

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang ini, media informasi telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan. Dalam kemajuan teknologi khususnya pada bidang *smarthphone* banyak memberikan keuntungan dan kemudahan informasi. Kebutuhan akan informasi sangatlah penting bagi masyarakat, salah satu media untuk mendapatkan informasi bagi masyarakat yaitu internet, di zaman modern ini internet sangatlah mudah diakses oleh masyarakat salah satunya menggunakan *smartphone*, dan tanpa terkecuali sampai pada *cafe – cafe* yang ingin memanfaatkan teknologi ini demi kepuasan pelanggan dan keuntungan pihak *cafe*. Dalam situasi seperti ini, membangun sistem informasi menjadi penting dan relevan. Mengumpulkan, mengelola, dan menganalisis informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan yang efektif. Dengan menggunakan sistem informasi yang baik di *cafe*, pemilik dan manajemen dapat memantau stok, mengawasi penjualan, mengatur jadwal karyawan, memahami preferensi pelanggan, dan mengoptimalkan proses lainnya [1].

Cafe Bojack merupakan salah satu tempat minum kopi yang ada di Kota Medan, yang lebih tepatnya berada di Jl. Pasar Baru No. 34, Kelurahan Titi Rantai, Kecamatan Medan Baru, Padang Bulan, Medan. *Cafe Bojack* buka dari pukul 10:00 sampai 23:00 WIB. Selain kopi ada pula menu lainnya, seperti menu makanan, *snack*, dan menu – menu lainnya. Namun *Cafe Bojack* sampai saat ini dalam sistem operasional terutama dibagian pemesanan, pembelian, persediaan dan pembayaran masih menggunakan pencatatan yang masih dilakukan dengan menggunakan media pena dan kertas tanpa menggunakan sistem komputerisasi sama sekali. Dalam menjalankan usahanya, pemilik *cafe* menemui beberapa permasalahan dalam proses pemesanan, pembelian, persediaan dan pembayaran. Pada kegiatan pemesanan, ketika pelanggan ingin memesan, pelayan sering sekali kewalahan dalam mengumpulkan data pelanggan. Dimana kertas yang sudah berisi pesanan pelanggan terjatuh dan tercecer pada saat ingin diberikan ke meja kasir untuk di proses, terutama pada saat ramai pengunjung sehingga membuat pelayan membutuhkan banyak waktu untuk memproses pesanan. Untuk proses pembelian dan persediaan bahan baku juga masih belum terkontrol dengan baik sehingga sebagian bahan persediaan ada yang menumpuk dan semua pencatatan pembelian dilakukan secara manual. Dimana setiap pencatatan laporan bulanan

membutuhkan waktu yang lama karena harus mengumpulkan lembaran-lembaran data transaksi pembelian bahan baku. Pada proses pembayaran, ketika pelanggan ini membayar pesanan, pelayan hanya membacakan dan menjumlahkan harga makanan yang dicatat dalam kertas. Namun pelanggan tidak mendapatkan nota pembayaran sehingga pemilik mengkhawatirkan jika terjadinya kesalahan terhadap pembayaran yang sengaja ditambah-tambah karena tidak adanya struk dan harga dari setiap item pesanan yang dipesan.

Melihat permasalahan yang ada di *Cafe Bojack* tentunya dibutuhkan suatu perubahan sistem kerja dengan menggunakan sistem informasi yang sangat membantu dalam menciptakan kegiatan operasional yang cepat dan akurat. Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengambil judul tugas akhir “**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Cafe berbasis Android pada Cafe Bojack**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang terdapat dalam *Cafe Bojack*, yaitu :

1. Masalah dalam pencatatan pembayaran yang masih dilakukan dengan cara dicatat pada kertas mengakibatkan pelayan kewalahan dan sering terjadi kesalahan dalam total transaksi penjualan.
2. Adanya kesulitan dalam mendapatkan dan menyajikan informasi pesanan, pembelian dan persediaan karena menggunakan kertas, mengakibatkan pembuatan laporan bulanan menjadi terkendala.
3. Pencatatan stok bahan baku masih dilakukan secara manual, mengakibatkan terjadi perbedaan jumlah bahan baku dengan laporan persediaan bahan baku.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan diatas, adapun tujuan dari penelitian adalah untuk menganalisa dan merancang sistem informasi operasional yang mencakup sistem pemesanan, pembelian, persediaan, dan pembayaran pada *Cafe Bojack*.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh pada penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini memberikan rancangan sistem yang dapat membantu programmer dalam mengembangkan fitur pencatatan pembayaran digital, menggantikan metode manual menggunakan kertas untuk mengurangi beban pelayan dan meminimalisir kesalahan dalam total transaksi penjualan.
2. Penelitian ini dapat memberikan rancangan sistem integrasi semua data pesanan, pembayaran, pembelian, dan persediaan dalam satu platform digital yang mudah diakses dan dikelola serta memudahkan dalam penyajian informasi secara real-time.
3. Penelitian ini menyajikan rancangan sistem pencatatan stok bahan baku yang otomatis dan terintegrasi, membantu programmer dalam mengembangkan fitur yang dapat memastikan kesesuaian antara jumlah bahan baku yang tersedia dengan laporan persediaan.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari laporan tugas akhir ini, yaitu :

1. Masukan (*input*) data terdiri dari data meja, data bahan baku, data resep, data menu, data pelanggan, data pesanan, data penambahan pesanan, data pembatalan pesanan, data pembayaran, data penyesuaian persediaan, data pembelian bahan baku.
2. Proses mencakup proses mengelola master, proses pengelolaan pesanan, proses pembayaran, proses laporan, dan proses pengelolaan persediaan.
3. Keluaran (*output*) data terdiri dari informasi menu, informasi pesanan, informasi penambahan pesanan, informasi pembatalan pesanan, struk pembayaran, laporan persediaan bahan baku, laporan pembelian bahan baku, laporan penggunaan bahan baku, dan laporan penyesuaian bahan baku.
4. Metodologi yang digunakan untuk perancangan sistem dalam penelitian ialah metode *Systems Development Life Cycle* (SDLC) atau Siklus Hidup Pengembangan Sistem.
5. Mendesain *prototype* tampilan antarmuka berbasis *android* menggunakan Figma dan database akan dirancang menggunakan *Microsoft SQL Server*.
6. Pembagian *user* pada penelitian ini terdiri dari:
 - a. Admin: *Home*, *Pesanan*, *Meja*, dan *Sidebar*, di mana *Sidebar* berisi *Riwayat Pesanan*, *Setting* (dengan sub-menu *Ganti Sandi* dan *Edit Profile*), serta *Logout*.

- b. Manajer: *Home*, *Persediaan*, dan *Sidebar*, dimana *Sidebar* berisi *Setting* (dengan sub-menu *Ganti Sandi* dan *Edit Profile*), dan *Logout*.
- c. *Chef*: *Home*, *Bahan Baku*, *Daftar Menu*, *Resep*, dimana *Sidebar* berisi *Pesanan*, *Setting* (dengan sub-menu *Ganti Sandi* dan *Edit Profile*), dan *Logout*.
- d. *Pelanggan*: *Home*, *Pesanan*, *Riwayat Pesanan*, dan *Meja*.



UNIVERSITAS
MIKROSKIL