

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu teknologi semakin pesat, khususnya teknologi informasi berbasis komputer. Awalnya komputer hanya digunakan sebagai alat bantu hitung dan terus berkembang menjadi suatu kebutuhan yang harus terpenuhi.

Komputer merupakan salah satu alat untuk memproses data menjadi informasi yang berguna oleh karena itu, untuk memproses data menjadi informasi komputer memerlukan suatu software sistem informasi, dengan adanya sistem informasi tersebut akan mempermudah data untuk diproses menjadi informasi yang berguna baik untuk sekarang maupun yang akan datang dalam kegiatan memproses data sistem informasi.

Rumah Makan telah banyak kita jumpai, baik dikota besar,kota kecil maupun di pedesaan sekalipun. Rumah Makan merupakan tempat yang sering dicari untuk kebutuhan minum,makan,atau sekedar hanya untuk berkumpul bersama keluarga,teman-teman dan kerabat dekat.

Seiring dengan kebutuhan akan informasi yang semakin meningkat oleh karena itu diperlukan suatu upaya untuk mengambil keputusan yang efektif dan efisien. Sehingga manusia dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kemampuan daya saing. Hal tersebut

memacu pemilik Rumah makan berinovasi dengan cara terus mengembangkan ide-ide nya agar mampu bersaing dengan pihak pemilik Rumah makan lainnya. Beberapa cara yang harus dikembangkan yaitu dengan memanfaatkan sistem informasi penjualannya.

Rumah makan H. Basuki adalah Rumah makan yang terletak di kota Riau tepatnya berada di kabupaten Indragiri Hulu, sei lala. Seiring berjalannya waktu Rumah makan H. Basuki terus mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Hanya saja didalam proses transaksi penjualannya masih menggunakan sistem manual atau pencatatan tertulis. Hal ini memungkinkan terjadinya kesalahan hitung maupun keterlambatan saat pemesanan. Untuk mengantisipasi permasalahan tersebut maka perlu sekiranya dibuat sistem dengan menggunakan metode *Client Server* didalam proses transaksi penjualan. Sehingga diharapkan para pelanggan di Rumah Makan H.Basuki merasa lebih nyaman dan transaksi penjualan berjalan dengan lancar dan permasalahan yang ada dapat terselesaikan .

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan pada pembahasan latar belakang diatas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah :

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi Rumah Makan Berbasis *Client Server* yang dapat menggantikan sistem manual agar informasi bisa didapat cepat dan tepat?

2. Bagaimana agar sistem yang manual dapat diganti dengan sistem komputerisasi yang lebih efisien dan efektif?
3. Bagaimana agar data dan informasi yang diinginkan dapat memenuhi kebutuhan dengan cepat dan akurat?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penyusun memberikan batasan masalah pada sistem Rumah Makan Rumah Makan H. Basuki, antara lain :

1. Proses Input data Pesanan
2. Proses Input data Menu
3. Proses Input data Karyawan
4. Laporan data Karyawan, Daftar Menu, dan Penjualan.

### 1.4 Maksud dan Tujuan

Tujuan penulis membuat sistem informasi pada Rumah Makan H. Basuki Riau adalah :

1. Untuk menerapkan pengetahuan yang selama ini didapat selama di bangku kuliah.
2. Menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada rumah makan H. Basuki Riau.

3. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom” Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.

### **1.5 Metode Penelitian**

Metode yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah :

#### **a. Metode Observasi**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan penelitian dan pengamatan langsung dilapangan dengan mencatat semua masalah yang ada di Rumah Makan H. Basuki.

#### **b. Metode Wawancara**

Pada metode wawancara ini, dilakukan secara langsung kepada pihak “Rumah Makan H. Basuki” berkaitan dengan obyek yang diteliti.

#### **c. Metode Kepustakaan**

Metode kepustakaan dilakukan oleh penulis dengan mempelajari literature berupa buku-buku pribadi, dan buku-buku yang ada di perpustakaan yang berhubungan dengan sistem yang akan dibuat.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Tugas akhir ini disusun secara sistematis dalam lima bab, masing-masing bab sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang pokok permasalahan, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

**BAB II : DASAR TEORI**

Berisi tentang konsep dasar system, konsep dasar informasi, konsep dasar informasi, manajemen basis data, sirkulasi, system perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

**BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM**

Bab ini berisikan gambaran pengamatan objek, analisis dan desain-desain yang dirancang dan akan di implementasikan pada program yang sebenarnya.

**BAB IV : PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan implementasi dari analisis dan desain-desain yang telah dirancang pada BAB III

**BAB V : PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi teori-teori yang telah dipaparkan.