

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Rumah Makan Pak Trimo merupakan salah satu rumah makan yang berada di daerah Magelang yang spesialisasinya adalah soto ayam dengan khas yang berbeda dengan rumah makan soto lainnya. Seperti rumah makan umumnya, rumah makan ini memiliki kasir sebagai tenaga pencatat transaksi sehari-hari. Di rumah makan ini terdapat satu orang kasir yang melayani pembayaran.

Pencatatan pesanan dilakukan dengan mencatat di nota yang telah dituliskan di pesanan pelanggan. Sedangkan perhitungan pembayaran dilakukan dengan menggunakan kalkulator.

Hal ini masih bisa dikatakan akurat jika dibandingkan dengan perhitungan manual oleh kasir sendiri. Akan tetapi menghabiskan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan jika terdapat sistem yang mengelola. Selain itu, bukti transaksi yang masih menggunakan nota manual lebih rawan terjadinya kehilangan serta membutuhkan waktu yang lebih lama jika suatu waktu dibutuhkan. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem informasi keuangan untuk rumah makan pak trimo Magelang agar dapat menunjang transaksi penjualan dengan lebih cepat.

Sistem ini adalah sistem yang menangani transaksi pembayaran pada Rumah Makan Pak Trimo. Sistem ini dibangun dengan tujuan untuk mempercepat transaksi pembayaran yang dioperasikan oleh kasir. Output dari sistem ini adalah hasil total pembayaran serta nota pembayaran. Sistem ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman visual basic dan menggunakan dbms sql server.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi keuangan di Rumah Makan Pak Trimo Magelang?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini diantaranya:

1. Sistem ini akan digunakan oleh kasir di Rumah Makan Pak Trimo Magelang.
2. Sistem Informasi Keuangan ini berbasis aplikasi desktop dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman visual basic dan SQL Server sebagai database manajemen sistem.
3. Sistem ini nantinya akan menghasilkan output berupa laporan keuangan, diantaranya laporan penjualan dan laporan pembelian.

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

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini adalah

untuk menganalisis dan merancang sistem informasi keuangan pada rumah makan Pak Trimu Magelang, sehingga proses pencatatan dan pengolahan data transaksi penjualan dan keuangan menjadi lebih cepat dan akurat.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Wawancara**

Metode ini dilakukan dengan bertanya atau mewawancarai langsung pihak terkait yaitu pemilik serta kasir pada Rumah Makan Pak Trimu sehingga diperoleh data-data mengenai transaksi keuangan yang diolah dengan sistem yang lama.

#### **2. Studi Pustaka**

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari buku, jurnal ilmiah, artikel maupun skripsi serupa yang pernah dibuat.

### **1.5.2 Metode Analisis**

#### **1. Metode Analisis PIECES**

Metode analisis ini dilakukan dengan mengidentifikasi faktor-faktor dilihat dari enam variabel yaitu Performance(Performa), Information(Informasi), Economic(Ekonomi), Control (Keamanan), Efficiency (Efisiensi) dan Service (Pelayanan).

#### **2. Analisis Kebutuhan Fungsional**

Analisis ini adalah analisa terhadap kebutuhan sistem secara fungsional atau kebutuhan-kebutuhan fitur yang ada pada aplikasi.

### 3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

#### 1.5.3 Metode Perancangan

##### 1. Flowchart

Flowchart adalah bentuk penyajian grafis yang menggambarkan solusi langkah demi langkah terhadap suatu permasalahan.

##### 2. DFD (Data Flow Diagram)

DFD adalah standar permodelan data dengan menggambarkan atau memvisualisasikan pengembangan sistem yang terstruktur.

##### 3. ERD (Entity Relationship Diagram)

#### 1.5.4 Metode Testing

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis testing yaitu:

##### 1. Black Box Testing

Black Box testing adalah pengujian yang dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi suatu modul seperti function dan procedure.

##### 2. White Box Testing

White Box testing merupakan cara pengujian dengan meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisa apabila terdapat kesalahan.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

##### 1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan

masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan pada penelitian ini.

## 2. BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasar teori yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori bahasa pemrograman serta *software* yang akan digunakan dalam perancangan sistem.

## 3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang tinjauan umum tentang objek masalah, perancangan sistem serta analisis sistem yang meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan.

## 4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan sistem yang sudah dilakukan, *testing* program serta hasil *testing* dan implementasinya.

## 5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

## 6. DAFTAR PUSTAKA