

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komputerisasi pada saat ini sangat berpengaruh di segala bidang kehidupan baik bidang politik, pendidikan, maupun ekonomi, khususnya dibidang perdagangan dan jasa. Penggunaan teknologi yang tepat guna akan berdampak baik terhadap jalannya roda usaha.

Tujuan utama suatu usaha pada umumnya adalah untuk mencari keuntungan, kelanjutan usaha, serta pertumbuhan dan perkembangan usaha. Dalam mencapai tujuan tersebut tentu saja akan terkait dengan proses transaksi dan pelayanan, pelayanan pada proses transaksi ini berupa transaksi penjualan. Pada proses transaksi tentunya membutuhkan alat bantu yang dapat digunakan untuk menunjang dan menyelesaikan suatu permasalahan.

Bisnis kuliner adalah bisnis yang cukup berkembang pesat pada waktu sekarang ini. Banyak pengusaha yang mendirikan restoran yang menyajikan beraneka ragam menu dengan harga yang kompetitif. Hal ini membuat persaingan yang semakin ketat dalam bidang usaha kuliner ini. Dampak dari persaingan yang terjadi yaitu banyak restoran saling berlomba untuk meningkatkan kualitas pelayanannya dan juga bersaing dalam menentukan harga jual menunya.

FESKUL Waroeng Steak n Shake & Bebaqaran adalah usaha kuliner yang dimiliki oleh bapak Jody Broto Suseno yang outlet pertamanya dibuka di Jl. Cendrawasih No. 30 Yogyakarta yang juga kota mahasiswa. Saat ini *usaha kuliner bapak Jody Broto Suseno* sudah memiliki banyak gerai, selain di Yogyakarta dan Jakarta ada juga gerai-gerai yang berada di luar kota seperti Surabaya, Semarang, Bandung, Malang dan Denpasar Bali. Dan umumnya gerai usaha kuliner milik beliau berada di sekitar lokasi kampus yang banyak mahasiswa. Pada bagian depan tempat makan ini terdapat tulisan *FESKUL Waroeng Steak n Shake & Bebaqaran* dengan paduan warna kuning dan hitam. Anda dapat memilih duduk dibagian depan atau halaman untuk menikmati angin atau di bagian dalam. Ada banyak meja untuk ruangan dalam.

Seiring dengan semakin berkembangnya *FESKUL Waroeng Steak n Shake & Bebaqaran* dan semakin ketatnya persaingan yang terjadi, maka sistem informasi yang masih menggunakan cara manual yang dimiliki oleh saat ini kurang mendukung kegiatan usaha. Misalnya pada saat pelanggan masuk biasanya langsung didatangi oleh pelayan untuk membantu pemesanan makanan. Menu-menu yang dipesan oleh pelanggan ditulis pada kertas rangkap dua, satu untuk kasir digunakan sebagai keperluan bill sementara, satu lagi untuk dapur guna untuk memulai memasak pesanan pelanggan.

Umumnya kasir duduk di depan sebuah meja besar, di meja tersebut sudah tersusun dengan rapi bill-bill untuk masing-masing pelanggan. Semakin besar ukuran restoran, maka semakin banyak pula bill yang tersusun di depan kasir. Pada saat ada

pelanggan yang meminta bill, pertama-tama kasir akan melirik ke meja pelanggan tersebut atau menanyakan langsung ke pelanggan untuk mendapatkan nomor meja yang dipakai oleh pelanggan. Lalu kasir akan sibuk mencari bill untuk meja yang bersangkutan dari kumpulan bill yang berada di depannya.

Setelah mendapatkan bill, kasir terlebih dahulu memeriksa harga untuk menu-menu yang telah dipesan oleh pelanggan, setelah memastikan seluruhnya beres barulah kasir memberikan bill kepada pelanggan untuk pembayaran. Sehingga kasir dan karyawan perlu kerja keras untuk melayani pelanggan. Hal seperti ini dapat mengakibatkan pelanggan menunggu hasil pemesanan mereka, ini akan menimbulkan terjadinya keluhan dari pelanggan terhadap karyawan serta pelayanan yang kurang memuaskan pelanggan. Berdasarkan permasalahan yang ada maka diperlukan kompterisasi sistem informasi untuk meningkatkan layanan terhadap konsumen dan mempermudah pihak manajemen untuk mengabil suatu keputusan bisnis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

Bagaimana cara membantu user dalam melakukan layanan pencatatan data dan transaksi yang terkomputerisasi, sehingga menghasilkan laporan yang berguna bagi pemilik atau manager pada FESKUL *Waroeng Steak n Shake & Bebaqaran*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pokok bahasan masalah di atas, sudah diketahui permasalahan yang dihadapi yaitu pada proses layanan saat pencatatan data dalam transaksi penjualan. Dari berbagai permasalahan yang ada, penulis membatasi permasalahan yang ada, batasan masalahnya yaitu :

- a. Fasilitas
 1. Pengolahan data menu makanan.
 2. Pengolahan data layanan transaksi penjualan dalam hal layanan pemesanan dan pembayaran menu makanan yang telah dibeli oleh konsumen
 3. Pengolahan data retur penjualan
 4. Pengolahan data karyawan

b. Laporan yang dihasilkan meliputi

1. Laporan keseluruhan data menu makanan
2. Laporan transaksi penjualan
3. Laporan transaksi retur penjualan
4. Laporan data karyawan

c. Batasan User

1. Admin

Dalam batasan user ini admin memiliki hak akses pada data menu, data karyawan, data transaksi penjualan, data retur penjualan, dan semua laporan-laporan pada program yang telah di buat dan diusulkan.

2. Operator

Operator memiliki hak akses yang berbeda dengan admin. Dalam batasan user ini operator hanya bisa mengakses data transaksi penjualan yang di dalamnya terdapat pemesanan menu makanan dan pembayaran.

d. Software yang digunakan:

1. Pemograman Netbeans
2. Pemograman MySQL

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah :

- 2 Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA I pada STM IK AMIKOM YOGYAKARTA.
- 3 Menerapkan sekaligus mempraktekan teori yang didapatkan selama menempuh pendidikan di STM IK AMIKOM YOGYAKARTA.
- 4 Untuk membuat sistem informasi layanan dan transaksi pada FESKUL *Waroeng Steak n Shake & Bebaqaran* dalam bentuk terkomputerisasi

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat bagi penulis yaitu, dapat menambah pengetahuan dan wawasan, serta memperdalam ilmu pengetahuan yang selama ini didapat pada bangku kuliah. Sehingga apa yang penulis lakukan dapat bermanfaat bagi orang lain.

Manfaat bagi pembaca yaitu, dengan adanya tugas ini dapat membantu pembaca untuk memanfaatkan aplikasi yang ada dan dapat membuat lebih baik dari sistem informasi yang ada sebelumnya.

Manfaat bagi FESKUL *Waroeng Steak n Shake & Bebaqaran* yaitu dengan adanya tugas yang telah dibuat ini diharapkan dapat mempermudah kinerja FESKUL *Waroeng Steak n Shake & Bebaqaran* dalam proses pencatatan dan pemberian layanan secara terkomputerisasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan oleh penulis untuk pengumpulan data dalam menyusun skripsi ini adalah :

1. Pembelajaran literatur (Kepustakaan)

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan buku-buku, artikel yang dapat mendukung penulisan skripsi ini.

2. Wawancara

Dalam Metode ini penulis melakukan wawancara dengan bertanya langsung pada narasumber yang terkait, pemilik FESKUL *Waroeng Steak n Shake & Bebaqaran* maupun pengelolanya.

3. Observasi

Penulis melakukan pengamatan dengan peninjauan langsung sehingga memperoleh data yang akurat, sesuai dengan tujuan penulis dalam merancang sistem ini.

4. Perancangan

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan sistem layanan dan transaksi

5. Pengkodean

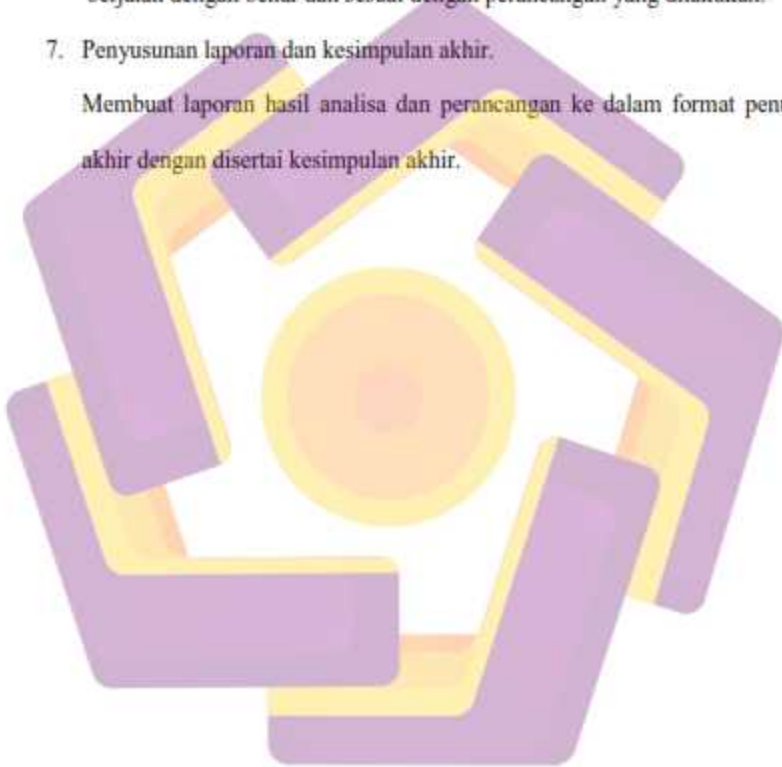
Pada tahap ini rancangan pengkodean menggunakan Netbeans dan database MySQL.

6. Pengujian.

Setelah proses pengkodean selesai maka akan dilakukan proses pengujian terhadap program yang dihasilkan untuk mengetahui apakah program sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan.

7. Penyusunan laporan dan kesimpulan akhir.

Membuat laporan hasil analisa dan perancangan ke dalam format penulisan akhir dengan disertai kesimpulan akhir.



1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

1. **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menguraikan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori dari sistem layanan dan transaksi pada FESKUL *Waroeng Steak n Shake & Bebaqaran*, serta software yang digunakan dalam pengembangan layanan ini.

3. **BAB III : PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini merupakan bagian yang menjelaskan analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

4. **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

5. **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian perancangan sistem layanan dan transaksi tersebut untuk pengembangan.