

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memberi kesempatan untuk setiap orang dalam mengakses informasi dengan sangat cepat serta ikut memudahkan setiap orang dalam melakukan komunikasi dimanapun mereka berada [1]. Informasi yang disajikan dapat dimuat di dalam platform seperti situs web, perangkat lunak dan lain-lain. Komponen yang berisikan informasi tadi saling terikat dan terhubung dalam sebuah sistem yang sering disebut sebagai Sistem Informasi [2].

Penerapan sistem informasi bagi sebuah organisasi atau tempat usaha biasanya berupa pembangunan sebuah sumber informasi guna mendapatkan keuntungan yang lebih. Sistem informasi dapat memberi dukungan baik dari sisi manajemen keuangan sampai dengan pada pengelolaan *order* pelanggan. Sebagai contoh penerapan sistem informasi bagi organisasi atau tempat usaha adalah dengan adanya sebuah *website* promosi yang berisikan informasi bisnis perusahaan tersebut ataupun penggunaan *website* yang memungkinkan konsumen dapat melakukan transaksi hanya dengan bermodalkan internet dimana hal ini sering disebut sebagai *e-commerce*. Hal tersebut menjadikan organisasi atau tempat usaha dapat menjangkau pelanggan atau konsumen dari wilayah yang jauh melalui sebuah *website*. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa sistem informasi dapat memberi pengaruh yang besar untuk lingkungan sebuah organisasi atau tempat usaha. Sistem informasi bagi sebuah organisasi atau tempat usaha terbukti dapat memberi keuntungan dari sisi ekonomi, kualitas lingkungan sosial maupun manajemen sebuah organisasi atau tempat usaha [3].

Kafe X ialah sebuah *coffee shop* yang terletak di Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Kafe X merupakan tempat untuk menikmati kopi dengan santai sekaligus menjadi *coworking space* untuk berbagai kegiatan. *Coworking space* merupakan lingkungan yang dimanfaatkan untuk kerja

bersama dari berbagai jenis pekerjaan atau profesi yang berbeda [4].

Adapun kafe X merupakan tempat usaha yang dipilih oleh penulis dimana inovasi teknologi berupa penggunaan sistem informasi masih belum digunakan dalam menghadapi masalah yang seringkali muncul sehingga berpengaruh terhadap pengelolaan bisnis atau tempat usaha pada kafe X. Masalah-masalah tersebut misalnya pada saat melakukan transaksi seringkali terjadi kesalahan pada saat perhitungan, penggunaan diskon yang tidak memenuhi syarat tapi masih bisa didapatkan oleh pembeli, tidak adanya pembatalan pesanan atau *refund* jika pesanan tidak sesuai dengan keinginan pembeli, penggunaan bahan baku yang kurang efektif sehingga mengakibatkan kerugian bagi tempat usaha, pengelolaan produk yang kurang teratur, pengelolaan cabang yang masih belum ada, serta tidak adanya laporan dari hasil pendapatan bulanan dan tahunan. Beberapa masalah tersebut menjadi alasan bagi penulis untuk memilih kafe X sebagai studi penelitian.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi serta didukung oleh sistem informasi maka diharapkan kafe X dapat dikelola secara efektif dan efisien. Untuk itu penulis mengangkat studi kasus penelitian yakni Pembangunan Sistem Informasi Kafe Berbasis Android Studi Kasus Kafe X. Aplikasi yang akan dibangun nantinya akan berjalan pada platform Android dengan berbagai fitur yang mempermudah pengguna Aplikasi Sistem Informasi Kafe X untuk menangani masalah-masalah yang dihadapi oleh kafe X seperti pengelolaan transaksi menggunakan diskon maupun *refund*, pengelolaan produk, pengelolaan cabang, pengelolaan pengguna, pengelolaan ketersediaan bahan baku, pengelolaan diskon serta untuk laporan pendapatan yang informatif. Penulis berharap nantinya aplikasi yang telah dibuat dapat sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan oleh pemilik usaha kafe X.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diperoleh rumusan masalah yakni bagaimana cara membangun sistem informasi yang bisa mengelola transaksi, mengelola *refund*, mengelola produk, mengelola pengguna, mengelola cabang, mengelola diskon, mengelola bahan baku, serta menampilkan laporan pendapatan bulanan dan tahunan pada kafe X?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang bisa ditentukan pada Aplikasi Sistem Informasi Kafe X yakni sebagai berikut:

1. Transaksi pembayaran pada aplikasi dilakukan secara tunai.
2. *Output* laporan pendapatan hanya bisa dilihat di dalam aplikasi.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari Pembangunan Sistem Informasi Kafe Berbasis Android Studi Kasus Kafe X ialah membangun suatu sistem informasi yang bisa mengelola transaksi, mengelola *refund*, mengelola produk, mengelola pengguna, mengelola cabang, mengelola diskon, mengelola bahan baku, serta menampilkan laporan pendapatan bulanan dan tahunan pada kafe X.

1.5. Metode Penelitian

1. Wawancara

Pada tahap ini, penulis melakukan sesi tanya jawab dengan pemilik kafe X. Tahap ini berguna untuk mengambil data, informasi, serta spesifikasi fitur yang dibutuhkan dalam membangun suatu sistem informasi.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data berupa metode guna mendukung penelitian yang diambil dari berbagai sumber seperti internet, jurnal dan buku.

3. Observasi

Pada tahap ini, penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kafe X seperti keadaan kafe, proses transaksi dan lain-lain. Hal ini dilakukan peneliti agar dapat mengetahui gambaran dari sistem informasi yang ingin dibangun.

4. Pengumpulan Dokumen

Pada tahap ini, dokumen yang digunakan oleh kafe X dalam proses bisnisnya dikumpulkan seperti nota pembelian oleh konsumen sampai dengan pada nota penjualan bulanan dan tahunan.

5. Analisis Perangkat Lunak

Pada tahap ini, analisis dilakukan terhadap basis data yang akan

digunakan, fungsi yang akan dihadirkan pada aplikasi, pembagian fungsi aplikasi berdasarkan jabatan pengguna, *framework* yang digunakan untuk membangun aplikasi sampai pada proses bisnis kafe X yang terdapat pada aplikasi.

6. Perancangan Perangkat Lunak

Pada tahap ini, dilakukan perancangan terhadap desain antarmuka serta arsitektur dari sistem informasi yang akan dibangun.

7. Pengkodean Perangkat Lunak

Pada tahap ini, aplikasi akan dibangun dengan melakukan pengkodean terhadap program yang nantinya berupa sistem informasi yang berjalan pada perangkat Android.

8. Pengujian Perangkat Lunak

Pada tahap ini, semua fungsi yang terdapat pada aplikasi akan diuji dimana pengujian dilakukan oleh pengguna.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penulisan tugas akhir yang dibuat oleh penulis yakni sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan terhadap latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan Pembangunan Aplikasi Sistem Informasi Kafe Berbasis Android Studi Kasus Kafe X, dan metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam mengerjakan tugas akhir beserta dengan sistematika penulisannya.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tinjauan terhadap beberapa penelitian terdahulu yang masih berhubungan dengan topik yang diangkat oleh penulis.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan konsep dan teori-teori dalam melakukan perancangan serta pembangunan aplikasi yang dijadikan acuan atau pembanding oleh penulis dalam membuat suatu penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang kajian masalah terhadap sistem aplikasi serta perancangan aplikasi yang dibangun oleh penulis. Bab ini meliputi analisis terhadap sistem, penentuan lingkup masalah, perspektif produk, fungsi produk, kebutuhan antarmuka, dan perancangan sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisikan penjelasan terhadap cara penggunaan aplikasi yang menyangkut implementasi serta pengujian sistem informasi yang dibangun. Implementasi bertujuan untuk memberi deskripsi untuk bagian-bagian didalam suatu aplikasi. Sedangkan untuk pengujian sistem bertujuan dalam melakukan analisa apakah suatu aplikasi yang dibangun sudah memenuhi fungsi yang diinginkan.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan tentang kesimpulan dari penelitian serta beberapa saran yang didapatkan pada saat Pembangunan Aplikasi Sistem Informasi Kafe Berbasis Android Studi Kasus Kafe X.