Jistec Journal of Information Systems and Technology
ISSN 2830-6783

Sistem Informasi Transaksi dan Pelayanan pada Rumah Makan Simpang Tiga

Muhammad Abdul Jabbar [1], Fikri Akbar Falcata Winata[2], Ahmad Teguh Satria [3]

Teknologi Rekayasa Multimedia 1, Politeknik Mardira Indonesia 1, Teknologi Rekayasa Multimedia 2, Politeknik Mardira Indonesia 2, Teknologi Rekayasa Multimedia 3, Politeknik Mardira Indonesia 3

E-mail: jabbar@poltekmi.ac.id 1 fikri.akbar@poltekmi.ac.id.2, ateguh@poltekmi.ac.id 3

ARTICLE INFO
Received month dd, yyyy
Revised month dd, yyyy
Accepted month dd, yyyy

ABSTRCT

Simpang Tiga restaurant is one of the restaurants that provides a variety of typical Sundanese food menus, which is located in Cipinang Kec. Rajagaluh kab. majalengka, the service system at this restaurant is still relatively simple. Payment systems and services for consumers still use the help of cash registers that only issue receipt sheets.
Based on these needs, it will design an application in the form of a service system at Simpang Tiga restaurant using the Microsoft Visual Basic 6.0 programming language and Microsoft Access for making applications.
The method that the author uses in this study is a quantitative method because it better describes the problem in the form of a description of the relationship between variables, causal relationships, comparative relationships or associative relationships, and making application programs in restaurants as a service to consumers.

Keywords : Restaurant, Transaction and Service

ABSTRAK

Rumah makan simpang tiga merupakan salah satu rumah makan yang menyediakan berbagai menu makanan khas sunda, yang berada di cipinang kec. Rajagaluh kab. majalengka, sistem pelayanan di rumah makan ini masih tergolong sederhana. Sistem pembayaran serta pelayanan untuk konsumen masih menggunakan bantuan mesin kasir yang hanya mengeluarkan lembaran struk.
Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka akan merancang suatu aplikasi berupa sistem pelayanan pada rumah makan simpang tiga dengan menggunakan bahasa pemograman Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft Acces untuk pembuatan aplikasi.
Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif karena lebih menggambarkan masalah dalam bentuk keterangan hubungan antar variabel, hubungan sebab-akibat (causal), hubungan perbandingan (comparative) atau hubungan asosiatif, dan pembuatan program aplikasi pada rumah makan sebagai pelayanan terhadap konsumen.

Kata kunci : Rumah Makan, Transaksi dan Pelayanan

This is an open access article under the CC BY-SA license.

1) INTRODUCTION

Rumah Makan Simpang Tiga yang ada di wilayah Rajagaluh selalu ramai dikunjungi oleh konsumen. Para konsumen juga datang dari berbagai daerah di Rajagaluh , bahkan dari luar daerah Rajagaluh juga datang untuk mencoba menu yang disediakan. Namun kebanyakan sistem pelayanan di Rumah Makan yang ada masih tergolong sederhana. Sistem pembayaran serta pelayanan untuk konsumen masih menggunakan bantuan mesin kasir yang mengeluarkan lembaran struk, serta pelayanan untuk menentukan meja makan atau saung sering kali terhambat karena katidaktahuan petugas waiter, mesin kasir juga tidak dirancang untuk menyimpan data transaksi, maka total pembayaran dari struk-struk tersebut dicatat kembali pada sebuah buku yang akan dilaporkan kepada pimpinan.

Namun masalah yang terkadang timbul, petugas waiter sering kali tidak mengetahui meja makan atau saung mana saja yang belum terisi sehingga konsumen sering kali berputar-putar mencari meja makan atau saung yang kosong untuk di tempati, dan beberapa dari struk tersebut tercecer ataupun hilang sebelum

seluruhnya tercatat ke dalam buku laporan. Sedangkan pimpinan telah menganggarkan biaya dan bahan untuk penjualan setiap harinya. Akibatnya akan terjadi ketimpangan pada pelaporan yang tidak bisa dipertanggungjawabkan. Kondisi ini tentunya akan mengharuskan pimpinan setiap hari datang ke Rumah Makan untuk mengawasi proses pembayaran, pelayanan terhadap konsumen, sampai pengumpulan struk-struk tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penyusun mengambil judul :

"SISTEM INFORMASI TRANSAKSI DAN PELAYANAN PADA RUMAH MAKAN SIMPANG TIGA ".

2) METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah metode kuantitatif.

"Metode Kuantitatif lebih menggambarkan masalah dalam bentuk keterangan hubungan antar variabel, hubungan sebab-akibat (causal), hubungan perbandingan (comparative) atau hubungan asosiatif ".

"Metode penelitian kuantitatif yang tujuannya untuk mencari hubungan sebab akibat, korelasi evaluasi kegiatan atau program yang sifatnya objektif, terukur dan terbatas

Metode perancangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall yaitu memecah sebuah proyek berdasarkan aktifitas, untuk membuat perangkat lunak terlebih dahulu harus melakukan kegiatan tertentu, yaitu rekayasa sistem, analisis sistem, desain sistem, pengkodean (coding), pengujian dan pemeliharaan (maintenance).

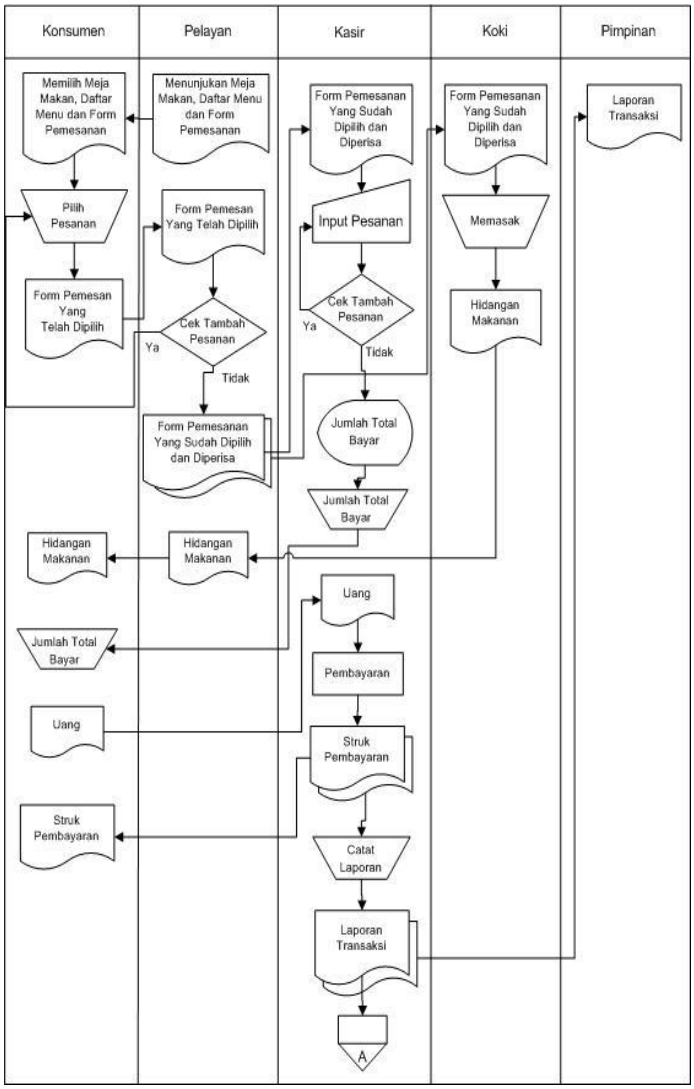
3) HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Sistem

Analisis sistem adalah menguraikan yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mendefinisikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

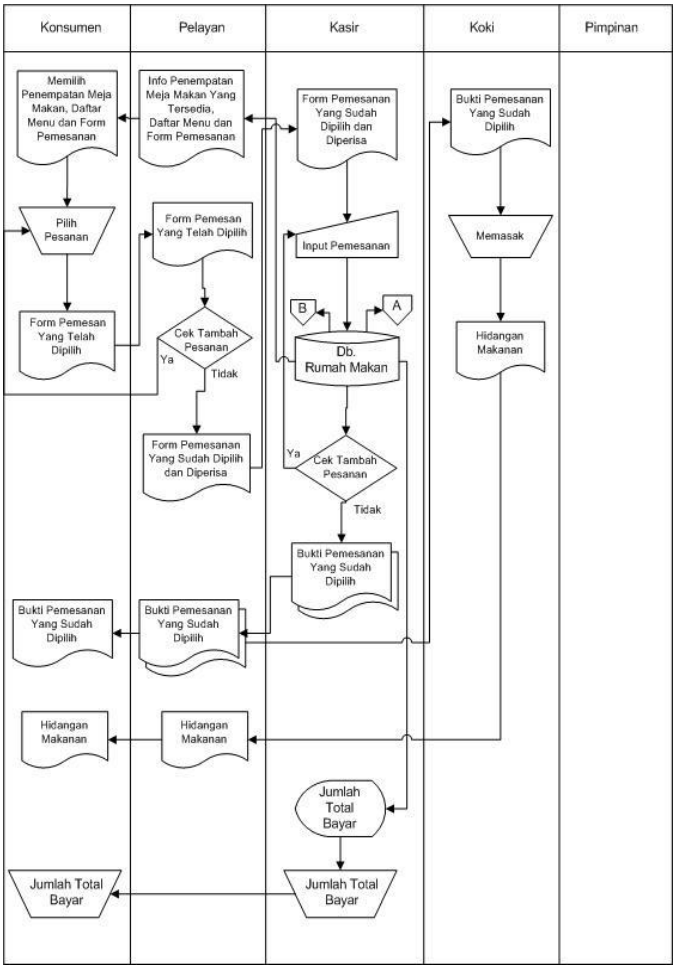
b. Analisis Sistem Berjalan

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian di lapangan yang dilakukan penulis di Rumah Makan Simpang Tiga dapat dilihat pada flowmap yang sedang berjalan berikut ini :



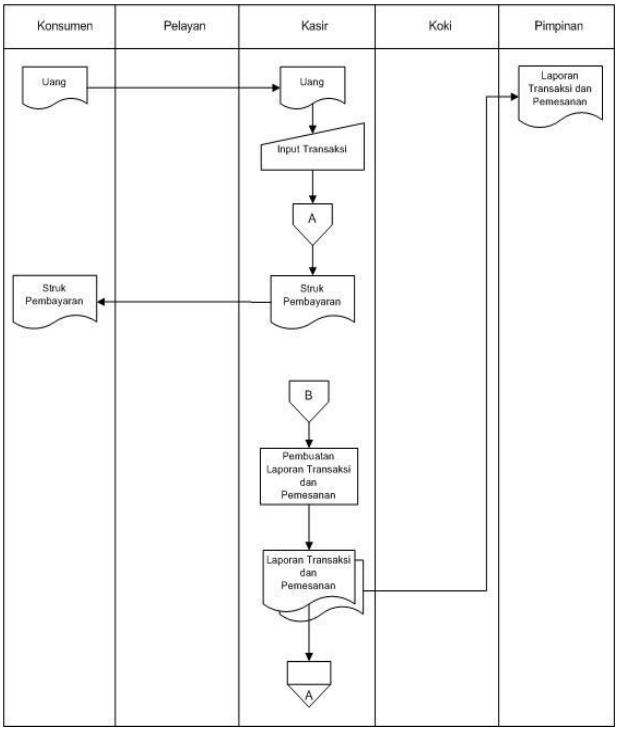
Gambar 1 Flowmap sistem yang sedang berjalan

c. Flowmap Sistem yang diajukan



Gambar 2 Flowmap Transaksi dan Pelayanan yang diajukan

d. Analisis transaksi dan pelayanan yang diajukan



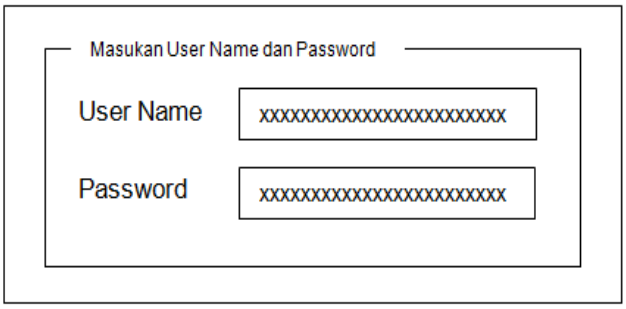
Gambar 5.2. Flowmap Transaksi dan Pelayanan yang diajukan

e. Perancangan Input

Input merupakan tahap awal dimulainya proses informasi. Data yang ada adalah hasil dari pengolahan yang dilakukan oleh suatu organisasi atau perusahaan, yang merupakan masukan untuk sistem informasi. Dengan demikian hasil dari sistem informasi tidak terlepas dari data yang diinputkan.

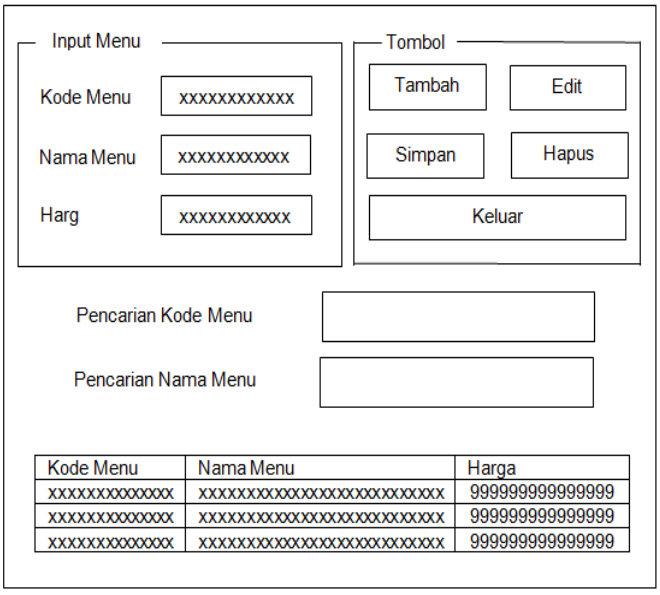
Dengan adanya perancangan input ini, penulis menampilkan rancangan tampilan layar untuk memudahkan proses pemasukkan data. Input data yang diperlukan dalam sistem informasi transaksi dan pelayanan di rumah makan Alam Kuring kota tasikmalaya adalah sebagai berikut :

1) Perancangan Input Login



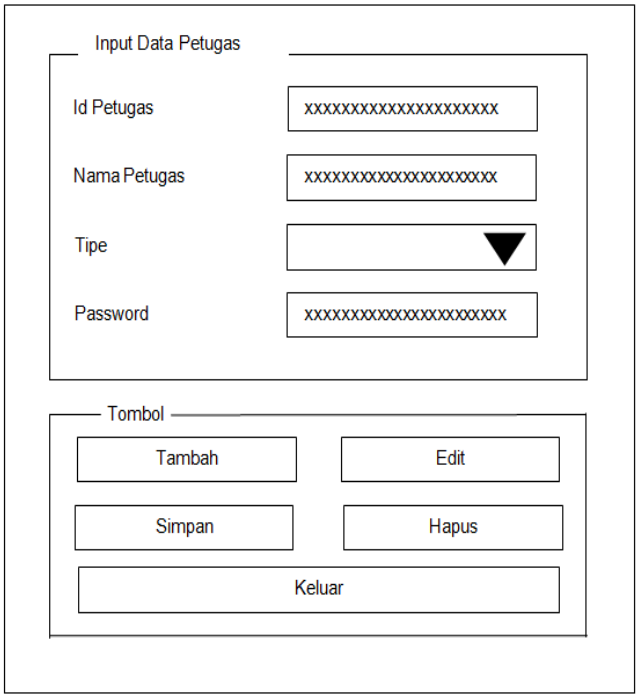
Gambar 4. Perancangan Input Login

2) Perancangan Input Menu



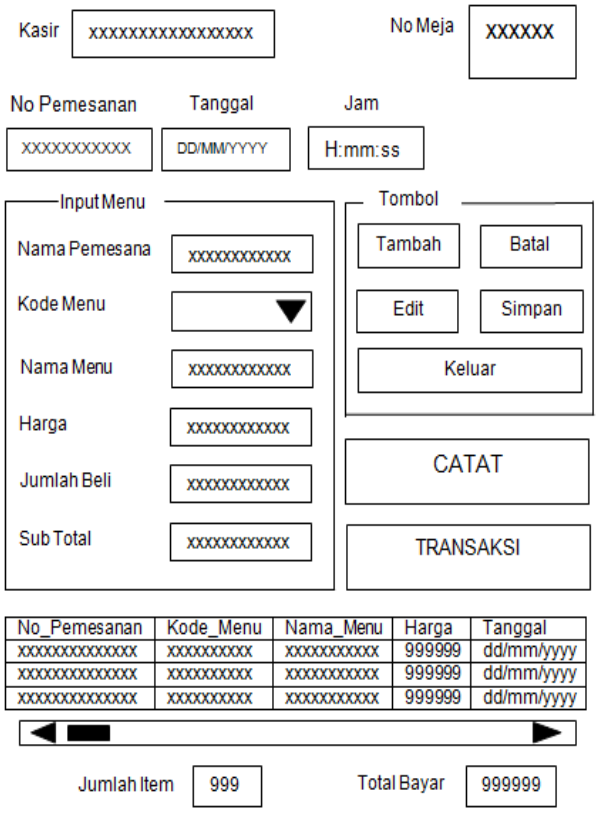
Gambar 5 Perancangan Input Menu

3) Perancangan Input Petugas



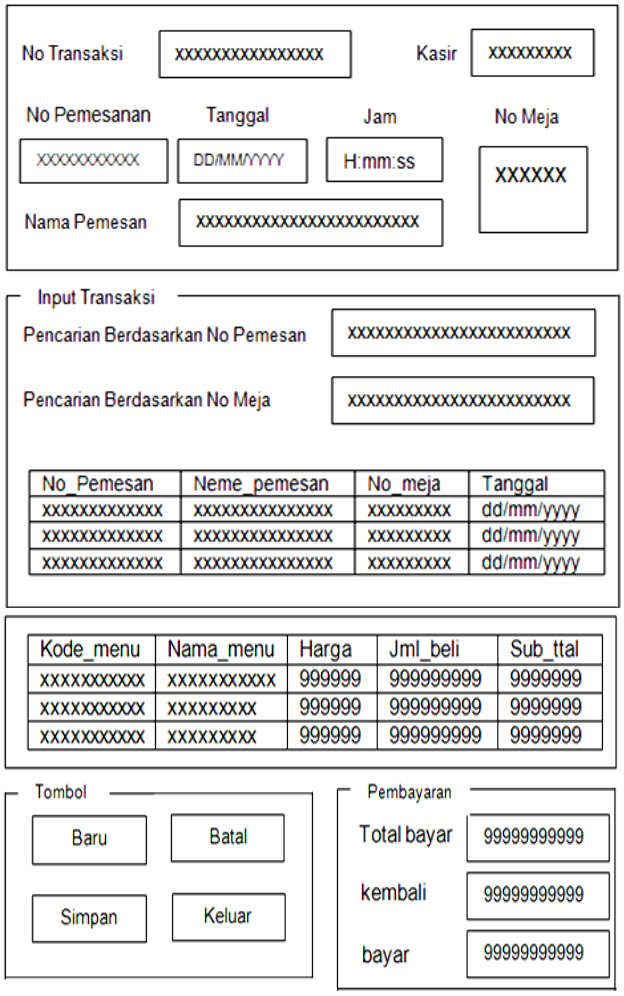
Gambar 6 Perancangan Input Petugas

4) Perancangan Input Pemesanan



Gambar 7 Perancangan Input Pemesanan

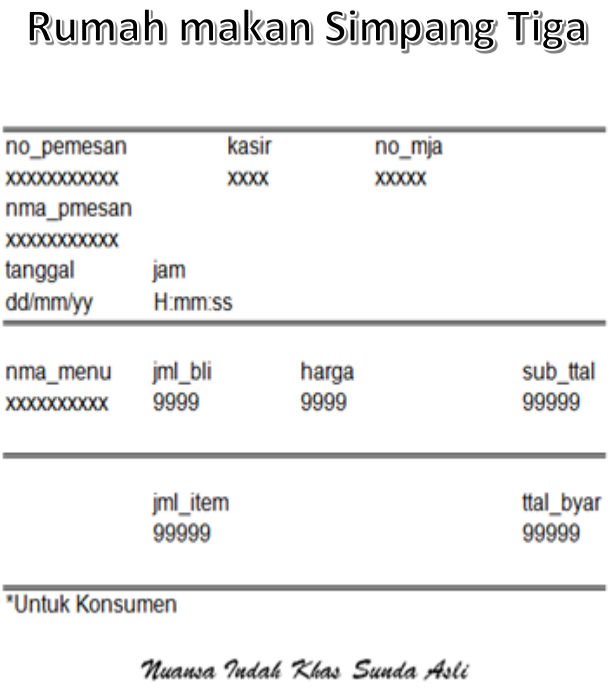
Perancangan Input Transaksi



Gambar 8 Perancangan Input Data Transaksi

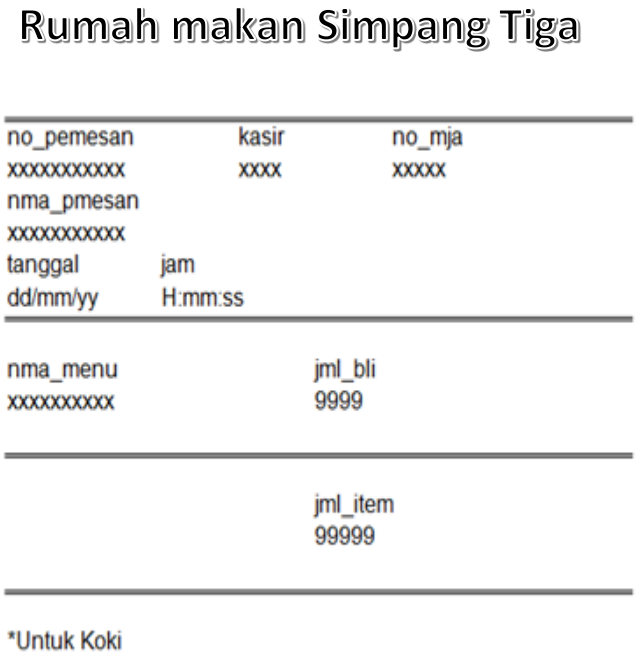
f. Perancangan Output

1) Laporan Data Pemesanan Untuk Konsumen



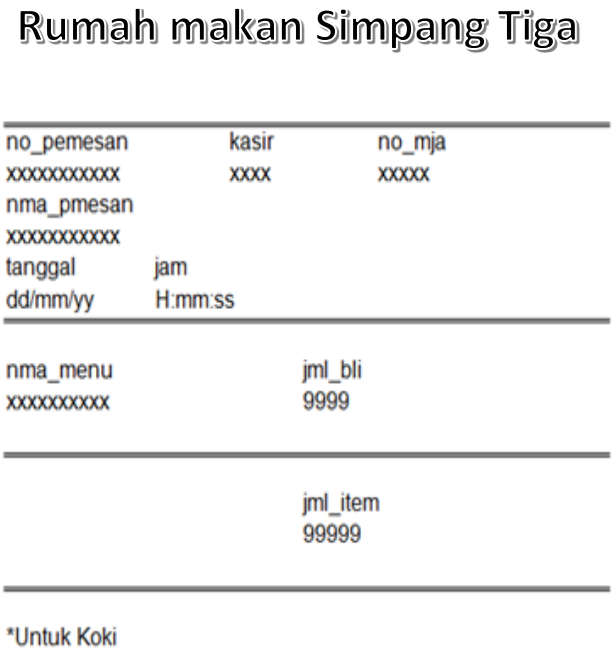
Gambar 9. Laporan Pemesanan Untuk Konsumen

2) Laporan Data Pemesanan Untuk Koki



Gambar 10 Laporan Pemesanan Untuk Koki

3) Laporan Data Transaksi

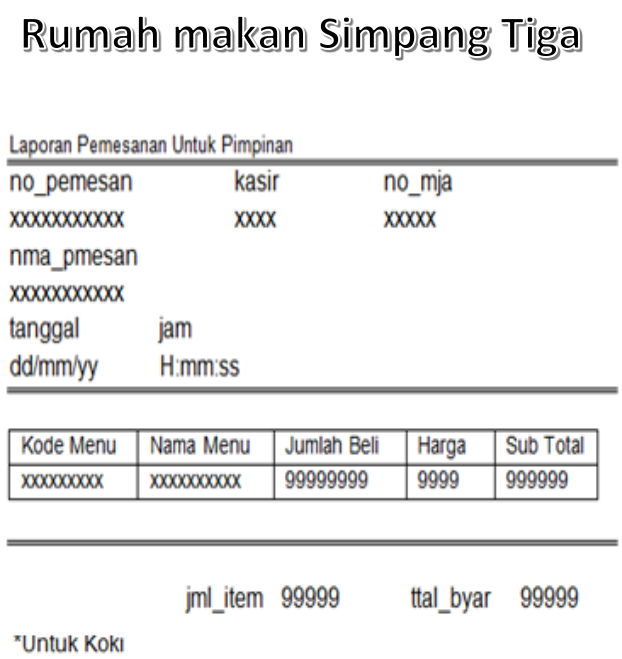


Gambar 11 Laporan faktur untuk konsumen

4) Laporan Pemesanan Untuk Pimpinan

Gambar 12 Laporan Pemesanan Untuk Pimpinan

5) Laporan Transaksi Untuk Pimpinan



Gambar 13 Laporan Transaksi Untuk Pimpinan

1) KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Dengan adanya program aplikasi penyimpanan data akan lebih terstruktur dan rapih sehingga transaksi dan pelayanan terhadap konsumen berjalan maksimal.
2. Dapat membantu petugas kasir dalam melakukan pembuatan laporan yang lebih cepat, tepat, dan akurat.
3. Dapat membantu petugas *waiter* dalam mengetahui info meja makan atau saung yang sudah terisi maupun yang belum terisi.

DAFTAR PUSTAKA

[1] [1] Sutabri Tata, *Analisis Sistem Informasi*, Jakarta:Andi, 2013.

[2] Ratminto. Dan Winarsih, Atik Septi. *Manajemen Pelayanan*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010,

[3] Skousen, dan stice, 2009. Akuntansi Keuangan Menengah, edisi ke enam belas, Salemba Empat, Jakarta.

[4] Wiwoho Ardjuno S.Sos. 2009, *Pengetahuan Tata Hidang*, Erlangga, Jogyakarta.

[5] Fathansyah, *Basis Data*. Bandung; Informatika, 2012

[6] Kenneth E. Kendall dan Julie E. Kendall*, Analisis dan Desain Perancangai.* Jakarta; Indeks, 2010

[7] Sadeli Muhammad, Aplikasi Sms dengan Visual Basic 6.0, Palembang, Maxikom, 2012

[8] Talib Haer, Panduan Lengkap Microsoft Access 2010, Elexmedia Komputindo, 2011,

[9] Sugiyono. 2009. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV Alfabeta

[10] Fachrul Zikri Nurhadi, & Din, Makbul A.H. 2012. Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Paradigma. Bandung: CV Alfabeta.