

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi saat ini telah berkembang dengan pesat dan menyebar ke berbagai aspek. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi ini, perusahaan semakin dipicu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai alat atau media untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Bisnis penyewaan ruangan restoran juga merupakan salah satu bisnis yang memiliki kesempatan untuk menerapkan teknologi informasi berbasis komputer di dalam proses bisnisnya.

Grand Maximum Seafood Restoran adalah salah satu restoran ternama yang telah beroperasi sejak tahun 2010 di kota Medan tepatnya di Jalan Putri Merak Jingga No. 2D. Restoran ini menerapkan perpaduan konsep unik yang belum pernah diangkat sebelumnya, yaitu kolaborasi antara kebudayaan Indonesia dan tradisi China. Tetapi dalam menjalankan usahanya, manajemen *Grand Maximum Seafood* Restoran masih menggunakan sistem *paper-based* seperti dalam melakukan transaksi pencatatan penyewaan ruangan, nota perjanjian dengan pelanggan, serta pembayaran.

Beberapa masalah pun mulai dirasakan oleh manajer dan bagian pemasaran restoran yang bekerja. Seperti karena semua proses transaksi penyewaan ruangan masih menggunakan sistem *paper-based* berupa buku sehingga bagian pemasaran membutuhkan waktu yang lama untuk mencatat proses transaksi. Sistem *paper-based* juga menyulitkan bagian pemasaran dalam memproses sebuah transaksi penyewaan ruangan terutama pada saat banyaknya pelanggan yang datang pada waktu yang sama untuk keperluan penyewaan ruangan. Permasalahan lain yang juga dihadapi oleh bagian pemasaran adalah saat akan mencari data penyewaan ruangan pada buku agenda restoran serta nota perjanjian memerlukan waktu yang cukup lama karena terdapat banyak data. Dari sisi manajer, masalah muncul saat sulitnya manajer mendapatkan informasi transaksi penyewaan ruangan di restoran jika diperluakan. Pembuatan laporan penyewaan ruangan dan pembayaran memerlukan waktu yang lama karena harus melakukan rekap data dari buku.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibuatlah suatu analisis perancangan sistem informasi sebagai cetak biru untuk pihak manajemen sebelum memutuskan untuk melakukan pengembangan sistem. Oleh karena itu, penulis mengajukan **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Reservasi Acara pada Grand Maximum Seafood Restoran”** sebagai judul Tugas Akhir ini.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada restoran ini adalah sebagai berikut:

1. Proses transaksi penyewaan ruangan masih menggunakan sistem *paper-based* berupa buku sehingga memiliki resiko kerusakan data dan hilang.
2. Pencarian data penyewaan ruangan oleh bagian pemasaran pada buku agenda restoran serta nota perjanjian memerlukan waktu cukup lama karena terdapat banyak data.
3. Laporan yang dihasilkan tidak akurat dan membutuhkan waktu yang lama.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam pelaksanaan tugas akhir pada restoran yang ditinjau ini, penulis memfokuskan pada tujuan penelitian sehingga penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas, yaitu:

1. Sistem penyewaan ruangan restoran yang dibagi menjadi 2 bagian yaitu *Room Rental* (sewa ruangan) dan Menu Paket (paket ruangan beserta makanan).
2. *Input* sistem seperti data *customer*, data ruangan, data menu paket, data FD menu paket, data makanan non-paket, data miunan non-paket, data fasilitas, data *free* fasilitas, data *affiliate marketer* (makelar), data daftar komisi, data pemesanan *room rental*, data perubahan pemesanan *room rental*, data pembatalan pemesanan *room rental*, data pemesanan menu paket, data perubahan pemesanan menu paket, data pembatalan pemesanan menu paket, data penambahan makanan dan minuman, data pembayaran *room rental*, data pembayaran menu paket dan data komisi *affiliate marketer*.
3. Proses sistem seperti proses pemesanan *room rental*, proses perubahan pemesanan *room rental*, proses pembatalan pemesanan *room rental*, proses pemesanan menu paket, proses perubahan pemesanan menu paket, proses pembatalan pemesanan menu paket, proses penambahan makanan dan minuman, proses pembayaran *room rental*, proses pembayaran menu paket dan data komisi *affiliate marketer*.

minuman, proses pembayaran *room rental*, proses pembayaran *menu paket* dan proses pencatatan komisi

4. *Output* sistem seperti informasi *customer*, informasi ruangan, informasi menu paket, informasi makanan dan minuman menu paket, informasi makanan non-paket, informasi minuman non-paket, informasi fasilitas, informasi *free* fasilitas, informasi *affiliate marketer*, informasi daftar komisi, informasi agenda ruangan, bukti pemesanan *room rental*, bukti perubahan pemesanan *room rental*, bukti pembatalan pemesanan *room rental*, bukti pemesanan menu paket, bukti perubahan pemesanan menu paket, bukti pembatalan pemesanan menu paket, bukti tambahan pemesanan makanan dan minuman, bukti pembayaran *room rental*, bukti pembayaran menu paket, *voucher* komisi, laporan pemesanan *room rental*, laporan perubahan pemesanan *room rental*, laporan pembatalan pemesanan *room rental*, laporan pemesanan menu paket, laporan perubahan pemesanan menu paket, laporan pembatalan pemesanan menu paket, laporan pembayaran *room rental*, laporan pembayaran menu paket dan laporan komisi.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penulisan tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan cetak biru sistem informasi yang dapat memenuhi kebutuhan restoran dalam hal penyewaan ruangan.

Sedangkan manfaat yang didapat dari tugas akhir ini adalah agar dapat menjadikan acuan untuk melakukan pengembangan sistem.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan adalah SDLC (*System Development Life Cycle*) yang terdiri dari tahapan berikut:

1. Mengidentifikasi masalah, peluang, dan tujuan

Pada tahap ini, penulis mengidentifikasikan masalah dengan diagram *Ishikawa* atau *Fishbone*, menentukan peluang yang diharapkan melalui penggunaan sistem informasi komputerisasi serta mengatur urutan tugas dan memberikan dasar pengendalian pada faktor utama yang akan

mempengaruhi kemampuan sistem untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Menentukan syarat-syarat informasi

Pada tahapan ini, penulis akan melakukan analisis proses dengan *Data Flow Diagram (DFD)*, analisis dokumen keluaran dan analisis dokumen masukan.

Serta dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode:

- a. Sampling yaitu mengumpulkan data berupa laporan pemesanan penyewaan ruangan, nota perjanjian, daftar agenda ruangan serta dokumen yang berhubungan.
- b. Wawancara yaitu mengajukan beberapa pertanyaan langsung kepada bagian pemasaran mengenai proses penyewaan ruangan, pembayaran dan menu paket.
- c. Observasi yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap cara kerja di perusahaan dalam melakukan proses penyewaan ruangan, pembayaran,

3. Menganalisis kebutuhan sistem

Pada tahapan ini, analisis kebutuhan sistem meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional. Dalam analisis kebutuhan fungsional menggunakan narasi sedangkan untuk kebutuhan non fungsional menggunakan diagram PIECES.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan

Rancangan sistem yang akan dilakukan terdiri dari rancangan proses dengan *Data Flow Diagram (DFD)*, rancangan database dengan *Microsoft SQL Server 2012* yang akan digunakan sistem usulan dengan menggunakan teknik normalisasi, struktur tabel, dan hubungan antar tabel (*relationships*) dan rancangan output dengan aplikasi *Crystal Report*, serta rancangan input dan rancangan *user interface* dengan menggunakan *Microsoft Visual Basic 2012*.

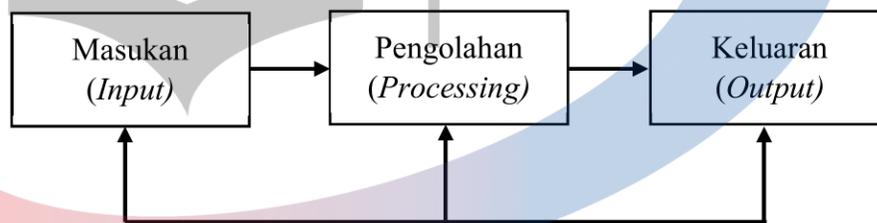
BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Sistem Informasi

2.1.1 Sistem

Sistem adalah suatu jaringan atau prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu [1].

Sistem dapat diartikan juga sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling teroganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain, dan terpadu [2].



Gambar 2. 1 Model Sistem

Gambar diatas menunjukkan bahwa sistem atau pendekatan sistem minimal harus mempunyai empat komponen, yakni masukan, pengolahan, keluaran, dan balikan atau control [2].

Sistem merupakan hubungan suatu unit dengan *unit-unit* lainnya yang saling berhubungan satu sama lainnya dan yang tidak dapat dipisahkan serta menuju satu kesatuan dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Apabila suatu unit macet atau terganggu, *unit* lainnya pun akan terganggu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan tersebut [3].

Secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang teroganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu [4].