BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi yang pesat semakin terasa kegunaannya bagi manusia. Tidak hanya dalam suatu perusahaan yang besar, pelajar dan pengusaha kecil pun ikut merasakan perkembangannya. Waktu demi waktu para ahli terus mengembangkan teknologi informasi agar tercipta teknologi informasi yang dapat memenuhi kebutuhan manusia dalam melakukan aktivitasnya. Para pengusaha ataupun pelajar pun terus mengikuti perkembangan teknologi sehingga mereka dapat membuat aktivitasnya dapat berjalan dengan mudah dan lebih efektif.

Dalam penelitian ini, penulis melibatkan sebuah rumah makan sunda yang berdiri selama 30 tahun. Rumah makan ini memiliki banyak transaksi dengan konsumen. Proses transaksi inilah yang menjadi masalah utama di Rumah Makan Mirasa, karena proses transaksi dilakukan secara manual, dan proses transaksi tersebut tidak terarsip dengan baik sehingga pemilik toko merasa kesulitan untuk mengetahui jumlah pemasukan setiap harinya. Dengan proses manual ini juga membutuhkan waktu lebih di malam hari untuk melakukan perhitungan pendapatan setiap harinya.

Dalam penelitiannya, penulis juga menemukan permasalahan dalam pencatatan pemesanan makanan, katering dan pemesanan tempat (*booking*). Rumah Makan ini menyediakan sebuah *whiteboard* yang ukurannya tidak terlalu besar untuk mencatat semua pesanan makanan, katering dan pemesanan tempat.

Pencatatan seperti itu sering kali mengakibatkan kekeliruan karena pencatatan yang tidak teratur dan pencatatan tidak diklasifikasikan berdasarkan tanggal.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dibutuhkan sistem informasi yang memudahkan sistem manajemen di Rumah Makan tersebut. Untuk itu penulis memutuskan untuk membuat Tugas Akhir dengan judul **"Sistem Informasi Penjualan Makanan dan *Catering* di Rumah Makan Mirasa Cimahi".**

1.2. Identifkasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya :

1. Kesulitan pembuatan laporan penjualan, sehingga berdampak tidak jelasnya rincian pendapatan.
2. Sering terjadinya kesalahan atau kekeliruan dalam penjualan langsung, *catering* dan pemesanan tempat (*booking*).

Adapun beberapa rumusan masalah yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi yang berjalan di Rumah Makan Mirasa Cimahi.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan makanan dan *catering* yang dapat mengelola proses transaksi dengan baik.
3. Bagaimana mengimplementasi sistem informasi penjualan makanan dan *catering* di Rumah Makan Mirasa.

4. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan makanan dan *catering* di Rumah Makan Mirasa.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1.3.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk merancang dan membangun sistem informasi Rumah Makan Mirasa dalam melakukan transaksi penjualan dan pencatatan pendapatan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui sistem informasi penjualan makanan dan *catering* yang sedang berjalan di Rumah Makan Mirasa guna mengetahui permasalahan-permasalah yang terjadi di sistem tersebut.
2. Merancang sistem informasi penjualan makanan dan *catering* di Rumah Makan Mirasa yang baru untuk memperbaiki permasalahan-permasalahan yang terjadi di sistem yang sedan berjalan.
3. Mengimplementasikan hasil perancangan sistem informasi penjualan makanan dan *catering* kedalam sebuah bahasa pemograman agar tercipta sebuah aplikasi yang dapat membuat penjualan, mencatat pemesanan *catering* maupun pemesanan tempat *(booking).*

4. Melakukan pengujian pada sistem informasi penjualan makanan dan *catering* di Rumah Makan Mirasa yang baru untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah memenuhi keinginan pemilik Rumah Makan Mirasa.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini mencakup manfaat yang akan didapatkan oleh pihak-pihak yang bersangkutan, baik di dalam perusahaan maupun diluar perusahaan. Manfaat-manfaat tersebut diantaranya :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis merupakan manfaat dirasakan oleh pihak yg menjalankan sistem, diantaranya pemilik rumah makan beserta karyawannya. Kegunaan yang dapat dirasakan, diantaranya :

1. Bagi Perusahaan

   Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat mempermudah pemilik rumah makan dalam menjalankan bisnisnya dan mengurangi permasalahan-permasalahan yang mengganggu jalannya bisnis Rumah Makan Mirasa ini.

2. Bagi Karyawan

   Penelitian ini juga diharapkan dapat mempermudah karyawan dalam melayani para konsumen dan meningkatkan kepuasan konsumen.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Penelitian ini dilakukan tidak semata-mata untuk kepentingan perusahaan saja. Tetapi penelitian ini dapat dimanfaat juga oleh pihak-pihak lain yang membutuhkan. Kegunaan akademis dari penelitian ini antara lain :

1. Bagi Pengembangan ilmu

   Sebagai informasi untuk pengembagan ilmu di bidang Informatika.

2. Bagi Peneliti lain

   Penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain yang akan membuat penelitian sebagai referensi.

3. Bagi Penulis

   Penelitian ini dapat meningkatkan keahlian penulis di bidang pemograman dan menambah pengalaman penulis sebagai bekal di dunia kerja.

1.5. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis menentukan beberapa batasan masalah, antara lain :

1. Pemesanan tempat (*booking*) hanya dilakukan saat bulan Ramadhan.
2. Pencatatan makanan hanya berlaku untuk paket makanan yang telah tersedia, untuk konsumen yang tidak memilih paket makanan dapat langsung memilih makanan dan membayar ke kasir.
3. Dalam melakukan penjualan langsung, konsumen harus membayar langsung dikasir.
4. Tidak membahas pembatalan pemesanan *catering* dan *booking.*

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian bertempat di Rumah Makan Mirasa di Jl Kolonel Masturi no 514 Cimahi Utara. Waktu pelaksanaan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Tabel Waktu Penelitian

Nama Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pemilihan Fungsi																
Penyusunan SI																
Evaluasi																
Penggunaan																