

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam masa terkini, kita akan memerlukan kecanggihan teknologi didalam menyelamatkan dan menjalankan kehidupan kita sehari-hari. Tentu pastinya menggunakan teknologi seperti handphone, laptop dan lainnya dalam kehidupan kita. Dalam teknologi, kita pastinya sering menggunakan *website* untuk mencari informasi yang kita perlu. *Website* berupa sebuah halaman yang berisi informasi yang ditulis oleh orang pakar, ilmuwan dan lainnya.

Menurut (Putra, 2020) banyak pengguna yang mengakses informasi di internet mulai menggunakan handphone dan tablet. Didasarkan pada hasil laporan dari survei APJII 2019-2020 menyatakan penggunaan internet sudah mencapai angka 73,7% dari 196.71 juta dari 266.91 juta penduduk yang ada di Indonesia. Dengan ini kita memerlukan tampilan *website* yang dinamis dan dapat diakses diberbagai perangkat.

Dalam membuat sebuah website, ada beberapa cara untuk membuat website seperti menggunakan HTML & CSS, *Bootstrap* dan lainnya. Dalam penelitian ini menggunakan *bootstrap* karena *bootstrap* memiliki keunggulan untuk membuat *web design* yang responsif yang menyesuaikan ukuran pada setiap perangkat. *Framework bootstrap* juga telah menyediakan *design template* yang membantu kita membuat *web* dengan menu yang menarik dan responsif.

Website juga memiliki banyak fungsi seperti untuk mempromosikan produk kita, mempelajari materi dan bahkan dapat digunakan dalam dunia kerja. Dalam penelitian ini, kita akan menerapkan *website* untuk penginputan orderan makanan. Dalam *website*, kita juga perlu menyusun *layout* makanan yang baik agar bisa menarik perhatian pelanggan. Menurut (Zakaria & Kusriani, 2013) menentukan hubungan antara kedekatan menu makanan dapat mempengaruhi pola penyusunan makanan.

Masih banyak penjual makanan diwarung kecil menerapkan sistem order manual yaitu mencatat atau mengingat orderan. Sistem tersebut membuat kita harus mengingat orderan tersebut sehingga akan terjadinya lupa orderan. Jika keseringan lupa orderan akan membuat hubungan pelanggan dengan kita menjadi buruk. Untuk menghindari ini, kita perlu bantuan teknologi untuk mempermudah pekerjaan kita.

Dalam sistem pembayaran terkadang akan terjadi salah perhitungan uang kembalian karena terlalu sibuk. Dalam mengatasi hal tersebut, menggunakan *website* dapat memberikan nominal yang tepat agar tidak terjadi kesalahan nominal kembalian. Pada masa sekarang, banyak yang menggunakan sistem *transfer* dalam sistem pembayaran.

Dalam penelitian ini, objek yang diambil berupa sebuah warung yang menjual *dessert* di sebuah kedai dengan sistem orderan secara langsung pesan diwarung dan secara online menggunakan *Gojek* dan *Grabfood*. Kadang jika keadaan semakin ramai, karyawan akan mulai bingung dan lupa orderan dari pelanggan. Bahkan bisa terjadi salah memberikan uang kembalian kepada pelanggan.

Website yang dapat menginput orderan akan sangat membantu kita dalam mengecek orderan pelanggan. Sehingga, pekerjaan kita akan lebih efektif dengan menggunakan teknologi. Dengan masalah tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan judul *responsive* web design menggunakan *bootstrap* dalam merancang layout orderan makanan.

1.2. Identifikasi Masalah

Pada latar belakang yang sudah dipaparkan, peneliti bisa mengidentifikasi beberapa masalah. Permasalahan yang terdapat didalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Masih banyak penjual yang menerapkan sistem orderan secara manual yaitu dengan mencatat orderan dikertas.
2. Karyawan sering lupa orderan dari pelanggan sehingga operasional pada warung kurang maksimal.
3. Resiko karyawan sering salah memberikan uang kembalian dapat berakibat kepercayaan pada pelanggan menurun.

1.3. Batasan Masalah

Didalam penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan batasan dari permasalahan berikut:

1. Penelitian dilakukan pada warung balai aboleng yang menjual makanan *dessert*
2. Software pendukung yang digunakan berupa *Visual Studio Code*, *PHP*, *Bootstrap* dan *XAMPP*.

3. Website *responsive* yang dirancang dapat digunakan pada perangkat *smartphone, laptop* dan *tablet*.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan dari permasalahan yang bisa di simpulkan dari latar belakang yang sudah di paparkan, bisa di rumuskan menjadi beberapa permasalahan berikut:

1. Bagaimana rancangan *layout* orderan makanan dengan desain web *responsive* menggunakan *bootstrap*?
2. Bagaimana implementasi *responsive web design layout* orderan makanan menggunakan *bootstrap*?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitiannya ini dilakukan dengan penjelasan berikut:

1. Untuk merancang layout orderan makanan dengan desain *web responsive* menggunakan *bootstrap*.
2. Untuk mengimplementasi *responsive web design layout* orderan makanan menggunakan *bootstrap*.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini, terdapat manfaat teoritis yang dapat menambah wawasan pengetahuan sebagai berikut:

1. Dapat digunakan sebagai referensi untuk penjual yang ingin menggunakan teknologi dalam bisnisnya.
2. Dapat menambah wawasan dalam merancang website *responsive*
3. Dapat digunakan sebagai acuan programmer untuk mengembangkan sistem orderan makanan.

1.6.2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini, terdapat manfaat praktis yang dapat digunakan dilapangan sebagai berikut:

1. Dapat digunakan oleh penjual yang menggunakan sistem manual agar dapat mempermudah pekerjaan.
2. Dapat digunakan oleh penjual untuk membuat laporan keuangan dengan mudah dan cepat.
3. Dapat meminimalisir terjadinya kesalahan orderan dan kesalahan dalam menghitung uang kembalian.