



**BAB I**  
**PENDAHULUAN**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kuliner adalah salah satu hasil budaya yang erat kaitannya dengan masyarakat karena selain dari fungsi utama bahan makanan sebagai pemenuhan kebutuhan pokok, kuliner juga memiliki nilai-nilai sejarah bahkan filosofis. Masakan Padang adalah kuliner yang memiliki cita rasa khas asli dari Indonesia. Masakan Padang menjadi tumpuan kuliner yang dimiliki oleh kota Padang sehingga bisa terkenal di Indonesia bahkan sampai ke luar negeri, yang dibuktikan dengan adanya rumah makan padang yang banyak terdapat di seluruh kota besar di Indonesia.

Rumah Makan Saba Mananti merupakan usaha yang bergerak di bidang kuliner yang menyajikan makanan dari daerah Padang. Rumah makan ini terletak di jalan MT. Haryono, Banyusrep, Lomanis, Kec. Cilacap Tengah, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Berdasarkan pengumpulan data yang diambil dari hasil studi lapangan disimpulkan bahwa jumlah pengunjung pada tahun 2020-2021 jumlahnya berkisar kurang lebih terdapat 50 orang setiap harinya pada bulan Januari sampai dengan Desember.

Pada proses transaksi yang dilakukan di rumah makan ini awalnya pembeli melakukan pemilihan menu kemudian memesan menu yang dipilih sehingga oleh pihak kasir akan mencatat dan menyampaikan ke bagian pelayanan. Selanjutnya, pesanan diantarkan ke pembeli dan pembeli melakukan pembayaran ke kasir. Kasir akan memberi bukti pembayaran berupa nota yang berisi tagihan makanan yang dibeli. Setelah itu, kasir akan merekap data penjualan yang akan dibuat menjadi laporan pendapatan dan kemudian diberikan kepada pemilik.

Proses transaksi yang dilakukan masih kurang optimal karena pembukuan yang belum teratur. Permasalahan muncul ketika kurang minimnya waktu pada proses pembayaran yang masih sering terjadi kesslahan dalam perhitungan, kesulitan merekap hasil penjualan makanan dikarenakan kasir harus mengumpulkan nota yg keluar kemudian mencatat ulang di buku sehingga waktu yang diperlukan sekitar sepuluh menit. Ketika kondisi ramai, antrian pelanggan yang memesan makanan menjadi kacau, hal ini dikarenakan banyak pelanggan yang didahulukan sehingga mendahului antrian dan mengacaukan kerja kasir serta pengontrolan stok makanan yang tersedia saat ini masih cukup

merepotkan, karena harus menghitung satu persatu makanan yang tersisa apabila ada yang memesan dalam jumlah yang cukup banyak.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh Rumah Makan Saba Mananti, maka dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mengolah data agar sistem pembukuan teratur. Penggunaan sistem informasi berbasis web dapat membantu pemecahan permasalahan pada Rumah Makan Saba Mananti dengan sistem informasi ini dapat dengan mudah melakukan proses transaksi dan melayani pemesanan dan pengiriman makanan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis bermaksud untuk merancang suatu sistem informasi berbasis *website* dengan mengambil judul “Pengembangan Sistem Informasi Kasir Pada Rumah Makan Saba Mananti Cilacap”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut: bagaimana mengembangkan sistem informasi kasir berbasis *website* pada Rumah Makan Saba Mananti sehingga dapat mempermudah dalam proses transaksi pembayaran?

## **1.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Sistem ini melayani pembayaran secara langsung dan *transfer*. Minimal pembelian untuk metode *transfer (online)* adalah lima puluh ribu rupiah.
- b. Sistem ini mencakup rekapitan penjualan sebagai hasil akhir dari laporan pendapatan yang dihasilkan.
- c. Sistem yang dibuat berdasarkan proses penjualan pada Rumah Makan Saba Mananti pada tahun 2021.

## **1.4. Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi kasir pada Rumah Makan Saba Mananti yang dapat mempermudah dan meminimalisir waktu pada proses transaksi pembayaran.

### **1.4.2. Manfaat**

Manfaat penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan kemudahan dalam proses merekap transaksi penjualan.
- b. Mempercepat waktu proses pelayanan terhadap pelanggan.
- c. Memberikan kemudahan dalam pemantauan ketersediaan menu.

### **1.5. Metodologi**

Metode penelitian merupakan rangkaian cara terstruktur atau sistematis untuk memecahkan suatu masalah secara logis yang memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan untuk merancang sistem adalah metode deskriptif. Metode ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahapan pengumpulan data dan tahapan pengembangan sistem.

#### **1.5.1. Tahap pengumpulan data**

Tahapan pengumpulan data diperoleh dari objek yang diteliti, diantaranya:

##### a. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara pencarian data dan informasi melalui dokumen yang bersumber dari internet seperti jurnal, teks, atau artikel yang dapat mendukung suatu proses penulisan.

##### b. Studi Lapangan

Studi Lapangan dilakukan dengan mengunjungi tempat studi kasus yang akan diteliti dan pengumpulan data secara langsung. Tahapan studi lapangan terdiri dari:

##### 1) Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data dengan melakukan interaksi tanya jawab dengan pemilik Rumah Makan Saba Mananti.

##### 2) Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada Rumah Makan Saba Mananti.

#### **1.5.2. Tahap pengembangan sistem**

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah

dengan pengembangan metode *prototype*. Metode *prototype* merupakan model proses yang diterapkan saat menjalankan komunikasi dengan *client* untuk membuat aplikasi. *Prototype* mendefinisikan aturan-aturan pada tahap awal sehingga akan dihilangkan atau ditambahkan sesuai dengan perencanaan dan analisa yang dilakukan. Model *prototype* memberikan pendekatan untuk terus berkomunikasi selama pembuatan aplikasi berlangsung sehingga dapat memperbaiki aplikasi yang dibuat jika terdapat kesalahan[1]. Metode pengujian sistem yang akan digunakan adalah menggunakan metode *blackbox*. Metode *blackbox* adalah metode untuk menguji sebuah *software* tanpa memperhatikan detail dari *software*[2]. Pengujian ini dilakukan secara langsung pada pengembangan sistem informasi kasir pada Rumah Makan Saba Mananti Cilacap yang memeriksa hasil akhir dari sistem dapat berjalan baik atau tidak. Metode *prototype* memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut :

1) Pengumpulan Kebutuhan

Tahapan awal adalah tahap pengumpulan kebutuhan, tahapan ini memerlukan penilaian kebutuhan awal dan analisa tentang gagasan dalam membangun dan mengembangkan sistem. Analisa dilakukan agar dapat mengetahui apa saja komponen yang ada pada sistem yang sedang berjalan yang dapat berupa *software*, *hardware*, serta jaringan dan pemakai sistem. Proses selanjutnya mengumpulkan informasi yang dibutuhkan pengguna seperti biaya dan manfaat sistem yang akan dikembangkan.

2) Proses Desain

Pada tahap proses desain ini terfokus pada representasi dari aspek perangkat lunak yang meliputi *input*, proses, dan *format output*. Desain bertujuan untuk mengetahui bagaimana sistem akan memenuhi tujuannya dalam dibuat atau diciptakan. Desain terdiri dari kegiatan dalam mendesain yang menghasilkan sebuah spesifikasi dari sistem. Konsep *desain interface*, proses, dan data dengan tujuan menghasilkan sistem sesuai dengan kebutuhan merupakan bagian dari desain sistem.

3) Membangun *Prototype*

Pada tahap ini desain pembangunan sistem membutuhkan peralatan untuk merancang proses sistem yang akan dibuat dan alat perancangan data. Peralatan terdiri dari diagram aliran data dan diagram arus sistem. Selain itu, alat perancangan data terdiri dari diagram relasi

entitas dan kamus data.

4) Evaluasi dan Perbaikan

Selanjutnya pada tahap ini *prototype* dievaluasi oleh pengguna pada bagian analisis desain yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. *Prototype* digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna serta sebagai pengembang dapat memahami lebih jelas apa saja yang perlu dilakukan.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas susunan materi yang dibuat dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, maka sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

### A. **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penulisan, dan sistematika penulisan laporan pada tugas akhir ini.

### B. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori dasar yang didapat dari referensi yang dipublikasi secara resmi baik berupa buku teks, makalah, jurnal, media massa, atau bahkan tugas akhir dari diri sendiri atau orang lain yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah.

### C. **BAB III METODOLOGI DAN PERENCANAAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang isi metodologi dalam melakukan penelitian. Selain itu, pada bab ini juga berisi perencanaan yang detail pada bagian-bagian sistem yang dimulai dari proses analisis sistem, analisis kebutuhan sistem seperti kebutuhan pengguna dan kebutuhan eksternal antarmuka, perangkat lunak dan keras, antarmuka jaringan, aliran informasi seperti *usecase* dan *sequence diagram*, ERD, rancangan antarmuka, dan skenario pengujian sistem.

### D. **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang implementasi perancangan yang telah

dilakukan pada bab sebelumnya dan dilakukan pengujian terhadap sistem yang dibangun serta dilakukan pembahasan.

**E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan saran untuk mengembangkan sistem yang lebih baik lagi.

**F. BAB VI DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini berisi berbagai sumber yang dirujuk dalam penulisan untuk menyusun tugas akhir ini.

**G. BAB VII LAMPIRAN**

Bagian ini berisi bagian ini berisi lampiran sebagai pendukung penelitian