

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Basecamp Café merupakan bisnis yang bergerak di bidang restaurant yang melakukan penjualan berupa makanan dan minuman yang telah terdaftar di menu namun dalam sistem pengolahan data belum menggunakan teknologi informasi. Dalam pengelolaan data penjualan makanan dan minuman masih menggunakan pencatatan manual seperti masih menggunakan nota tulis tangan. Hal ini masih menyebabkan terjadinya kendala dan hambatan bila data yang diolah terlalu banyak sehingga memakan waktu yang cukup lama untuk merekap data penjualan per hari ataupun per bulan.

Kendala-kendala lain yang ditemukan dalam proses bisnisnya yaitu pencatatan transaksi penjualan yang banyak tercecer karena masih ditulis manual menggunakan nota dan buku. Penghitungan transaksi masih menggunakan kalkulator manual yang berarti penginputan harus satu per satu sesuai menu. Pemesanan transaksi penjualan juga masih menggunakan nota tulis tangan dan bisa melakukan pembayaran di awal ataupun di akhir yang bisa menyebabkan pelanggan bisa lupa melakukan pembayaran. Selain itu untuk meninjau ulang penjualan dalam sebulan juga akan sulit dilakukan bila harus menulis tangan rekap transaksi penjualan dalam waktu sebulan.

Dari penjabaran diatas penulis menyimpulkan bahwa kebutuhan konsep teknologi informasi dan mekanisme proses penjualan makanan dan minuman sangat diperlukan. Sebuah teknologi informasi yang membantu dalam proses transaksi sehingga mempermudah pengguna dalam penyusunan laporan atau penjualan yang dilakukan di Basecamp Café. Penggunaan framework CI yang populer saat ini menjadikan salah satu teknologi yang bisa digunakan untuk membantu serta memberikan kemudahan dalam pembuatan konsep teknologi informasi yang diinginkan.

Strategi yang dilakukan penulis adalah memberikan solusi yang dapat digunakan adalah dengan membuat sebuah media yang dapat menyalurkan informasi dan melakukan perekapan secara otomatis. Media alternatif yang akan digunakan berupa sistem website penjualan untuk menangani kendala-kendala dalam usaha ini sehingga penulis mengambil judul “Sistem Informasi pada Basecamp café menggunakan Framework codeigniter”. Dalam sistem penjualan ini penulis merancang website penjualan yang praktis dan mempermudah digunakan oleh karyawannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana membangun sistem informasi penjualan yang terkomputerisasi pada Basecamp Café sehingga dapat mengelola transaksi penjualan dan menyajikan laporan berdasarkan data terkait?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah untuk membangun sistem informasi penjualan ini dijabarkan dalam poin-poin berikut ini :

- a. Bagian penjualan masih dilakukan secara tunai pada pelanggan.
- b. Sistem ini dijalankan lokal server di satu tempat café saja.
- c. Laporan yang dibuat berupa laporan menu makanan, laporan penjualan per periode.
- d. Sistem informasi penjualan ini dibangun menggunakan framework Codeigniter.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membangun sistem informasi penjualan website pada Basecamp Café. Sistem informasi penjualan ini nantinya dapat menyelesaikan permasalahan transaksi penjualan.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- a. Mempermudah karyawan dalam melakukan pencatatan transaksi penjualan pada café ini.
- b. Meminimalisir kesalahan-kesalahan yang dilakukan dalam proses transaksi penjualan dan pencatatan dalam prosedur kerja sehingga dapat berjalan dengan efektif.
- c. Dapat menghasilkan laporan yang cepat dan memberikan informasi yang tepat bagi pemilik Basecamp Café.

1.6 Metode Penelitian

Dalam rangka penyusunan Skripsi ini dilakukan penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka penyusunan skripsi ini dilakukan beberapa pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Observasi
Meninjau dan mengunjungi secara langsung ke Basecamp Café.
- b. Wawancara
Bertanya langsung kepada karyawan-karyawan di Basecamp Café untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.
- c. Studi Literatur
Mengumpulkan dan melengkapi data-data yang diperlukan melalui buku-buku yang berkaitan dengan masalah di perpustakaan.

1.6.2 Metode Analisis

Beberapa metode analisis yang digunakan untuk mengolah data-data yang telah dikumpulkan antara lain :

- a. Menganalisis kelemahan dengan analisis PIECES.
- b. Menganalisis kebutuhan fungsional.
- c. Menganalisis kebutuhan non fungsional.
- d. Menganalisis kelayakan sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan dilakukan setelah mendapat kebutuhan dalam bentuk konsep diubah menjadi spesifikasi yang real. Dalam tahap ini melakukan perancangan terhadap proses, *database*, maupun *interface*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Model pengembangan yang akan digunakan adalah Sekuensial Linier atau Waterfall Development Model. Model ini mengusulkan sebuah pengembangan perangkat lunak menggunakan tahapan analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.

1.6.5 Metode Testing

Pada tahap pengujian program untuk memperbaiki kesalahan pada sistem informasi yang dibuat agar berjalan dengan baik. Sistem informasi ini dinyatakan berhasil jika dapat beroperasi di lingkungan sebenarnya sehingga penujian yang digunakan adalah *black box testing* atau disebut *behavioral testing* yang berfokus pada kebutuhan fungsional perangkat lunak.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini agar lebih terarah dan tidak menyimpang lebih jauh dari maksud dan tujuan, maka penulis dapat membagi kedalam beberapa bab yang memiliki sub-sub dengan sistematika sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bab pertama dari karya tulis yang berisi jawaban apa dan mengapa penelitian itu perlu dilakukan. Bagian ini memberikan gambaran mengenai topik penelitian yang hendak disajikan. Oleh karena itu, pada bab pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, dan tujuan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang teori yang melandasi setiap analisis yang disajikan, serta literatur yang memiliki kaitan dengan masalah yang akan diteliti dengan membandingkannya dengan kenyataannya yang ada dilapangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini membahas mengenai Uraian Prosedur, Dekomposisi fungsi, Analisa PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services), Analisa Kebutuhan Sistem, Analisa Kelayakan Sistem, Analisis Biaya dan Manfaat, Identifikasi Kebutuhan, Diagram Alir Data, Normalisasi, Stuktur Program, Rancangan Input, Rancangan Output, dan Penjelasan Struktur Program dan Analisa Sistem Informasi Penjualan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang Spesifikasi Perangkat yang digunakan, Spesifikasi Program, Menjalankan Menu Utama, Menjalankan Menu dan Sub-sub menu serta hal-hal lainnya yang berhubungan dengan penerapan program yang digunakan dan penerapan masalah tampilan-tampilan layar.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah dilakukan selama SKRIPSI serta memberikan saran-saran terhadap sistem untuk meningkatkan kinerjanya.