

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era Revolusi Industri 4.0 telah memasuki Indonesia seiring dengan peluncuran *Roadmap "Making Indonesia 4.0"* oleh Kementerian Perindustrian dengan salah satu inisiatif lintas sektornya, yakni pembangunan infrastruktur digital. Revolusi industri 4.0 ini ditandai dengan kemunculan superkomputer, robot pintar dan banyak hal lainnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini tidak bisa dipungkiri telah mengubah dunia. Hal ini telah membuat pola baru dalam dunia bisnis. Pada Era ini besarnya sebuah perusahaan tidak menjadi jaminan, namun kelincihan perusahaan menjadi kunci keberhasilan meraih prestasi dan kesuksesan dengan cepat.

Pada saat ini Pasgar Cafe masih menggunakan sistem konvensional untuk pemesanan makanan atau minuman dimana pelayan menggunakan pena dan kertas sebagai media untuk mencatat pesanan dari pelanggan. Pelaku bisnis cafe ini harus mempunyai suatu strategi berupa pelayanan yang berbeda dengan pelaku bisnis yang lain, sehingga dapat selalu diingat oleh pengunjung cafe tersebut. Untuk itu pelaku bisnis cafe ini dapat memanfaatkan teknologi yang dapat membantu mempercepat proses kinerja, dan memberikan suatu perbedaan yang dapat menarik perhatian pengunjung. Oleh sebab itu dengan menerapkan teknologi yang berkembang saat ini kedalam sistem pemesanan cafe diharapkan dapat mengontrol kegiatan-kegiatan proses pemesanan untuk meminimalisir kesalahan.

Dengan menerapkan perkembangan teknologi di Era Revolusi Industri 4.0, penulis merancang sebuah website yang dapat menampilkan menu pada Pasgar Café yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA PASGAR CAFE DENGAN PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MENGGUNAKAN FRAMEWORK**

CODEIGNITER". Aplikasi ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah di atas dan memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan makanan yang sesuai dengan yang diharapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat beberapa rumusan masalah yang akan penulis bahas pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pasgar *Cafe* Dengan Pengembangan Perangkat Lunak Menggunakan *Framework Codeigniter* ?
2. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pasgar *Cafe* Dengan Pengembangan Perangkat Lunak Menggunakan *Framework Codeigniter* ?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari topik yang diambil, penulis membuat beberapa batasan masalah. Pembatasan sistem tersebut dijelaskan di bawah ini :

1. Aplikasi ini membahas pembuatan aplikasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pasgar *Cafe* Dengan Pengembangan Perangkat Lunak Menggunakan *Framework Codeigniter*.
2. Aplikasi ini hanya berjalan pada browser.
3. Tidak membahas tentang keamanan (*security*) didalam aplikasi yang dibuat.
4. Database yang digunakan dalam perancangan aplikasi sistem ini menggunakan MySQL.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latarbelakang dan batasan masalah, penelitian ini memiliki beberapa tujuan, Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya adalah :

1. Merancang dan membangun aplikasi penjualan untuk meningkatkan penjualan cafe.
2. Menampilkan berbagai jenis barang dan harga dalam bentuk kategori yang akan memberikan gambaran tentang barang secara dekat.
3. Mempermudah pembeli untuk mendapatkan pesanan yang diinginkan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Sistem yang digunakan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

1. Sebagai peningkatan atau penyempurnaan sarana dan prasarana yang telah ada sehingga dapat meningkatkan kinerja karyawan.
2. Agar unggul dalam persaingan dengan cafe lainnya.
3. Dapat menerapkan perkembangan evolusi industri 4.0
4. Membuat penulis menjadi tahu bagaimana merancang dan menganalisa Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pasgar *Cafe* Dengan Pengembangan Perangkat Lunak Menggunakan *Framework Codeigniter*.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapum penulisan sistematika ini terdiri dari beberapa bab. Uraian berikut ini adalah uraian singkat mengenai bab-bab tersebut :

BAB I

PENDAHULUAN

BAB ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II

LANDASAN TEORI

BAB ini berisi Konsep dasar sistem, Konsep dasar informasi, Konsep dasar sistem informasi, Sistem

informasi pengelolaan, analisa dan perancangan sistem dengan metodologi berorientasi objek, perangkat lunak yang digunakan, analisa berorientasi objek, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *package diagram*, perancangan berorientasi objek, XAMPP, SQL, dan Codeigniter.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

BAB ini berisi bahan dan alat, model dan perancangan penelitian, langkah-langkah dalam penelitian, metode penelitian yang akan digunakan serta analisa hasil sementara dalam penelitian.

BAB IV

PEMBAHASAN

BAB ini berisi tentang tinjauan organisasi, uraian prosedur, analisa proses (*Activity Diagram*), analisa keluaran, analisa masukan, identifikasi kebutuhan, *package diagram*, *use case diagram*, dan deskripsi *use case*. Sedangkan rancangan sistem berisi tentang *class diagram*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, dan spesifikasi basis data. Rancangan antar muka yang terdiri dari rancangan keluaran, rancangan masukan, rancangan dialog layar dan *sequence diagram*.

BAB V

PENUTUP

BAB ini kesimpulan dari hasil analisa dan perancangan sistem serta saran yang dapat dilakukan untuk menghasilkan sistem yang cepat, tepat, akurat dan optimal dalam meningkatkan kinerja yang lebih baik.