

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Terdapat kecenderungan bahwa ketika pengunjung ingin mengunjungi wisata, pengunjung akan mencari lokasi yang unik untuk dilihat dan sekaligus juga tempat makan yang menarik. Hal ini menimbulkan suatu istilah baru yakni wisata kuliner. Wisata kuliner bukan hanya dapat diartikan sebagai kegiatan mengunjungi atau menyinggahi tempat makan dan sejenisnya. Seperti kutipan “*Culinary Tourism is defined as the pursuit of unique and memorable eating and drinking experience*”(Wikipedia), yang dapat diartikan bahwa wisata kuliner yakni keinginan mencari makan dan minum yang sangat berkesan (*memorable*) dan unik. Pencarian unik dan kemenarikan kuliner tersebut yang menjadi hal menakjubkan dari wisata kuliner.

Berdasarkan data kuesioner masyarakat, sistem kuliner yang sedang berlangsung di Kabupaten Pasuruan, menurut salah satu pemilik toko yakni toko nikhmah, kegiatan pemasaran dan promosi kuliner masih menggunakan banner dan media sosial *Facebook*. Hal ini tidak menjadi *problem* jika tidak terjadi perubahan data mengenai produk yang ditawarkan, tetapi apabila terjadi perubahan data, maka penjual harus mempromosikannya kembali. Sehingga akan menyebabkan pengeluaran lebih untuk kegiatan tersebut. Dengan berkembangnya teknologi, pemesan tidak hanya berasal dari dalam kota saja.

Menurut salah satu pendapat masyarakat yang mempunyai keahlian membuat kuliner terkadang tidak mempunyai kesempatan untuk bisa menjual hasilnya, proses promosi yang masih konvensional menjadi masalah tersendiri bagi calon konsumen yang akan membeli kuliner dari penjual baik home industri maupun *retale* kuliner besar, sehingga bila calon pembeli tidak dapat menemukan letak penjual khususnya di daerah

pelosok, maka akan mengurungkan niatnya untuk membeli kuliner tersebut.

Menurut penelitian sebelumnya (Margalita Karunia Putri, 2016) selama ini para penggemar kuliner menggunakan cara manual untuk mencari lokasi kuliner yakni dengan mengunjungi tempat langsung. Cara manual seperti ini dirasa kurang efektif sebab akan menghabiskan banyak waktu.

Melihat potensi perkembangan teknologi, penjual kuliner membutuhkan suatu sarana pemasaran dan promosi yang cepat dan aman, serta mampu mengelola data produk dan layanannya dengan baik dan pembeli membutuhkan sarana informasi mengenai kuliner yang belum diketahuinya. Maka Berdasarkan penjelasan penulis diatas dalam penyusunan proposal skripsi ini mengambil judul “ PENERAPAN METODE SDLC DALAM MEMBANGUN APLIKASI MARKETPLACE KULINER DI KABUPATEN PASURUAN BERBASIS MOBILE WEB”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan dari latar belakang masalah diatas yang telah disebutkan sebelumnya, maka permasalahan pokok yang dibahas adalah

1. Bagaimana merancang sistem *market place* kuliner berbasis *E-Commerce* di Kabupaten Pasuruan ?
2. Bagaimana memajukan masyarakat yang mempunyai keahlian membuat kuliner tapi tidak mempunyai market ?
3. Bagaimana menghubungkan penjual dan pembeli ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi *E-Commerce* kuliner yang akan diterapkan di masyarakat Kabupaten Pasuruan.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan sarana dan prasarana transaksi yang lebih mudah kepada masyarakat Kabupaten Pasuruan dalam jual beli kuliner.
2. Memudahkan penjual dalam proses transaksi dan mengelola data.
3. Memberikan alat penghubung antara penjual dan pembeli.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Memberikan fasilitas kepada konsumen dalam memperoleh informasi pelanggan, order harga kuliner yang sedang *booming* maupun dalam membeli produk yang dijual.
2. Memberikan fasilitas dalam menjual produk kuliner kepada pembeli.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Melihat uraian di atas, didapatkan batasan masalah dalam penelitian ini yakni sistem yang dibangun akan berdasarkan dari kebutuhan yang diperlukan. Adapun batasan yang lebih spesifik sebagai berikut:

1. Data yang digunakan dalam membangun Aplikasi *E-commerce* ini adalah data kuliner, data kuliner favorit, galery kuliner, sub kategori kuliner, lokasi kuliner, detail kuliner, harga kuliner, gambar kuliner, rating kuliner, jual kuliner, discount kuliner serta stok kuliner.
2. Proses yang dilakukan meliputi : proses pengolahan data kuliner, proses pengolahan data ketegori dan sub kategori kuliner, proses pengolahan detail kuliner, proses mencari pesanan, proses konfirmasi pembayaran secara *online,offline* ataupun *cash on delivered*, proses mencari kuliner, proses autentifikasi *user*, dan proses pendaftaran *user*.
3. Informasi yang diberikan untuk *user* menjadi informasi yang hanya tampil di layar *smartphone*. Untuk informasi yang tampil pada layar *smartphone* adalah histori pesanan, informasi produk, dan informasi status pengiriman pesanan kuliner. Sedangkan untuk informasi yang dicetak adalah laporan pemesanan, laporan produk, laporan penjualan, laporan pengguna, dan pencetakan pengiriman kuliner.

4. Dalam pembangunan Aplikasi ini *software* menggunakan *Sublime Text 3*, sedangkan untuk database system-nya menggunakan PHP My Admin.
5. Pembayaran yang diolah oleh sistem merupakan pembayaran baik secara *online*, *offline* dan juga COD (Cash On Delivered).

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam Sistematika penulisan ini disusun untuk mendapatkan gambaran umum pada penelitian yang sedang dijalankan. Sistem penulisan dalam tugas akhir ini yakni sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, dan sistem penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai informasi perusahaan dan dasar – dasar teori yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian yang sedang dilakukan. Seperti pengertian *E-Commerce*, Penjelasan kuliner, serta penjelasan lainnya yang dirasa perlu dan berhubungan dengan penulisan penelitian ini.

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menganalisa sistem yang sedang berlangsung saat ini menggunakan *flow map* (alur dokumen), metode alirnya menggunakan data *flowdiagram* (DFD), pemodelan datanya menggunakan *entityrelationship* diagram (ERD) dan juga merancang sistem yang dibangun yang nantinya akan mengacu pada sistem yang saat ini sedang berjalan, sehingga sesuai dengan karakteristik sistem manual yang sudah ada.

## **BAB IV PENGUJIAN**

Berisi Implementasi Sistem yang menguraikan tentang implementasi hasil dari analisa dan perancangan sistem dalam bentuk bahasa pemrograman. Serta kebutuhan dalam pengembangan sistem. Selain itu, akan dibahas tentang pengujian *software* yang di bangun.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari implementasi sistem yang sudah dibangun dan mengajukan saran sebagai pengembangan sistem selanjutnya untuk lebih menyempurnakan sistem yang akan datang.

