

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam masa globalisasi sekarang ini, teknologi telah menyentuh berbagai macam bidang. Diantaranya adalah bidang perkantoran, bidang pemasaran, dan banyak bidang lain salah satunya adalah bidang niaga atau penjualan. Tempat berdagang juga membutuhkan sebuah system informasi untuk membantu pekerjaan dari orang-orang yang berada dalam lingkungan tersebut. Misalnya untuk membantu proses transaksi barang, mengumpulkan data barang secara komputerisasi supaya datanya bisa tersusun dengan rapi dan aman, dan mempercepat proses pembuatan laporan keuangan. Dilihat dari kegunaannya, sistem informasi bisa membuat pekerjaan tersebut menjadi efektif dan efisien.

Komputer merupakan alat pengolahan data dengan kemampuan yang lebih baik dibandingkan dengan manusia dalam beberapa aspek. Diantaranya dalam hal kecepatan, keakuratan dan efisiensi. Komputer banyak digunakan pada sebuah instansi atau perusahaan dalam pengembangan kebutuhan kantor sebagai alat pengolahan data. Maka dari itu, sistem komputerisasi dapat digunakan untuk membantu memberikan pelayanan yang cepat dan tepat. Untuk menghadapi persaingan pasar dalam pemenuhan akan informasi yang tepat dan akurat, maka diperlukan computer sebagai media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Rumah Makan Roma merupakan suatu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan makanan dan minuman, maka harus pandai mengatur strategi penjualan untuk meningkatkan hasil penjualan. Rumah makan ini berfungsi sebagai penyedia makanan dan minuman, yang harus memberikan pelayanan terbaik kepada setiap pelanggannya.

Pelayanan yang sekarang berjalan masih dilakukan secara manual, hal tersebut dapat dilihat dari proses transaksi penjualan dan pembuatan laporan. Dengan proses yang manual, sering terjadi kesalahan pencatatan, dan juga arsip yang sulit dicari.

Melihat masalah yang ada di Rumah Makan Roma, maka dari itu penulis mendorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Kasir pada Rumah Makan Roma Klaten".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dirumuskan masalah sebagai berikut : "Bagaimana membuat sistem informasi yang dapat membantu mengelola semua data pembayaran sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan transaksi, pendataan maupun pembuatan laporan secara cepat dan tepat?"

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan sistem informasi kasir diperlukan batasan untuk mempermudah dalam proses pengerjaannya. Batasan tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Sistem informasi memberikan informasi tentang pembayaran menu makanan dan minuman yang dipesan.
2. Aplikasi yang dibuat belum menggunakan keamanan yang tinggi.
3. Dibuat menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic.
4. Aplikasi yang dibuat hanya untuk Rumah Makan Roma Klaten.
5. Aplikasi bisa digunakan oleh user dan admin.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian tersebut adalah :

1. Membuat aplikasi sistem informasi transaksi yang dapat digunakan oleh Rumah Makan Roma Klaten.
2. Mempermudah pengolahan data pembayaran yang ada di Rumah Makan Roma.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pemantauan secara langsung di dalam Rumah Makan Roma dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Dalam metode ini penulis mengadakan wawancara secara langsung dengan pemilik Rumah Makan Roma dan karyawan untuk mendengarkan penjelasan-penjelasan yang berhubungan dengan masalah ini.

1.5.1.3 Metode Analisis

Analisis PIECES adalah pengembangan sistem informasi dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi pada suatu organisasi, terutama untuk masalah-masalah yang menyangkut ketersediaan informasi bagi pengambil keputusan dalam organisasi tersebut

1.5.1.4 Metode Perancangan

Setelah melakukan proses analisis, kemudian merancang sebuah sistem dengan cara membuat model *Entity Relationship Diagram* (ERD), *flowchart* dan *Data Flow Diagram* (DFD) sebagai gambaran relasi antar tabel untuk mendapatkan struktur tabel data yang ideal dan menggambarkan alur sistem.

1.5.1.5 Metode pengembangan

Metode SDLC (*Systems development life cycle*) adalah metode yang menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun (*waterfall approach*) dimana setiap tahapan sistem akan dikerjakan secara berurut menurun dari perencanaan, analisa, desain, implementasi, dan perawatan (Aji Supriyanto, 2005:272).

Siklus hidup pengembangan sistem (*Systems development life cycle / SDLC*) merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama. *Systems Development Life Cycle (SDLC)* adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Beberapa model selain SDLC misalnya *fountain, spiral, rapid, prototyping, incremental, build & fix, dan synchronize & stabilize*.

1.5.1.6 Metode Testing

White Box Testing merupakan cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variable, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan di cek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-compile ulang.

Black Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak : unit integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan. Metode ujicoba *black box* memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu ujicoba *black box* memungkinkan pengembangan software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran secara garis besar proses yang akan penulis tulis didalam skripsi tersebut, sistematika tersebut meliputi beberapa hal sebaga berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika dari Perancangan Sistem Informasi Kasir pada Rumah Makan Roma Klaten.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan sekumpulan teori yang dapat mendukung dalam pembuatan sistem informasi kasir. Teori tersebut menjadi landasan pokok untuk analisis permasalahan yang ada dan membantu pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang metode-metode yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada di Rumah Makan Roma. Metode tersebut digunakan dalam pembuatan sistem kasir.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab ini, menguraikan tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Menghasilkan sebuah Perancangan sistem informasi kasir pada Rumah Makan Roma Klaten.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan berisi kesimpulan dari proses pengembangan system dan beberapa saran untuk perbaikan system yang baru sehingga dapat berguna di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.