

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi khususnya dalam bidang teknologi informasi sangat pesat. Keberadaan komputer saat ini merupakan salah satu faktor penunjang yang penting bagi kelancaran dalam bekerja. Peran komputer begitu penting sebagai salah satu sarana untuk menghasilkan informasi yang akurat dan tepat waktu, terutama dalam pengolahan data. Disamping itu, komputer meminimalisasi masalah atau kesalahan yang muncul.

Pengolahan data yang terkomputerisasi merupakan media yang tepat untuk mencapai hal-hal seperti diatas, karena mempunyai kemampuan yang tinggi dalam mencapai ketelitian, kecepatan proses yang mendukung dan efisien tenaga.

Memang tidak semua komputerisasi itu dapat diterapkan seefektif mungkin, masih banyak instansi (badan usaha) yang belum menggunakan pengolahan data yang terkomputerisasi. Seperti yang penulis temukan pada Cafe Mrikiniki. Dalam pelayanan pembayarannya masih menggunakan semi manual sehingga kurang efisien dalam pelayanannya.

Cafe Mrikiniki dalam melakukan pengolahan data pembayaran dan laporan-laporan saat ini masih menggunakan sistem manual dan mesin kasir, sehingga dalam pengolahan data tersebut masih terdapat banyak masalah, seperti tidak tercatatnya data-data dikarenakan masih bersifat manual dengan mesin kasir, lamanya waktu yang dibutuhkan dalam pelayanannya.

Dari uraian diatas maka dibutuhkan kehadiran sebuah sistem informasi pembayaran yang dapat memudahkan operator mendapatkan informasi barang serta melakukan penjumlahan dengan cepat, meningkatkan mutu pelayanan dan menghasilkan laporan data penjualan. Atas

dasar latar belakang inilah maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang “**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembayaran di Cafe Mrikiniki**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana cara membangun sistem informasi pembayaran untuk meningkatkan pelayanan dan pengolahan data pada Cafe Mrikiniki?”

1.3 Batasan Masalah

Setelah mengetahui proses yang sedang berjalan di Cafe Mrikiniki, maka ruang lingkup pembahasan akan terbatas pada masalah::

1. Lingkup penelitian dilakukan di Cafe Mrikiniki
2. Sistem Informasi ini digunakan untuk mencatat laporan dan proses pembayaran pada Cafe Mrikiniki.
3. Laporan dalam sitem informasi ini menampilkan data pengguna, data transaksi penjualan(pembayaran),data makanan dan minuman
4. Sistem informasi ini berbasis destop dengan menggunakan perangkat lunak sebagi beikut : Windows 7, Microsoft Word, NetBeans IDE 8.2 dan SQL Server 2005

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang strata I di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Merancang sistem pembayaran pada Cafe Mrikiniki.

3. Merancang suatu aplikasi pembayaran yang berguna untuk pendataan yang baik dengan cepat dan mudah.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Cafe Mrikiniki

Penelitian ini diharapkan membantu Cafe Mrikiniki mengurangi terjadinya kesalahan yang disebabkan manusia (*Human Error*) karena selama ini Cafe Mrikiniki masih menggunakan sistem manual dan dengan mesin kasir. Begitu juga pembuatan laporan dan penyimpanan data yang belum ada.

2. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah kedalam kehidupan masyarakat, selain itu penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis khususnya dalam Perencanaan Sistem Pembayaran

1.6 Metode Penelitian

1.6.1. Pengumpulan Data

1. Metode Pengamatan (*observasi*)

Pengumpulan data dengan mengamati secara langsung pada objek penelitian yaitu Cafe Mrikiniki.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Melakukan wawancara secara langsung dengan pemilik cafe dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.

3. Metode Kepustakaan

Mendapatkan informasi dengan menggunakan pustaka atau buku-buku yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan.

1.6.2. Metode Analisis

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah diperoleh serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem. Analisis yang digunakan ialah analisis PIECES, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional, dan analisis kelayakan sistem.

1.6.2. Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan desain sistem terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan yang dibuat bertujuan untuk memberi gambaran secara rinci.

Tahapan model perancangan yang akan dipakai dalam sistem ini yaitu :

1. *Flowchart*.
2. Data Flow Diagram (DFD).
3. Entity Relationship Diagram (ERD).
4. Rancangan Tabel.
5. Rancangan User Interface.

1.6.3. Metode Testing

Pada tahapan *testing* sistem merupakan proses mengeksekusi sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan sesuai yang diinginkan.

1. Black Box Testing

Black box testing adalah cara pengujian dilakukan dengan menjalankan unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan. Jika ada unit yang tidak sesuai outputnya maka untuk menyelesaikannya diteruskan pada pengujian yang kedua yaitu *white box testing*.

2. White Box Testing

White box testing adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisa apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan *output* yang tidak sesuai maka baris-baris program, *variable*, dan parameter yang terlibat pada unit akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-*compile* ulang.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan, sistematika penulisan laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian yang mendukung penyusunan skripsi sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang perencanaan model, analisis dan perancangan pembuatan program aplikasi. Diantaranya mengenai perancangan sistem dan perancangan pembuatan database.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas analisa data dan pengujian kinerja program yang telah dibuat. Penganalisaan menyangkut struktur program. Kinerja program dan mekanisme jalannya program.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup akan dipaparkan kesimpulan secara keseluruhan pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran atau masukan dalam rangka pengembangan skripsi ini lebih lanjut di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber referensi-referensi yang digunakan penulis dalam proses penyelesaian permasalahan yang ada.

