

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi seperti saat ini menjadi semakin pesat. Hal ini berpengaruh terhadap persaingan di dunia perusahaan. Dengan kemajuan teknologi informasi, pengaksesan terhadap data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung dengan cepat dan efisien.

Komputer merupakan alat yang dapat memberikan informasi secara tepat dan lengkap yang dibutuhkan oleh penggunanya dalam segala bidang. Komputer sendiri mempunyai kemampuan yang lebih dalam memproses data dan memiliki kapasitas tempat penyimpanan data berupa *database* yang cukup sehingga data-data perusahaan dapat tersusun rapi. Meskipun perkembangan sarana informasi sangat pesat, tetapi masih banyak perusahaan atau organisasi yang belum memanfaatkan komputerisasi sebagai sarana pembuatan pengolahan data.

Café Beranda Kalyana Klaten adalah sebuah café yang menyediakan sajian beragam menu makanan dan minuman dengan tempat yang nyaman untuk para pelanggan di kota Klaten. Menu makanan berat maupun ringan tersedia di sini beserta minuman khas berupa milk shake dengan beanekaragam rasa dan topping.

Proses pembayaran pada café ini hanya menggunakan nota manual baik untuk pelanggan yang memesan dalam jumlah besar maupun kecil. Hal

tersebut menyebabkan kontrol terhadap sistem informasi semakin sulit dilakukan. Sehingga data yang diperoleh kurang akurat, cepat, dan maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis merancang dan membuat sebuah program aplikasi untuk sistem pembayaran pada Café Beranda Kalyana Klaten.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat sistem informasi pembayaran agar informasi yang diolah lebih cepat, rapi, dan akurat pada Café Beranda Kalyana Klaten?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar sistem informasi pembayaran ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini akan dibuat dengan menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0 sebagai interfacenya dan Microsoft SQL Server 2000 sebagai database sistem.
2. Sistem dibuat untuk pembayaran di Café Beranda Kalyana Klaten.
3. Aplikasi ini hanya bisa di akses di satu *database (stand alone)*.

### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan dari analisis dan perancangan sistem informasi pembayaran sebagai berikut :

1. Mempermudah pengelolaan sistem pembayaran pada Café Beranda Kalyana Klaten agar informasi yang dikelola lebih cepat, rapi, dan akurat.
2. Membuat aplikasi baru berupa sistem informasi pembayaran yang dapat digunakan oleh Café Beranda Kalyana Klaten.

## **1.5 Metode Penelitian**

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.5.1.1 Metode Observasi**

Teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara mengamati langsung objek dan juga menganalisa sistem pembayaran manual secara langsung di Café Beranda Kalyana Klaten.

#### **1.5.1.2 Metode Wawancara**

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab dengan manager Café Beranda Kalyana Klaten secara langsung mengenai gambaran umum sistem informasi yang ada.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Analisis PIECES adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi suatu instansi atau perusahaan. Untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap *Performance* (kinerja), *Information* (informasi), *Economy* (ekonomi), *Control* (control),

*Efficiency* (efisiensi), dan *Services* (pelayanan pelanggan). Panduan inilah yang dikenal dengan analisis PIECES.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan rinci terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci kepada user terutama sistem yang telah dibuat. Rancangan ini mengidentifikasi komponen yang akan dirancang seperti, bagan alir sistem, diagram alir data, teknik normalisasi dan bentuk normalisasi.

### **1.5.4 Metode Pengembangan**

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

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

### 1.5.5 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 dicek satu persatu atau 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 uji coba *blackbox* memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu uji coba *blackbox* memungkinkan pengembangan software untuk membuat himpunan kondisi input yang melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

## 1.6 Sistematika

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika dari sistem informasi pembayaran pada Café Beranda Kalyana Klaten berbasis desktop.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan sekumpulan teori yang dapat mendukung dalam pembuatan sistem informasi pembayaran. Teori tersebut menjadi landasan pokok analisis permasalahan yang ada dan membantu pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai metode-metode yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada pada Café Beranda Kalyana Klaten. Metode tersebut digunakan dalam perancangan sistem informasi pembayaran.

## **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini, menguraikan tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Menghasilkan sebuah sistem informasi pembayaran pada Café Beranda Kalyana Klaten berbasis desktop.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diberikan kepada Café Beranda Kalyana Klaten untuk pengelolaan pembayaran kedepan.

## **DAFTAR PUSTAKA**