# BAB I PENDAHULUAN

#  Latar Belakang

Warong kopi(warkop) atau cafe sekarang sudah sangat menjamur di kota- kota besar sampai kota kecil bahkan didesa sekarang juga ada, sering berkembangnya cafe menjadi tempat yang sering dicari untuk berkumpul atau bermain game bersama teman. Semakin menjamurnya usaha cafe, membuat pengelola cafe harus memutar otak untuk membuat perhatian konsumen agar tertarik berkunjung.

Victorius adalah sebuah cafe yang berada di Jl. Kemakmuran No. 81 Rt. 06 Rw.03 Ds. Kedungmaling Kec. Sooko Kab.Mojokerto. Cafe ini menyediakan makanan dan minum dengan harga yang terjangkau.Cafe Victorius masih belum memiliki aplikasi sistem informasi. Dengan memiliki sebuah aplikasi, Cafe akan mudah untuk melayani transaksi dan mengelola. Seperti melayani transaksi pemesanan, mengelolala jadwal shift, mengelola laporan keuangan.

Pada cafe Victorius proses melayani pemesananan kurang efisien karna masih manual mengunakan kalkulator akan memakan waktu lama dalam menghitung pembayaran sehinga memperlama proses pembayaran, Mengelola laporan penjualan masih mengunakan kertas sehinga membutuhkan waktu lama untuk mendata dan ada kemungkinan bisa salah dalam mendata laporan keuangan.

Menurut penelitian terdahulu (Yahya Dwi Wijaya, Muna Wardah Astuti, 2017)

Perancangan suatu media sistem informasi berbasis web mengenai suatu objek dapat digunakan untuk memperkenalkan dan mempublikasikan objek tertentu

tersebut kepada masyarakat maupun hanya sebagai pemermudah suatu pekerjaan.Sedangkan penelitian terdahulu oleh (Gita Oktaviani, 2019) Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan.Dan menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Abdul Kadir, 2014) Peranan sistem informasi dalam suatu organisasi tidak diragukan lagi. Dukungannya dapat membuat sebuah perusahaan memiliki keunggulan kompetitif, yang berarti bahwa suatu perusahaan dapat bersaing dengan perusahaan lain dengan mempergunakan sistem informasi.

Setelah mengetahui berbagai masalah yang dihadapi perusahaan maka dengan itu dibuatlah “SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KASIR PADA CAFE VICTORIUS BERBASIS WEB GUNA MEMPERMUDAH PELAPORAN PENJUALAN” dengan dibuatkan sistem dihrapkan bisa mempermudah cafe dalam mengelola berbagai data transaksi pemesanan, pengelolaan stok yang berisi nama menu,harga modal, harga jual,stock harian, dan tangal untuk penjualan stock hari ini , pelaporan penjualan hanya terdapat beberapa fitur yaitu laporan penjualan, pendapatan, pengembalian, stock.

#  Rumusan Masalah

Bagamana cara untuk membuat sebuah sistem informasi pengelolaan kasir pada Cafe Victorius berbasis web guna mempermudah transaksi pemesanan dan pelaporan penjualan ?.

#  Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah membuat aplikasi sistem informasi pengelolaan kasir pada Cafe Victorius berbasis web guna mempermudah pelaporan penjualan bagi cafe victorius dengan mengunakan sebuah web dengan bahasa pemograman PHP dan Untuk mempermudah para karyawan dalam memanejemen di Victorius Café dalam hal efesiensi waktu, mempermudah transaksi penjualan dan pembayaran, membuat laporan penjualan.

#  Batasan Masalah

1. Sistem ini berbasis website dengan bahasa pemrograman php dan dbms mysql.
2. Ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan adalah transaksi pemesanan, pengelolaan stok yang berisi nama menu,harga modal, harga jual,stock harian, dan tangal untuk penjualan stock hari ini , pelaporan penjualan hanya terdapat beberapa fitur yaitu laporan penjualan, pendapatan, pengembalian, stock.
3. Pengguna sistem ini adalah pemilik, admin, kasir.

#  Manfaat Penelitian

Berdasarkan manfaat yang diharapkan memiliki

 Manfaat langsung atau tidak langsung. Manfaat ini adalah:

A. Bagi Cafe

 Dengan perancangan dari Sitem Informasi ini diharapkan dapat mempermudah kinerja karyawan dalam melayani pembeli serta mempermudah pemilik dalam melihat laporan keuagan. mempermudah kasir melakukan transaksi secara efisien.

B. Bagi penulis

Dapat memberikan wawasan baru tentang permasalahan yang di teliti, sehingga mampu menjelaskan gambaran baik secara umum maupun secara terperinci.

#  Metodologi Penelitian

## Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat dilakukan disebuah cafe Victorius yang berada di Jl. Kemakmuran No. 81 Rt. 06 Rw.03 Ds. Kedungmaling Kec. Sooko Kab.Mojokerto.

Waktu penelitian dimulai pada ;

Tabel 1.1 Waktu penelitian

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tahapan | Bulan I | Bulan II | Bulan III | Bulan IV | Bulan V | Bulan VI |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Perencanaan |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Analisa |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Desain  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Implementasi  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

## Bahan Dan Alat Penelitian

Alat dan bahan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

A. Bahan

Bahan yang dipakai untuk penelitian adalah hasil observasi dan wawancara berupa form harga menu, form aturan cafe, form jadwal shit. Dengan mengamati sumber tempat penjualan serta bertanya- tanya langsung dengan pihak bersangkutan.

B. Alat

Alat yang dipakai adalah :

 A. Perangkat Keras

 - Laptop

 - Prosesor :Intel®Core™ i7

 - RAM : 8GB

 - Memory : 1TB + 128gb

 B. Perangkat Lunak

 - Teks Editor : Visual StudioCode, Microsof Word 2016

 - Penjelajah Situs : Google Chrome, Microsoft Edge

 - Bahasa Pemrogram : PHP

 - Framework : CodeIgniter (CI)

 - Web Server Lokal : XAMPP

 - Apliakasi : power design 6, SAP.PowerDesigner.v16.6

# Alur penelitian

Metodologi penelitian bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang ada

secara terstruktur.



Gambar 1.2 Alur penelitian

## Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data penulis melakukan dengan mengunakan metode sebagai berikut:

**1. Metode Obsevasi**

Dalam metode ini, penulis menganalisis dan mengumpulkan informasi secara langsung tentang masalah yang ada dengan mengamati sumber usaha untuk mendapatkan kondisi saat ini.

**2. Metode Wawancara**

Metode ini untuk memberikan informasi untuk mendukung pembuatan laporan, bertanya langsung kepada pemangku kepentingan dan untuk membuat informasi tentang masalah yang akan dikumpulkan sehingga dapat memperoleh informasi tersebut.

**3. Metode Studi Pustaka**

Selain observasi dan wawancara, juga melakukan penelusuran literatur, termasuk cara mencari dan mengumpulkan informasi dari berbagai website, majalah, dan artikel tentang konsep yang akan dibuat.

## Analisa Data

Berdasarkan informasi yang sudah dikumpulkan penulis melakukan analisa mengunakan metode sebab akibat.

## Prosedur Penelitian

Prorose yang akan digunakan metodologi *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan tahapan sebagai berikut:

* 1. **Tahap Perencanaan**

Peneliti akan mengunakan observasi dan wawancara tehadap pemilik dan pegawai agar mendapatkan sebuah ide untuk perencanaan membuat sistem pada perusahaan.

* 1. **Tahap Analisis**

Peneliti melakukan analisis terhadap kendala yang dialami perusahaan serta pegawai mengunakan metode observasi dan wawancara.

* 1. **Tahap Desain**

Pengembangan system dilakukan dengan cara mengecek hasil anlasis.Kemudian penulis membuat sebuah desain untuk membagun sebuah aplikasi.

* 1. **Tahap Implementsi**

Pada tahap ini penulis membuat aplikasi berdasarkan desain yang dibuat. Pengembangan aplikasi ini akan berjalan dari awal hingga siap menjalankan aplikasi. Dari fungsi yang dibutuhkan hingga tampilan.

#  Metodologi Penelitian

 Laporan proposal TA terdapat 5 bab, antara lain :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Penjelasan suatu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian , metodologi penelitian.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Menjelaskan mengenai teori dasar serta kajian penelitian.

**BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Menjelaskan tentang perancangan perangkat lunak sistem yang dibuat yang mencakup analisa dan perancangan.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Memaparkan dan menganalisa permasalahan , usulan pemecahan masalah, desain dan hasilnya.

 **BAB V : PENUTUP**

Menjelaskan mengenai Diskusikan temuan akhir dan rekomendasi berdasarkan pengalaman lapangan untuk lebih meningkatkan metode pengujian..