

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Teknologi di zaman sekarang telah digunakan pada macam – macam bidang sehingga dapat membantu mengerjakan pekerjaan menjadi ringan dan cepat. Perkembangan teknologi pada era sekarang sangatlah canggih dan pesat. Hal ini dapat kita lihat dengan teknologi sekarang sungguh banyak inovasi dari sederhana hingga yang rumit. Dahulu handphone hanya digunakan untuk telepon dan sms untuk sekedar menanya kabar, sekarang ini handphone tidak hanya bisa telepon dan sms, akan tetapi sekarang ini bisa juga menjadi sebuah komputer mini yang canggih yang dapat tersambung ke dunia maya.

Jika kita melihat teknologi dibidang perdagangan di era globalisasi sudah semakin canggih yang mana untuk menjual suatu barang sangat mudah sekali dengan memanfaatkan sosial media untuk promosi barang yang kita jual lalu bergabung bersama marketplace sehingga dapat mempermudah pekerjaan. Namun tidak hanya mempermudah pekerjaan, melainkan salah satunya mempermudah dalam mendapatkan informasi dalam segi perdagangan.

Terus berkembangnya teknologi membuat hampir semua sektor bisnis bisa mengambil keuntungan dari perkembangan tersebut, tak terkecuali bisnis Food & Drink. Dengan teknologi pada zaman sekarang tak perlu khawatir pengunjung

berkurang drastis karena teknologi sekarang dapat membeli barang tanpa harus datang ke outletnya

Situasi Food & Drink adalah kedai makanan dan minuman, juga menawarkan aneka *lightmeal*. Situasi Food & Drink berlokasi di Jl.Yunus Sanis Gang.Bogor, Kota Jambi.” *Your Ride Start From Here*” merupakan slogannya, kedai ini baru buka pada tahun lalu namun telah memiliki banyak pelanggan dan memiliki tempat yang nyaman.

Berdasarkan hasil wawancara dari *owner* Situasi Food & Drink, proses bisnis yang terjadi saat ini sering mengalami kendala seperti, sistem pemesanan yang berlangsung saat ini masih menggunakan cara manual dengan mencatat pesanan pada nota yang mana catatan pesanan dapat rusak atau hilang.

Lalu proses ini juga dapat membuat kesalahan pencatatan pesanan dan perhitungan jumlah yang harus dibayar oleh pelanggan. Sistem pelayanan ini mulai dirasa kurang efektif dan efisien seiring dengan semakin ramainya pelanggan.

Selain itu proses laporan transaksi harian maupun bulanan masih dilakukan dengan cara konvensional sehingga terjadi banyak kesalahan dan rangkapnya data, sulitnya mencari dan menyimpan data yang jumlahnya semakin banyak, dan juga sering terjadinya keterlambatan untuk laporan dan terkadang tidak membuat laporan sama sekali untuk diberikan kepada *owner*.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis akan membuat aplikasi yang berjudul “SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DI SITUASI FOOD &

DRINK”, yang digunakan untuk pengelolaan data di Situasi agar dengan mudah membantu pekerjaan karyawan dalam mengelola data dan juga untuk membuat karyawan mudah memesan pesan para pelanggan Situasi. Dalam membuat sistem ini akan penulis buat dengan sederhana dan menarik namun tetap mudah buat digunakan oleh karyawan, sehingga sistem ini dapat berjalan dengan semestinya, lalu dapat memberikan laporan yang tepat agar owner bisa merasa puas dengan adanya sistem ini.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Identifikasi Masalah merupakan proses yang ada pada penelitian, yang mana proses ini sangatlah penting untuk menentukan kualitas penelitian. Rumusan masalah juga tak kalah pentingnya karena Rumusan Masalah adalah ungkapan yang menegaskan apa yang menjadi inti permasalahan dari penelitian yang dilakukan.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang ada pada Situasi, sebagai berikut :

1. Proses pemesanan yang dilakukan pelanggan masih dilakukan secara manual oleh pelayan dengan pena dan nota sehingga menyebabkan nota pesanan dapat rusak atau hilang.
2. Proses menghitung jumlah uang yang harus di bayar oleh pelanggan masih secara konvensional yang mulai dirasa kurang efektif dan efisien seiring dengan semakin ramainya pelanggan.

3. Pembuatan laporan transaksi masih secara manual menyebabkan penghitungan kurang tepat dan keterlambatan untuk laporan dan terkadang tidak membuat laporan sama sekali untuk diberikan kepada *owner*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah sistem pemesanan menu yang memudahkan karyawan dan pelanggan untuk melakukan proses pemesanan
2. Bagaimana membangun sebuah sistem yang dapat menampilkan tagihan pembayaran pelanggan secara otomatis tanpa perhitungan manual
3. Bagaimana cara membuat dan meminimalisir kesalahan dalam membuat laporan transaksi harian maupun bulanan

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem pemesanan makanan dan minuman di Situasi Food & Drink. Agar mempermudah dalam proses pemesanan makanan dan minuman sehingga kinerja karyawan menjadi efektif dan efisien.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan solusi pemesanan menu yang awalnya masih menggunakan cara manual yaitu berbentuk tulisan tangan dapat dirubah ke dalam bentuk sistem berbasis website untuk pelayan agar lebih efisien dalam melayani pelanggannya.
2. Memudahkan pihak pengelola menjumlahkan total pesanan yang harus di bayar oleh pelanggan sehingga dapat mengurangi karyawan melakukan kesalahan perhitungan.
3. Memudahkan dalam mengontrol data masukan dan keluaran dalam penyajian informasi tentang proses pemesanan sehingga pembuatan laporan dapat dilakukan dengan cepat dan akurat.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama dibangku kuliah. dan hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berguna bagi pihak-pihak yang membutuhkan, adapun kegunaan dari penelitian ini dapat berguna di lingkungan praktis dan lingkungan akademis.

1.5 Batasan Masalah

Pada penulisan penelitian ini, penulis perlu untuk memberikan batasan masalah agar aplikasi yang akan dibangun tidak menyimpang pada tujuan pembuatan sistem.

Batasan – batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini tidak menangani pembelian online
2. Proses pemesanan akan di bantu oleh pelayan dengan pelanggan memberi tahu ke pelayan apa yang ingin dipesan
3. Pesanan yang telah di pesan lalu masuk ke kasir dan bagian dapur tidak bisa dibatalkan/diganti oleh pelanggan,
4. Tidak bisa melakukan pembayaran melalui e-money.
5. Pada sistem informasi kasir dapat mengolah data pesanan untuk nota transaksi, mengelola semua data dan pembuatan laporan transaksi.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini pada Situasi Food & Drink yang beralamat di Jl. Yunus Sanis Gg.Bogor ,Kota Jambi. Adapun jadwal penelitiannya sesuai tabel 1.1 :

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No	Waktu Kegiatan	Tahun 2020									
		Maret		April		Mei		Juni		Juli	
		1-2	3-4	1-2	3-4	1-2	3-4	1-2	3-4	1-2	3-4
1.	Survei Objek Penelitian	X	X								
2.	Pengumpulan data			X	X						

3.	Membangun/ Memperbaiki					X	X	X	X		
4.	Pengujian									X	X

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan dalam skripsi ini, disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan sistem informasi yang akan dibuat.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas objek penelitian, metodologi penelitian yang digunakan dan juga membahas analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian dan implementasi sistem yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang merupakan jawaban dari identifikasi masalah dan serta saran pengembangan sistem ke depan.