

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komputer merupakan alat yang dapat memberikan informasi secara tepat dan lengkap yang digunakan oleh penggunanya dalam segala bidang khususnya di bidang bisnis. Komputer sendiri mempunyai kemampuan yang lebih dalam hal memproses data dan memiliki kapasitas tempat penyimpanan yang lebih sehingga data – data perusahaan dapat tersusun rapi. Tidak mudah untuk membuat sebuah laporan dengan menggunakan sistem manual maka mau tidak mau hampir semua aspek pekerjaan sudah beralih kedalam pengolahan data secara komputerisasi dengan cara ini dianggap lebih efektif.

Rumah Makan dan Pemancingan “Arum Mina” terletak di Bugisan, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan usaha di bidang kuliner dan pemancingan yang melayani memancing di tempat, makan di tempat dan pesan antar. Menyediakan berbagai macam menu seperti Gurami asam manis, Gurami bakar atau goreng, Nila bakar atau goreng dan macam – macam masakan ikan air tawar lainnya. Serta berbagai minuman penyegar yang melengkapi menu pada rumah makan dan pemancingan Arum Mina.

Transaksi penjualan pada rumah makan dan pemancingan ini masih menggunakan metode manual, mencatat dikertas dan menghitung menggunakan kalkulator, selain itu pencatatan bahan baku hanya sebagian yang dicatat. Karena pencatatan masih dilakukan pada nota dan buku maka sering terjadi hilangnya

data yang dicatat. Perekapan data transaksi dilakukan setiap hari pada jam tutup dengan menggunakan perhitungan kalkulator sehingga data tidak akurat dan membutuhkan waktu yang lama. Pembuatan laporan penjualan pun masih dilakukan secara manual dan sering terjadi kesalahan perhitungan. Oleh karena itu sistem yang digunakan saat ini dinilai sangat kurang efektif untuk mengoptimalkan kinerja dan perhitungan di rumah makan dan pemancingan ini.

Untuk mengatasi masalah tersebut, sistem informasi kasir ini dibuat agar dapat mengetahui data transaksi, laporan transaksi, dan sisa persediaan yang ada secara tepat dan cepat, serta mengatasi terjadinya kesalahan perhitungan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka permasalahan yang diambil adalah "Bagaimana membuat sistem informasi kasir yang terkomputerisasi sehingga menghasilkan informasi data yang cepat dan akurat."

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas dapat dibatasi beberapa permasalahan :

1. Pengguna aplikasi ini ada 2 yaitu pegawai dan pemilik
2. Data yang di olah :
 - a. Data Transaksi Penjualan
 - b. Data Menu Makanan
 - c. Data Ikan

- d. Persediaan Menu dan Ikan
 - e. Laporan Penjualan per hari
 - f. Laporan Penjualan per bulan
3. Software yang digunakan

Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Netbeans 6.9 sebagai bahasa pemrograman dan Xampp MySQL sebagai databasenya.

4. Sistem informasi ini berbasis dekstop programming.

1.4 Tujuan Penelitian

Membuat sistem informasi kasir yang dapat membantu memudahkan proses transaksi yang bersifat komputerisasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Memudahkan pegawai dalam melakukan rekap data penjualan.
2. Meningkatkan kualitas penjualan pada rumah makan dan pemancingan.
3. Menghemat waktu kerja dalam proses transaksi karena dilakukan secara komputerisasi.

1.6 Metode Penelitian dan Perancangan

Penelitian ini dilakukan pada Rumah Makan dan Pemancingan Arum Mina yang beralamat di Jl. Semar No. 1 Gumuk Indah Bugisan, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta pada tanggal 27 Juni 2015 sampai dengan selesai. Metode – metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dengan menganalisis permasalahan yang ada pada obyek disertai dengan pengumpulan data, sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Melakukan penelitian secara langsung untuk mendapatkan data-data dan keterangan yang berhubungan, dengan mengamati langsung pada Rumah Makan dan Pemancingan Arum Mina Bugisan, Bantul.

b. Metode Wawancara

Melakukan komunikasi dua arah langsung pada pegawai atau pimpinan untuk mendapatkan informasi dari pemilik Rumah Makan dan Pemancingan Arum Mina.

c. Studi Pustaka

Mempelajari kepustakaan yang berhubungan dengan pemrograman *NetBeans 6.9*, *XAMPP*, basisdata, dan referensi-referensi lainnya yang dilakukan untuk mendukung dalam penyusunan Tugas Akhir yang sesuai.

2. Analisis Sistem

Sejalan dengan perancangan sistem yang akan dibuat, maka dalam pembangunan sistem ini menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

3. Metode Perancangan

Perancangan dalam penelitian ini menggunakan metode Object Oriented yang digunakan sesuai kebutuhan. Adapun metode yang digunakan dalam perancangan ini sebagai berikut:

a. Perancangan UML

Merancang Use Case Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram, Active Diagram.

b. Perancangan User Interface

Merancang tema tampilan menu yang terdapat dalam sistem.

c. Implementasi Perancangan

Mengimplementasikan hasil tema tampilan menu yang telah dirancang.

d. ERD

Merancang relasi tabel / entitas.

4. Implementasi

Pada tahap ini, dilakukan implementasi code dari rancangan sistem informasi yang sebelumnya telah dirancang. Pembuatan sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman Java sebagai penerjemah bahasa program ke dalam bahasa mesin dan menggunakan *Database Management System* Xampp MySQL untuk pengoperasian database.

5. Pengujian Sistem

Pada tahap pengujian dilakukan untuk mengidentifikasi adanya perbedaan sistem informasi yang diharapkan dengan sistem informasi yang telah

dibuat. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode Black Box Testing.

Proses Black Box Testing dilakukan sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan dan spesifikasi dari sistem.
- b. Pemilihan jenis input yang memungkinkan menghasilkan output benar serta jenis input yang memungkinkan output salah pada sistem yang sedang diuji.
- c. Menentukan output untuk suatu jenis input.
- d. Pengujian aplikasi dilakukan dengan input-input yang telah benar-benar diseleksi.
- e. Melakukan pengujian aplikasi.
- f. Perbandingan output yang dihasilkan dengan output yang diharapkan.
- g. Menentukan fungsionalitas yang seharusnya ada pada perangkat lunak yang sedang diuji.

6. Perbaiki Sistem

Pada tahap ini adalah memperbaiki apabila terjadi kesalahan pada saat pengujian sistem.

7. Penulisan Laporan

Sistem yang telah berjalan baik dan tidak ada kesalahan lagi, akan dipaketkan ke dalam satu aplikasi yang siap digunakan. Penulisan laporan berisikan cara dan hasil kerja sistem aplikasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika tugas akhir sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan perancangan, dan sistematika penulisan yang memberi gambaran tentang pokok-pokok bab penulisan dari tugas akhir ini

2. BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini berisi tentang landasan teori permasalahan yang digunakan sebagai acuan penyelesaian analisa dan pembahasan pada bab IV.

3. BAB III : Gambaran Umum

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum dari Rumah Makan Pemancingan Arum Mina, Bugisan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

4. BAB IV : Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang hasil analisa sistem penyebaran informasi, perancangan sistem, penerapan sistem, dan penggunaan sistem hasil penelitian.

5. BAB V : Penutup

Pada bab ini merupakan penutup, yang berisi daftar pustaka, kesimpulan dan saran-saran penulis.