



BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Usaha kuliner adalah usaha yang tiada habisnya dengan ide-ide untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dalam menjual berbagai macam makanan dan minuman. Bentuk usaha kuliner yang cukup potensial adalah rumah makan, sebab semua orang membutuhkan jasa kuliner untuk memenuhi kebutuhan primer mereka, yaitu pangan. Rumah makan ayam penyet stasiun maos merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang kuliner yang berbentuk rumah makan yang sudah berdiri selama 3 tahun. Rumah makan ayam penyet stasiun maos terletak di Jalan Stasiun Maos, lebih tepatnya berada di depan Stasiun Maos.

Ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membeli makanan dan minuman di rumah makan ayam penyet stasiun maos, yaitu dengan cara datang lokasi (*dine-in*) dan *delivery order*. Jika memilih *dine-in* maka pembeli datang ke lokasi, setelah sampai dilokasi pembeli datang ke kasir untuk melihat menu-menu yang ada di rumah makan ayam penyet stasiun maos, kemudian setelah pembeli melihat menu dan memutuskan menu apa yang akan di beli maka pembeli mengatakan menu yang akan di beli tersebut kepada kasir dan selanjutnya kasir mencatat menu pesanan pembeli di nota, untuk masalah pembayaran pembeli dapat langsung membayar setelah memesan menu atau pembeli juga bisa melakukan pembayaran setelah selesai makan. Kemudian jika pembeli memilih *delivery order* maka, pembeli menghubungi pihak rumah makan melalui telepon ataupun whatsapp, setelah itu pembeli akan di tawarkan menu menu yang ada di rumah makan tersebut, jika pembeli sudah memilih menu yang akan dipesan makan pihak rumah makan akan segera membuatkan pesanan tersebut kemudian akan mengantarkanya ke tempat pembeli. Untuk masalah pembayaran pembeli bisa membayar menggunakan sistem *cash on delivery*.

Sistem penjualan di rumah makan ayam penyet staisun maos masih dilakukan dengan cara yang konvensional. Oleh karena itu terjadi kesulitan dalam merekap hasil penjualan Rumah Makan yang akan di laporkan ke pemilik dikarenakan kasir harus mengumpulkan nota-nota yang keluar kemudian mencatat ulang di buku sehingga waktu yang diperlukan menjadi cukup lama. Dalam hal pengontrolan makanan yang

tersedia saat ini juga cukup merepotkan, karena harus menghitung satu persatu makanan yang tersisa apabila ada yang memesan dalam jumlah yang cukup banyak. Dapur juga sering kurang update soal pesanan dan terkadang sering keliru mengenai antrian makanan yang harus dibuatkan terlebih dahulu. Pemilik mengalami kesulitan dalam melakukan monitoring segala kegiatan penjualan yang terjadi di rumah makan ayam penyet karena dia harus datang ke rumah makan jika dia ingin melakukan monitoring.

Berdasarkan hal di atas, hal tersebutlah yang menjadi alasan penulis untuk membuat “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Rumah Makan Ayam Penyet Stasiun Maos” yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun oleh pemilik rumah makan. Dengan adanya program yang menangani sistem informasi kegiatan penjualan ini, diharapkan dapat membuat kegiatan transaksi di rumah makan tersebut menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat membantu pemilik dalam hal monitoring dan menganalisa kegiatan penjualan di Rumah Makan Ayam Penyet Stasiun Maos.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang ada adalah “Bagaimana membangun sistem penjualan berbasis web yang dapat digunakan untuk memudahkan kegiatan transaksi penjualan di rumah makan ayam penyet stasiun maos?”

1.3. Batasan Masalah

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

- a. Pelayanan *delivery order* gratis ongkir untuk jarak 5 km dengan total pesanan minimal Rp 30.000 , dan jika lebih dari itu akan dikenakan biaya sesuai dengan jaraknya (Rp 5.000/Km)
- b. Sistem yang dibuat berdasarkan proses penjualan makanan di Rumah Makan Ayam Penyet tahun 2022.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem penjualan berbasis web yang dapat mempermudah kegiatan penjualan yang dilakukan di rumah makan ayam penyet stasiun maos menjadi lebih efektif dan efisien.

1.4.2. Manfaat

Manfaat penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah kasir dalam menginput data penjualan dan merekap laporan penjualan.
- b. Mempermudah pelanggan memesan makanan.
- c. Mempermudah dapur untuk mengetahui makanan apa yang dipesan oleh pembeli supaya lebih cepat dalam memproses makanan yang dipesan.
- d. Mempermudah monitoring pesanan yang sudah siap agar segera diantar ke pelanggan.
- e. Mempermudah pemilik untuk memonitoring dan menganalisa kegiatan penjualan di rumah makan.

1.5. Metodologi

Metodologi penelitian adalah proses yang digunakan untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu dibutuhkan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan yaitu Metode Deskriptif. Yaitu metode yang menggambarkan informasi dan fakta-fakta kejadian secara sistematis, faktual dan akurat. Dua tahapan yang dimiliki metode penelitian yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan sistem.

1.5.1. Tahap pengumpulan data

Tahapan pengumpulan data diperoleh dari objek yang diteliti, diantaranya:

- a. Studi Pustaka

Studi ini dilakukan dengan mempelajari dan meneliti berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari teks, buku-buku, jurnal ilmiah, situs-situs di internet dan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan topic penelitian.

- b. Studi Lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang dijadikan sebagai studi kasus atau tempat yang akan diteliti yaitu Rumah Makan Ayam Penyet Stasiun Maos. Pengumpulan data dilakukan secara langsung meliputi :

- 1) Wawancara

Pengumpulan data secara langsung dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak (responden) yang berkaitan dan terlibat langsung dengan sistem yang akan

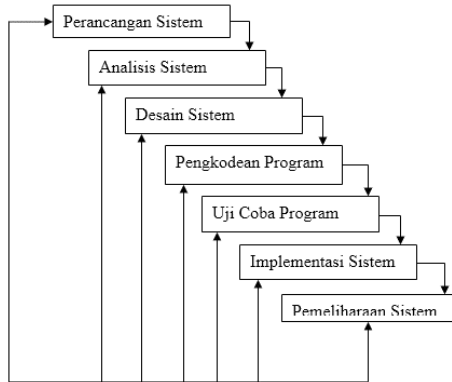
dibangun agar memperoleh data yang tepat dan akurat. Pihak (responden) disini adalah *Mas Andhi* selaku pemilik dan pengelola rumah makan tersebut.

2) Observasi

Observasi adalah Pengumpulan data yang dilakukan dengan dengan mengamati secara langsung di lapangan baik secara fisik (peralatan yang dipakai) maupun konsep.

1.5.2. Tahap pengembangan sistem

Tahap pengembangan sistem dalam pembangunan aplikasi ini menggunakan *classical life style* atau yang lebih dikenal dengan istilah *waterfall*. Tahapan pengembangan sistem berdasarkan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Metode *Waterfall*

1) Rekayasa dan Penyusunan Sistem

Pada tahapan ini akan menyusun kebutuhan untuk sistem. Lalu dari kebutuhan tersebut perangkat lunak harus berinteraksi dengan elemen lain seperti perangkat keras, manusia dan database, seperti perangkat keras, manusia dan database.

2) Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap ini lebih difokuskan pada perangkat lunak seperti fungsi yang dibutuhkan dalam perangkat lunak, perilaku serta tampilan yang layak dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.

3) Desain

Merancang arsitektur dari sistem yang akan dibangun seperti alur

pada perangkat lunak, representasi tampilan layar, struktur data serta detail algoritma. Proses desain menterjemahkan kebutuhan menjadi suatu representasi perangkat lunak yang dapat diakses sebelum pengkodean dimulai.

4) Implementasi

Tahap dimana desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap.

5) Pengujian

Setelah melalui tahap pengkodean maka dilakukan tahap pengujian program. Pengujian berfokus pada perangkat lunak untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat berfungsi dengan baik serta sesuai dengan harapan. Tahap Pengujian juga dilakukan untuk menemukan kesalahan (error) dan memastikan masukan (input) akan memberikan hasil yang diharapkan.

6) Pemeliharaan

Tahap ini adalah tahap akhir yang dilakukan ketika perangkat lunak telah selesai dan dikirimkan kepada klien. Dan perangkat lunak tersebut mungkin mengalami masalah atau kesalahan yang tidak diharapkan sebelumnya. Maka tahap pemeliharaan dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki masalah yang terjadi.

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 penunjang / dasar yang diperoleh dari referensi-referensi yang dipublikasikan secara resmi baik berupa buku teks, makalah, jurnal, media massa atau tugas akhir sebelumnya yang dilakukan sendiri atau oleh orang lain yang dibutuhkan dalam rangka penyelesaian masalah.

- C. BAB III METODOLOGI DAN PERENCANAAN SISTEM**
Bab ini berisi detail metodologi dalam melakukan penelitian mulai dari bahan, alat dan jalan penelitian. Selain itu, pada bagian ini juga berisi perencanaan secara detail bagian-bagian sistem yang dimulai dari proses analisis sistem yang baik sistem yang sedang berjalan maupun yang akan dikembangkan, analisis kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan pengguna dan kebutuhan eksternal (antarmuka perangkat lunak, antarmuka perangkat keras, dan antarmuka jaringan, aliran informasi berupa use case dan sequence diagram, ERD, rancangan antarmuka, sampai dengan skenario pengujian sistem.
- D. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**
Bab ini berisi implementasi dari perancangan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya. Dan juga dilakukan pengujian sistem yang telah dibangun dan kemudian dilakukan pembahasan.
- E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**
Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan saran-saran yang berguna untuk pengembangan sistem yang lebih baik lagi kedepannya.
- 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