

# Sistem Aplikasi Administrasi Penjualan pada Rumah Makan

Yohana Ponto; Stefen R. A. Taroreh

## ABSTRAK

*Rumah makan yang menawarkan pelayanan optimal pada konsumen sebaiknya memiliki manajemen dalam melakukan proses pembayaran dan pengorderan makanan berbasis komputer. Berbagai macam cara sistem pengorderan yang dibuat oleh pemilik dalam menjalankan bisnis rumah makan antara lain dengan konsep pelayanan order makanan cepat saji atau dengan konsep makanan berjalan di ban berjalan sehingga pelanggan perlu menggunakan kecepatan tangan dalam mengambil makanan akan menjadi masalah bila tidak di kendalikan dalam sebuah sistem. Untuk itulah maka penelitian ini mengangkat permasalahan bagaimana sistem aplikasi administrasi penjualan pada rumah makan untuk efisiensi pelayanan dan administrasi .*

*Penelitian dengan judul Sistem Aplikasi Administrasi Penjualan pada Rumah Makan ini bertujuan adalah supaya mendapatkan sistem yang bisa memperlancar proses pelayanan dan pengendalian bisnis rumah makan, maka untuk itu di analisis kebutuhan sistem secara umum yang terjadi dirumah makan, dirancang sistem menggunakan bantuan use case diagram, data flow diagram dan sebuah aplikasi yang dapat membantu rumah makan mulai dari menerima pesanan sampai pembayaran.*

*Hasil perancangan penelitian ini adalah berupa penentuan fungsi sistem, model data, aliran data, dan antramuka yang diperlukan. Hasil dari penelitian ini juga berupa aplikasi yang menyediakan menu pesanan beserta meja yang memesan juga sistem pembayaran atau tagihan untuk pelanggan.*

Kata kunci : sistem, rumah makan, pelayanan, komputer

## Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini dunia teknologi dan informasi perkembangannya sangat pesat, khususnya dunia komputer. Komputer saat ini merupakan kebutuhan manusia di dalam melakukan berbagai kegiatan, ditambah dengan adanya teknologi informasi yang semakin berperan di dalam dunia pekerjaan. Dengan menggunakan piranti teknologi informasi yang tepat, maka akan dihasilkan informasi yang tepat dan akurat sesuai dengan kebutuhan sehingga keputusan dapat diambil dengan cepat. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin modern, banyak rumah

makan rumah makan yang menggunakan sistem komputer dalam pemesanan makanannya maupun pembayaran. Hal ini disebabkan karena metode ini dipandang lebih efektif dan efisien, yang mana akan mempengaruhi perilaku dari rumah makan tersebut baik dari segi manajemen maupun pemesanan, layanan informasi dan pembayaran yang diberikan.

Setiap rumah makan memiliki manajemen dalam melakukan proses pembayaran dan pengorderan makanan. Berbagai macam cara system pengorderan yang dibuat oleh pemilik dalam menjalankan bisnis rumah makan antara lain *Fast Food* dengan konsep pelayanan order makanan cepat saji, *All You Can Eat*

dengan konsep makanan berjalan di ban berjalan sehingga pelanggan perlu menggunakan kecepatan tangan dalam “menangkap” makanan.

Dewasa ini, bisnis rumah makan semakin diminati. Setiap rumah makan berusaha menyajikan sesuatu yang baru dan unik kepada pelanggannya. Banyak rumah makan yang berhasil menarik pelanggan, tetapi banyak pula yang gagal. Faktor penyebabnya selain menu makanan, yang kurang baik tetapi yang lebih penting adalah layanan (servis) yang diberikan. Pada rumah makan yang masih menggunakan cara serba manual, biasanya system kerja yang digunakan tidak efisien dan memerlukan banyak waktu. Selain itu, system kerja secara manual rentan terjadi kesalahan, sehingga dapat merugikan rumah makan. Dengan menggunakan system kerja manual, pengelola juga kesulitan untuk mengatur rumah makannya. Salah satu masalah yang muncul adalah pembayaran yang akan dilakukan oleh pelanggan sering tidak teradministrasi dengan baik sehingga laporan keuangan rumah makan juga tidak baik. Masalah penyediaan bahan mentah juga tidak teradministrasi. Seringkali pengelola restaurant kesulitan menentukan stok bahan mentah yang sesuai dengan kebutuhan sehingga menimbulkan kerugian. Untuk itu dibutuhkan suatu sistem yang dapat membantu pihak rumah makan untuk memberikan layanan yang lebih cepat dan lebih baik kepada pelanggan saat memesan dan membayar nota, yang pada saat yang sama memberikan kendali yang handal untuk manajemen rumah makan. Sistem yang dibutuhkan adalah sistem yang dapat mengantisipasi pemesanan makanan, penagihan pada konsumen dan administrasi rumah makan yang efisien. Untuk itulah maka saya mengangkat judul penelitian ini yaitu “Sistem Aplikasi Administrasi Penjualan pada Rumah Makan”.

### **Perumusan Masalah**

Bagaimana system aplikasi administrasi penjualan pada rumah makan untuk efisiensi pelayanan dan administrasi.

### **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah

- Mendapatkan system aplikasi administrasi penjualan pada rumah makan untuk efisiensi pelayanan dan administrasi.
- Mendapatkan sistem input pemesanan makanan dan penagihan.
- Mendapatkan system administrasi dan database keuangan.

### **Batasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

- Data yang diambil adalah data pemesanan dan tagihan
- Menggunakan *Data flow Diagram* untuk menganalisis aliran data pada sistem.
- Menggunakan *Entity Relationship Diagram* untuk menganalisis data dan hubungannya dalam merancang basis data system administrasi rumah makan.
- Bahasa pemrograman yang dipakai adalah Acces.
- Tidak melakukan analisis *feasibility study* terhadap sistem yang dibangun.
- Belum mengolah laporan laba rugi

### **Manfaat Penelitian**

- Memudahkan menginput, mengolah dan mengakses data dan informasi pemesanan dan penagihan secara cepat, tepat dan akurat.
- Memudahkan menginput, mengolah, mengakses data dan informasi daftar makanan yang ada

pada system secara cepat, tepat dan akurat.

- Memudahkan menginput, mengolah dan mengakses data dan informasi pegawai yang ada pada system secara cepat, tepat dan akurat.
- Memudahkan aktivitas dalam model aplikasi database administrasi rumah makan.

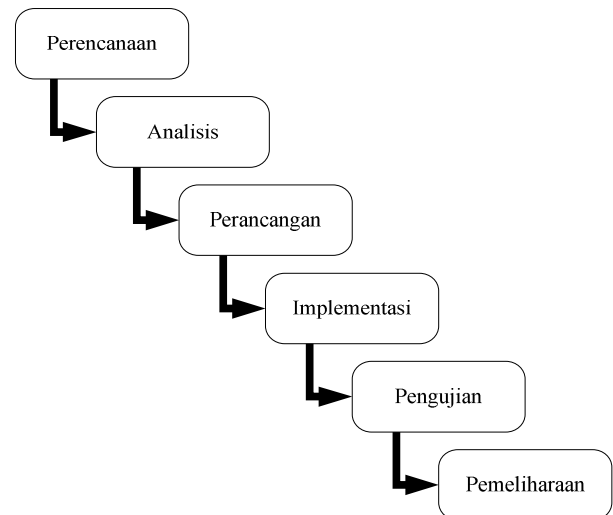
## LANDASAN TEORI

### Metode Pengembangan *System Development Life Cycle (SDLC)*

Pengembangan sistem informasi dan perangkat lunak dapat berarti menyusun sistem atau perangkat lunak yang benar-benar baru atau yang sering terjadi yaitu menyempurnakan dari yang telah ada. Secara umum, suatu sistem atau perangkat lunak perlu dikembangkan adalah karena alasan sebagai berikut.

1. Adanya permasalahan yang dijumpai pada sistem atau perangkat lunak yang lama.
2. Pertumbuhan organisasi.
3. Untuk meraih kesempatan-kesempatan.
4. Menyesuaikan diri dengan visi, misi, strategi organisasi yang baru.

Segala sesuatu yang akan dikembangkan seharusnya memiliki kerangka kerja, demikian juga dengan langkah-langkah pengembangan sistem. Banyak sekali metode pengembangan sistem yang telah diperkenalkan melalui buku-buku tentang pengembangan sistem namun pada dasarnya hampir semuanya mengikuti kerangka yang diperlihatkan gambar yang telah dilakukan sedikit perubahan oleh Adi Nugroho pada bukunya yang berjudul “Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi dengan Metode USDP” untuk lebih mengakomodasi pengembangan sistem berorientasi objek.



Gambar Kerangka Kerja Pengembangan Sistem (SDLC)

### Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan salah satu fungsi pemasaran yang sangat penting dan menentukan bagi perusahaan dalam mencapai tujuan perusahaan yaitu memperoleh laba untuk menjaga kelangsungan hidup perusahaan. Sebenarnya pengertian penjualan sangat luas

### Analisis Sistem

Analisis Sistem yang berjalan

Analisis system bertujuan untuk mengetahui jalannya system sehingga bisa di lakukan perancangan system dan mengimplementasikannya. Seperti pada sistem yang ada, pada saat proses pemesanan makanan dan minuman biasanya pelayan rumah makan atau restoran akan mencatat dan kemudian memberikan atau memberitahu pesanan tersebut pada bagian dapur dan juga pada kasir beserta informasi meja yang diduduki tamu.

Sehingga bila nantinya makanan akan diberikan pada tamu tidak terjadi kesalahan dalam melayani. Begitu juga dengan pembayaran tidak akan terjadi kesalahan di dalam penagihan pada tamu.

#### Analisis Kebutuhan Sistem

Tujuan dari analisis kebutuhan adalah memahami dengan benar kebutuhan dari sistem yang akan di buat. Pada tahap ini akan dilakukan analisis dalam membuat system rumah makan maka perlu dianalisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional :

##### 1. Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional adalah Kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan sistem. Pada sistem yang akan di rancang, memiliki fungsi masing-masing ialah :

- Input
- Pendataan admin atau pegawai yang bertanggungjawab pada sistem
- Pendataan penerimaan bahan
- Pendataan penerimaan produk
- Pendataan penerimaan inventaris
- Pendataan data master
- Input meja
- Input menu
- Proses

#### Proses penjualan baru

Sistem akan memberikan hak akses pada kasir melalui admin bila penjualan baru terjadi pada sistem

#### Proses nota baru

Sistem akan membuka nota baru bila ada tamu baru yang memesan makanan atau minuman dan terjadi proses pembayaran

#### Buka nota

Sistem akan membuka nota yang sudah ada untuk proses pembayaran  
Proses penjualan terakhir  
Sistem akan memberikan hak akses pada kasir melalui admin bila akan memproses lanjutan penjualan.

#### Nota baru

Sistem akan membuka nota baru bila ada tamu baru yang memesan makanan atau minuman dan terjadi proses pembayaran.

#### Buka nota

Sistem akan membuka nota yang sudah ada untuk proses pembayaran

Proses membuka sesi tertentu transaksi Siswa akan memberikan hak akses pada kasir melalui admin bila akan memproses lanjutan penjualan

#### Buka nota

Sistem akan membuka nota yang sudah ada untuk proses pembayaran

- Output
- Sistem dapat menampilkan
- Informasi penjualan per produk
- Informasi penjualan per nota
- Informasi penjualan harian
- Informasi penjualan produk

#### Kebutuhan Nonfungsional

Kebutuhan nonfungsional adalah kebutuhan yang menitikberatkan pada property perilaku yang dimiliki oleh sistem. Pada sistem yang akan di buat, perlu adanya operasional :

Menggunakan SO minimal Windows Xp

- Spesifikasi processor minimal laptop processor intel core
- Kebutuhan RAM 2 GB
- Kebutuhan HD 500 GB

#### Implementasi *Interface*

Desain *form interface* ini didasarkan pada Desain model antarmuka pada yang ada pada Bab 3.

#### Form Login

**Gambar Form Login**

Form yang disediakan untuk keamanan sistem, agar tidak dapat diakses oleh orang yang tidak berkepentingan.

### Form Utama

**Gambar Form Utama**

Tujuan dari form utama ini adalah pengguna dapat memilih sub menu apa yang akan diaktifkan.

Form utama dipakai sebagai tempat memilih menu yang diinginkan yang terdiri dari menu kasir, laporan, admin, logout dan keluar program.

### Form Sesi Penjualan

**Gambar Sesi Penjualan**

### KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian maka di dapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem ini dikembangkan untuk memudahkan proses transaksi penjualan rumah makan.
2. Berdasarkan analisa kebutuhan maka di dapat beberapa fungsi

untuk menunjang transaksi penjualan di rumah makan yaitu menggunakan system ini untuk memasukkan data pemesanan menu, terhubung dengan pencetakan nota pembayaran dan laporan.

3. Berdasarkan analisa maka di dapat system *database* dengan table diantaranya yaitu : Tabel detail penerimaan bahan, Tabel menu, Tabel detail penjualan, Tabel penjualan, Tabel admin, Tabel pemasok, Tabel penerimaan bahan, Tabel inventaris dan Tabel bahan.
4. *Database* dan *interface* yang dibuat agar bisa lebih efisien dan efektif pada saat transaksi sehingga tidak terjadi kesalahan pelayanan dan pembayaran.

### Saran

Untuk saran penulis melihat beberapa hal penting yang bisa saja dipertimbangan yaitu :

1. Sistem sebaiknya dapat diakses dan dirancang untuk aplikasi jaringan.
2. Sistem berbasis mobile sebaiknya di pertimbangkan untuk system ini.

### DAFTAR PUSTAKA

1. Jogiyanto., 2005, Analisis dan Disain Sistem, Penerbit Andi
2. Mc Leod Raymond Jr., Scell G d, 2004, Sistem Informasi Manajemen, Prentice Hall, New Jersey, (terjemahan)
3. Nugroho Widjajanto.(2001). Sistem Informasi Akuntansi. Jakarta : Erlangga
4. Pusat Bahasa, 2015, situs resmi Kamus Besar Bahasa Indonesia, <http://badanbahasa.kemdiknas.go.id>. Tanggal akses 30 agustus 2015 pada pukul 21.00.
5. Rosa., Shalahudin., 2011, Rekayasa Perangkat Lunak, Penerbit Modula, Bandung

6. Sipper & Bulfin Jr., 1997, Production Planning, Control, and Integrations, Mc Graw Hill
7. Supeni. 2009. Perancangan Sistem Penjualan. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta