BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, dunia teknologi informasi mengalami kemajuan pesat, sehingga kebutuhan akan informasi pun menjadi lebih besar, sehingga informasi tersebut sangat dibutuhkan setiap perusahaan organisasi maupun bidang lain. Data yang diperoleh akan diolah sedemikian rupa sehingga kebutuhan informasi dapat dicapai. Salah satu produk dari pengetahuan dan teknologi adalah komputer. Munculnya alat-alat komputer adalah salah satu bukti nyata yang telah tercapai, komputer salah satu pengolah data yang dapat mengerjakan perhitungan-perhitungan yang sangat rumit dalam jumlah yang besar, serta dapat menyajikan informasi secara cepat, tepat, dan teliti.

Pada zaman globalisasi dimana informasi adalah sebuah hal yang utama, pertukaran informasi baik antar perusahaan atau organisasi menjadi hal yang sangat penting. Bagi organisasi atau perusahaan yang menggunakan Sistem Informasi Berbasis Komputer, jaringan memungkinkan komputer melaksanakan tugasnya dengan cepat dan tepat. Pengolahan data dan informasi secara efisien adalah hal penting yang dibutuhkan bagi lembaga atau instansi yaitu salah satunya adalah badan usaha atau perusahaan. Seiring dengan perkembangan teknologi begitu pesat, kebutuhan terhadap informasi pun dibutuhkan. Terlebih lagi, informasi yang dihasilkan mengandung nilai yang benar dan akurat, sehingga siapapun yang mengakses informasi tersebut dapat menangani berbagai macam masalah yang

terjadi dengan cepat. Didalam perusahaan yang bergerak dibidang kuliner, salah satu kegiatan sistem informasi yang dapat dimudahkan, yaitu sistem pemesanan makanan dan transaksi secara komputerisasi.

Dengan adanya teknologi sistem informasi tersebut, dibutuhkan perancangan suatu aplikasi untuk memesan sebuah menu, memantau, dan mengevaluasi atau mengolah data - data transaksi dari semua pesanan yang telah dilakukan sehingga menjadi informasi yang mudah dikelola. Dengan dukungan sistem komputerisasi, cara kerja suatu sistem yang sebelumnya manual dapat mengubah cara kerja yang lebih efisien, tepat guna, serta mutu dan kualitas prosedur kerja terjamin. Perancangan aplikasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa pemograman WEB diantaranya MySql, PHP, HTML, PHP dan lain - lain. Pada masa sekarang ini pemograman yang berbasis WEB lebih mudah dan efisien. karena pengembangan dan pengolahannya sangat mudah untuk dilakukan serta tampilannya menjadi menarik.

Berdasarkan hasil uraian penggunaan database tersebut, saya menganalisis sistem yang ada pada *Chicken Level*. Sistem yang sedang berjalan pada waralaba ini belum ada sistem yang terkomputerisasi, sehingga muncul beberapa masalah, yaitu ketika pelanggan sedang ramai pada siang hari terutama di jam sibuk, maka antrian pesanan menjadi lama dikarenakan pihak kasir harus melayani pelanggan yang memesan ditempat dan pelanggan yang memesan menu untuk dibawa pulang satu persatu. Di sisi lain, data – data penjualan dan pembelian masih tercatat di buku dan belum terkomputerisasi, sehingga membuat pihak *Chicken Level* sulit memantau data – data histori penjualan, menu apa yang paling laris, untuk

dipersiapkan bahan baku lebih banyak sehingga jika pelanggan memesan menu tersebut, maka menu tersebut masih tersedia / tidak habis, pencatatan laporan juga masih menggunakan cara konvensional yang membutuhkan ketelitian yang tinggi dan memakan waktu yang lama dalam merekapitulasi data tersebut. Maka dari itu saya membuat suatu sistem informasi jual beli makanan dan minuman pilihan dan data transaksi secara terkomputerisasi dimana program akan di buat dan dapat memudahkan proses pemesanan makanan dan pengolahan data-data transaksi pada *Chicken Level*.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan diatas, masalah dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. 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 *Chicken Level* sangat lama dan kurang efisien.
2. Data - data makanan dan minuman yang terjual masih di simpan di buku atau belum ter-komputerisasi. Hal ini sering menyebabkan data – data makanan dan minuman yang sudah dicatat tidak cocok dengan stok makanan dan minuman yang masih tersedia. Dibutuhkan ketelitian yang tinggi dan butuh waktu yang lama untuk mencatat data-data tersebut.

3. Pencatatan laporan penjualan dan pembelian juga dilakukan dengan pencatatan manual atau belum terkomputerisasi yang menyebabkan proses rekapitulasi sangat lama dan sering terjadi tidak cocoknya data laporan penjualan dengan hasil laba yang diperoleh.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas, peneliti merumuskan masalah menjadi berikut:

1. Bagaimana membuat sistem yang terkomputerisasi untuk membuat sistem pemesanan makanan dan minuman pilihan pada *Chicken Level* yang bertujuan untuk meminimalisir waktu antri untuk memudahkan baik pelanggan maupun pihak *Chicken Level*?
2. Bagaimana sistem ini dapat membuat pencatatan data-data makanan dan minuman secara terkomputerisasi dan menjadi sebuah data yang lebih efisien sehingga dapat membantu pihak *Chicken Level*?
3. Bagaimana sistem ini juga memproses rekapitulasi laporan penjualan dan pembelian secara otomatis sehingga menciptakan output yang cepat dan akurat?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan fasilitas kepada pelanggan yang makan ditempat untuk memesan makanan dan minuman pilihan dan mengevaluasi pesanan tersebut dengan komputer di tiap meja.

2. Memudahkan pihak *Chicken Level* dalam pencatatan memonitoring data-data makanan dan minuman.

3. Memudahkan pihak *Chicken Level* dalam merekapitulasi laporan data penjualan dan pembelian.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Membuat pemesanan makanan dan minuman pilihan untuk pelanggan di tiap meja dan membuat fasilitas untuk mengirimkan data pesanan langsung kepada bagian dapur dan kasir, dan pelanggan yang ingin memesan menu untuk dibawa pulang dapat dilayani langsung oleh kasir untuk meminimalisir antri.

2. Mempersingkat proses pencatatan data makanan dan minuman, serta membuat data yang akurat untuk pembelian bahan baku di waktu yang akan datang.

3. Membuat laporan penjualan dan pembelian secara cepat, tepat dan efisien, sehingga keuangan yang ada sesuai dengan hasil dari laporan-laporan yang telah dicetak.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi pengembang Ilmu

Kegunaan bagi pengembang ilmu adalah mendapatkan suatu metode yang mengimplementasikan Teknologi Informasi pada pelaksanaan program pemesanan menu makanan pilihan pada *Chicken Level*.

2. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan pengalaman dan kemampuan peneliti dalam melakukan sebuah penelitian, agar hasil penelitian untuk kedepannya bisa menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.

3. Bagi peneliti lain

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peneliti lain mampu membuat sebuah penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dibahas sebagai referensi bagi peneliti lain.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi *Chicken Level*

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan *Chicken Level* dapat memudahkan pelanggan dalam hal pemesanan makanan, dan juga memudahkan pihak *Chicken Level* dapat memantau data transaksi secara mudah.

2. Bagi Pelanggan

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman pilihan secara langsung dengan cepat.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada sistem yang diusulkan yaitu:

1. Program pemesanan makanan dan minuman pilihan hanya digunakan oleh pelanggan saja.
2. Yang dapat menambah menu makanan dan minuman baru, manipulasi data karyawan hanyalah admin *Chicken Level* saja.
3. Program ini tidak terintegrasi *internet* dan hanya menggunakan jaringan lokal saja, sehingga apabila terjadi perubahan, baik dari perubahan program, data menu ataupun data karyawan pada satu *outlet* tidak terpengaruh ke *outlet* lain.
4. Program ini menggunakan sistem operasi minimal *Windows XP*, dibuat dengan menggunakan Bahasa *PHP* berbasis *website.*

1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Lokasi penelitian yaitu di *Chicken Level* cabang Sekeloa, tepatnya berada di Jalan Sekeloa No.21a, Dipatiukur, Sekeloa, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132.

Waktu penelitian adalah 4 bulan, yaitu dimulai dari bulan Maret 2017, sampai dengan akhir bulan Juni 2017 seperti tabel berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Tahap	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Mendengarkan kebutuhan user**																
	Mengumpulkan Data	■	■														
	Analisa Kebutuhan			■	■												
2	**Membangun Prototype**																
	Perancangan Proses					■											
	Perancangan Data						■	■									
	Perancangan Program								■	■	■	■	■				
3	**Mencoba Prototype**																
	Pengujian Prototype													■	■		
	Evaluasi Prototype															■	■

1.7 Sistematika Penulisan

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 Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

BAB IV. HASIL dan PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, 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 depan.

BAB VI. DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi sumber-sumber referensi yang menjadi informasi untuk tugas besar ini.