

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi suatu sistem informasi pada sebuah bisnis sangatlah penting. Karena dapat memperbaiki kinerja dari suatu bisnis supaya dapat lebih efisien dalam segi informasi tersebut dapat digunakan dengan baik sesuai kebutuhan bisnis. Adanya teknologi dan informasi yang akurat dapat memudahkan sebuah bisnis terutama untuk bisnis makanan dan minuman. Salah satunya adalah Rumah Makan Abun.

Rumah Makan Abun menyediakan *Chinese Food Dine In* dan *Take Away* yang terletak di Jalan Pusat Pasar No. 157/165 Medan. Biasanya Rumah Makan Abun akan selalu ramai pengunjung pada akhir pekan dan hari libur, bukan hanya pada Sabtu dan Minggu, tetapi juga pada saat menyambut hari besar. Dan juga lokasi yang strategis yang berdekatan dengan berbagai pusat perbelanjaan dan juga berdekatan dengan Medan Mall. Selain dari harga yang diberikan tidak terlalu mahal, tempatnya juga lumayan luas karena di Rumah Makan Abun terdapat 2 lantai.

Penulis memperhatikan bahwa pemesanan menu di Rumah Makan Abun rata – rata masih menggunakan cara langsung secara verbal sehingga terkadang terjadi kesalahan dalam pencatatan pemesanan antara pelanggan dengan pelayan. Proses antrian pemesanan pada Rumah Makan Abun juga masih belum terstruktur dengan baik karena ketika Rumah Makan Abun sedang ramai akan kewalahan menghadapi antrian pesanan pelanggan yang mau disiapkan dahulu. Sehingga penulis ingin membangun suatu aplikasi desktop yang akan digunakan untuk memesan makanan dan proses antrian pemesanan yang akan langsung dihubungkan ke bagian dapur.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat suatu sistem dengan judul **“Analisis dan Perancangan Aplikasi Desktop Pemesanan Makanan pada Rumah Makan Abun”**

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dihadapi oleh Rumah Makan Abun adalah

1. Pemesanan menu terkadang terjadi kesalahan pada saat proses pemesanan langsung.
2. Rumah Makan Abun kewalahan menghadapi antrian pesanan pelanggan yang mau disiapkan dahulu.

1.3 Ruang Lingkup

Agar pembahasan lebih terfokus, maka ruang lingkup sistem dalam penulisan ini yang dibuat antara lain:

1. Sistem informasi yang dirancang meliputi proses pemesanan, proses pembayaran, proses pengelolaan dapur, pembuatan laporan.
2. Perancangan *input* terdiri dari data menu, data pemesanan, data pembayaran, status pemesanan.
3. Perancangan *output* merupakan nomor antrian, laporan penjualan, informasi menu, faktur penjualan, informasi makanan pemesanan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem informasi pemesanan pada Rumah Makan Abun, sehingga dapat memberikan solusi penyelesaian masalah yang dihadapi Rumah Makan Abun dalam menangani pemesanan.

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil rancangan dapat dijadikan sebagai *blue print* untuk mengembangkan aplikasi desktop, dimana jika dikembangkan, maka:

1. Meminimalkan kesalahan seperti salah hitung bon, proses pencatatan orderan yang salah.
2. Membantu bagian dapur untuk mengatur makanan dan minuman yang dipesan pelanggan sesuai antrian.
3. Membantu pemilik menyajikan laporan – laporan yang dibutuhkan, seperti laporan penjualan bulanan, dan informasi tambahan lainnya dengan waktu yang singkat.

1.5 Metodologi Penelitian

Penulis menggunakan metodologi *System Development Life Cycle* (SDLC) sebagai pengembangan sistem. Siklus hidup pengembangan sistem adalah pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem yang dimana sistem tersebut telah dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik meliputi fase – fase sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan

Di tahap pertama dari siklus hidup pengembangan sistem ini, penganalisis mengidentifikasi masalah, peluang, dan tujuan – tujuan yang hendak dicapai dengan menggunakan diagram *fishbone* (diagram tulang ikan).

2. Menentukan syarat – syarat

Dalam tahapan berikutnya, penganalisis memasukkan dokumen – dokumen yang digunakan seperti data menu, faktur pembelian tunai, nota penjualan, laporan keuangan serta menggambarkan struktur organisasi dari Rumah Makan Abun, merincikan tugas dan tanggung jawab dari setiap bagian yang ada.

3. Menganalisis kebutuhan – kebutuhan sistem

Tahap berikutnya ialah menganalisis kebutuhan – kebutuhan sistem. Sekali lagi, perangkat dan teknik – teknik tertentu akan membantu penganalisis menentukan kebutuhan. Kegiatan – kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Menggambarkan proses sistem berjalan dengan menggunakan narasi.
- b. Pada tahapan ini, penulis menentukan kebutuhan fungsional sistem dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD), kemudian mendefinisikan kebutuhan non fungsional menggunakan diagram PIECES.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan

Dalam tahap desain dari siklus hidup pengembangan sistem, penganalisis sistem menggunakan informasi – informasi yang terkumpul sebelumnya untuk mencapai desain sistem informasi yang logis. Penganalisis merancang prosedur data-entry sedemikian rupa sehingga data yang dimasukkan ke dalam sistem informasi benar – benar akurat. Kegiatan – kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Merancang DFD sistem usulan beserta kamus data.

- b. Merancang masukan dan keluaran dengan menggunakan *tools* Balsamiq-Mockup.
- c. Merancang *database* / basis data yang meliputi normalisasi dan struktur tabel basis data.
- d. Merancang bentuk antarmuka pemakai (*user interface*) dengan menggunakan *tools* Balsamiq-Mockup.



UNIVERSITAS
MIKROSKIL