

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan Negara yang memiliki banyak usaha mikro kecil menengah (UMKM), termasuk di antaranya UMKM di bidang kuliner. UMKM di bidang kuliner merupakan jenis usaha yang berkaitan dengan produksi, penjualan, dan distribusi makanan dan minuman. Pada era digital dan internet, UMKM di Indonesia semakin memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan usahanya, salah satu pemanfaatan teknologi oleh UMKM yaitu dengan menggunakan aplikasi *e-order*. Aplikasi *e-order* adalah aplikasi berbasis *website* yang digunakan oleh pembeli untuk memesan sesuatu atau layanan dari penjual. Pemanfaatan aplikasi ini pada UMKM terutama pada bidang kuliner dapat digunakan pelanggan untuk memesan makanan dan minuman secara digital melalui *website*.

Bimu Corner adalah salah satu UMKM yang menjual makanan dan minuman di Daerah Semende Darat Laut. Di Bimu Corner ini pemesanan makanan dan minuman masih dilakukan secara konvensional menggunakan alat tulis dan kertas. Untuk memesan makanan dan minuman konsumen harus memanggil pelayan untuk melihat dan memilih menu, lalu pelayan mencatat pesanan tersebut, setelah itu berulah pelayan menyampaikan data pesanan ke dapur. Hal ini tentunya membuat pelayanan di Bimu Corner kurang efisien, kadang ada pesanan yang double karena banyaknya catatan pesanan yang dibuat ketika mencatat menu pesanan. Selain itu sering juga terjadi seperti pengantaran tidak beruntun, kesalahan pengantaran pesanan, bahkan pesanan yang belum di proses sama sekali karena catatan pesanan tidak disampaikan ke dapur.

Menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan adanya aplikasi yang memudahkan dalam memesan makanan dan minuman pada Bimu Corner. Maka dari itu penulis tertarik membuat aplikasi berbasis *website* yang berjudul “**APLIKASI E-ORDER BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI PEMESANAN DAN PELAYANAN PELANGGAN PADA BIMU CORNER**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu “Bagaimana cara membangun aplikasi e-order pada Bimu Corner ?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan laporan akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan, maka permasalahan yang dibahas, yaitu :

1. Aplikasi e-order berbasis *website* dibuat menggunakan bahasa *Hypertext Markup Language* (HTML), *Cascading Style Sheet* (CSS), *JavaScript* (JS), PHP dan MySQL sebagai *database management system*.
2. Aplikasi ini menghasilkan pemesanan produk makanan dan minuman secara digital pada Bimu Corner.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi *e-order* berbasis *website* di Bimu Corner.

## 1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan aplikasi ini yaitu :

1. Memudahkan pelayan Bimu Coner dalam memproses pesanan.
2. Mempermudah pelanggan dalam pemesanan makanan dan minuman.