

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini usaha rumah makan sudah semakin berkembang dengan sangat pesat, hal tersebut dapat di ketahui sudah semakin banyaknya bentuk rumah makan, mulai Restoran, Kedai Makan, sampai Kafe. Menurut (Caniati, Nia, Ahmad Lubis Ghozali, A. Sumarudin, 2017) “Kafe merupakan tempat untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung dapat memesan berbagai macam menu minuman dan makanan. Pada umumnya restoran ataupun kafe mengalami kesulitan untuk melayani pemesanan menu makanan dan minuman, kesulitan tersebut adalah pelanggan menunggu terlalu lama untuk mendapatkan menu makanan dan minuman yang dipesan sehingga kurang adanya kenyamanan bagi pengunjung.”

Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk rumah makan bukanlah hal yang mustahil di era seperti sekarang ini, komputerisasi rumah makan akan memudahkan dalam melakukan kegiatan seperti pemesanan makanan, pembayaran di kasir dan pencatatan laporan transaksi Sehubungan dengan hal tersebut diatas, penulis ingin menuangkan dalam Tugas Akhir yang berjudul “**Perancangan Sistem Informasi Kafe Berbasis Web**”.

1.2. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penulisan laporan tugas akhir ini, adalah:

1. Untuk merancang dan membangun sistem informasi Kafe.

2. Membuat sistem pembelian dan pembayaran di kasir Kafe agar dapat memberikan kemudahan penghitungan jumlah pesanan, nominal transaksi dan kembalian.
3. Memberikan kemudahan dalam proses pembuatan laporan sehingga informasi yang dibutuhkan lebih cepat dan akurat.

Tujuan dari penulisan tugas ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan tugas akhir pada program Diploma Tiga (D.III) program studi Sistem Informasi Akuntansi Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI).

1.3. Metode Penelitian

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan tugas adalah :

1. Observasi

Menurut Sandjaja dalam (Sanjaya, Ridwan, dan Sebri Hesinto, 2017), “observasi adalah perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya rangsangan, rangsangan tadi setelah mengenai indra menimbulkan kesadaran untuk melakukan pengamatan”.

Metode observasi yang penulis lakukan dengan maksud pengamatan pada Kafe agar penulis mengetahui keadaan yang terjadi di beberapa Kafe juga untuk mendapatkan data yang lengkap dan akurat sesuai kondisi.

2. Wawancara

Menurut Sandjaja dalam (Sanjaya, Ridwan dan Sebri Hesinto, 2017), “Interview atau wawancara yaitu Suatu tanya jawab secara tatap muka yang

dilaksanakan oleh pewawancara dengan orang yang yang diwawancarai untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan”.

Wawancara ini dilakukan terhadap beberapa pengunjung Kafe, penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa pegawai dan beberapa pemilik Kafe untuk mendapatkan data yang akurat.

3. Studi Pustaka

Menurut Sandjaja dalam (Sanjaya, Ridwan, dan Sebri Hesinto, 2017), “Studi Pustaka adalah upaya mengumpulkan data dengan cara peneliti menelusuri berbagai macam dokumen antara lain buku, majalah, koran, dan lain-lain”.

Studi pustaka adalah kegiatan yang dilakukan penulis terhadap buku-buku yang berkaitan dengan mengumpulkan data melalui proses yang pengambilannya lebih dari satu buku. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang sifatnya mendukung dalam penyelesaian masalah baik melalui buku-buku, internet dan literatur-literatur yang erat kaitannya dengan masalah pengamatan yang penulis lakukan.

1.3.2. Metode pengembangan perangkat lunak

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *Waterfal*. Model *Waterfal* ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. Analisa Kebutuhan

Tahapan ini sangat menekan pada masalah pengumpulan kebutuhan pengguna pada tingkatan sistem dengan menentukan konsep sistem beserta antarmuka yang menghubungkannya dengan lingkungan sekitar. Hasilnya berupa spesifikasi sistem, berikut spesifikasi kebutuhan dari sistem yang penulis buat:

1) Halaman Admin

Halaman admin ini adalah halaman yang hanya di kelola oleh para admin. Pada halaman admin ini penulis menyediakan halaman kategori produk, daftar produk, kelola admin, kelola kasir, laporan penjualan dan cetak. Dan tentunya dari halaman tersebut terdapat fasilitas di mana admin bisa mengedit dan menambahkan data untuk memudahkan para admin dalam mengelola *website* ini.

2) Halaman Kasir

Dalam halaman kasir ini terdapat halaman daftar produk, input transaksi, data pemesanan, laporan dan ganti *password*.

2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Proses perancangan sistem ini dilakukan terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti struktur navigasi, tampilan antarmuka dan arsitektur perangkat lunak. Adapun dalam pembuatan rancangan tampilan antarmuka penulis menggunakan *software* balsamiq dan pemodelan sistem seperti struktur navigasi penulis menggunakan *software* Microsoft Visio.

3. Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dihasilkan untuk mengetahui berbagai kelebihan dan kekurangannya. Uji coba dilakukan dengan metode *Blackbox* yang membahas dari segi luar/*Interface*. Metode *Blackbox* lebih menghemat waktu dan lebih cepat mengetahui terjadinya *bugs*. Pengujian untuk menjaga performa aplikasi sebelum diimplementasikan, penulis melakukan pengujian *Blackbox* pada *form login*, *form* kategori produk, *form* produk, *form* data admin dan kasir, *form* transaksi dan *form* ganti *password*.

1.4. Ruang Lingkup

Penulis membatasi ruang lingkup dalam penulisan Tugas Akhir ini yaitu hanya membahas masalah penjualan makanan dan minuman pada Kafe. Program yang dirancang penulis adalah aplikasi kasir kafe berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman PHP agar halaman *web* menjadi dinamis. Sistem yang dirancang memiliki fitur sesuai dengan level akses yang terdiri dari admin dan kasir. Untuk Admin harus melakukan login terlebih dahulu untuk mengakses fitur sistem informasi penjualan. Admin dapat mengelola kategori produk, data produk, data kasir, data admin, data penjualan, dan laporan penjualan. Untuk pengguna kasir dapat memproses transaksi dalam bentuk *invoice* dengan syarat harus *login* terlebih dahulu. Penulis merancang dengan bahasa pemrograman *hypertext preprocessor* (PHP), *hypertext markup language* (HTML), *cascading style sheet* (CSS) dan framework bootstrap agar tampilan menjadi lebih menarik, Adobe Dreamweaver sebagai *web* editor, dan PhpMyAdmin sebagai pengolah basis data.

