

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang makin pesat mendukung perkembangan internet. Dengan adanya internet pelaku bisnis tidak akan lagi mengalami kesulitan untuk memperoleh informasi apapun. Bahkan untuk meningkatkan aktivitas bisnis, sekarang ini dapat diperoleh melalui berbagai macam informasi yang cepat dan akurat. Penggunaan internet dalam bidang bisnis juga berubah fungsinya sebagai alat memperoleh informasi secara elektronik menjadi alat strategi bisnis. Penggunaan internet telah mengalami perkembangan luar biasa dibidang bisnis. Sejak ditemukannya internet pada tahun 1990-an, penggunaannya meluas karena dipandang banyak memberikan manfaat yang besar bagi kegiatan usaha atau bisnis. Sejalan dengan berkembangnya teknologi dan internet yang kian makin pesat dan mulai banyak mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan sehari-hari [1]. Ada hal positif yang dapat kita ambil dari internet dalam bidang bisnis ini, misalnya pemanfaatan *E-Marketplace*. *E-Marketplace* sendiri adalah sebuah sistem informasi antar organisasi yang didalamnya terdapat penjual dan pembeli layaknya pasar, untuk mengkomunikasikan informasi tentang harga, produk dan menyelesaikan transaksi melalui saluran komunikasi elektronik [2].

Industri makanan ini menjadi salah satu usaha yang berada di Desa Bangsri. Pesatnya industri tersebut, belakangan ini terus berkembang minat untuk berbisnis makanan. Bukan hanya restoran dan kafe yang banyak bermunculan. Banyak bisnis rumahan seperti bisnis *catering* yang saat ini banyak bermunculan pun makin gencar bersaing dipasaran. Terutama didaerah Bangsri. Karena tingginya minat masyarakat akan pemesanan *catering*, usaha ini menjadi bisnis yang cukup menjanjikan. Dengan perpaduan menjalankan hobi sekaligus mendapatkan keuntungan, bisnis ini menjadi sangat menarik terutama bagi kaum hawa yang memang terbiasa dengan urusan masak memasak. Akses ke bisnis ini cukup mudah. Jika kita tidak memiliki keahlian memasak, kita bisa mencari koki atau juru masak.

Yang kedua, membuka bisnis *catering* dengan modal pertama cukup memanfaatkan dapur yang ada. Dan yang ketiga, bisnis ini bisa di *back-up* dengan pengetahuan yang cukup sederhana.

Di desa Bangsri sendiri pemesanan catering masih menggunakan via whatsapp, pengolahan data dan pengontrolan peralatan catering masih menggunakan buku. Seperti halnya yang terjadi pada Ainia Snack & Catering, Tiga Dara Snack & Catering, Luqyana Bakery dan Mamamia Snack & Catering. Masyarakat harus datang langsung ke jasa catering tersebut untuk menentukan paket catering yang ingin dipesan sesuai dengan keinginan mereka. Banyak masyarakat mengalami kesulitan baik dalam mengetahui informasi catering ataupun dalam proses pemesanan untuk suatu acara, lokasi yang kurang strategis berada dipemukiman penduduk jauh dari pusat bisnis, hanya masyarakat sekitar yang mengetahui keberadaan jasa catering tersebut. Berdasarkan masalah tersebut perlu adanya aplikasi untuk memudahkan masyarakat dalam memesan catering yang sesuai dengan keinginan mereka. Peneliti akan membuat perancangan aplikasi marketplace untuk jasa catering. Masyarakat akan dimudahkan dalam proses pemesanan catering sesuai dengan keinginan mereka tanpa harus datang langsung ke jasa catering, sampai dengan proses pembayaran.

Pada penelitian Rina Firliana dkk (2016) yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Catering Berbasis Web” menjelaskan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu penyampaian informasi masih sederhana menjadi kendala tersendiri bagi *Catering* Kasmilah untuk bisa dikenal oleh masyarakat luas. Karena jangkauan informasi yang masih sempit dan terbatas inilah yang membuat *Catering* Kasmilah hanya dikenal dari mulut ke mulut saja. Ketika ada pelanggan yang ingin memesan paket *catering*, pelanggan harus datang dan memilih sendiri paket *catering* yang ditawarkan oleh *Catering* Kasmilah. Permasalahan tersebut mendorong penulis untuk membuat sebuah sistem informasi pemesanan *catering* berbasis website pada *Catering* Kasmilah. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah sistem informasi yang sangat berguna bagi pemilik *Catering* Kasmilah untuk memasarkan produk *catering* ke konsumen dengan sistem informasi pemesanan catering

dan memudahkan konsumen untuk memesan menu makanan tanpa harus konfirmasi langsung ke jasa *catering* [3].

Pada proses pembuatan aplikasi *marketplace* jasa *catering* ini penulis menggunakan metode pengembangan *RAD* atau *Rapid Application Development* yang merupakan metode pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dirancang untuk menghasilkan *software* berkualitas tinggi dengan cepat dan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan hasil yang dicapai melalui siklus tradisional. Metode *Rapid Application Development* memiliki tiga tahapan yaitu *Requirement Planning*, *Design System* dan *Implementation* [4]. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan diagram-diagram *UML (Unified Modeling Language)* dan diimplementasikan ke dalam program dengan menggunakan *Framework CodeIgniter*, bahasa pemrograman *PHP* dan menggunakan pengolahan database *Mysql*.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membuat sebuah aplikasi *marketplace catering* yang dapat membantu pemilik jasa *catering* dalam bersaing serta dapat meningkat omset penjualan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dapat didefinisikan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana merancang aplikasi *marketplace* untuk *catering* sehingga dapat memudahkan akses masyarakat untuk mempermudah informasi *catering* di Bangsri dan dapat meningkatkan omset penjualan pemilik jasa *catering*?
- 2) Bagaimana pemanfaatan *framework CodeIgniter* dalam membangun aplikasi *marketplace catering* ini?
- 3) Bagaimana aplikasi ini dapat memberikan informasi mengenai jasa *catering* kepada masyarakat?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan judul yang digunakan batasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini hanya membahas *catering* saja.
- 2) Aplikasi ini dibangun berupa *Website*.
- 3) Aplikasi ini dibangun menggunakan *Framework CodeIgniter*.
- 4) Aplikasi ini menggunakan pengolahan data berupa *Mysql*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini:

- 1) Dengan adanya aplikasi *marketplace* ini dapat memudahkan akses masyarakat untuk informasi jasa *catering* dan dapat meningkatkan potensi penjualan pemilik jasa *catering*.
- 2) Terciptanya suatu aplikasi *marketplace* jasa *catering* yang berguna untuk membantu masyarakat dalam memesan *catering* sesuai dengan keinginan mereka.
- 3) Dengan adanya aplikasi *marketplace* jasa *catering* ini masyarakat bisa mengetahui berbagai macam usaha jasa *catering* dan dapat memilih sesuai apa yang diinginkan sehingga masyarakat tidak kesulitan lagi dalam mencari jasa *catering* ketika ingin memesan *catering*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan adanya penelitian dapat memberikan manfaat:

- a) Bagi Pemilik Catering:  
Dengan adanya Aplikasi *Marketplace* Jasa *Catering* ini, diharapkan dapat meningkatkan omset order pemesanan *catering* dan dapat mengangkat usaha industri makanan di Bangsri sehingga dikenal oleh masyarakat umum.
- b) Bagi Masyarakat:
  1. Mempermudah proses pemesanan *catering* yang diinginkan.
  2. Masyarakat mampu membandingkan harga dan kualitas paket *catering* yang ingin dipesan dengan jasa *catering* lain.

c) Bagi Peneliti:

1. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer.
2. Meningkatkan wawasan tentang *Rapid Application Development (RAD)*.
3. Meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengembangkan suatu aplikasi berbasis *Codeigniter*.

d) Bagi Civitas Akademika:

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi kajian pustaka dan perkembangan ilmu yang terkait sebagai penelitian selanjutnya.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi peneliti agar penulisan penelitian ini dapat terarah sesuai dengan yang peneliti harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

- 1) Bagian awal skripsi yang terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, pernyataan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan daftar lampiran.
- 2) Bagian pokok skripsi yang terdiri dari:
  - a) **BAB I: Pendahuluan**, di dalam bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika penulisan yang dijelaskan dari masing - masing setiap bab.
  - b) **BAB II: Landasan Teori**, di dalam bab ini menampilkan beberapa referensi penelitian serupa yang berhubungan dengan masalah, metode dan hasilnya.
  - c) **BAB III: Metode Penelitian**, di dalam bab ini berisikan pembahasan mengenai metode penelitian yang akan di terapkan dan metode perancangan aplikasi.
  - d) **BAB IV: Pembahasan**, di dalam bab ini sudah masuk pada tahap implementasi pembuatan aplikasi.

- e) **BAB V: Penutup**, di dalam bab ini diuraikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang penulis dapatkan.
- 3) Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.

