

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat membuat penyampaian informasi menjadi mudah dan cepat. Penyampaian informasi merupakan hal yang penting dan berpengaruh. Penyampaian informasi yang baik dan cepat dapat meningkatkan produktifitas, baik dalam memperoleh, mengolah dan menggunakan informasi secara akurat [7]. Perkembangan teknologi web membuka peluang besar dalam perubahan cara bisnis bertransaksi. Aplikasi web memberikan keleluasaan akses, fleksibilitas, dan konektivitas lintas perangkat. Keunggulan ini menjamin akses mudah pada data transaksi, memungkinkan informasi didapat secara efisien, serta meningkatkan efisiensi operasional.

Proses bisnis Rumah Makan Pawon Sibu masih menggunakan metode transaksi konvensional. Saat pelanggan tiba, mereka diberikan daftar menu dan nota oleh pelayan. Kemudian, pelanggan memilih menu dan mencatatnya pada nota yang kemudian diserahkan kembali kepada pelayan. Setelah makanan selesai dipersiapkan, lalu dihidangkan kepada pelanggan oleh pelayan. Kemudian kasir membuat nota pembayaran rangkap dua dengan perhitungan manual. Setelah menikmati hidangan, pelanggan membayar pesanan mereka kepada kasir menggunakan uang tunai dan diberikan bukti pembayaran. Setelah pembayaran selesai, bukti transaksi disimpan untuk keperluan pencatatan laporan harian. Semua transaksi harian dicatat dalam buku catatan untuk pembuatan laporan keuangan harian.

Hasil observasi dan wawancara terhadap pemilik Rumah Makan Pawon Sibu, proses transaksi konvensional rentan terhadap kesalahan yang dapat mengganggu efisiensi dan akurasi transaksi. Kesalahan transaksi terjadi dapat menyebabkan beberapa kerugian, seperti mengakibatkan kehilangan pendapatan, kebingungan dalam pencatatan transaksi, dan mengganggu pengalaman pelanggan.

Berdasarkan penjelasan di atas, penting untuk mengembangkan solusi yang

tepat guna meningkatkan efisiensi operasional Pawon SibU. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan aplikasi kasir berbasis web yang dapat mengotomatiskan proses transaksi, pencatatan transaksi, dan pemantauan transaksi dengan lebih akurat dan efisien.

Pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan aplikasi kasir dengan fokus transaksi berbasis web yang menggunakan metode waterfall. Metode waterfall dipilih karena persyaratan (requirement) dapat diidentifikasi diawal secara lengkap, dengan metode waterfall akan mempermudah dalam tahap pengembangan karena dilakukan secara berurutan dan meminilisir terjadinya kesalahan [1]. Dengan dibuatnya aplikasi kasir berbasis web ini diharapkan dapat membawa perubahan signifikan dalam operasional Pawon SibU.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu Bagaimana implementasi metode pengembangan waterfall pada pembuatan website aplikasi kasir rumah makan pawon sibU?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, batasan yang ditetapkan yaitu :

1. Pengembangan website aplikasi kasir hanya untuk Rumah Makan Pawon SibU.
2. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan waterfall.
3. Aplikasi ini digunakan untuk transaksi oleh kasir.
4. Aplikasi kasir ini dapat menampilkan laporan transaksi

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Pengembangan aplikasi kasir Rumah Makan Pawon SibU berbasis web menggunakan metode waterfall.
2. Menyelesaikan masalah kasir di Rumah Makan Pawon SibU yaitu proses transaksi melalui sebuah aplikasi berbasis web.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai wujud implementasi ilmu yang dipelajari di Fakultas Ilmu Komputer prodi Sistem Informasi dan sebagai syarat kelulusan program sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi Rumah Makan Pawon Sibum, membantu mempermudah kasir memproses transaksi menggunakan aplikasi berbasis website.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi studi literatur, dasar-dasar teori yang digunakan. Dasar teori membahas tentang pengertian sistem informasi, metode waterfall, metode analisis pieces, mysql, flowchart, erd, uml, dan blackbox testing.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, berisi deskripsi objek penelitian, visi dan misi. Alur penelitian, berisi penjelasan alur tentang requirements analysis, design, implementation, dan testing. serta Alat dan bahan, berisi data penelitian dan alat / instrumen.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan metode waterfall dalam mengembangkan aplikasi, mulai dari tahap requirements analysis membahas observasi, wawancara, analisis pieces, dan analisis kebutuhan sistem. Tahap design membahas perancangan database, dan perancangan uml. Tahap implementation membahas implementasi database, implementasi program, dan implementasi interface. Tahap Testing membahas blackbox testing.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.