bisa melihat informasi untuk melihat info tempat.
 - d. Pemilik : menerima laporan transaksi dari sistem.
2. Sebelum melakukan pemesanan tempat di haruskan mendaftar menjadi member terlebih dahulu.
3. Menampilkan meja dan biaya paket.
4. Untuk sistem pemesanan dapat di lakukan hari yang diinginkan kecuali hari/tanggal yang sudah lewat, dan batas waktu pembayaran maksimal 30 menit setelah melakukan pemesanan.
5. Proses pembayaran dilakukan secara online, misalnya OVO, GOPAY dan M-BANKING
6. Output yang akan dihasilkan berupa nota pemesanan, data pelanggan, laporan pemesanan per periode.
7. Teknologi *Bootstrap* ini digunakan supaya halaman web dimana tampilannya akan cocok/rapi dan tetap enak dilihat jika diakses dari perangkat apapun dengan resolusi layar yang berbeda.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dibuat skripsi ini adalah untuk memberikan peningkatan layanan oleh Liquid Cafe bagi pelanggan untuk memperoleh informasi tentang paket minuman dan meja yang ditawarkan, dengan menerapkan sistem baru menggunakan teknologi *bootstrap* yang bisa diakses di platform manapun.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat atau kegunaan dari aplikasi ini adalah Aplikasi pemeseanan meja ini dapat menambah sistem baru di liquid cafe untuk melakukan proses pemesanan meja melalui aplikasi atau secara online, pelanggan bisa mendapat informasi meja dan paket yang ditawarkan, pemesanan bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.

1.6.Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi:

1.6.1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

1.6.2. BAB 2 TINJAUAN PUSATAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini mencakup tinjauan pustaka dan dasar teori berkenaan dengan pembuatan aplikasi. Tinjauan pustaka berisi beberapa pustaka yang digunakan sebagai acuan dalam menyelesaikan masalah penelitian dan menyusun pembahasan pada bab selanjutnya. Sedangkan dasar teori berisi teori singkat mengenai pemesanan di internet, Bootstrap, HTML 5, WEBSITE.

1.6.3. BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini menyajikan metode dan analisis sistem berupa kebutuhan masukan, proses, keluaran, serta kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang menunjang dalam pembuatan aplikasi. Pada perancangan sistem berisi diagram-diagram yang menggambarkan proses berjalannya aplikasi dari sisi user dan sistem.

1.6.4. BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab 4 membahas proses dari pembuatan aplikasi dan uji coba aplikasi. Inti program yang sesuai dengan rancangan akan diuraikan secara singkat berdasarkan komponen pemrograman yang digunakan. Pada pembahasan berisi penjelasan tentang hasil pengujian.

1.6.5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dibuat. Kesimpulan memaparkan ulasan singkat yang mencakup isi penelitian, masalah, tujuan, serta kelemahan dan keunggulan aplikasi yang telah dibuat. Sedangkan saran berisi gagasan yang diharapkan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.