

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini makin pesat, perkembangan ini harus dimbangi dengan sumber daya manusia, sehingga dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia. Masa yang selalu berubah seiring dengan kemajuan teknologi sehingga memaksa perusahaan untuk menyetarakan pelayanan guna meningkatkan mutu dan mengefisienkan waktu. Khususnya usaha dibidang kuliner, tingginya tingkat konsumsi kaula muda mengakibatkan banyak tumbuh usaha di bidang kuliner. Sudah seperti kebutuhan bagi masyarakat untuk meluangkan waktunya walau hanya untuk sekedar bersantai di tempat yang sering kita kenal dengan istilah *Caffe*. Dengan memberikan pelayanan yang baik dan fasilitas yang memadai salah satu cara marketing.

Pentingnya pencatatan detail sebuah pesanan juga menjadi salah satu pelayanan yang penting. Pencatatan secara manual atau hanya sekedar mengandalkan ingatan manusia berkemungkinan terjadi kesalahan. Dengan adanya teknologi saat ini masalah tersebut dapat diatasi menggunakan sebuah aplikasi pemesanan. Angkringan Blangkemen adalah objek yang melatar belakangi pembuatan skripsi ini.

Angkringan Blangkemen merupakan sebuah *Caffe* yang terdapat di daerah Banguntapan, Bantul. Usaha dibidang kuliner ini masih berumur sangat muda yaitu +- 6 bulan. Semua kegiatan pemesanan maupun pembayaran masih dilakukan

secara manual atau hanya mengandalkan ingatan pegawainya. Disaat ramai sering terjadi kesalahan pengantaran pesanan karena tidak adanya pencatatan yang detail. Fasilitas yang sudah baik tidak diimbangi dengan pelayanan yang masih kurang.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengangkat judul "Perancangan Aplikasi Pencatatan Transaksi dan Laporan Keuangan Pada Angkringan Blangkemen". Dengan adanya aplikasi ini diharap bisa dapat menjadi solusi yang tepat untuk masalah yang ada. Selain mengefisienkan waktu juga mengurangi beban pegawai yang berkerja.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem informasi pemesanan sekaligus laporan keuangan berbasis aplikasi mobile dengan menggunakan android studio pada Angkringan Blangkemen, agar mengefisienkan pekerja dalam sebuah pelayanan?

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu adanya perancangan aplikasi pemesanan di Angkringan Blangkemen dan bisa mengimplementasikannya dengan maksimal.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari berbagai masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibutuhkan batasan masalah dengan maksud agar pembahasan nantinya tidak terlalu melebar dari pokok permasalahan yang ada, hal tersebut antara lain yaitu:

1. Aplikasi ini hanya bisa mencatatkan pemesanan yang diinputkan oleh pegawai.

2. Aplikasi ini menggunakan dua level hak akses, yaitu pegawai dan admin. Admin dapat mengakses semua fitur sistem yang ada dan dapat mengontrol penuh disetiap fiturnya seperti menambah data, mengedit dan menghapus data. Lalu pegawai hanya dapat mengakses fitur pemesanan.
3. Aplikasi ini tidak menangani proses transaksi online.

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

1. Merancang aplikasi pemesanan menu dan laporan keseluruhan disetiap harinya.
2. Mempermudah pegawai atau pemilik dalam mengelola sebuah pemesanan berdasarkan keterangan (No.meja, nama pemesan).
3. Dengan menggunakan aplikasi mobile maka pegawai bisa kapan saja dan dimana saja menginput orderan karena terapat di sebuah *handphone*.
4. Dapat mengeluarkan output berupa kertas berisi keterangan orderan sehingga bisa menjadi acuan pegawai dalam pengantaran pesanan.
5. Mempermudah pembayaran karena sudah adanya pencatatan detail, meminialis kesalahan atau kekeliruan dalam pembayaran.
6. Mempermudah pencatatan laporan di setiap harinya sehingga bisa lebih gampang mengevaluasi keuangan.
7. Sebagai bentuk pembelajaran bagi para mahasiswa, sehingga diharapkan mahasiswa dapat mengerti konsep dari sistem ini dan dapat mengembangkannya dengan menambah fitur-fitur penunjang lebih baik lagi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

### 1.5.1 Bagi Penulls

1. Menambah pengalaman yang langsung berkaitan dengan sebuah perusahaan atau organisasi yang membutuhkan sebuah program untuk sebuah tujuan tertentu.
2. Bisa mengeksplor ilmu yang sudah didapatkan sebelumnya dan dapat diimplementasikan/ diterapkan dalam sebuah perancangan aplikasi yang siap pakai.

### 1.5.2 Bagi Perusahaan

1. Membantu kinerja pegawai agar lebih efisien dalam pemesanan, sehingga bisa meningkatkan kualitas pelayanan dengan lebih baik lagi.
2. Meminimalisir kesalahan pesanan karena sudah tercatat dengan keterangan yang detail.
3. Membantu perhitungan keuangan dengan adanya laporan orderan disertai harinya.

### 1.5.3 Bagi Amikom

1. Dapat menjadi bahan acuan untuk referensi penelitian selanjutnya, terutama penelitian yang berkaitan tentang program pemesanan berbasis aplikasi.

## 1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan menerapkan metode studikasukas. Penelitian menggunakan metodologi penelitian kualitatif bertujuan agar dapat mengungkap fakta atau mengambil data yang dibutuhkan. Hasil dari metode ini adalah berupa data menu dan harga dari pemilik usaha yang sedang diteliti.

Dengan menggunakan metodologi pengembangan sistem *Waterfall*, *Waterfall* merupakan suatu metode dalam pengembangan perangkat lunak yang prosesnya berurutan, proses yang dibuat terus mengalir dari atas ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase.

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data berupa variable yang dibutuhkan seperti daftar menu dan harga secara mendetail sesuai kebutuhan program aplikasi. Pemberian nomor meja agar memudahkan pelayanan.

#### **1.6.2 Metode Observasi**

Melakukan pengamatan dengan cara menjadi konsumen secara langsung saat proses pemesanan sampai pada pembayaran di Angkringan Blangkemen.

#### **1.6.3 Metode Wawancara**

Metode pengumpulan data yang dibutuhkan dengan cara melakukan tanya jawab atau berinteraksi secara langsung kepada pemilik Angkringan yang berkaitan langsung untuk mendapatkan data yang sesuai kebutuhan dengan tujuan untuk meningkatkan keakuratan data dalam aplikasi nantinya.

#### **1.6.4 Metode Analisis**

Metode analisis digunakan untuk mencari kebutuhan apa saja dalam perancangan aplikasi.

### 1.6.5 Metode Perancangan

Metode yang digunakan untuk merancang dari sistem yang akan dibuat. Metode perancangan dalam penelitian ini memiliki dua unsur yaitu perancangan sistem atau alur proses dan perancangan *database*. Untuk perancangan alur proses dalam sistem menggunakan Flowchart dan untuk perancangan database menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD) karena dalam ERD menunjukkan hubungan atau relasi antar tabel yang saling terintegrasi

### 1.6.6 Metode Testing

Untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan sesuai yang diharapkan oleh penulis, maka penulis melakukan testing aplikasi yang dibuat menggunakan metode blackbox testing dan whitebox testing yang berguna untuk mengetahui fungsi disetiap tombol dan coding. Pada blackbox testing, cara pengujiannya dilakukan dengan cara menjalankan atau mengeksekusi disetiap unit atau modulnya, kemudian diamati apakah hasil dari unit tersebut sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. Sedangkan whitebox testing pengujiannya dengan cara melihat ke dalam modul-modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisa apakah ada kesalahan script kode program atau tidak

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab yang masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut ini:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan dalam skripsi ini yang mendasari pembahasan secara detail, serta software yang digunakan untuk membuat aplikasi atau keperluan penelitian.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan menguraikan tinjauan umum atau deskripsi tentang objek penelitian, analisis sistem yang digunakan yaitu analisis kebutuhan sistem berupa kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Pada bab ini juga menguraikan gambar aliran dari sistem seperti Flowchart, ERD, dan DFD.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan sistem, pembahasan sistem, uji coba program dan hasil testing implementasinya.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan sistem informasi beserta saran-saran yang diberikan.