

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur setelah Surabaya sebagai Ibukota Provinsi. Iklim yang dingin dan banyaknya tempat wisata alam membuat Malang menjadi salah satu target tujuan para wisatawan. Tidak hanya wisatawan, Malang juga menjadi salah satu target tujuan para pelajar untuk menimba ilmu baik dari Pulau Jawa ataupun luar Pulau Jawa. Hal tersebut menyebabkan pertumbuhan bisnis yang beraneka ragam, mulai dari kuliner, penginapan, hingga transportasi. Pertumbuhan bisnis berjalan dengan cepat sehingga menimbulkan persaingan yang ketat antar pelaku bisnis untuk memberikan pelayanan terbaik tidak terkecuali untuk bisnis kuliner.

Pertumbuhan bisnis kuliner tercatat memiliki kontribusi sebesar dua persen terhadap produk domestik bruto dan hal tersebut hampir sama kontribusinya dengan industri pengolahan minyak dan gas (BPS, 2013). Maraknya bisnis kuliner didukung dengan fakta bahwa Malang sebagai kota pelajar dan juga tujuan tempat wisata. Faktor lain adalah bahwa bisnis kuliner menjanjikan keuntungan yang tidak kecil, karena setiap manusia pasti membutuhkan asupan makanan dan minuman. Jumlah bisnis kuliner yang bertumbuh pesat tersebut memaksa pelaku bisnis untuk dapat memberikan pelayanan terbaik untuk dapat bersaing dan mengambil hati pelanggan.

Terdapat banyak bisnis kuliner di Malang yang menawarkan makanan dan minuman yang bervariasi seperti Mie Setan, Waroeng Steak & Shake, Mie Jogging dan masih banyak lainnya. Tempat tersebut yang sudah lama berdiri dan memiliki banyak pelanggan yang rela antri demi mendapatkan makanan yang diinginkan tidak perlu lagi memikirkan bagaimana cara mendapatkan pelanggan, mereka hanya cukup fokus untuk memberikan pelayanan terbaik. Hal ini sangat kontras dengan warung makan kecil yang belum memiliki nama dan pelanggan yang pas-pasan. Belum lagi selera yang berbeda untuk masing-masing orang. Sering kali orang memesan makanan yang bisa jadi berbeda dengan tertera di menu menurut selera mereka. Hal tersebut mungkin bisa dilakukan ketika berada di tempat makan yang mewah, namun tidak untuk tempat makan kecil yang makan dan menunya sudah diatur sedemikian rupa.

Warung "X" yang berada pada daerah Candi Tidar Malang merupakan salah satu warung yang menyediakan makanan dan juga katering. Setiap harinya pelanggan yang datang hanya sebatas masyarakat sekitar yang ingin mengisi perut kosong mereka. Lokasi tersembunyi menjadi salah satu faktor mengapa pelanggan dari warung "X" hanya sebatas orang disekitar. Pemasaran dapat berperan penting dalam memasarkan produk kuliner agar dapat diketahui oleh banyak orang, dan juga kemudahan bagi pelanggan tersebut untuk mendapatkan produk kita sesuai dengan yang mereka harapkan. Menurut Basith (2014), Jumlah pengunjung bisnis kuliner juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti kepuasan dan loyalitas pelanggan. Kepuasan pelanggan sendiri didapat berdasarkan penilaian seperti cita rasa

makanan, manfaat, dan pelayanan yang didapatkan oleh pelanggan. Oleh sebab itu dengan sebisa mungkin pelaku bisnis kuliner harus dapat memenuhi semua kebutuhan dari pelanggan terutama pelanggan yang memiliki pesanan khusus terhadap makanan atau minuman yang mereka inginkan.

Dewasa ini sering kali terjadi dimana banyak orang mengelat acara dengan sensasi *fine dining* di rumah (Bisnis, 2015). Padahal sebelumnya *fine dining* seringkali dijumpai di restoran mahal. Selain menghemat biaya, mengelat acara dengan sensasi *fine dining* di rumah juga memberikan kemudahan karena tidak harus repot untuk mencari restoran yang sesuai dan akan lebih enak apabila acara yang bersifat *private* dapat dilakukan di rumah sendiri. Namun, terdapat beberapa kendala jika mengadakan acara *fine dining* di rumah. Dari hasil observasi dan wawancara terhadap pemilik acara didapatkan pemilik acara akan kerepotan untuk menyediakan makanan karena mereka harus memasak sendiri makanan tersebut.

Berdasarkan dua permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis ingin menawarkan sebuah solusi yaitu pembangunan sistem pemesanan koki dan makanan berbasis web. Koki didapatkan dengan cara mendaftarkan diri secara langsung atau tidak langsung. Proses seleksi koki dilakukan menggunakan algoritme *profile matching* yang mana merupakan algoritme yang sesuai dengan permasalahan pemilihan koki untuk dijadikan sebuah solusi dalam pemilihan koki. Sistem yang dibangun nantinya akan menjadi sarana bagi pelaku bisnis kuliner untuk dapat menjangkau pelanggan dengan mudah begitu juga sebaliknya. Pada sistem pemesanan koki dan makanan juga pelanggan disediakan berbagai macam pilihan tempat makan dan memberikan kebebasan bagi pelanggan untuk memesan makanan sesuai dengan yang mereka inginkan. Selain itu, sistem juga akan membantu setiap orang yang ingin mengadakan acara dengan sensasi *fine dining* dengan menyediakan fitur pemesanan koki online yang dapat memasak makanan sekelas restoran mahal di rumah sebagai *private chef*.

1.2 Rumusan masalah

Sebagaimana dibahas dalam latar belakang tersebut, permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah bagaimana membangun sistem pemesanan koki dan makanan berbasis pada website. Secara khusus, permasalahan yang akan dibahas akan dikaji dalam skripsi ini adalah:

1. Bagaimana hasil rekayasa kebutuhan dari Sistem Pemesanan Koki Dan Makanan Berbasis Web?
2. Bagaimana perancangan dari Sistem Pemesanan Koki Dan Makanan Berbasis Web ?
3. Bagaimana hasil implementasi dari Sistem Pemesanan Koki Dan Makanan Berbasis Web dalam rangka memenuhi kebutuhan pelanggan akan selera makanan dan koki pribadi ?
4. Bagaimana hasil pengujian dari Sistem Pemesanan Koki Dan Makanan Berbasis Web ?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini adalah :

1. Merancang dan membangun Sistem Pemesanan Koki Dan Makanan Berbasis Web.
2. Menguji Sistem Pemesanan Koki Dan Makanan Berbasis Web.

1.4 Manfaat

Dalam Pembangunan Sistem Pemesanan Koki Dan Makanan Berbasis Web diharapkan akan memberikan dampak positif terhadap pengusaha makanan terutama warung kecil yang baru merintis usahanya. Dan juga diharapkan akan menjadi media promosi dan akan mendapatkan kemudahan dalam mendapatkan target pasar kalangan anak muda yang cenderung memilih cara praktis yaitu dengan pemesanan makanan menggunakan teknologi. Selain itu dengan adanya aplikasi ini diharapkan akan membantu masyarakat modern untuk mendapatkan jasa koki pribadi untuk kebutuhan-kebutuhan *fine diner* sehingga tidak lagi repot-repot memasak atau mencari restoran ternama untuk mengelat acara tersebut.

1.5 Batasan masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka peneliti mengambil batasan-batasan yang dapat dilakukan oleh sistem yang dibatasi dalam hal :

1. Penelitian dilakukan di Kelurahan Karangbesuki Kecamatan Sukun.
2. Sistem dikerjakan menggunakan teknologi website.

1.6 Sistematika pembahasan

Sistematika dalam pembuatan skripsi ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, sistematika penulisan dalam membangun sistem pemesanan koki dan makanan berbasis website. Bab ini menjadi dasar dalam penyusunan skripsi yang akan dibahas pada bab-bab selanjutnya.

BAB II: LANDASAN KEPUSTAKAAN

Pada bab ini membahas mengenai penjelasan teori yang terkait atau relevan seperti teori *Profile Matching* dan *The systems development life cycle (SDLC) waterfall*. Bab ini merupakan dasar teori dalam menyusun laporan skripsi.

BAB III: METODOLOGI

Pada bab ini membahas tentang metodologi yang digunakan dalam mengerjakan skripsi yang mencakup rekayasa kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian dan analisis. Metode dalam bab ini sesuai dengan solusi yang diberikan penulis terhadap masalah yang diangkat.

BAB IV: ANALISIS DAN PEMODELAN KEBUTUHAN

Dalam bab ini membahas mengenai bagaimana melakukan analisis kebutuhan terhadap sistem yang akan dibangun yaitu Pembangunan Sistem Pemesanan Koki Dan Makanan Berbasis Web yang meliputi elisitasi, spesifikasi, validasi dan verifikasi dan manajemen kebutuhan serta pemodelan hasil rekayasa kebutuhan.

BAB V: PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Dalam bab ini membahas mengenai perancangan dan implementasi yang telah didefinisikan dalam kebutuhan sistem. Bab ini berisi perancangan sistem yang terdiri dari perancangan arsitektur, pemodelan data, pemodelan kelas dsb dan implementasi terhadap perancangan yang telah dibuat.

BAB VI: PENGUJIAN

Pada bab ini membahas tentang pengujian sistem yang telah dibangun serta analisis yang dibuat berdasarkan sistem. Pengujian hanya dilakukan dengan *black box* dan *white box* testing.

BAB VII: PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisi kesimpulan dari pembuatan skripsi yang telah dibuat dan saran terhadap pembangunan terhadap sistem kedepannya. Bab ini merupakan penutup dari laporan skripsi.