

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan zaman menjadikan komputer sebagai alat untuk pengolahan informasi yang sangat mudah. Salah satu contoh kolaborasi antara perkembangan teknologi informasi dan bermanfaat nya penggunaan komputer dalam kehidupan manusia yaitu informasi mengenai penjualan secara online. Saat ini penjualan dilakukan secara online, sehingga banyak masyarakat yang melakukan belanja online karna dianggap mudah dalam transaksinya dan bisa kapanpun serta dimanapun. Dengan belanja online ini, tidak diperlukannya komunikasi tatap muka secara langsung, melainkan belanja online dapat dilakukan secara terpisah untuk ke seluruh dunia, melalui media komputer maupun handphone yang tersambung dengan akses internet.

Majunya perkembangan teknologi tentu saja berbanding lurus dengan majunya dunia bisnis sehingga ini akan menjadi tolak ukur dalam memaksimalkan kinerja dari komputer. Komputer dan internet merupakan elemen penting dalam meningkatkan penjualan saat ini dengan jaringan yang menghubungkan komputer satu dengan komputer lainnya dan merupakan media penghubung antara komputer dan internet. Oleh karena itu dengan adanya internet akan terjadi transaksi antara kedua belah pihak yaitu penjual dan pembeli yang terjadinya pertukaran produk dan jasa. Internet merupakan media utama dalam proses mekanisme dari perdagangan tersebut. Selain itu, dengan adanya internet dunia perdagangan elektronik

berkembang dengan pesat sehingga membuat biaya menjadi lebih murah dan mudah didapat, sehingga membuat para pebisnis berlomba-lomba menawarkan produk dan jasanya melalui penjualan secara online.

Pizza Una adalah usaha yang bergerak di bidang makanan dan minuman yang cukup terkenal dikalangan masyarakat Kabupaten Ketapang. Pizza Una bertempat di lokasi yang sangat strategis, yaitu tepatnya di tengah pusat Kabupaten Ketapang serta memiliki desain bangunan unik sehingga sangat menarik bagi semua kalangan untuk mengunjungi tempat ini. Makanan dan minuman yang ada di Pizza Una yaitu seperti pizza, pasta spageti, kentang goreng, sosis goreng, capucino, green tea, oreo, jeruk besar, coklat gurih, dan teh tarik serta tersedia es krim dengan rasa coklat vanila dan strawberry. Saat ini banyak usaha makanan dan minuman yang baru bermunculan di Kabupaten Ketapang, hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi pemilik usaha Pizza Una untuk berkompetensi menarik pelanggan.

Pada siang hari terutama di jam sibuk, pihak kasir harus melayani banyaknya pelanggan yang memesan menu ditempat dengan pelanggan yang memesan menu untuk dibawa pulang satu persatu, hal ini menjadikan antrian yang panjang dan menjadikan proses transaksi di Pizza Una sangat lama dan tidak efisien. proses penjualan dan pemesanan makanan dan minuman juga masih menggunakan nota atau struk dan masih melakukan penulisan menggunakan kertas atau manual sehingga terjadinya kesalahan informasi.

Proses pengiriman makanan dan minuman yang dipesan masih menggunakan SMS dan pemesan tidak bisa melihat keberadaan makanan dan minuman tersebut telah sampai dimana serta masih terjadinya kesalahan informasi

alamat sehingga membuat terlambatnya dalam pengiriman makanan dan minuman yang dipesan.

Proses pembuatan laporan harian pendapatan yang berjalan juga masih dilakukan secara manual, dimana pada setiap malam hari setelah jam operasional selesai pada bagian cashier akan menghitung semua jumlah pendapatan harian dengan cara mengumpulkan semua struk pembayaran kemudian menjumlahkan semua total pembayaran dan akan dibuat kedalam form laporan pendapatan harian menggunakan Microsoft excel, disini sering terjadi ketidakteelitian dalam menghitung seluruh total pembayaran serta belum lagi masalah seperti struk yang hilang, sehingga akan banyak sekali memakan waktu dan tidak efisien.

Dengan adanya permasalahan tersebut, pihak pizza una menginginkan adanya sistem informasi penjualan makanan dan minuman berbasis *web* yang diharapkan dapat membantu mempercepat proses transaksi baik itu dalam pemesanan, penjualan dan pengiriman makanan dan minuman tanpa adanya Kesalahan dalam informasi dan komunikasi serta akan menghasilkan laporan yang berdasarkan penjualan makanan dan minuman yang dapat dipertanggungjawabkan.

Melihat permasalahan yang terjadi, penulis membangun sistem informasi penjualan berbasis *web* untuk mendukung proses penjualan, pemesanan, pengiriman dan laporan yang bermasalah sebelumnya. Sehingga melalui sistem informasi penjualan berbasis *web* ini transaksi antara pedagang dan konsumen dapat melakukan transaksi dengan sebaik mungkin dan juga sistem informasi ini terhubung secara online, sehingga mudah di akses kapanpun dan dimanapun. Sistem informasi ini dibangun untuk mengatasi masalah-masalah yang ada. Dengan

demikian berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas, sehingga dalam penelitian ini mengambil judul “**Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman Pada Pizza Una**”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang diatas sehingga dapat diidentifikasi dan dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latarbelakang diatas yang disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Pada proses penjualan dan pemesanan makanan dan minuman masih menggunakan nota atau struk dan masih melakukan penulisan menggunakan kertas atau manual sehingga menjadi tidak efisien dan lamban.
2. Proses pengiriman makanan dan minuman yang dipesan masih menggunakan SMS dan pemesan tidak bisa melihat keberadaan makanan dan minuman tersebut telah sampai dimana serta masih terjadinya kesalahan informasi alamat sehingga membuat terlambatnya dalam pengiriman makanan dan minuman yang dipesan.
3. Proses pembuatan laporan harian penjualan oleh bagian kasir masih menggunakan cara manual dengan mengumpulkan seluruh struk pembayaran kemudian menjumlahkan total pembayaran yang kemudian akan dibuat kedalam laporan penjualan harian, yang mana akan memakan banyak waktu yang menjadi tidak efisien.

1.2.2 Rumusan masalah

Adapun penjabaran rumusan masalah dari identifikasi masalah didefinisikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi penjualan makanan dan minuman yang sedang berjalan saat ini pada Pizza Una
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan makanan dan minuman yang diusulkan pada Pizza Una
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan makanan dan minuman pada Pizza Una
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan makanan dan minuman pada Pizza Una

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk membangun “Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman Pada Pizza Una” sehingga dengan adanya sistem informasi penjualan ini dapat memudahkan pihak Pizza Una dalam melakukan penjualan makanan dan minumannya.

1.3.2 Tujuan penelitian

Tujuan dari penulisan dari tugas akhir ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan makanan dan minuman yang berjalan saat ini pada Pizza Una.
2. Untuk merancang sistem informasi penjualan makanan dan minuman pada Pizza Una.

3. Untuk mengetahui pengujian sistem informasi penjualan makanan dan minuman pada Pizza Una.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi penjualan makanan dan minuman pada Pizza Una

1.4 Kegunaan Penelitian

Ada 2 kegunaan penelitian ini yaitu kegunaan akademis dan kegunaan praktis, sehingga dengan adanya dua kegunaan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca.

1.4.1 Kegunaan akademis

1. Bidang Pengembangan Ilmu

Penelitian ini dapat memberikan penegasan terhadap ilmu pengetahuan bahwa, sistem informasi dalam sebuah usaha harus bisa di implementasikan serta dikembangkan mengikuti tuntutan perkembangan zaman.

2. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini berguna dalam mengembangkan atau menambah wawasan pengetahuan dan melatih kemampuan dalam mengambil kesimpulan permasalahan yang ada di dalam usaha Pizza Una

3. Bagi Peneliti lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi serta memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir yang berhubungan dengan penelitian yang penulis bahas.

1.4.2 Kegunaan praktis

1. Pada Pizza Una

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam upaya mempermudah dalam pengolahan data dan juga memberikan layanan yang baik pada pelanggan/konsumen sehingga kualitas penjualan pun meningkat.

2. Pada Pelanggan/Konsumen

Bagi konsumen akan bermanfaat dalam menggali informasi, mempermudah dalam melihat dan mengecek makanan dan minuman serta mempermudah dalam melakukan pembelian tanpa harus susah payah datang langsung ke tempat usaha.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang telah diambil penulis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Proses yang dikaji pada sistem informasi ini mencakup proses penjualan, pemesanan, pengiriman makanan dan minuman.
2. Aktor yang dikaji hanya aktor yang berinteraksi dengan pemilik usaha, karyawan penjualan dan karyawan pengantaran.
3. Memiliki batas pembayaran selama 1x24 jam setelah melakukan pembelian makanan dan minuman.
4. Melakukan pembayaran makanan dan minuman yang dipesan dengan menggunakan sistem transfer serta mengirimkan bukti transfer.
5. Pembuatan sistem ini adalah berbasis *web* dengan interface pelanggan *website* dan untuk interface admin.

6. Untuk laporannya merupakan laporan transaksi dan akan berbentuk pdf yang dapat diunduh dan diprint langsung.
7. Pengiriman oleh kurir dan hanya dalam lingkup Kota Ketapang.
8. Yang bisa memesan makanan dan minuman hanya pemilik akun saja.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi penelitian

Lokasi penelitian dari Sistem Informasi Penjualan ini yaitu beralamat di Jalan DI. Panjaitan No. 41 Kelurahan Sampit Kecamatan Delta Pawan Kabupaten Ketapang, Kalimantan Barat.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai pada bulan September 2020. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. 1

Estimasi Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2020/2021																			
		September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Mengidentifikasi Kebutuhan 1.1 Observasi 1.2 Wawancara 1.3 Studi Pustaka																				
2.	<i>Quick Design</i> (Desain Cepat) 2.1 Desain Database 2.2 Desain Interface																				
3.	<i>Build Prototype</i> : 3.1 Pembuatan perangkat lunak (<i>Coding</i>). 3.2 Pengujian 3.3 Penyempurnaan																				
4.	Evaluasi Pelanggan Terhadap Prototype 4.1 Evaluasi Prototype 4.2 Memperhalus Analisa Kebutuhan Calon Pemakai.																				
5.	Implementasi																				

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, kasus yang dianalisis dan teori program yang berkaitan dengan software yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi penggajian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai objek penelitian, metode yang digunakan dalam mengumpulkan data, metode yang digunakan dalam pengembangan sistem dan analisis sistem yang sedang berjalan di objek penelitian tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas gambaran perancangan sistem yang akan diusulkan, perancangan basis data, perancangan antar muka input output pada sistem, perancangan arsitektur jaringan yang digunakan di dalam sistem, pengujian sistem yang diusulkan, dan implementasi sistem yang diusulkan di perusahaan terkait.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menguraikan mengenai kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan hasil penelitian yang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA