

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Rumah makan merupakan salah satu usaha yang memerlukan adanya komputerisasi terutama dalam bidang pengolahan data penjualan. Pada saat ini, setiap rumah makan memiliki kasir untuk mendata setiap transaksi yang terjadi dalam rumah makan tersebut, hal ini diperlukan agar tidak ditemukannya kekeliruan dalam perhitungan pengeluaran dan pemasukan dana yang ada.

Berdasarkan pengumpulan data yang peneliti dapatkan, rumah makan Waroeng Goeboek mencatat menu yang dipesan oleh pelanggan dengan cara pelanggan mencatat sendiri pesanan pada kertas yang telah disediakan oleh rumah makan, saat pelanggan membayar pesanan tersebut maka pegawai yang bertugas sebagai kasir akan memberikan struk yang masih berupa nota tulis.

Pada saat pendataan penjualan, pegawai yang bertugas sebagai kasir menyerahkan catatan pesanan pelanggan kepada pegawai yang bertugas pada server untuk disimpan kembali sebagai data penjualan yang sudah diproses.

Kasir belum mampu merekam data penjualan secara real-time melalui metode komputerisasi seperti yang dilakukan pada saat ini. Pendataan transaksi penjualan yang sedang berlangsung pada saat ini dilakukan dua kali yaitu dengan menggunakan dua rangkap nota transaksi yang diperuntukkan untuk pelanggan

dan bagian server, hal ini memungkinkan terjadinya kesalahan pendataan transaksi penjualan karena pendataan yang disimpan melalui komputerisasi pada bagian server tersebut tidak dilakukan langsung di depan pelanggan.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Kasir Pada Waroeng Goeboek Yogyakarta". Berdasarkan penelitian tersebut, akan dirancang sebuah aplikasi kasir berbasis website yang akan mengelola data transaksi penjualan pada rumah makan tersebut secara *real-time*. Aplikasi tersebut diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada rumah makan tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana melakukan pendataan transaksi penjualan secara *real-time* yang dapat dikelola oleh pegawai dan pemilik rumah makan Waroeng Goeboek dengan menggunakan website.

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini difokuskan pada pengolahan data transaksi penjualan yang berlangsung pada rumah makan Waroeng Goeboek.
2. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework* CodeIgniter, *database* MySQL, dan CSS dengan *Framework* Bootstrap.

3. Aplikasi ini dirancang berbasis website yang dapat diakses menggunakan media peramban atau *browser*.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk membangun aplikasi kasir dengan sistem yang mempunyai kemampuan.

1. Menyimpan data transaksi penjualan secara *real-time* yang disimpan secara *offline* melalui jaringan lokal rumah makan.
2. Memberikan kemudahan kepada pemilik rumah makan untuk mengelola data transaksi penjualan secara *real-time* di area rumah makan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1. Bagi Peneliti**

Penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan peneliti serta untuk mengasah kemampuan dari ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

##### **2. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa Program Diploma Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer pada Universitas Amikom Yogyakarta dalam melakukan penelitian.

### 3. Bagi Rumah Makan Waroeng Goeboek

Aplikasi dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang berguna dalam pengolahan data transaksi penjualan pada rumah makan Waroeng Goeboek.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian yang berguna untuk penyelesaian tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang valid mengenai penelitian Tugas Akhir. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan penelitian yang baik dan benar. Beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

#### 1. Wawancara

Metode ini adalah metode yang dilakukan dengan cara bertanya atau berkomunikasi secara langsung dengan pihak Waroeng GOEBOEK untuk mendapatkan informasi mengenai sistem pengolahan data transaksi penjualan yang sedang diterapkan pada rumah makan tersebut.

#### 2. Observasi

Metode ini adalah metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui pengamatan dan penelitian langsung terhadap objek yang diteliti secara sistematis sehingga memperoleh data yang akurat.

### 3. Studi Literatur

Metode ini adalah metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang berasal dari buku pedoman yang ada. Seperti membaca jurnal, catatan kuliah serta buku sebagai referensi yang berkaitan dengan penulisan tugas akhir.

#### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah metode pengembangan Extreme Programming (XP). Beberapa tahapan yang dilakukan dalam metode pengembangan ini adalah sebagai berikut.

##### 1. Planning

Tahap perencanaan merupakan tahapan merancang program yang akan dibuat.

##### 2. Designing

Pada tahap ini peneliti menggunakan pemodelan sistem UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, dan *activity diagram*.

##### 3. Coding

Pada tahap ini peneliti mulai membuat program dengan cara menuliskan *syntax-syntax* bahasa pemrograman pada *text editor* sehingga menghasilkan program yang sesuai dengan penelitian ini. Bahasa pemrograman yang digunakan oleh peneliti adalah bahasa

pemrograman HTML dengan *framework* CSS Bootstrap dan PHP dengan *framework* CodeIgniter.

#### 4. Testing

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian program yang telah dibuat. Peneliti mencari kesalahan-kesalahan yang mungkin terdapat pada program saat program dijalankan. Pengujian Black Box akan digunakan oleh peneliti dalam pengujian program.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai penelitian-penelitian sebelumnya serta teori-teori yang mendasari pembahasan dalam penyusunan tugas akhir ini.

#### **BAB III : TINJAUAN UMUM**

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan objek penelitian.

#### **BAB IV : PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai proses dan hasil dari tahapan penelitian, yaitu berisi analisis, perancangan, implementasi dan pengujian program.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisis tentang kesimpulan dan saran dari poin-poin yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya.

