# BAB I

# PENDAHULUAN

1. **Latar Belakang**

Persaingan antar dunia bisnis merupakan hal yang tidak asing lagi pada zaman sekarang ini. Seperti yang telah kita ketahui sekarang ini, banyak sekali bermunculan usaha bisnis restoran yang menyediakan berbagai pelayanan guna memberikan pelayanan yang memuaskan untuk palanggannya, sehingga pengguna bisa merasa nyaman dalam bertransaksi di restoran tersebut.

Pencatatan pemesanan pengguna, mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan tingkat kenyamanan bagi para pengguna atau konsumen, sistem pemesanan makanan dan sistem transaksi yang diterapkan tanpa menggunakan sistem komputerisasi atau dicatat secara manual menimbulkan ketidak efisienan bagi pegawai khususnya kasir dan *waiter*, setiap hari harus mencatat pemesanan makanan, mengecek ketersediaan stok makanan, hal seperti itu membutuhkan ketelitian dalam pencatatan pemesanan makanan

Untuk mempermudah pihak restoran menjalankan proses bisnisnya maka dibutuhkan bantuan dari sistem informasi guna menunjang *performance* dari pelayanan restoran tersebut agar proses operasional bisa berjalan lebih cepat, akurat dan lebih efisien dibandingkan jika tidak menggunakan sistem informasi. Sistem informasi yang dibutuhkan harus bisa memberikan laporan *performance* restoran dalam bentuk *report-report* yang datanya dapat dianalisa oleh pihak manajemen restoran untuk menyiapkan strategi bisnis jangka panjang, atau hanya untuk mengoreksi kekurang efektifanya menu makanan yang dijual, manajemen dapat memantau menu makanan apa saja yang banyak peminatnya dan yang sedikit peminatnya sehingga kedepannya dapat dilakukan tindakan dari data yang diperoleh.

Ketika menjalankan operasional restoran menggunakan cara manual pihak restoran menemui beberapa kendala seperti waktu yang dihabiskan oleh waiter untuk mencatat pesanan menu makanan yang relatif lama, dikarenakan waiter harus mencari menu makanan secara manual dan menuliskan kembali di nota pesanan menu makanan, kendala berikutnya ketika nota pesanan sampai kepada koki sering kali koki kesulitan membaca tulisan tangan waiter sehingga membuat waktu terbuang, kendala berikutnya ketika pelanggan melakukan *payment* dikasir, kasir membutuhkan waktu untuk mencari pesanan berdasarkan nomor meja dan membutuhkan waktu untuk mengkalkulasi total harga pesanan dan kasir kesulitan juga untuk menghitung jumlah uang kembalian pelanggan, kendala yang terakhir ketika pihak manajemen ingin mengetahui pendapatan restoran, pihak manajemen harus mengumpulkan nota penjualan dan mengkalkulasinya satu persatu, fakta tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1.

**Tabel 1.1** Tabel fakta masalah

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Pengguna | Proses | Masalah | Waktu (menit) |
| 1 | Waiter | Pencatatan menu makanan pelanggan secara manual (menggunakan pena dan kertas) | Kesulitan mencari menu yang disebutkan pelanggan dan Sering kali tulisan waiter tidak terbaca oleh koki | 5 sampai 10 |
| 2 | Kasir | Melakukan payment atas pesanan pelanggan | Kasir harus mencari pesanan dari meja pelanggan, dan harus menghitung kembalian secara manual | 4 sampai 7 |
| Membuat laporan penjualan harian untuk manajemen. | Laporan hanya berupa nominal, tidak merinci terhadap menu makanan yang terjual. | 10 sampai 30 |
| 3 | Manajemen | Melihat laporan harian, bulanan dan tahunan dari pendapatan café. | Ketidak praktisan saat mengumpulkan data yang berupa struk | 10 sampai 30 |

Pada penelitian dan pengembangan ini penulis akan mengembangkan aplikasi yang menggunakan sistem oprasi berbasis Android dikarenakan android adalah sistem oprasi yang *powerfull* dan *mobile* yang bisa dibawa *waiter* dengan mudah ketika pengguna ingin memesan orderan, jika dilihat dari segi biaya maka akan menghemat pihak restoran dibandingkan harus membeli sebuah *Personal computer*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka penulis memilih judul “Pengembangan Aplikasi Point of Sales menggunakan metode prototype” adanya pengembangan ini diharapkan dapat meudahkan pemilik dan pegawai restoran dalam melakukan transaksi jual beli dengan penggunanya secara cepat, akurat dan efisien.

1. **Perumusan Masalah**

Beberapa masalah yang timbul dalam pengembangan aplikasi ini antara lain :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat digunakan oleh kasir, yang dapat membantu proses transaksi?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu kasir dalam pembuatan laporan secara cepat dan akurat sehingga mencegah kebocoran dan kerugian bisnis?
3. **Maksud dan Tujuan Pengembangan**

Maksud dari pengembangan ini adalah untuk mengembangkan aplikasi Point of Sales dengan menggunakan metode prototype dalam proses pengembangannya. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi untuk membantu proses operasional restoran.
2. Memberikan solusi efisiensi waktu taking order dan keakuratan data pada saat transaksi.
3. Memberikan laporan yang akurat dari proses transaksi yang berguna sebagai data analisa manajemen restoran.
4. **Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi penjualan atau Point of Sales. Aplikasi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah operasional restoran mulai dari taking order, payment, sampai tahap reporting.

1. Taking Order fitur yang digunakan ketika waiter memilih pesanan-pesanan pelanggan yang terdapat pada database menu.
2. Payment adalah fitur yang digunakan ketika pelanggan melakukan pembayaran dari pesanan yang dibuat ketika taking order.
3. Reporting adalah fitur yang dapat memunculkan laporan dari transaksi yang sudah dilakukan restoran dalam kurun waktu yang dapat disesuaikan oleh pengguna aplikasi.
4. **Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**
5. Asumsi

Menurut Rahman (2013), dengan menggunakan aplikasi point of sales kita bisa memperoleh beberapa keuntungan dengan adanya nilai tambah (added value) yang bisa diberikan, antara lain:

* + 1. Peningkatan Kualitas

Kemudahan Peningkatan Kualitas Pelayanan. Dengan menggunakan aplikasi Point of Sales ini, Anda dapat dengan mudah menjalankan proses transaksi dengan cepat dan sistematis tentu sangat mendukung orientasi pelayanan usaha anda terhadap konsumen serta meningkatkan market interest.

* + 1. Peningkatan Citra Usaha

Setiap konsumen dan stakeholder yang terlibat akan memandang usaha anda sebagai sebuah computerized enterprise yang dikelola dengan baik dan profesional.

* + 1. Competitive Adventage

Penerapan teknologi informasi (TI) dapat meningkatkan daya saing UD. Bisnis restoran merupakan bisnis yang sangat ketat dan mengutamakan efisiensi waktu, terutama menghadapi era global market.

* + 1. Kemudahan Proses Controlling dan Pengambilan Keputusan

Proses controlling mudah dilakukan karena semua laporan dapat disediakan dengan cepat, sehingga mempermudah proses pengambilan keputusan baik secara kolektif maupun personal.

1. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan aplikasi Point of Sales ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

* + 1. Karena pada saat print out nota bayar menggunakan printer bluetooth, maka jarak maksimal antara device ponsel android dengan device printer bluetooth adalah kurang lebih 10 meter.
    2. Aplikasi Point of Sales ini hanya menggunakan database SQLite yang menyebabkan data hanya tersimpan didalam ponsel, jika pengguna menghapus aplikasi maka data master akan hilang.

1. **Kegunaan dan Manfaat Pengembangan**

Kegunaan penelitian ini adalah untuk membantu mempermudah operasional restoran dengan dikembangkannya aplikasi Point of Sales berbasis android ini. Adapun manfaat yang bisa kita ambil dari penelitian ini adalah:

1. Mempermudah operasional restoran dalam melakukan transaksi penjualan.
2. Mampu menghasilkan informasi total tagihan yang harus dibayar oleh pengguna secara cepat dan tepat.
3. Mempermudah pemilik atau manajemen restoran untuk mengetahui total hasil penjualannya tiap hari, tiap bulan, atau rentang waktu yang ditentukan sendiri.
4. **Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Pegembangan**

Dalam melakukan perancangan dan membuat aplikasi ponsel Point of Sales berbasis android ini hanya dibatasi dari segi sistem informasi atau program aplikasinya saja. Untuk semakin menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas, maka batasan masalah yang akan dibahas yaitu:berikut :

1. Aplikasi Point of Sales berbasis Android yang dibuat adalah aplikasi untuk penjualan restoran.
2. Aplikasi Point of Sales ini berfungsi sebagai pengganti kalkulator untuk menghitung total pembelian dari pengguna atau sebagai cash register user juga bisa mengatur jumlah ketersediaan atau stok.
3. Aplikasi Point of Sales berbasis Android ini mampu menghasilkan informasi berupa total pembelian dan penjualan tiap harinya, tiap bulannya, atau rentang waktu tertentu yang ditentukan sendiri oleh pemilik restoran.
4. Aplikasi Point of Sales berbasis Android ini dapat terintegerasi dengan printer bluetooth untuk mencetak nota penjualan.
5. Dalam pembuatan aplikasi mobile ini penulis menggunakan perangkat lunak Android Studio.
6. Aplikasi Point of Sales yang dikembangkan menggunakan ponsel berbasis android dan memiliki versi operating system versi 4 keatas.
7. **Definisi Istilah**

Pada penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang disebut, antara lain:

1. ***Point of Sales*** adalah aplikasi kasir dimana biasanya transaksi selesai.
2. ***Taking Order*** adalah proses pencatatan pesanan oleh waiter yang di pesan oleh pengguna.
3. **Android** adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux.