

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini hampir berkesinambungan dengan segala aktivitas manusia. Umumnya, orang menggunakan teknologi untuk kebutuhan pribadi atau untuk meningkatkan operasi bisnis. Tidak hanya perusahaan dan organisasi besar, penggunaan teknologi ini juga sudah mulai merambah bisnis kuliner seperti rumah makan, restoran dan bar.

Persaingan bisnis makanan yang semakin ketat, mendorong bisnis sejenis untuk terus berinovasi guna mempertahankan eksistensinya. Memenangkan persaingan tidak hanya bergantung pada modal dalam jumlah besar, tetapi juga pada kecepatan memberikan informasi yang diperlukan.

Teknologi internet adalah salah satu infrastruktur komunikasi yang paling penting dengan tingkat penerimaan yang luas. Akibatnya, penggunaan internet sebagai alat pendukung dan bahkan sebagai urat nadi bisnis menjadi semakin nyata keunggulannya. Salah satu tren yang menyertai bisnis dalam internet adalah *e-commerce*. Dengan menawarkan manfaat internet seperti layanan 24 jam, akses yang relatif murah dari segala arah, dan kemudahan lainnya, maka tidak mengherankan bahwa banyak bentuk bisnis dan perdagangan saat ini merambah ke dalam *e-commerce* dalam bentuk toko *online*.

Café Six Wings Pangkalpinang merupakan salah satu bentuk badan usaha yang ingin mendalami tren *e-commerce* ini. Dengan cara ini selain meningkatkan promosi juga akan meningkatkan nilai jual dan sistem penjualan yang terkomputerisasi akan lebih memudahkan proses pendataan bagi pihak Café Six Wings Pangkalpinang. Berdasarkan informasi di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul: **“Sistem Informasi Penjualan Makanan Pada Cafe Six Wings Pangkalpinang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi penjualan makanan berbasis web yang mendukung transaksi penjualan makanan pada Café Six Wings?
2. Metode apa yang digunakan pada Sistem Informasi Penjualan Makanan pada Café Six Wings?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka batasan masalah untuk penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi ini dibangun untuk pemesanan penjualan, pencarian menu makanan, tidak membahas mengenai pengembalian barang, dan tidak membahas tentang keamanan *website* dan jaringan.
2. Sistem informasi ini tidak membahas tentang proses pembayaran.
3. Sistem Informasi ini berbasis web menggunakan metode FAST.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, dengan adanya sistem informasi penjualan ini maka diharapkan dapat mendukung tercapainya manfaat dan tujuan sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan makanan berbasis web pada Café Six Wings Pangkalpinang.
2. Dapat menambah pemasukan tiap harinya dengan menggunakan sistem informasi penjualan & pemesanan secara *online*.
3. Dengan sistem informasi ini *customer* merasa dimudahkan dalam memesan & mencari menu makanan tanpa harus datang ke Café Six Wings.
4. Hasil analisis dan perancangan sistem informasi penjualan makanan dengan model FAST (*Framework For The Application Of System Thinking*).

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Untuk memudahkan pembahasan, rancangan sistem aplikasi ini secara keseluruhan dibagi menjadi lima bab dengan pokok pikiran sub bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan Latar Belakang secara umum, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Manfaat dan Tujuan Penulisan, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan sebagai gambaran umum dari keseluruhan bab.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan topik yang dibahas, teknik analisis yang digunakan, dan teori-teori yang berkaitan dengan bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai model pengembangan sistem yang menggunakan model *FAST*, metode pengembangan sistem yaitu metode berorientasi objek, dan alat pengembangan sistem yaitu UML (*Unified Modelling Language*) : *activity diagram*, *use case diagram*, *package diagram*, *class diagram*, *deployment diagram* dan *sequence diagram*.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memberikan gambaran singkat tentang sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang, analisis sistem yang sedang berjalan dan analisis proses pengembangan aplikasi yang meliputi Proses Bisnis, *Activity Diagram*, Analisa Keluaran, Analisa Masukan, Identifikasi Kebutuhan, *Use Case Diagram*, Deskripsi *Use Case*, *Package Diagram*, *Class Diagram*, *Deployment Diagram*, *Sequence Diagram*, *ERD (Entity Relationship Diagram)*, *Transformasi ERD ke LRS*, *LRS (Logical Record Structure)*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis membuat beberapa kesimpulan dan saran mengenai sistem yang sedang berjalan dan sistem yang akan dirancang.

