

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan bisnis dibidang kuliner saat ini sedang mengalami kemajuan yang pesat, pertumbuhan ini dapat terlihat dari peningkatan jumlah restoran yang bermunculan dan pesaing menjadi semakin sengit. Terobosan dalam teknologi dan perubahan tren gaya hidup telah menjadi *driver* utama dari transformasi industri makanan. Hal ini tentunya diarahkan untuk memberikan kesempatan luar biasa bagi pelaku usaha untuk beradaptasi dengan pasar yang semakin berkembang. Oleh karena itu, dalam penawaran keunggulan bersaing, pelaku usaha harus terus melakukan inovasi di dalam hal menu, konsep restoran, maupun pengalaman pelanggan. Lebih jauh lagi, pelaku usaha kuliner harus mampu memahami tren konsumen dan preferensi konsumen untuk menjaga loyalitas mereka dan mencegah pelanggan beralih ke kompetitor.

Rumah Makan Pecel Lele Senangin adalah suatu usaha yang berfokus menjual berbagai aneka makanan dan minuman seperti nasi uduk ayam penyek dengan es teh, nasi uduk ikan lele dengan nutriasari mangga, nasi uduk ikan gembung dengan teh susu, dll. Saat ini Alamat Rumah Makan Pecel Lele Senangin berada di Jl. Wahidin No.262, Pandau Hulu II, Medan Area, Kota Medan. Berdasarkan hasil wawancara, Rumah Makan Pecel Lele Senangin belum memiliki sistem komputerisasi yang dapat mendukung kegiatan bisnisnya dan proses bisnis yang terjadi pada Rumah Makan Pecel Lele Senangin mulai dari penjualan, pembelian, dan persediaan masih dilakukan menggunakan metode pencatatan pembukuan manual. Dari proses penjualan, pemilik Rumah Makan Pecel Lele Senangin mengalami kewalahan dalam merekap setiap pesanan pelanggan yang memilih untuk *dine in* atau *take away* ketika terjadi lonjakan pelanggan, masalah ini terjadi karena Rumah Makan Pecel Lele Senangin masih menggunakan sistem *manual* dalam mengambil pesanan pelanggan.

Pada proses pembelian bahan baku makanan dan minuman seperti ayam, ikan, dan bumbu-bumbu penyedap seperti gula, garam dan anake penyedap rasa lainnya. Itu semua di beli secara langsung mendatangi serta melakukan pembayaran dan mengarsipkan faktur yang diberikan oleh pemasok. Bahan baku makanan dan minuman dibeli Ketika stok persediaan telah habis atau tidak dapat mencukupi kegiatan bisnis. Dalam proses pembelian bahan baku pemilik Rumah Makan Pecel Lele Senangin mengalami kendala dalam mengelola data pembelian dan menyesuaikannya dengan data persediaan bahan baku. Masalah ini menghambat pengambilan keputusan pembelian barang. Sedangkan pada proses

persediaan pemilik Rumah Makan Pecel Lele Senangin mengalami kesulitan dalam melacak kualitas dan kuantitas persediaan barang yang terdiri bahan baku, produk jadi, dan perlengkapan. Selain itu, tidak tersedia laporan efektif. proses pembuatan laporan membutuhkan waktu yang lama karena pencarian satu per satu transaksi dari buku keuangan pemilik.

Untuk mengatasi masalah yang terjadi di Rumah Makan Pecel Lele Senangin, sebaiknya merancang sistem informasi yang dapat mengelola data penjualan, pembelian, dan persediaan menjadi informasi yang sesuai dengan kebutuhan bisnis secara cepat dan akurat. Sehingga informasi tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan operasional Rumah Makan Pecel Lele Senangin. Berdasarkan uraian diatas ini penulis mengangkat judul **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan, Pembelian, dan Persediaan Pada Rumah Makan Pecel Lele Senangin Berbasis Desktop”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diuraikan diatas. Berikut ini adalah rumusan masalah yang sedang dihadapi oleh Rumah Makan Pecel Lele Senangin:

1. Terdapat kendala dalam proses pencatatan pesanan pelanggan hingga perhitungan total penjualan yang tidak efisien dan memerlukan waktu yang lama untuk dilakukan.
2. Terdapat kesulitan dalam mengelola data pembelian bahan baku dan menyesuikannya dengan data persediaan barang.
3. Terdapat kesulitan dalam melacak kualitas dan kuantitas persediaan barang dengan efisien.
4. Terdapat kesulitan dalam penyusunan laporan penjualan, pembelian, dan persediaan.

1.3 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk menganalisis semua masalah yang terdapat pada Rumah Makan Pecel Lele Senangin dan merancang sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan yang dapat mendukung proses operasional rumah makan. Sistem informasi ini akan dirancang sebagai aplikasi berbasis desktop, ini dilakukan untuk membantu mempermudah proses mengelola data penjualan, data pembelian bahan baku dari pemasok, dan membantu menyesuaikan data persediaan barang yang ada dengan data barang yang masuk dan dipakai. Serta menghasilkan laporan penjualan, pembelian, dan persediaan bagi pemilik Rumah Makan Pecel Lele Senangin. Metode yang akan digunakan untuk merancang sistem ini adalah metode *System Development Life Cycle (SDLC)*.

1.4 Manfaat

Manfaat dari perancangan Tugas Akhir ini adalah untuk menghasilkan sistem informasi berbasis desktop, yang jika di implementasikan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Rancangan yang dihasilkan dapat mendukung pemilik dalam merekap setiap pesanan pelanggan yang memilih untuk *dine in* atau *take away* di Rumah Makan Pecel Lele Senangin dan perhitungan total penjualan.
2. Rancangan yang dihasilkan dapat membantu pemilik dalam mengelola dan menyesuaikan data pembelian bahan baku dengan data persediaan stok barang.
3. Rancangan yang dihasilkan bertujuan untuk membantu pemilik memantau kualitas dan kuantitas dari stok persediaan barang.
4. Rancangan yang dihasilkan dapat membantu menyusun laporan penjualan, pembelian, dan persediaan yang akurat.

1.5 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup pembahasan dari analisis dan perancangan sistem informasi Rumah Makan Pecel Lele Senangin adalah sebagai berikut.:

1. Objek penelitian dilakukan pada Rumah Makan Pecel Lele Senangin yang terletak di Jl. Wahidin No.262, Pandau Hulu II, Medan Area, Kota Medan.
2. Rancangan *Input*, meliputi data user, data menu, data meja, data barang, data_persediaan barang, data penyesuaian barang, data pemasok, data pembelian, data penerimaan retur pembelian, faktur pembelian, bukti retur pembelian, data penjualan, data pembayaran .
3. Rancangan *Proses*, meliputi proses mengelola data pembelian, proses mengelola data persediaan barang, proses mengelola data penjualan, proses mengelola laporan.
4. Rancangan *Output*, meliputi daftar menu, daftar pemasok, daftar barang, struk pembayaran, informasi pembelian barang, informasi retur pembelian, informasi penjualan, informasi pembelian, informasi persediaan barang, informasi penyesuaian barang, informasi user, laporan pendapatan, laporan retur pembelian.
5. Metodologi pengembangan sistem yang digunakan untuk merancang *user interface* sistem informasi menggunakan SDLC (*System Development Life Cycle*) dan perancangan *user interface* sistem informasi menggunakan aplikasi Microsoft Visual Studio 2022.
6. Perancangan database menggunakan sistem usulan yang terdiri dari aplikasi SSMS (*SQL Server Management Studio*), untuk *output* menggunakan *Crystal Report*, perancangan

sistem usulan menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*), dan untuk kamus data melakukan normalisasi.



UNIVERSITAS MIKROSKIL