

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemenuhan kebutuhan akan sistem informasi bagi semua jenis organisasi menyebabkan perkembangan sistem informasi yang begitu pesat.¹ Dengan adanya sistem informasi dalam suatu instansi atau perusahaan diharapkan dapat meningkatkan kinerja dari organisasi tersebut, karena informasi yang disajikan dalam bentuk *digital* sehingga pengolahan dan penyajiannya dapat dilakukan dengan cepat, tepat, dan akurat. Semua dampak dari perkembangan sistem informasi dapat dilihat dengan banyaknya penggunaan media informasi pada instansi dan perusahaan, bahkan gaya hidup yang dapat dikatakan telah menjadi kebutuhan pokok telah banyak menggunakan media informasi sebagai alat pemenuh kebutuhan.

Dalam dunia bisnis, pelayanan yang baik untuk pelanggan merupakan kunci utama menuju kesuksesan. Dengan memberi pelayanan yang baik, tepat, dan cepat, pelanggan akan merasa senang karena haknya dipenuhi oleh perusahaan dan mereka akan selalu percaya untuk terus menggunakan produk yang diproduksi oleh perusahaan tersebut. Dengan kepercayaan dari pelanggan secara otomatis pendapatan perusahaan akan stabil bahkan akan terus meningkat. Penerapan sistem informasi pada usaha kuliner seperti rumah makan merupakan

¹ Devi Fitriana, et.al., 2008, Audit Sistem Informasi/Teknologi Informasi dengan Kerangka Kerja COBIT untuk Evaluasi Manajemen Teknologi Informasi di Universitas XYZ, Jurnal Sistem Informasi MTT-UI, Volume 4, Nomor 1, hal. 37.

salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pelayanan kepada pelanggan sehingga tujuan dari usaha rumah makan tersebut dapat tercapai.

Sistem informasi yang akan dikembangkan merupakan sistem yang dapat mengatur transaksi yang terdapat pada rumah makan secara komputerisasi. Transaksi yang sering terjadi di rumah makan adalah transaksi pemesanan dan pembayaran. Dengan dikembangkannya sistem *E-Menu* atau Electronic Menu penulis berharap sistem ini dapat membantu dalam pencapaian tujuan yaitu meningkatkan kinerja perusahaan khususnya dalam bidang kuliner seperti rumah makan Muara Kapuas di Yogyakarta, selain itu transaksi pemesanan dan pembayaran yang sering terjadi di rumah makan Muara Kapuas diharapkan menjadi lebih mudah, cepat, dan akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Rumah makan Muara Kapuas merupakan salah satu rumah makan yang cukup terkenal di wilayah Yogyakarta. Rumah makan Muara Kapuas yang berlokasi di Jl. Kapten Hariyadi Ngentak Sinduharjo, Ngagfik, Sleman, Yogyakarta ini telah memiliki pasarnya sendiri di wilayah Yogyakarta, selain itu Muara Kapuas telah memiliki dua cabang yaitu di Jl. Kaliurang KM 15,5, Yogyakarta dan di Sawahan, Pendowo, Sleman, Yogyakarta, sehingga pasar dari rumah makan Muara Kapuas menjadi lebih luas.

Perkembangan usaha rumah makan Muara Kapuas saat ini juga harus didukung oleh manajemen dan strategi yang baik agar segala kegiatan bisnis yang

telah berjalan dapat terus beroperasi, selain itu dapat meningkatkan mutu, pelayanan dan juga pendapatan perusahaan.

Mengutip uraian diatas, rumusan masalah yang dapat dibuat yaitu, Bagaimana cara merancang sistem *E-Menu* atau elektronik menu pada rumah makan Muara Kapuas yang dapat membantu dalam melakukan transaksi pemesana menu makanan dan minuman sebagai salah satu strategi bisnis untuk memajukan usaha?

1.3 Batasan Masalah

Dari pengamatan yang telah dilakukan, ada beberapa batasan masalah yang dibuat agar penelitian lebih terfokus pada pembahasan tentang pengembangan sistem elektronik menu. Berikut ini adalah batasan-batasan yang diperoleh dari pengamatan penulis :

1. Dilihat dari sisi operator admin, sistem *E-Menu* yang akan dibuat dapat digunakan untuk:
 - a. Mengolah data menu.
 - b. Mengolah data paket menu.
 - c. Mengolah data jenis menu.
 - d. Mengolah data kategori menu.
 - e. Mengolah data meja.
 - f. Mengolah data transaksi pesanan.
 - g. Mengolah data user atau operator.
 - h. Transaksi pemesanan menu.

- i. Transaksi pengolah pesanan atau transaksi dapur.
 - j. Transaksi pembayaran.
 - k. Pencetakan laporan pendapatan.
 - l. Pencetakan laporan transaksi.
 - m. Pencetakan laporan daftar menu dan paket menu.
2. Dilihat dari sisi operator kasir, sistem *E-Menu* yang akan dibuat dapat digunakan untuk:
- a. Melihat data menu.
 - b. Melihat data paket menu.
 - c. Melihat data meja.
 - d. Transaksi pemesanan menu.
 - e. Transaksi pembayaran.
 - f. Pencetakan laporan pendapatan.
 - g. Pencetakan laporan transaksi.
 - h. Pencetakan laporan daftar menu dan paket menu.
3. Dilihat dari sisi operator koki atau juru masak, sistem *E-Menu* yang akan dibuat dapat digunakan untuk:
- a. Melihat data pesanan.
 - b. Mengolah data pesanan.
 - c. Melihat data menu serta update jumlah stok menu.
 - d. Melihat data paket menu serta update jumlah stok paket menu.
 - e. Dapat melakukan settingan untuk update stok untuk semua menu dan paket menu.

4. Dilihat dari sisi pelanggan sistem *E-Menu* dapat melakukan:
 - a. Pemesanan menu ataupun paket menu.
 - b. Melihat data menu berdasarkan jenis menu atau kategori menu.
 - c. Melihat data paket menu.
 - d. Melihat daftar pesanan menu yang telah dipilih.
 - e. Melihat status pesanan menu yang telah dipilih.
 - f. Melihat daftar tagihan pesanan menu yang telah dipilih.
5. Sistem *E-Menu* ini merupakan aplikasi berbasis *web* yang dapat berjalan pada aplikasi browser pada komputer, komputer *tablet*, dan *smartphone* yang *support* dengan Javascript.
6. Sistem *E-Menu* ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP, JavaScript, JQuery, AJAX, SQL.
7. Software aplikasi yang digunakan dalam pengembangan sistem *E-Menu* adalah:
 - a. XAMPP versi 1.7.0, didalamnya terdapat database MySQL versi 5.1.30, apache versi 2.2.11, dan PHP versi 5.2.8.
 - b. Aptana Studio 3.
 - c. Photo Filter versi 6.5.0.
 - d. Aplikasi *web browser* Mozilla Fierfox versi 25.0.1 dan Google Chrome versi 31.0.1650.57.
 - e. EDraw Mind Map versi 1.

8. Target utama pengguna sistem *E-Menu* adalah para pengguna *smartphone*, komputer *tablet*, dan laptop. Ketika pelanggan tidak memiliki perangkat tersebut pelanggan dapat melakukan pemesanan menggunakan kertas dan menyerahkannya ke pelayan kemudian pesanan tersebut akan dimasukkan ke dalam sistem melalui komputer kasir karena di kasir disediakan *interface* pemesanan yang berbeda dengan *interface* pemesanan untuk pelanggan. Jadi fasilitas pemesanan di kasir memang dibuat untuk menanggulangi ketika pelanggan tidak memiliki perangkat seperti *smartphone*, komputer *tablet*, dan laptop.
9. Pengguna Sistem *E-Menu* merupakan orang yang dapat mengoperasikan atau menggunakan *web* seperti *website-website* di *internet*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat sistem *E-Menu* atau elektronik menu sebagai alat bantu dalam melakukan transaksi pemesanan menu makan atau minuman dan juga transaksi pembayaran serta pencetakan beberapa laporan pada rumah makan Muara Kapuas menjadi lebih mudah, cepat, dan akurat.
2. Meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan rumah makan Muara Kapuas agar lebih mudah dalam melakukan pemesanan menu makanan dan minuman.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Hasil dari penelitian ini diharap dapat meningkatkan kinerja pada rumah makan Muara Kapuas.
2. Kegiatan bisnis pada rumah makan Muara Kapuas diharapkan mejadi lebih mudah, cepat, dan akurat.
3. Pelanggan dapat lebih nyaman dan leluasa dalam melakukan pemesanan menu kapanpun sesuai keinginan mereka tanpa perlu memanggil pelayan lagi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan penulis adalah :

1. Observasi

Merupakan metode penelitian dengan cara melakukan pengamatan kegiatan yang sedang berjalan secara langsung pada objek penelitian.

2. Studi Pustaka (Literatur)

Merupakan metode pencarian data dengan sumber buku, jurnal, internet atau literatur lain yang dapat digunakan sebagai acuan dan pendukung dalam melakukan penelitian.

3. Wawancara

Merupakan metode yang dilakukan dengan cara menanyakan secara langsung pada pihak-pihak yang terkait untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini akan disajikan dalam bentuk bab. Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab, yaitu :

BAB I. Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. Landasan Teori

Pada bab ini akan membahas teori-teori yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan penulisan penelitian.

BAB III. Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang telah dilakukan. Pada bab ini juga terdapat *flowchart* sistem, *data flow diagram* (DFD), perancangan basis data, dan perancangan *user interface* (tampilan)

BAB IV. Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan membahas tentang implementasi sistem *E-Menu* yang telah dirancang serta pembahasan tentang sistem tersebut.

BAB V. Penutup

Bab ini adalah bab terakhir dalam penyusunan skripsi yang didalamnya berisi kesimpulan dan saran.