BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan dalam dunia perdagangan dewasa ini, khususnya di dunia *Restaurant* tidak luput dari pengaruh teknologi informasi. Di kota Bandung terdapat begitu banyak *Restaurant* sehingga persaingan di dunia *Restaurant* sangat ketat. Berbagai upaya dan cara ditempuh agar menarik setiap konsumen menjadi pelanggan yang tetap. Ironisnya harga yang murah dan promosi tidak sepenuhnya dapat menimbulkan animo dari masyarakat.

Salah satu bentuk pelayanan yang baik kepada konsumen adalah cepatnya pelayanan yang diberikan agar konsumen merasa puas, oleh sebab itu dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat menunjang pelayanan lebih efektif dan efisien. Uma Bale *Restaurant* sebagai salah satu *Restaurant* yang sudah memiliki konsumen cukup besar di kota Bandung, sudah sewajarnya memiliki suatu sistem pengolah data yang mampu meningkatkan kinerja perusahaan. Sistem pemesanan dan transaksi penjualan yang berjalan saat ini, masih dianggap belum mampu memenuhi standar pelayanan yang baik dan standar oprasional yang baik. karena sering adanya *complain* dari tamu tentang lamanya pelayanan dan kesalahan dalam pembuatan data transaksi penjualan. Sistem yang sedang berjalan sering menghambat oprasional karena data pesanan yang di perlukan oleh bagian kithen, pantry dan kasir sangat memerlukan waktu yang cukup lama dan sering kali data – data tersebut tidak tepat.

Dalam pembuatan laporan sering terjadi kesalahan dan apabilan *manager* sewaktu – waktu membutuhkan laporan yang berhubungan dengan penjual an, bagian administrasi tidak dapat memberikannya dengan cepat karena dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencari data – data tersebut lalu merekapnya. Penggunaan komputer sebagai alat bantu hanya berfungsi sebagai *storage* atau penyimpanan data saja, belum berfungsi sebagai suatu sistem yang sepenuhnya dapat mengorganisasikan keperluan pihak *management* dalam menentukan strategi dan keputusan-keputusan penjualan.

Berdasarkan uraian di atas, maka skripsi ini diberi judul:

"SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN TRANSAKSI PENJUALAN DI UMA BALE RESTAURANT"

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasikan permasalahan yang terjadi di Uma Bale *Restaurant*. Dimana dalam kegiatan pemesanan, transaksi penjualan dan pembuatan laporan masih mempergunakan cara manual dapat menghambat kelancaran operasional seperti :

1. Sering terjadinya kesalahan pada penulisan data pesanan, penghitungan transaksi penjualan dan pembuatan laporan , sehingga menyebabkan tamu / pembeli *complaint* juga pihak *management* / *manager* merasa tidak puas dengan laporan – laporan yang ada.
2. Lamanya waktu yang di gunakan untuk mengantarkan data pesanan, karena letak antara pantry, kitchen dan kasir yang cukup jauh. Proses transaksi juga

memerlukan waktu yang cukup lama karena penghitungannya mengunakan cara manual. Sehingga menyebabkan pelayanan yang ada di Uma Bale *Restaurant* kurang baik.

3. Proses pembuatan laporan dengan cara pencarian data – data yang berhubungan dengan pemesanan dan tran saksi penjualan lalu merekapnya membuat manager kesulitan untuk mendapatlan laporan yang dibutuhkan sewaktu – waktu (mendadak)

1. 3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dilakukan agar dalam pengolahan sistem dapat lebih terarah. Dari permasalahan yang timbul, penulis membatasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Prosedur proses pengolahan data pemesanan, transaksi penjualan dan pembuatan laporan – laporan yang ada di uma Bale *Restauramt*.
2. Prosedur proses pemesanan makanan dan minuman juga transaksi penjualan di Uma Bale *Restaurant*.
3. Prosedur pembuatan laporan-laporan yang berhubungan dengan pemesanan dan transaksi penjualan.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan mengembangkan sistem yang sedang berjalan dari yang tadinya manual menjadi berbasis komputer.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu memenuhi kebutuhan Uma Bale *Restaurant* seperti berikut ini:

1. Mengurangi kesalahan-kesalahan penulisan dan kejelasan tulisan data yang diterima dalam proses pemesanan dan transaksi penjualan sehingga sistem yang nantinya akan berjalan dapat membantu memperkecil kesalahan kesalahan yang ada.
2. Memberikan kemudahan – kemudahan dalam proses pemesanan dan transaksi penjualan sehingga waktu yang diperlukan untuk mendapatkan data pesanan pada bagian *kitchen, pantry* dan *cashier* juga data transaksi yang diterima oleh pembeli menjadi lebih cepat dan tepat.
3. Memberikan kemudahan-kemudahan dalam proses pembuatan laporan, sehingga informasi yang dibutuhkan oleh *manager* dalam menentukan kebijakan perusahaan akan dapat diperoleh setiap waktu. Kebijakan dibutuhkan untuk pengambilan keputusan yang akan menentukan arah dan tujuan perusahaan di masa depan.

1.5 Metodologi Penelitian Sistem

Suatu penelitian tidak berjalan dengan baik apabila tidak dilakukan dalam suatu proses yang teratur dan terarah. Oleh karena itu diperlukan suatu metodelogi untuk melaksanakan suatu penelitian. Metodologi yang digunakan pada perancangan perangkat lunak didasarkan pada :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data bagi perancangan perangkat lunak dalam penulisan tugas akhir ini digunakan teknik -teknik sebagai berikut:

1. *Observasi*

   Yaitu suatu pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan langsung di Uma Bale *Restaurant*

2. *Studi Literatur*

   Yaitu mengadakan pengumpulan data-data dengan melihat buku-buku yang ada kaitannya dengan penulisan skripsi ini.

3. *Wawancara*

   Yaitu dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pegawai yang bersangkutan mengenai data-data yang dibutuhkan.

4. *Dokumentasi*

   Yaitu mengumpulkan data-data melalui pemeriksaan dokumen-dokumen yang ada kaitannya dengan penulisan skripsi ini.

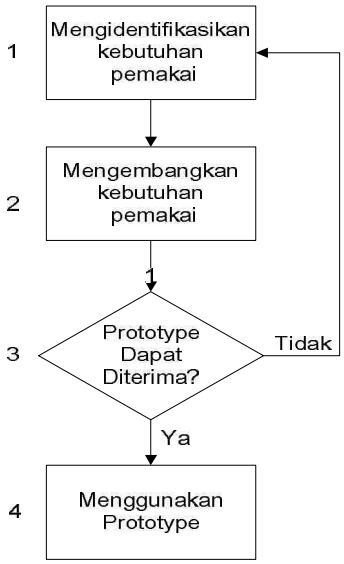
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metodologi yaitu kesatuan aturan-aturan pekerjaan yang digunakan oleh suatu ilmu pengetahuan. Sedangkan metode adalah suatu cara atau teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu. Dalam hal metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan, penulis menggunakan metode *Prototyipe*.

Alasan mengapa penulis memakai metode prototype ini adalah karena metode ini cukup efektif dalam mendapatkan kebutuhan dan aturan yang jelas yang disetujui

pelanggan ataupun pembuat perangkat lunak itu sendiri, walaupun pada umumnya prototipe ini akan dihilangkan dan dibuat perangkat yang sebenarnya. Dengan Prototype ini juga, ketika diperlihatkan *working version* nya, pelanggan bisa langsung merasakan seakan-akan itu adalah sistem yang sebenarnya.

Adapun langkah - langkah pengembangan perangkat lunak metode *Prototype* dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini :



Gambar 1.1 *Metode Prototype*

Berikut ini akan diuraikan tahap-tahap pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan metode *Prototype*, yaitu :

1. **Mengidentifikasi kebutuhan pemakai.** Pada tahap ini, analisis sistem akan melakukan studi kelaikan dan studi terhadap kebutuhan pemakai,

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

2. **Mengembangkan prototype.** Pada tahap kedua ini, analis sistem bekerja sama dengan pemrogram mengembangkan prototype sistem untuk memperlihatkan kepada pemesan pemodelan sistem yang akan dibangunnya.
3. **Menentukan prototype**. Apakah akan diterima oleh pemesan atau pemakai. Analis sistem pada tahap ini akan mendeteksi dan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan yang dibuatnya dapat diterima oleh pemesan. Perbaikan – perbaikan apa yang diinginkan pemesan atau bahkan harus merombak secara keseluruhan.
4. **Penggunaan prototype.** Pada tahap ini, analis sistem akan menyerahkan kepada pemrogram untuk mengimplementasikan pemodelan yang dibuatnya menjadi suatu sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan lebih lanjut, maka pembuatan penulisan memberikan sistematika penulisan dari skripsi ini, dengan maksud lebih mempermudah mengetahui batasan-batasan yang dikemukakan pada setiap bab dimana sistem penulisan ini dibagi menjadi enam bab yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Menerangkan secara umum tentang latar belakang masalah yang kemudian diidentifikasikan masalah tersebut untuk mencari maksud dan tujuan, kemudia n kemudian batasan masalah dibuat untuk membatasi masalah yang disesuaikan dengan judul tugas akhir. Metodologi penelitian yang akan digunakan dalam penelitian sangat menunjang, dan yang terakhir adalah sistematika penulisannya.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori menjelaskan teori yang digunakan untuk menguraikan mengenai suatu pedoman atau teori yang dikemukakan oleh pakar-pakar dalam suatu bidang tertentu untuk memecahkan masalah.

BAB III ANALISIS SISTEM

Menerangkan tentang menganalisa sistem yang sedang berjalan dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah, yang berlaku dalam menganalisis dan merancang sistem informasi. Termasuk di dalamnya menjelaskan tentang struktur organisasi dan tugas maupun tanggung jawab.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menerangkan bagaimana rancangan sistem yang baru dibuat berdasarkan analisis berupa: diagram konteks, diagram alir data, kamus data, diagram relasi entitas, rancangan struktur menu, format masukan dan keluaran.

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini diuraikan tentang pemilihan bahasa pemograman yang digunakan, analisa kebutuhan, kebutuhan hardware, software yang keseluruhannya ini merupakan cara pemanfaatan program yang dibuat serta peralatan yang digunakan.

BAB VI KESIMPULAN DANSARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari keseluruhan yaitu dari awal sampai terbentuknya perangkat lunak.