

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kafe James Bond adalah kafe yang beralamatkan di Jl. Laksda P. Sudarjo, Mantung, Kec. Belinyu, Kab. Bangka Prov. Kepulauan Bangka Belitung. Kafe ini terletak di sisi utara pulau Bangka, Kafe ini diisi oleh 4 orang karyawan. Di Kafe ini para pelayan atau karyawan sering kesusahan dalam mencatat setiap pesanan atau pembayaran karena masih menggunakan *system* manual yaitu masih menggunakan buku tulis. Maka dari itu penulis mendapat ide guna memudahkan pekerjaan para karyawan, yaitu dengan menggunakan sistem pemesanan dan pembayaran berbasis *website*. Sistem ini dinilai penulis sangat efektif di aplikasikan di Kafe James Bond.

Kenapa sangat efektif? Karena sistem ini dibuat secara *private* atau pribadi sehingga tidak dapat diwakilkan oleh orang lain, dan juga sistem ini dinilai penulis sangat mudah digunakan, jadi bisa langsung *ter-input* datanya ke komputer Kafe tanpa melakukan penulisan ulang di buku.

Solusi dari gambaran masalah yang telah dijelaskan diatas adalah dengan membuat sebuah sistem pemesanan dan pembayaran berbasis *website* di Kafe.

Permasalahan diatas mendorong penulis untuk membuat sebuah penelitian dengan judul “***SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PEMBAYARAN BERBASIS WEBSITE DI KAFE JAMES BOND.***”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah penelitian yang telah diuraikan di latar belakang, berikut ini rumusan masalahnya :

1. Bagaimana membuat sistem yang nantinya memudahkan karyawan dalam memudahkan menulis pemesanan dan pembayaran di Kafe?
2. Bagaimana cara agar data pemesanan dan pembayaran berbasis *website* tidak mudah rusak?
3. Bagaimana data pemesanan dan pembayaran berbasis *website* bisa langsung terdata di komputer Kafe yang berada di kasir, tanpa melakukan input ulang?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang akan di teliti pada rumusan masalah diatas, maka perlu melakukan pembatasan masalah, pembatasan masalah dimaksud agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, jelas serta tidak terlalu luas. Dengan demikian masalah yang diteliti dapat dipahami dengan mudah dan terhindar kesalah pahaman tentang masalah yang diteliti.

1. Pada sistem ini membahas tentang pemesanan dan pembayaran *customer*.
2. Sistem ini membahas tentang proses pemesanan dan pembayaran *customer*
3. Membuat laporan keseluruhan bulanan.
4. Sistem yang dibangun tidak membahas pembatalan pemesanan.
5. Sistem yang dibangun tidak membahas pengembalian uang apabila transaksi telah terjadi.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Manfaat dan tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Manfaat

Dengan dibuatnya sistem pemesanan dan pembayaran berbasis *website* di Kafe James Bond semoga bisa mempermudah pemesanan dan pembayaran di Kafe tersebut serta dapat mengurangi beban dari karyawan yang harus meng-*input* ulang.

1.4.2 Tujuan

1. Memudahkan dalam pemesanan dan pembayaran.
2. Memudahkan karyawan dalam melakukan penginputan pesanan karena tidak melakukannya dengan cara manual, melainkan menggunakan aplikasi berbasis *web*.

1.5 Metodologi Penelitian.

1.5.1 Metode Penelitian

1.5.1.1 Metode Berorientasi Objek

Metode analisis yang memeriksa kebutuhan kelas dan objek dalam ruang lingkup permasalahan bertujuan untuk membangun struktur dari suatu perangkat lunak dari beberapa objek. Metode ini bisa dijadikan pendekatan pada suatu masalah yang memberikan struktur sistem atau perangkat lunak sebagai komunikasi antar pengguna dengan sistem.

1.5.1.2 Model FAST

Penerapan model FAST (*Framework for the Application of System Thinking*) dalam penelitian penjualan kavling memiliki dapat memberikan kemudahan dan efektifitas dalam penelitian. Penelitian akan dilaksanakan dalam 6 tahap yang bertujuan untuk mendapatkan solusi yang lebih tepat untuk memecahkan masalah.

Metode ini memiliki 6 tahap yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Definisi Lengkap (*Scope Definition*).
2. Analisis Permasalahan (*Problem Analysis*).
3. Analisis Kebutuhan (*Requirements Analysis*).
4. Desain Logis (*Logical Design*).
5. Analisis Keputusan (*Decision Analysis*).
6. Desain Fisik dan Integrasi (*Physical Design and Integration*)

Tahapan terdiri dari, yaitu :

a. Definisi Lingkup (*Scope Definition*)

Tahap ini merupakan langkah awal dalam proses perancangan sistem informasi. Dalam tahap scope definition didefinisikan ruang lingkup dari sistem informasi persediaan barang.[1]

b. Analisis Permasalahan (*Problem Analysis*)

Analisa masalah dilakukan untuk pendefinisikan lingkup dan masalah dalam pengembangan sistem informasi.[1]

c. Analisis Kebutuhan (*Requirements Analysis*)

Analisa kebutuhan adalah menentukan kebutuhan sistem apa saja yang dibutuhkan pada sistem informasi, yaitu kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem.[1]

d. Desain Logis (*Logical Design*)

Metode perancangan yang menggunakan metode perancangan berorientasi objek dengan menggunakan UML (Unified Modelling Language) sebagai alat bantu perancangan.[1]

e. Analisis Keputusan (*Decision Analysis*)

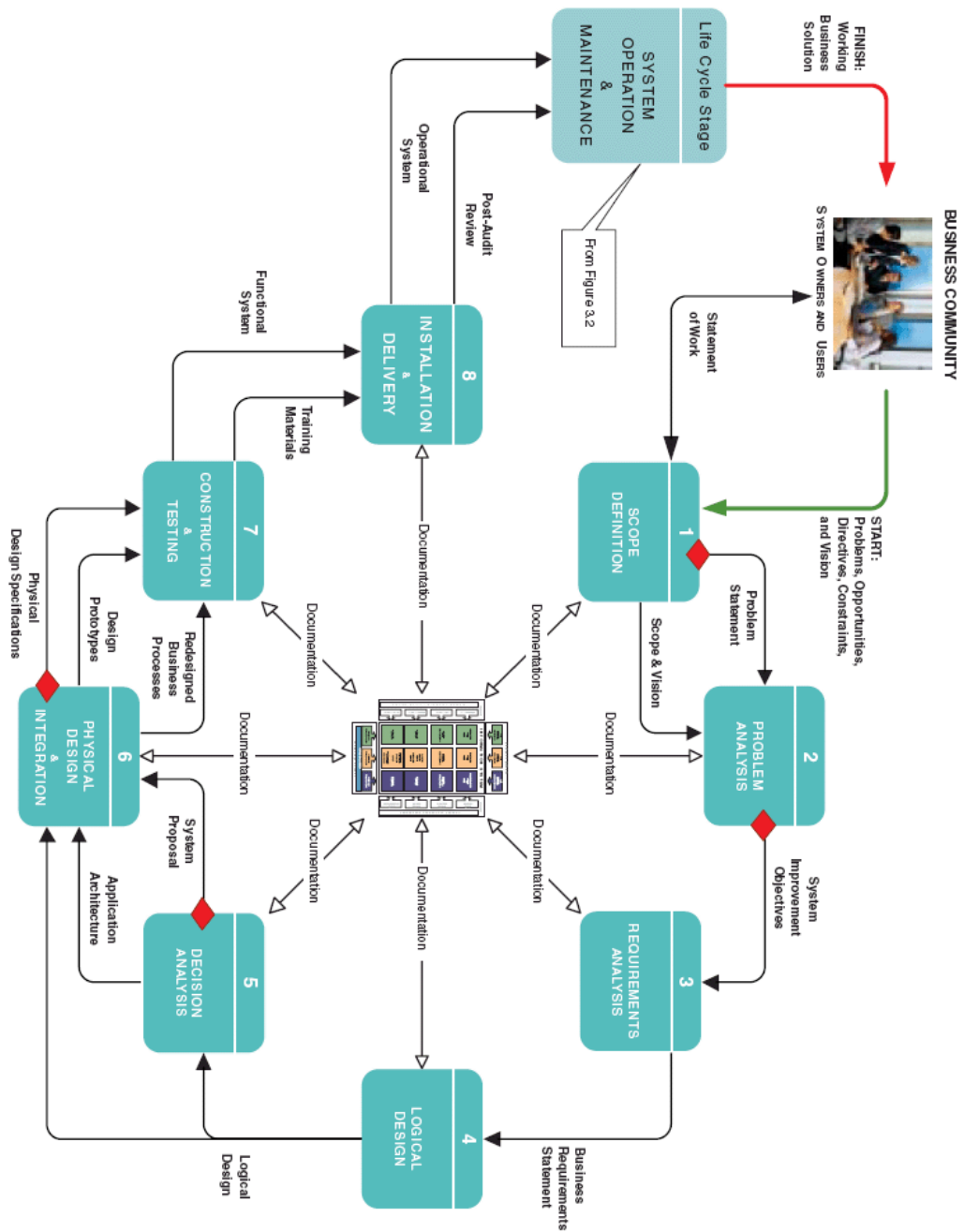
Tahapan Analisis Keputusan (*Decision Analysis*) merupakan tahapan yang mempertimbangkan kandidat – kandidat dari solusi yang ada. Dengan mengidentifikasi, dan menganalisa kandidat solusi, kandidat solusi yang telah dipilih akan diambil dan diimplementasikan ke dalam sistem sebagai solusi dari

permasalahan dan kebutuhan yang telah didefinisikan pada tahap sebelumnya.[1]

f. Desain Fisik dan Integrasi (*Physical Design and Integration*)

Dalam tahap ini kebutuhan bisnis akan ditransformasikan ke dalam bentuk desain fisik (*Physical Desain*) yang nantinya akan digunakan sebagai bentuk panduan desain sistem. Desain fisik mempresentasikan solusi permasalahan dalam bentuk yang lebih spesifik.[1]





Gambar 1.1 Tahapan Model FAST (<https://www.slideshare.net/>)

1.5.1.3 *Unified Modeling Language (UML) sebagai Tools*

UML merupakan singkatan dari “*Unified Modelling Language*” yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi UML yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem *software*. Saat ini UML sudah menjadi bahasa standar dalam penulisan *blue print software*.

Dalam suatu proses pengembangan *software*, analisa dan rancangan telah merupakan terminologi yang sangat tua. Pada saat masalah ditelusuri dan spesifikasi dinegoisasikan, dapat dikatakan kita berada pada tahap rancangan. Merancang adalah menemukan suatu cara untuk menyelesaikan masalah, salah satu *tool/* model untuk merancang pengembangan *software* yang berbasis *object oriented* adalah UML. Obyek dalam, *software analysis & design*” adalah sesuatu berupa konsep (*concept*), benda (*thing*), dan sesuatu yang membedakannya dengan lingkungannya. Secara sederhana obyek adalah mobil, manusia, alarm dan lain-lainnya. Tapi obyek dapat pula merupakan sesuatu yang abstrak yang hidup didalam sistem seperti *table, database, event* dan *system messages*. Obyek dikenali dari keadaannya dan juga operasinya. Sebagai contoh sebuah mobil dikenali dari warnanya, bentuknya, sedangkan manusia dari suaranya. Ciri-ciri ini yang akan membedakan obyek tersebut dari obyek lainnya.

Alasan mengapa saat ini pendekatan dalam pengembangan *software* dengan *Object-oriented*, pertama adalah *scalability* dimana obyek lebih mudah dipakai untuk menggambarkan sistem yang besar dan kompleks. Kedua *dynamic modeling*, adalah dapat dipakai untuk permodelan sistem *dinamis* dan *real time*.

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, *use case diagram* juga dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya.

b. *Activity Diagram*

Activity diagram atau diagram aktivitas yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem.

c. *Class Diagram*

Class diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. Jadi diagram ini dapat memberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupun relasi-relasi yang terdapat pada sistem tersebut.