BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Internet merupakan media informasi yang tidak bisa lepas dari kehidupan masyarakat saat ini, karena adanya internet seseorang dapat mencari informasi secara cepat. Internet tidak hanya dibutuhkan bagi perorang saja, melainkan bagi lingkup yang lebih luas, seperti perusahaan yang memanfaatkan teknologi internet saat ini sebagai media penjualan guna meningkatkan nilai penjualannya. Teknologi internet itu sendiri saat ini menjadi tidak asing bagi orang-orang, karena tidak hanya anak muda saja, tetapi anak kecil sampal orang tuapun sudah banyak yang mengenal teknologi internet

Rectoran otong steak adalah festoran yang menyediakan berbagai macam menu makanan dan minuman. Sepera dan alnya makanan ada makanan berat dan makanan ringan. Sedangkan minuman ya, ada minuman dingin dan minuman hangai atau panas. Sistem pemesara wa masih dilakukan secara manual ,dimana setiap pelanggan harus datang langsam ke restoran untuk memesan makanan dan minuman yang ingin dipesan. Dan juga kurangnya infomasi soal menu terbaru dan diskon yang diadakan pihak restoran buka pelanggan.

Untuk memudahkan pelmegan dalam proses pemesanannya dan juga mendapatkan informasi soal mem terbaru dan diskon dari restoran obong steak, maka diperlukan adanya sistem informasi promosi dan reservasi berbasis sms gateway pada restoran obong steak Maka dari itu, pelanggan dapat melakukan pemesanan lewat web dan untuk promosi menu terbaru dan diskon dapat dilakukan pemeritahuan lewat sms gateway yang bertipe broadcast Berdasarkan uraian diatas, dalam penulisan laporan ini penulis mengambil judul 'Sistem Informasi Promosi Dan Reservasi Berbasis Sms Gateway Pada Restoran Obong Steak Di Kota Kudus''.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada, yaitu bagaimana membangun Sistem Informasi Promosi Dan Reservasi Berbasis Sms Gateway Pada Restoran Obong Steak Di Kota Kudus.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari rumusan masalah, maka dalam penelitian ini penulis memberi batasan masalah pada:

- a. Pengambilan data antuk penilitan itti diperoleh dari Restoran Obong Steak.
- b. Pembahasan proses penjualan menu makanan dan minuman di restoran obong steak meneakup reservasi dan promosi menu lanta, menu terbaru, dan
- . Informasi berupa rincian dan aboran reservasi oleh pelanggan member maupun non member.
- d. Menggunakan fitur Sms Gazza az ang bertipe broadcast.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah herancang dan membangun aplikasi web untuk ploses pemesanan pada remaan obong steak.

1.5. Manfaat

Sedangkan manfaat yang akan dicapai dalam penilitian ini adalah:

1.5.1. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang sebuah sistem dan mengimplementasikan ke dalam aplikasi khususnya berbasis web

1.5.2. Bagi Akademik

Diharapkan menambah referensi mengenai aplikasi reservasi pada restoran

1.5.3. Bagi Pemilik Restoran

Menambah wawasan penggunaan teknologi informasi untuk proses reservasi pada restoran obong steak.

1.6. Metodologi

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan da lelevan, valid maka penulis mengumpul

a. Sumber

an cara': dari perusahaan melalu peng encatatan terhadap obyek penelitian liput

1 Observas

Studi pengamalan yang di makin sebagal suatu car<mark>a untuk menda</mark>patkan <mark>bukti-nyata hasil wawancara la</mark> I p<mark>rang-orang yang bersangkutan.</mark>

Interview

me ipakan teknik pengump<mark>ulan da</mark>ta yang dengan bentuk tanya jawab secara lisan dila<mark>kukan den</mark>gan p deng<mark>an bagian terkai</mark>t

b. Sumber Data Sekunder

Adalah data yang diambil secara tidak langsung dari obyek penelitian. Data ini diperoleh dari buku buku, dekumentasi, dan literature-literature. Sumber data sekunder tersebut meliputi

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data-data dari buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Misalnya pengumpulan teori-teori mengenai analisa perancangan database,objek,dll.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data literature-literature dan dokumentasi didapatkan dari internet dan sumber informasi lainnya.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Teknik analisis data dalam membuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall. fase dase dalam Waterfall Model menurut referensi Summervile (2007), vaitu

- a. Requirements analysis and definition ialah mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuh oleh program yang akan dibat gun pase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desam yang lengkap.
- b. System and software design a lessain dikerjakan setelah kebutuhan se esai dikumpulkan secara lengkap
- c. Implementation and unit testing ia an desain program diterjembkan ke dalam kode-kode dengan menggunatan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung dipi baik secara unit.
- d. Integration and system testing yaitu penyattan unit unit program kemudian diuji secara keseluruhan.
- Operation and maintenance yaitu mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasidengansituasisebenarnya.

1.7. Kerangka Pemikiran

