

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi dari waktu ke waktu kian terus meningkat. Kemajuan dari teknologi itu sendiri memberikan banyak manfaat dan dampak positif untuk berbagai sektor bidang. Salah satunya ialah untuk membantu dan meringankan setiap pekerjaan atau tugas yang dilakukan oleh manusia guna terselesaikan dengan baik dan cepat. Siapa yang tak mengenal nama komputer di era saat ini, hampir semua masyarakat baik itu dari kalangan bawah maupun sampai kalangan atas pasti mengenal nama teknologi yang satu ini. Komputer sendiri merupakan alat canggih serba guna yang membutuhkan pengeluaran biaya untuk merakitnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya. Salah satu kemampuan spesifiknya yaitu dapat membantu setiap pekerjaan manusia secara *multitasking* (melakukan tugas ganda secara bersamaan) agar dapat terselesaikan lebih cepat. Hampir setiap perusahaan telah menggunakan teknologi komputer sebagai alat bantu dan pendukung untuk melakukan setiap pekerjaan. Contohnya pada perusahaan di bidang kuliner, hampir berbagai tempat makan yang cukup besar sudah melengkapi kegiatan proses penjualannya memakai teknologi komputer agar lebih mudah dan cepat untuk melayani konsumennya.

Rumah Makan DJ Resto merupakan perusahaan yang bergerak di bidang kuliner yang menyediakan masakan-masakan khas budaya Sunda dengan konsep tempat yang cukup unik yaitu berupa saung-saungan. Yang berlokasi di Jl. A. H. Nasution – Cipadung Wetan No. 304 Bandung dan tidak memiliki cabang lain.

Rumah Makan DJ Resto selalu buka di setiap harinya dari pukul 11.00 WIB sampai pukul 22.00 WIB. Memiliki sekitar 10 orang karyawan tetap. Rumah makan tersebut dikenal oleh masyarakat di daerah Bandung Timur sebagai tempat rumah makan yang tergolong murah dengan cita rasa makanan yang enak dan nikmat, khususnya untuk ayam goreng/bakar serta sambalnya yang diracik menggunakan bumbu rahasia. Oleh karena itulah, rumah makan ini memiliki daya tarik yang membuat tempat tersebut tidak pernah sepi dari para pengunjung atau pelanggannya.

Dikarenakan rumah makan DJ Resto ini tidak pernah sepi, selalu padat, dan ramai dikunjungi oleh para pelanggannya, terlebih pada saat jam istirahat kantor dan di hari libur membuat kegiatan penjualan yang berlangsung di rumah makan tersebut meningkat, sehingga untuk melayani para konsumennya pihak rumah makan harus bekerja lebih ekstra dan cepat untuk melakukan pelayanannya. Berdasarkan kesimpulan dari hasil observasi dan wawancara secara langsung terhadap pemilik dan salah satu karyawan di rumah makan DJ Resto, dapat dikatakan tempat rumah makan tersebut memiliki segala proses bisnis yang masih berjalan secara manual. Khususnya pada bagian kasir yang cukup lamban dalam melayani proses transaksi penjualan secara tunai, dimana bagian kasir masih menggunakan alat sederhana (seperti kalkulator standar, alat tulis, kertas, dll.) untuk melakukan penghitungan total pembayaran dan untuk membuat nota pesannya juga masih ditulis tangan. Kemudian untuk pencatatan laporan penjualan, pencatatan bahan baku produksi yang dibutuhkan serta bahan baku yang akan dibeli, dan berbagai pencatatan lainnya masih dilakukan secara manual tulis

tangan. Dimana pencatatan tersebut akan meningkatkan risiko terjadinya kesalahan pada penulisan dan juga pada proses pengerjaannya pun dapat memakan waktu.

Dari permasalahan tersebut, dapat dibuat suatu solusi bagi Rumah Makan DJ Resto yakni dengan membangun sistem informasi penjualan yang sudah terkomputerisasi agar dapat mempermudah, mempercepat, dan meminimalisir risiko terjadinya kesalahan dalam membuat segala pencatatan dalam proses kegiatan penjualan, serta pemilik atau pengelola dapat mengetahui data penjualan yang terjual sehingga memudahkan untuk dibuatkannya laporan. Berdasarkan hal yang sudah dijabarkan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat tema yang akan dibahas sebagai kajian untuk menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Sistem Informasi Penjualan Pada Rumah Makan DJ Resto Berbasis Web”**.

## **1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat teridentifikasi beberapa masalah yang terjadi di Rumah Makan DJ Resto, di antaranya sebagai berikut :

- 1) Proses transaksi penjualan yang dilakukan oleh bagian kasir dinilai kurang efektif dikarenakan pencatatan masih dilakukan secara manual tulis tangan dan dalam melakukan penghitungan total pembayaran masih menggunakan kalkulator sederhana. Dimana akan meningkatkan risiko terjadi kesalahan penulisan dan memperlambat waktu pengerjaannya.

- 2) Daftar pencatatan bahan baku produksi yang akan dibeli masih dilakukan secara manual tulis tangan, sehingga rentan terjadinya kesalahan dalam penulisan bahan baku yang akan dipesan dan memperlambat waktu pengerjaannya.
- 3) Pencatatan laporan penjualan masih dilakukan secara manual tulis tangan sehingga dapat meningkatkan risiko terjadi kesalahan penulisan dan memperlambat waktu pengerjaannya.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Setelah teridentifikasi masalahnya, maka dilanjutkan dengan membuat rumusan masalah yang dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana sistem penjualan yang sedang berjalan pada Rumah Makan DJ Resto.
- 2) Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan yang diusulkan pada Rumah Makan DJ Resto.
- 3) Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan pada Rumah Makan DJ Resto.
- 4) Bagaimana pengimplementasian sistem informasi penjualan pada Rumah Makan DJ Resto.

### **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1. Maksud Penelitian**

Maksud dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Penjualan pada Rumah Makan DJ Resto agar dapat berjalan secara terkomputerisasi sehingga dapat memudahkan, mempercepat, dan meningkatkan kinerja dari proses bisnis yang sedang berjalan.

#### **1.3.2. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui sistem penjualan yang sedang berjalan pada Rumah Makan DJ Resto..
- 2) Untuk menghasilkan perancangan dan pembangunan aplikasi sistem informasi penjualan yang dapat mempermudah, mempercepat, dan meningkatkan kinerja proses bisnis yang ada pada Rumah Makan DJ Resto.
- 3) Untuk melakukan pengujian sistem informasi penjualan untuk mengetahui kualitas daripada sistem informasi tersebut agar dapat sesuai dengan apa yang diinginkan.
- 4) Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan pada Rumah Makan DJ Resto.

## **1.4. Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1. Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis bagi Rumah Makan DJ Resto dengan adanya sistem yang sudah terkomputerisasi yaitu dapat mempermudah, mempercepat, dan meningkatkan kinerja dari proses bisnis yang sedang berjalan. Sedangkan kegunaan praktis bagi pelanggan yaitu dapat mempermudah dan mempercepat proses transaksi pembayaran.

### **1.4.2. Kegunaan Akademis**

- 1) Bagi Penulis yaitu dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta dapat menerapkan penelitian ini sebagai bahan acuan untuk dapat bekerja di perusahaan IT.
- 2) Bagi Pengembang Ilmu yaitu dapat menjadikan Sistem Informasi Penjualan ini sebagai sumber referensi untuk penelitian sejenis di masa yang akan datang. Dan menjadikan penelitian ini sebagai nilai aktif dalam pengkontribusi mahasiswa program studi Manajemen Informatika dalam dunia pendidikan.

## **1.5. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti akan membuat batasan masalah agar pembahasan pada penelitian lebih terarah dan tidak melenceng pada alurnya. Berikut beberapa poin batasan masalahnya :

- 1) Sistem informasi penjualan hanya dapat berjalan di ruang lingkup jaringan intranet. Dikarenakan sistem informasi yang dibuat berbasiskan *Web Offline*.

- 2) Sistem informasi penjualan hanya menerima proses transaksi penjualan bayar di tempat.
- 3) Metode pembayaran hanya menerima secara tunai.
- 4) Satuan berat menggunakan Kilogram.
- 5) Pengguna sistem informasi penjualan yang terlibat hanya untuk Pengelola/Pemilik dan Bagian Kasir.
- 6) Akun pegawai bagian kasir hanya bisa dibuat oleh Pengelola/Pemilik.
- 7) Sistem aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, *JavaScript*, dan *MySQL* sebagai *database*-nya. Dengan menggunakan metode *PHP Native*.

## **1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1.6.1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di Rumah Makan DJ Resto yang berlokasi di Jl. A. H. Nasution – Cipadung Wetan No. 304 Bandung. Adapun nomor telepon yang aktif di perusahaan rumah makan tersebut yaitu 087823242532.

### **1.6.2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian yang berlangsung dilakukan dari awal bulan April hingga akhir Juni 2020, berikut tabel kegiatan yang dilakukan berdasarkan metode pengembangan sistem *Waterfall*.

Tabel 1.1. Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Tahun 2020											
		April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan Data	■	■	■									
2	Identifikasi & Analisa Kebutuhan Sistem			■	■	■							
3	Desain Perancangan Sistem					■	■	■					
4	Implementasi Pengkodean							■	■	■	■	■	
5	Pengujian Perangkat Lunak											■	■

### 1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas pembahasan, maka pada penelitian ini disusun dalam sistematika penulisan, sebagai berikut.

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menjelaskan secara singkat mengenai Latar Belakang Penelitian, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian, dan yang terakhir Sistematika Penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI



Pada Bab II membahas dua sub bab penelitian-penelitian terdahulu yang diambil dari jurnal dosen Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia yang berhubungan dengan penelitian ini, serta untuk sub bab seterusnya berisikan teori-teori atau definisi-definisi pendukung yang berkaitan dengan penelitian.

### **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Pada Bab III menjelaskan secara singkat mengenai Sejarah Singkat, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, dan Deskripsi Tugas dari Objek Penelitian yang diteliti. Serta pada Bab III juga membahas mengenai Metode Penelitian dan Analisis Sistem yang Berjalan pada perusahaan yang bersangkutan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab IV membahas tentang Perancangan Sistem yang Diusulkan, Perancangan Arsitektur Jaringan, Pengujian Perangkat Lunak, serta yang terakhir Pengimplementasian Sistem yang digunakan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada Bab V terakhir membahas uraian dari Kesimpulan dan Saran dari peneliti untuk pengembangan sistem ke depannya.