

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinamika persaingan bisnis dalam perkembangan dunia teknologi informasi yang semakin maju dan pesat dari waktu ke waktu sudah terasa dampaknya oleh sebagian besar masyarakat dari yang sederhana menjadi modern dan serba cepat sehingga berdampak pada perilaku informasi dalam segala bidang, baik bidang pendidikan, kesehatan, hiburan, sumber informasi, tenaga kerja dan dunia bisnis.

Teknologi informasi sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja dan mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk – produk pada layar handphone ataupun komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia.

Oleh karena itu penulis merancang sistem informasi yang bertujuan untuk membantu memperluas jangkauan pasar dan mempermudah proses penjualan dalam bisnis usaha yang dilakukan pada Ayam Geprek Bang Ijul. Penelitian ini menggunakan model FAST dan menggunakan *tools UML* metode penelitian menggunakan berorientasi objek. Maka dari itu berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengangkat sebuah tema penulisan Laporan Kuliah Praktek ini dengan judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN AYAM GEPREK BANG IJUL BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN MODEL FAST”

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah pada Ayam Geprek Bang Ijul yang penulis temukan :

1. Bagaimana agar mempermudah Penjualan Ayam Geprek ?
2. Bagaimana proses pencatatan laporan harian, mingguan, bulanan pada Usaha Ayam Geprek Bang Ijul ?

1.3 Batasan Masalah

1. Sistem informasi menggunakan implementasi *website*.
2. Tidak membahas retur Makanan.
3. Tidak membahas *Supplier* bahan makanan.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1. Mempermudah mengelola data transaksi penjualan pada Ayam Geprek Bang Ijul.
2. Menghasilkan sebuah sistem informasi data transaksi penjualan pada Ayam Geprek Bang Ijul.

1.5 Metode Penelitian

1. Model Pengembangan *FAST*

Model pengembangan *Fast* merupakan model pengembangan sistem berurutan yang melalui tahapan penyelidikan awal, analisis masalah, analisis kebutuhan, desain logis, analisis keputusan, pelaksanaan dan tahap dukungan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sub tahapan analisa sistem dan desain sistem.

2. Metode Berorientasi Objek

Metode berorientasi objek dimana didalam metode ini terdapat *class object*, *method*, dan atribut yang berkaitan dengan sistem informasi yang akan dibuat pada Ayam Geprek Bang Ijul.

3. *Tools* UML

Alat bantu yang digunakan adalah alat *Tools Unified Modelling Language* (UML) yang terdiri dari beberapa diagram komponen untuk membantu dalam menganalisa dan merancang sistem yaitu: *Activity Diagram*, *Package Diagram*, *Use Case Diagram*, *Diagram Sequence*, *Class Diagram*, dan *Deployment*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi definisi dan pengertian dari penjualan dan pengertian dari sistem dan informasi dan berisi tentang metodologi pengembangan sistem UML, definisi *software* dan pengembangan perangkat lunak

BAB III ORGANISASI

Pada Bab ini menguraikan tentang sejarah organisasi, struktur organisasi, tugas dan wewenang setiap bagian organisasi dan proses bisnis.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini merupakan inti dari penelitian di Ayam Geprek Bang Ijul dimana di dalam bab ini, menjelaskan secara rinci tentang lokasi penelitian, yang terdiri dari struktur organisasi tugas dan wewenang, dan menjelaskan secara detail analisa proses bisnis yang meliputi analisa kebutuhan, *activity diagram*, analisa masukan, analisa keluaran, *use case diagram*, deskripsi *use case*, perancangan sistem berupa *entity Relationship Diagram (ERD)*, *ERD* ke *Logical record structure (LRS)*, tabel spesifikasi basis data, *class diagram*, *sequence diagram* serta rancangan layar.

BAB V PENUTUP

Bagian ini merupakan bagian terakhir yang akan menjelaskan kesimpulan dan saran dari penelitian penulis di Ayam Geprek Bang Ijul.