

# **BAB 1. PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan serta pertumbuhan ekonomi pada era globalisasi mengalami perubahan yang pesat. Hal ini ditandai dengan adanya banyak sektor usaha, salah satunya dibidang usaha makanan atau kuliner yang boleh dibilang tidak akan pernah mati karena akan selalu dicari oleh banyak orang untuk memenuhi kebutuhan tubuh mereka. Setiap pelaku usaha pasti menginginkan usahanya berkembang pesat, namun untuk mencapai keberhasilan tersebut, kegiatan-kegiatan haruslah didukung teknologi informasi agar kegiatan yang ada dapat berjalan secara efektif dan efisien selain itu dapat meningkatkan kinerja usaha tersebut.

Usaha kuliner ini banyak kita temukan salah satunya seperti Pujasera yaitu sebuah tempat makan yang menjadi pusat kuliner yang terdiri dari kedai-kedai yang menawarkan aneka makanan dan minuman yang variatif. Seperti contoh pada Pujasera Mastrip dalam proses penjualan dan pemesanannya masih menggunakan cara konvensional dimana kita biasanya melakukan pemesanan dan pembayaran pada masing-masing kedai dan setiap kedai memiliki pelayanan yang berbeda-beda terdapat kedai yang mengharuskan membayarkan sekaligus memesan dan juga terdapat kedai yang boleh melakukan pembayaran setelah konsumen selesai menikmati pesanan, tetapi seringkali pemilik kedai lupa jika terdapat konsumen yang belum membayar disaat kedai sedang ramai konsumen maka hal tersebut dapat merugikan pemilik kedai, serta pencatatan pembayaran dan pemesanan konsumen masih menggunakan nota/kertas yang dapat mengalami banyak kendala seperti hilangnya nota dan tidak terstrukturnya pencatatan pembayaran dan pemesanan sehingga nantinya saat pemilik kedai akan membuat laporan hasil penjualan akan mengalami kesulitan. Untuk itu dibutuhkan adanya teknologi informasi untuk membantu meningkatkan kinerja pada Pujasera Mastrip .

Dengan demikian solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dibuatlah aplikasi “SISTEM INFORMASI

MANAJEMEN PENJUALAN PADA PUSAT KULINER SERVICE (STUDI KASUS PUJASERA MASTRIP)” yang nantinya akan dapat meningkatkan pelayanan bagi konsumen dan pemilik kedai tidak akan mengalami kesulitan lagi karena dengan adanya sistem ini dapat meningkatkan kinerja pada pada Pusat Kuliner.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam laporan akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mempermudah penjualan antara pelanggan dan kedai dalam melakukan pemesanan dan pembayaran ?
2. Bagaimana cara menggantikan kertas/nota yang memiliki banyak kendala dan kesulitan dalam pencatatan maupun pembuatan laporan penjualan bagi pemilik kedai?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari sistem informasi manajemen penjualan pada pusat kuliner berbasis web service sebagai berikut :

1. Pembayaran terpusat pada kasir, dengan cara membeli saldo top-up dan melakukan transaksi non tunai pada masing-masing kedai beserta rekapan laporan masing-masing kedai ada pada kasir.
2. Menggunakan platform android untuk kedai dan pelanggan
3. Manajemen pertukaran data dilakukan melalui web service.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir sistem informasi manajemen penjualan pada pusat kuliner berbasis web service yaitu untuk menghasilkan sebuah sistem yang dapat meningkatkan pelayanan dengan manajemen penjualan yang baik bagi konsumen dan memudahkan pemilik kedai dalam melayani konsumen dan mengelola kedai.

## 1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan sistem informasi manajemen penjualan pada pusat kuliner berbasis web service, diantaranya :

1. Bagi pemilik kedai
  - a. Dengan adanya sistem tersebut memudahkan kedai dalam pencatatan pemesanan dan pembayaran
  - b. Tidak membutuhkan banyak waktu dan tenaga untuk membuat laporan hasil penjualan, karena akan mendapat laporan oleh sistem tanpa harus menghitung
2. Bagi konsumen
  - a. Dengan adanya sistem ini pelanggan akan lebih mudah untuk melakukan pembayaran dan pemesanan.
  - b. Jika konsumen lupa tidak membawa uang, tidak perlu khawatir karna pembayaran dilakukan dengan top up dengan mengisi saldo terlebih dahulu pada kasir