

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dunia teknologi informasi, peranan komputer tidak dapat dipisahkan lagi dari dunia bisnis. Hal ini dikarenakan komputer memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan produktivitas dari usaha atau bisnis yang sedang dijalankan. Salah satu dari peranan tersebut adalah mengelola informasi baik untuk kepentingan internal maupun eksternal. Komputer dapat digunakan untuk mencatat dan mengelola semua transaksi pada sebuah toko. Dengan menggunakan komputer, semua transaksi disimpan dalam basis data (*database*) sehingga pencatatan transaksi dapat dilakukan dengan cepat tanpa menggunakan kertas atau buku, pencarian data juga dapat dilakukan dengan cepat dan penyusunan laporan juga dapat dilakukan dengan cepat dan akurat.

Mie Keriting Asiong merupakan salah satu toko atau restoran kecil yang menyajikan menu yang populer di kota Medan, yaitu mie pangsit. Awalnya toko hanya berlokasi di pasar Beruang, atau lebih tepatnya di jalan Madong Lubis Medan, namun saat ini toko telah melakukan ekspansi dengan membuka cabang baru di jalan S. Parman Medan. Selain menyediakan menu mie pangsit, toko juga menjual aneka menu lainnya, seperti nasi ayam, nasi lemak, bubur ciyongcuk, bakpao, roti, minuman dan cemilan lainnya. Sejak didirikan, semua kegiatan operasional di dalam toko dilakukan secara sederhana dan tertulis dengan menggunakan kertas dan buku. Apabila ada catatan yang tercecer, maka rekapitulasi transaksi menjadi tidak akurat dan pencarian data tidak dapat dilakukan dengan cepat.

Pelayanan di dalam toko dimulai dengan datangnya pelanggan untuk membeli makanan. Bagi pelanggan yang membeli dan membawa pulang pesannya (sistem *take away*), pelanggan akan mengantri dan langsung memesan kepada staf yang memasak mie. Kendala yang ditemukan pada sistem *take away* adalah tidak adanya sistem antrian yang jelas. Akibatnya pada saat jam ramai, semua pelanggan akan berdiri, berkerumun dan menunggu pesannya di depan lemari kaca dan kompor staf yang memasak mie pangsit. Semua pelanggan berharap pesannya

dibuat terlebih dahulu dan tidak dilupakan oleh staf yang memasak mie. Setelah pesannya selesai, pelanggan membawa pesanan dan membayar di kasir. Kendala yang ditemukan pada tahapan ini adalah pencatatan dan penghitungan tagihan yang masih dilakukan secara manual dengan menggunakan kalkulator. Akibatnya terdapat inefisiensi waktu dalam menghitung, dan tidak menutup kemungkinan adanya kesalahan yang terjadi akibat kesalahan staf (*human error*). Selanjutnya bagi pelanggan yang makan di tempat (sistem *dine in*), pelanggan akan langsung menempati meja yang kosong dan memesan makanan melalui pelayan yang menghampiri pelanggan. Pada tahapan ini juga terdapat masalah antrian karena ada kalanya staf yang memasak mie telat menyiapkan pesanan. Akibatnya adalah pelanggan menunggu terlalu lama di dalam toko dan meja tidak dapat digunakan oleh pelanggan lainnya. Setelah makanan disajikan dan pelanggan selesai menikmati makanan, kemudian pelanggan memanggil pelayan untuk mengambil tagihan (*bill*) dan membayar tagihan sebelum akhirnya meninggalkan toko. Kendala yang ditemukan pada tahapan ini juga sama dengan sistem *take away*, yaitu inefisiensi waktu dan adanya potensi *human error* dalam penghitungan tagihan. Selain itu, semua pencatatan penjualan masih dilakukan pada buku. Akibatnya rekapitulasi omset penjualan per bulan masih membutuhkan waktu, serta tidak terdapat laporan mengenai menu-menu apa saja yang terjual setiap periode.

Berdasarkan uraian dari berbagai permasalahan yang dihadapi oleh toko, maka penelitian dilakukan untuk merancang sebuah sistem yang dapat membantu kegiatan operasional toko dalam hal antrian pelanggan, pencatatan dan penghitungan tagihan, serta rekapitulasi omset penjualan per bulan. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk tugas akhir dengan judul **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Point of Sales (POS) pada Toko Mie Keriting Asiong”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, maka masalah-masalah yang dihadapi oleh toko adalah:

1. Toko tidak mempunyai sistem antrian pelanggan yang jelas pada sistem *take away* dan *dine in*. Akibatnya pada saat toko ramai, semua pelanggan akan berdiri,

berkerumun dan menunggu pesannya, sambil berharap pesannya dibuat terlebih dahulu dan tidak dilupakan oleh staf yang memasak mie.

2. Toko masih melakukan pencatatan tagihan dan penghitungan dengan menggunakan kalkulator. Akibatnya terdapat inefisiensi waktu dalam menghitung, dan tidak menutup kemungkinan adanya kesalahan yang terjadi akibat kesalahan staf (*human error*).
3. Semua pencatatan penjualan masih dilakukan pada buku. Akibatnya rekapitulasi omset penjualan per bulan masih membutuhkan waktu, dan tidak terdapat laporan mengenai menu-menu apa saja yang terjual setiap periode.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup pembahasan terhadap perangkat lunak yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

1. *Input* sistem terdiri dari *input* data *supplier*, bahan, menu makanan dan minuman, nomor meja, pembelian bahan, penjualan (*take away*), penjualan (*dine-in*) dan pengguna aplikasi.
2. Sistem dapat menampilkan antrian penjualan *take away* dan antrian penjualan *dine-in* pada bagian staf yang memasak mie (koki).
3. *Output* sistem terdiri laporan menu makanan dan minuman, laporan pembelian bahan, laporan penjualan per tanggal, laporan penjualan per menu, laporan omset penjualan per bulan, cetak bon tagihan (*take away*), cetak bon pesanan (*dine-in*) dan cetak bon tagihan (*dine-in*).
4. Perancangan sistem informasi dilakukan dengan menggunakan *software* Microsoft Visual Studio .NET 2012 dan perancangan *database* menggunakan Microsoft SQL Server 2012.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan pada penulisan tugas akhir ini adalah untuk menganalisis dan merancang sistem informasi POS pada toko Mie Keriting Asiong.

Manfaat yang didapat dari tugas akhir ini adalah adalah hasil analisis dan perancangan sistem informasi dalam laporan dapat dijadikan *prototype* untuk membangun sistem informasi yang telah terintegrasi, sehingga dapat membantu

menyelesaikan masalah antrian, penghitungan tagihan dan penyusunan laporan pada toko.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir ini adalah metodologi pengembangan sistem *System Development Life Cycle (SDLC)* atau juga dikenal sebagai Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SHPS) yang terdiri dari tahapan berikut:

1. Identifikasi masalah, peluang dan tujuan.

Proses yang dilakukan pada tahap awal adalah mengidentifikasi masalah, peluang, dan tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Masalah yang terdapat pada toko dianalisis dengan menggunakan diagram *fishbone*, kemudian melihat peluang dimana terdapat situasi yang menguntungkan jika sistem diimplementasikan, serta mengidentifikasi tujuan dari penggunaan sistem informasi.

2. Menentukan syarat-syarat informasi.

Pada tahapan ini, dimasukkan segala sesuatu yang menentukan syarat-syarat informasi untuk para pemakai yang terlibat. Proses-proses yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:

a. Mengidentifikasi gambaran umum toko, struktur organisasi, tugas dan tanggung jawab dari struktur organisasi yaitu: siapa (orang-orang yang terlibat), apa (kegiatan bisnis), dimana (lingkungan pekerjaan dilakukan), kapan (waktu), bagaimana (prosedur yang dijalankan) dari sistem berjalan.

b. Mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen keluaran dan masukan yang digunakan dalam sistem berjalan.

3. Menganalisis kebutuhan sistem.

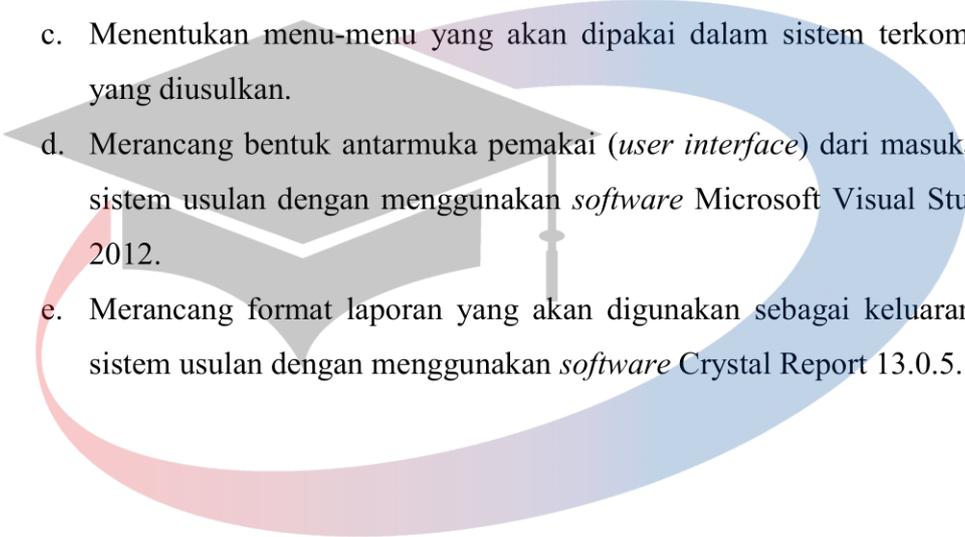
Proses-proses yang dilakukan pada tahapan ini adalah:

a. Melakukan analisis terhadap sistem berjalan dengan menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*.

b. Melakukan identifikasi kebutuhan sistem melalui narasi, dan kebutuhan non fungsional dengan menggunakan metode PIECES.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan.

Proses-proses yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:

- 
- a. Melakukan analisis terhadap sistem usulan dengan menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*.
 - b. Melakukan analisis kamus data yang akan digunakan dalam perancangan tabel dalam *database*.
 - b. Merancang basis data (*database*) yang akan digunakan oleh sistem usulan yang terdiri dari struktur tabel dan hubungan antar tabel (*relationship*) dengan menggunakan Microsoft SQL Server 2012.
 - c. Menentukan menu-menu yang akan dipakai dalam sistem terkomputerisasi yang diusulkan.
 - d. Merancang bentuk antarmuka pemakai (*user interface*) dari masukan (*input*) sistem usulan dengan menggunakan *software* Microsoft Visual Studio .NET 2012.
 - e. Merancang format laporan yang akan digunakan sebagai keluaran (*output*) sistem usulan dengan menggunakan *software* Crystal Report 13.0.5.

UNIVERSITAS MIKROSKIL