BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada Era Modern ini kebutuhan teknologi sangat penting dalam suatu bisnis dan sudah banyak platform yang di peruntukan untuk bisnis seperti : *Dekstop*, *Web* dan *Mobile*. Dengan adanya aplikasi tersebut tentu saja dapat membantu Proses yang ada dalam suatu bisnis atau usaha. Membuat semua pembisnis bersaing secara kompetitif, agar kebutuhan management dapat bekerja secara cepat dan tidak membuat buang waktu peranan *gadget* berupa *handphone/tablet* dan *computer* di era globalisasi sekarang ini sangat penting dalam hal melakukan pengolahan data yang nantinya jadi sebuah informasi untuk suatu perusahaan, dalam sebuah perusahaan yang melakukan pengolahan informasi yang berbasis *Web* yang *responsive* agar dapat dibuka dengan *handphone/tablet* dan *computer* akan mendapatkan sesuatu informasi yang tepat, akurat dan bermanfaat bagi Organisasi maupun perusahaan sehingga perusahaan akan mampu menghadapi persaingan dalam dunia bisnis.

Perekonomian di Indonesia sekarang ini makin berkembang sehingga mendorong munculnya berbagi bentuk usaha bagi swasta maupun nasional. Salah satu bentuk usaha yang sedang popular saat ini adalah usaha di bidang Kuliner Dimana semua orang bisa mencoba usaha terutama di kota bandung tapi ada orang yang dapat berjalan dan tidak sedikit juga yang gulung tikar (bangkrut) karena semua orang punya gayanya masing masing dalam berbisnis, dengan adanya

persaingan antara usaha usaha sejenisnya yang semakin marak. Dengan adanya manajemen dalam suatu Proses bisnis tentu saja akan membuat Proses bisnis tersebut berjalan dengan baik, apalagi jika didukung oleh perangkat *computer*. yang mempuni dalam menghasilkan informasi serta didukung oleh sumber daya manusia yang berpotensi.

Pada usaha di bidang kuliner Proses pemesanan merupakan suatu hal yang penting dalam Proses bisnis kuliner atau sebuah usaha yang bergerak dibidang makanan. Pada semua teknologi yang ada sekarang, teknologi berbasis *Web* yang dapat membantu Proses bisnis kuliner dalam hal (pemesanan makanan dan minuman berbasis *web*). Aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *web* yang di ambil karena sangat cepat dan tidak membuat buang waktu untuk membantu kinerjanya *Waiters* dalam melayani konsumen untuk memesan menu makanan dan minuman. pemesanan yang baik diharapkan dapat membantu karyawan dalam memesan menu dengan cepat dan tentunya menghemat penggunakan kertas.

Kali*Square* merupakan salah satu usaha yang bergerak dalam bidang Kuliner seperti Pujasera yang mempunyai 5 *Tenant/Stant* makanan dan 1 *Tenant/Stant* Minuman, yang tentunya mempunyai menu yang berbeda beda tiap *Tenant*nya. Pada Kali*Square* juga terdapat *livemusic* yang disajikan agar mengundang tamu/konsumen berkunjung ke Kali*Square*.

Dalam Proses bisnis Kali*Square* sudah menggunakan teknologi sistem informasi pemesanan, Tetapi masih ada pengiriman data pesanan dari *Waiters* ke bagian *Tenant* (bag.dapur) yang dilakukan secara konvensional, Proses

pemesanannya menggunakan Kartu No, yang dimana No tersebut nantinya jadi No Pesanan tiap Konsumen. Pada hal ini alahkah lebih baiknya jika keseluruhan Proses dalam hal pemesanan makanan dan minuman menggunakan sistem yang terkomputerisasi.

Dari permasalahan yang ada pada Kali*Square*, maka *perl*u adanya penambahan sistem pengirimin data dari *Waiters* ke *Tenant* (bag.dapur) secara komputerisasi, agar dapat mempercepat Proses pemesanan makanan dan mempermudah kerja *Waiters* dalam menulis data pesanan dari konsumen. Hal tersebut dapat membantu Kali*Square*.

Sehingga peneliti memberi judul "**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN PUJASERA DI KALI*SQUARE*"** pada penelitian ini.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka mengidentifikasikan masalah dan rumusan masalah merupakan proses yang boleh dikatakan paling penting karena menentukan ada dan tidaknya permasalahan pada saat penelitian pada Pujasera Kali*square* Bandung, merupakan identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah disajikan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Banyaknya kesalahan saat menuliskan data pesanan dari *Waiters* ke bagian *Tenant* (bag.dapur) yang dilakukan secara konvensional.
2. Penggunaan kertas yang terlalu banyak menyulitkan *Owner Tenant* dalam membuat stok barang yang keluar.
3. Terdapatnya kekeliruan pemesan makanan yang awal dan yang akhir, yang dimana hal itu menyebabkan pemesan pertama akan kesal karena didahului oleh pemesan yang terakhir.

1.2.1 Rumusan masalah

Dari identifikasi masalah yang telah didefinisikan di atas, maka penjabaran rumusan masalah dari penilitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem berjalan di pujasera Kali*Square*.
2. Bagaimana merancang sebuah sistem yang baik agar pelayanan pujasera Kali*Square* lebih cepat dan tidak membuang buang waktu.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pelayanan di Pujasera KaliSquare.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi pelayanan di Pujasera Kali*Square*.

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Pelayanan Pujasera di Kali*Square* yang diharapkan dapat membantu dan mempercepat *Waiters* dalam Pelayanan dari konsumen.

1.3.2 Tujuan penelitian

Sedangkan tujuan dari penilitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui analisi sistem informasi Pelayanan yang ada di Kali*Square*.
2. Untuk merancang sistem informasi Pelayanan di Pujasera Kalisquare.
3. Melakukan pengujian pada sistem informasi Pelayanan di Pujasera Kalisquare.
4. Pengimplementasian sistem informasi Pelayanan di Pujasera Kalisquare.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dilaksanakannya penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu kegunaan praktis dan akademis.

1.4.1 Kegunaan praktis

A. Bagi Perusahaan

Dengan adanya sistem informasi Pujasera ini, Pujasera Kali*Square*. memiliki media pendukung untuk membantu dalam kegiatan operasional Pemesanan, Pengiriman Pesanan dan pengelolaan data transaksi sehingga bisa meningkatkan kinerja dan meningkatkan produktifitas dan efektifitas Pujasera Kali*Square* Bandung itu sendiri.

B. Bagi Karyawan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah, mempercepat kinerja dan bermanfaat bagi *Waiters* dalam menginputkan data pesanan Konsumen.

C. Bagi *Tenant*

Dengan adanya sistem informasi Pujasera ini, membantu pembuatan dan pengiriman pesanan tidak terganggu, serta lebih cepat dan tidak membuat buang waktu.

1.4.2 Kegunaan akademis

A. Bagi Pengembang Ilmu

Hasil Penelitian ini diharapkan menjadi tolak ukur dalam pembuatan aplikasi pelayanan berbasis *web* yang *user friendly.*

B. Bagi Peneliti

Hasil Peneliti ini diharapkan dapat memberikan ilmu baru pada peneliti dalam mengembangkan kemampuan dalam sebuah penelitian, dan dapat menjadiikan penelitian ini sebagai bahan evaluasi terhadap kemampuan yang miliki peneliti.

C. Bagi Penulis

Dapat menjadi salah satu pembelajaran yang berharga yang berguna kedepannya, memperluas wawasan, dalam menyelesaikan suatu studi kasus dan mengambil kesimpulan yang baik dan tepat pada inti suatu masalah tsb.

1.5 Batasan Masalah

Dalam menyusun penelitian ini penulis memberi batasan masalah pada Sistem Informasi Pelayanan Pujasera adalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi ini hanya mencangkup ruang lingkup Pelayanan, Pemesanan, Penjualan makanan pada *Tenant* (bag.dapur) dan Pembayaran.
2. Sistem ini hanya mengolah Proses pelayanan melalui *web* dengan bantuan *gadget* berupa *tablet* yang nantinya data pesanan dikirim ke *Tenant* (bag.dapur) dan bag.kasir.
3. *Tenant* merangkap jadi bagian dapur.
4. *Tenant* dapat mencetak laporan penjualan untuk *Owner Tenant*.
5. Proses pembayaran dilakukan secara tunai, tidak membahas mengenai pembayaran secara debit, atau menggunakan kartu kredit.
6. Tidak membahas tentang Sistem Informasi Manajemen restoran.
7. Tidak membahas tentang keamanan (security) didalam aplikasi yang dibuat.
8. Satuan Stok Barang hanya pcs, bahan olah yang sudah jadi.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Pada bagian ini dimaksudkan peneliti untuk menjelaskan secara rinci tentan lokasi objek penelitian dan waktu penelitian yang dilakukan oleh peneliti, berikut tempat atau lokasi yang menjadi objek penelitian dan waktu penelitian yang peneliti lakukan sebagai berikut :

1.6.1 Tempat penelitian

Tempat Penelitian dilakukan Pujasera Kali*Square* di jalan Sumatra no.23 bandung belakang Bandung Indah Plaza Mall.

1.6.2 Waktu penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

KEGIATAN	2017															
	Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Mengumpulkan Kebutuhan																
2. Membangun *Prototype*																
3. Mengkodekan *Prototype*																
4. Menguji *Prototype*																
5. Evaluasi *Prototype*																

1.2 Sistematika Penelitian

Sistematika Penulisan Tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum 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 pembangunan sistem.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas profil, stuktur organisasi dan sistem yang berjalan pada Pujasera Kali*Square*.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan untuk Pujasera Kali*Square*, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depannya.