

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kuba merupakan salah satu outlet di kota Jayapura yang bergerak di bidang makanan Korea, seperti Hotang dan Topokki yang berada tepatnya di Mega Futsal Abepura. Keberadaan outlet Kuba yang berada di Abepura ini belum banyak diketahui oleh masyarakat Jayapura, karena baru berdiri pada tanggal 07 Agustus tahun 2019 sampai sekarang ini.

KUBA merupakan salah satu unit usaha yang bergerak dibidang makanan Korea. KUBA sendiri masih belum menggunakan teknologi informasi sepenuhnya dalam proses usaha mereka itu bisa di lihat begitu banyak kekurangan yang di miliki dalam usaha mereka seperti disaat customer ingin transaksi pembayaran bagian kasir dalam pembuatan nota masih dilakukan dengan menggunakan pencatatan kertas untuk mencari jumlah total pembelian oleh customer masih menggunakan bantuan kalkulator sehingga terdapat potensi kesalahan dalam memasukkan harga total yang dapat merugikan pihak perusahaan dan juga customer, pihak kasir juga di haruskan menyimpa nota untuk dimasukkan laporan bulanan. Dengan adanya sistem kasir ini diharapkan bisa mempermudah petugas kasir dalam penjualan ataupun pembayaran sehingga pembeli tidak harus menunggu terlalu lama untuk memesan makanan karena pencatatan pesanan secara manual kurang efisien dari sisi waktu.

Untuk mempermudah pengelolaan data yang ada, penulis melakukan penelitian bertujuan untuk pengembangan sebuah sistem informasi yang meliputi pengelolaan data penjualan agar tercatat pada databse secara otomatis dan rapih

sehingga pihak kasir tidak perlu menyimpan setiap nota pembelian disamping itu sistem ini secara otomatis menghitung jumlah setiap transaksi yang ada.

Mengacu pada latar belakang, maka permasalahan-permasalahan yang terjadi perlu diatasi dengan diterapkannya suatu sistem yang memiliki fungsi-fungsi pendukung penjualan dan pembelian produk yang terkomputerisasi dan terstruktur yang diharapkan dapat membantu pemilik dalam meningkatkan bisnisnya. Maka dari yang diharapkan diatas penulis tertarik untuk membuat **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Korea Menggunakan Metode Waterfall pada Kuba Abepura”** yang dirancang menggunakan metode model *Waterfall* yaitu model sekuensial linier atau alur hidup klasik. Model air terjun yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau berurutan dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung [1].

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini menggunakan Model Waterfall. Alasan peneliti menggunakan cara waterfall dikarenakan metode tahap harus diselesaikan terlebih dahulu untuk menghindari terjadinya pengulangan dalam tahapan sehingga pengembangan sistem yang dilakukan memperoleh hasil yang diinginkan. Dengan metode waterfall dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada. Adanya analisis, maka dapat menganalisis permasalahan yang ada di sistem KUBA yaitu pemesanan masih dilakukan secara manual, maka dari sini saya membuat sistem yang terkomputasi untuk menyelesaikan masalah ini. Design sistem membuat ada admin dan kasir. Admin dapat mengelolah semua data dan kasir untuk menginput data pesanan dari pelanggan. Coding & testing dapat membuat sesuatu program

yang sudah selesai dan sudah melakukan testing untuk mencoba apakah sistem berhasil atau tidak. Penerapan program outlet KUBA ini sudah cukup puas dengan sistem ini.

Mengidentifikasi bagaimana penggunaan aplikasi ini dapat menghasilkan *output* sebanyak-banyaknya dengan *input* yang sekecil mungkin dan meminimalisir pemborosan. Efisiensi dari sistem yang dikembangkan adalah pemakaian secara maksimal sumber data yang dimiliki yaitu berupa informasi, waktu, biaya, pengolahan data. Dengan sistem penjualan pada outlet KUBA masih menggunakan sistem secara manual dan belum menggunakan teknologi yang lebih berkompetensi dan berkomputerisasi. Hal tersebut mengakibatkan kerja karyawan kurang efisien dan pelayan terhadap konsumen sedikit terhambat.

Dari hasil penelitian terhadap outlet KUBA Abepura, apabila karyawan KUBA melakukan pencatatan pesanan secara manual atau menggunakan nota, maka memakan waktu 1 menit dan dibandingkan dengan sistem ini karyawan lebih cepat dalam melakukan transaksi sekiranya 30 detik. Maka dari itu lebih efisien menggunakan sistem baru.

Perbedaan dari sistem lama yaitu harus menginput data satu persatu sehingga waktu inputan data secara manual memerlukan jangka waktu yang cukup lama. Dengan mengecek setiap nota yang di tulis, jika pada pencatatan manual menggunakan nota harus di simpan dengan sebaik mungkin apabila hilang dan rusak maka data yang ada pada nota tersebut tidak dapat digunakan lagi. Sedangkan, kalau dengan sistem baru yaitu mudah menginput data pesanan pelanggan, data barang, serta harga barang, transaksi penjualan dan laporan

mingguan, bulanan dan tahunan. Jadi data-data tersebut tidak akan hilang karena akan disimpan otomatis ke database.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yaitu, "Bagaimana merancang Sistem Informasi Penjualan Makanan Korea Menggunakan Metode *Waterfall* pada Kuba Abepura?".

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini:

1. Sistem informasi ini menerapkan *waterfall* model dalam pembangunannya, dan dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan MySQL.
2. Sistem yang dibangun membahas tentang pemesanan makanan Korea yang dimiliki oleh outlet KUBA.
3. Sistem informasi ini tidak menggunakan untuk pembayaran secara online.
4. Sistem dibuat hanya sampai implementasi *Waterfall* tidak sampai proses hosting.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan pada penelitian sesuai dengan perumusan masalah yang telah dijabarkan ini, yaitu untuk mengimplementasikan metode *waterfall* dalam membuat sebuah sistem untuk mempermudah pelayanan pada KUBA Abepura

sehingga tidak menggunakan sistem secara manual. Dapat membantu proses bisnis berjalan agar lebih mudah, cepat dan efisien.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1.5.1 Bagi Penulis

Manfaat yang diperoleh bagi penulis dalam penelitian ini yaitu:

1. Sebagai aplikasi ilmu yang didapatkan untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengimplementasian Metode *Waterfall*.
2. Sebagai bahan skripsi untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5.2 Bagi Objek Penelitian

Manfaat yang diperoleh pada objek penelitian yaitu :

1. Mempermudah kasir dalam melakukan pembuatan nota penjualan, perhitungan, jumlah harga penjualan dan mempermudah admin dalam perekapan data penjualan secara terkomputerisasi sehingga akan lebih efisien dan akurat.
2. Meningkatkan penjualan pada outlet KUBA.

1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Manfaat yang diperoleh Universitas Amikom Yogyakarta pada penelitian ini yaitu :

1. Dapat dijadikan referensi atau informasi pada penelitian selanjutnya mengenai penjualan makanan Korea menggunakan metode *Waterfall*.

2. Sebagai tolak ukur keberhasilan dalam penerapan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah sebuah metode riset yang sifatnya deskriptif menggunakan analisis, mengacu pada data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan pendukung, serta menghasilkan suatu teori. Ada beberapa metode penelitian lainnya, seperti:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi ini dilakukan dengan cara peneliti melakukan pengamatan secara online yaitu dengan media google meet, zoom pada lokasi objek yaitu di KUBA Abepura guna mendapatkan informasi dan data yang dapat diperlukan dengan tujuan memperoleh gambaran yang lebih jelas terhadap permasalahan yang terjadi pada objek.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara online dilakukan dengan cara tanya jawab kepada Ibu Nurul untuk memperoleh data-data kuantitatif yang dibutuhkan mengenai gambaran umum dalam penelitian.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan dilakukan dengan cara membaca, mempelajari dan memahami buku-buku, serta jurnal yang berkaitan dengan penelitian guna sebagai bahan referensi, informasi ataupun pertimbangan.

1.6.2 Metode Perancangan

Pada metode perancangan yang merupakan tahapan selanjutnya, peneliti kemudian merancang sistem dengan terstruktur menggunakan Flowchart, kemudian mempresentasikan sistem kedalam grafik menggunakan Use Case Diagram, dan menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) sebagai gambaran relasi yang saling terintegrasi antar entitas pada struktul tabel di *database*.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang peneliti lakukan pada proses perancangan sistem menggunakan metode *Waterfall*. Pada metode ini perancangan dilakukan secara bertahap dan urut sesuai dengan prosedur dimulai dari menganalisis data, kebutuhan sistem, kemudian desain, pengimplemntasian coding, testing sistem dan yang terakhir maintenance. Metode ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dan pengulangan tahapan pada proses perancangan sistem.

1.6.4 Metode Testing

Pada tahap metode testing, peneliti memastikan bahwa sistem yang dibangun dapat berjalan dan digunakan sesuai yang diharapkan peneliti. Maka untuk mengecek sistem agar mengetahui setiap fungsinya tidak terdapat error atau

bug atau kesalahan pada *syntax code program*, peneliti melakukan metode *White Box testing* dan *Black Box testing*.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dilakukan peneliti dapat dipaparkan secara ringkas sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang akan digunakan, serta sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dasar teori yang digunakan dalam perancangan sistem secara detail, serta penjabaran *software* yang digunakan untuk membangun penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjabarkan tentang tinjauan umum pada objek penelitian, analisis sistem, solusi yang diberikan terhadap permasalahan, dan perancangan aliran sistem seperti *Flowchart*, *Use Case Diagram*, dan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang tahapan yang peneliti lakukan dalam pengimplementasian perancangan sistem, pembahasan sistem, mengembangkan sistem hingga proses testing.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan yang peneliti rangkum pada proses penelitian dan perancangan sistem dari pembahasan skripsi, serta saran yang diberikan peneliti untuk memaksimalkan penelitian yang terkait selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan laporan skripsi ini sebagai acuan yang mendukung.

