BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer semakin hari semakin menunjukkan kualitasnya, sehingga hampir semua bidang bisnis telah menggunakan dan mengembangkan Teknologi Informasi ini sedemikian rupa, sehingga mampu memajukan dan mengembangkan perusahaannya dengan sangat baik. Contoh penggunaan Teknologi Informasi adalah untuk mengotomatisasi berbagai proses dan aktifitas yang sebelumnya dikerjakan secara manual yang mampu mengerjakan suatu pekerjaan dengan lebih baik serta mampu menyajikan data-data dan informasi yang akurat dan dibutuhkan secara cepat dan mutakhir.

"Restoran Sapulidi" adalah sebuah restoran cepat saji yang memiliki banyak pelanggan, sehingga berbagai proses yang dilakukan harus cepat dikerjakan. Terutama dalam proses penyampaian informasi pemesanan, informasi pembayaran, penyampaian laporan dan informasi yang lainnya. Dalam menjalankan kegiatan bisnisnya, semua proses yang dijalankan oleh restoran sapulidi saat ini masih secara manual, baik dari segi pemesanan dari penerima pesanan untuk disampaikan kedapur, perhitungan total pembayaran setiap meja, pelaporan omset jual dan juga yang lainnya. Restoran Sapulidi berencana mengembangkan usahanya yang dimulai dengan pengelolaan informasi yang baik dan berguna yang pada gilirannya dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan guna mempertahankan kelangsungan hidup restoran dan tercapainya tujuan restoran.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik menawarkan solusi berupa **"Sistem Inforasi Pesanan dan Pembayaran Berbasis Client Server Pada Restoran Sapulidi " ,** dengan harapan dapat memberikan suatu informasi yang berkualitas berupa informasi yang memenuhi kriteria cepat, akurat dan relevan. sehingga dapat digunakan sebagai bahan dalam pengambilan keputusan guna tercapainya tujuan akhir restoran yang *profitable.*

1.2 Identifikasi Masalah

Dari berbagai latar belakang yang telah dibahas pada sub bab sebelumnya, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam restoran diantaranya :

1. Sering terjadinya kesalahan perhitungan pembayaran dari jumlah menu pada setiap meja.
2. Pelanggan yang memesan lebih dahulu terkadang terabaikan oleh pelanggan yang datang lebih akhir, karena tidak ada antrian pesanan.
3. Tidak tersedianya informasi mengenai omset penjualan yang dilakukan pada periode tertentu.
4. Pemilik atau manajer kesulitan jika berkeinginan untuk mengetahui kondisi paling mutakhir tentang informasi pelanggan yang datang dan informasi lain yang berhubungan dengan pendapatan perusahaan.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup yang membatasi permasalahan yang akan dibahas pada Tugas Akhir ini antara lain:

Menggantikan proses pemesanan dan perhitungan dalam pembayaran menu setiap meja dan penyajian laporan-laporan serta manajemen informasi Restoran Sapulidi yang selama ini masih bersifat manual dengan sebuah sistem terpadu dan terkomputerisasi.

Dalam sistem komputerisasi yang dimaksud, direncanakan terdiri atas berbagai fasilitas yang mempunyai berbagai fungsi pengendalian terhadap prosedur-prosedur pemesanan dan pembayaran serta penyampaian laporan, secara rinci deskripsi dari fasilitas-fasilitas tersebut adalah sebagai berikut:

1) Proses pemesanan yaitu menginputkan data menu dari komputer pesanan menu/*Purchase Order*.
2) Menampilkan data menu yang dipesan secara otomatis pada komputer bagian dapur untuk disajikan. yang kemudian :
    a. Memberi warna merah pada pesanan yang baru.
    b. Mencetak daftar menu yang dipesan.
    c. Mengurutkan data pesanan secara *Ascending*
3) Proses penyimpanan data, meliputi :
    a. Data menu restoran
    b. Data Member
    c. Data pesanan
4) Penyajian laporan-laporan
    a. Laporan penjualan

b. Laporan Member

c. Laporan data makanan dan minuman

5) Pembatalan dilakukan secara manual melalui waiters.

6) Pengecekan pembatalan pesanan dilakukan dikasir.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pendidikan program sarjana Strata Satu Jurusan Manajemen Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.

Selain itu, tujuan dari pembuatan Skripsi ini adalah untuk :

1. Menghindari terjadinya kesalahan-kesalahan perhitungan dan nilai menu yang dipesan
2. Menghindari kelalaian dalam melayani pemesanan yang masuk terlebih dahulu.
3. Menyediakan laporan mengenai informasi omset penjualan pada periode tertentu
4. Memudahkan pemilik atau manajer dalam mengetahui kondisi yang paling mutakhir tentang informasi pelanggan yang berkunjung.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data sebagai bahan kajian dalam penulisan Skripsi dengan tujuan membuat suatu sistem informasi, maka metode

penelitian yang digunakan adalah mengumpulkan, mengolah dan menganalisa data dari sistem yang sedang berjalan. Metode yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Riset Kepustakaan

Metode ini merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan penelitian kepustakaan dimana data yang diperoleh bersumber dari buku-buku atau artiker-artikel ilmiah yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan landasan teoritis dalam pemecahan masalah.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang sistem yang sedang berjalan dengan segala kekurangannya sebagai kajian dalam pembuatan program aplikasi yang kemudian akan diajukan sebagai sistem yang baru.

3. Observasi

Metode ini merupakan pengamatan langsung yang memperhatikan sistem sebagai suatu kesatuan yang terintegrasi dengan semua kegiatan yang ada dalam suatu perusahaan. Metode ini menekankan pada pencapaian sasaran sistem secara keseluruhan dari suatu organisasi.

1.5.2. Metode Perancangan Sistem

Metode atau paradigma perangkat lunak yang digunakan untuk perancangan sistem informasi pemesanan dan pembayaran adalah metode prototype.

a. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai. Pada tahap ini analisis sistem akan melakukan studi kelayakan terhadap kubutuhan pemakai, baik

yang meliputi model interface, teknik prosedural, maupun dalam teknologi yang akan digunakan.

b. **Merancang prototype.** Pada tahap kedua ini, analisa sistem bekerja sama dengan pemrogram mengembangkan prototype sistem untuk memperlihatkan kepada pemesanan permodelan sistem yang akan dibangunnya.

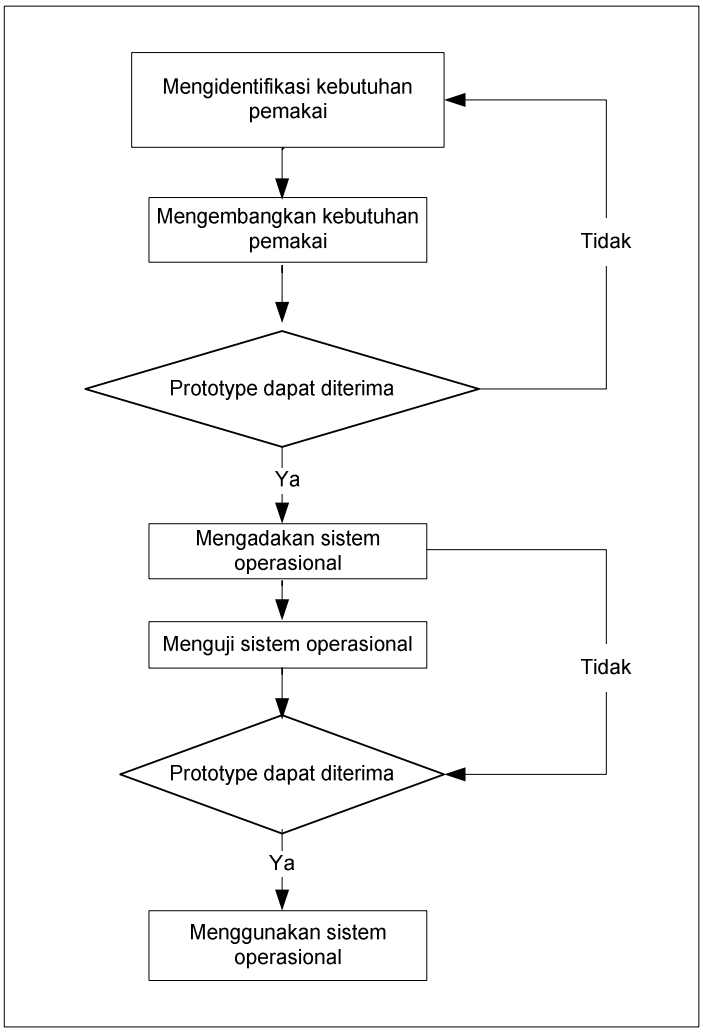
c. **Menentukan apakah prototype dapat diterima oleh pemesan atau pemakai.**

d. **Mengadakan sistem operasional**. Melalui pemrogram berdasarkan permodelan sistem yang telah disepakati oleh pemesan sistem.

e. **Menguji sistem operasional.** Pada tahap ini pemrogram akan melakukan uji coba baik menggunakan data sekunder maupun data primer untuk memastikan bahwa sistem dapat berlangsung dengan baik dan benar, sesuai dengan kebutuhan pemesan.

f. **Menentukan sistem operasional.** Apakah dapat diterima oleh pemesan atau harus dilakukan beberapa perbaikan atau bahkan harus dibongkar semuanya mulai dari awal lagi.

g. **Jika sistem telah disetujui,** maka tahap terakhir adalah melakukan implementasi sistem.



Gambar 1.1 Metode Prototype

(Sumber:Ray [7)])

1.5.3 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem menggunakan Analisis dan Perancangan Terstruktur, Adapun tahap-tahap yang ada di dalam perancangan suatu sistem adalah sebagai berikut:

1. Perancangan proses (Flow Map, DFD, Kamus data).
2. Perancangan basis data (ERD, Normalisasi, Tabel relasi, Sruktur file).

3. perancangan program (Perancangan Input/Output, Struktur program, kebutuhan sistem).

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan laporan Skripsi ini, penulis menguraikan kerangka penulisan Skripsi adalah sebagai berikut :

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian serta Sistematika Penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari beberapa sub bab yang menjelaskan tentang konsep dasar sistem meliputi teori dari topik pembahasan Skripsi ini yang menunjang dalam pemecahan masalah yang dianggap relevan dengan permasalahannya serta menjelaskan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, metode pengembangan sistem, karakterristik, klasifikasi, dan penjelasan tentang peralatan *(tools)* meliputi, Diagram Konteks, Diagram Alir Data (DAD), Kamus Data *(Data Dictionary)*, Normalisasi dan ERD/relasi tabel.

Bab III ANALISIS SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai sekilas dari perusahaan serta analisa terhadap sistem yang sedang berjalan, arus dokumen yang mengalir, permasalahan yang dihadapi dan kinerja sistem yang diharapkan.

Bab IV PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang metode perancangan desain database dimulai dengan analisa sistem, perencanaan DFD , perencanaan ERD, perencanaan dan pembuatan table-tabel dan perancangan struktur database serta gambar-gambar rancangan desain sistem untuk pembuatan program.

BAB V IMPLEMENTASI

Pembahasan bab ini menjelaskan tentang rancangan sistem informasi yang dibuat menjadi Aplikasi program dan kode program, kebutuhan perangkat keras *(hardware),* Kebutuhan perangkat Lunak *(Sofware),* kebutuhan tenaga pelaksana atau tenaga ahli dalam bidang tersebut dan yang lainnya yang secara detail akan di bahas pada bab ini

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang didapat dari keseluruhan kegiatan perencanaan dan pembuatan aplikasi disertai dengan pengujian yang didapat .