

## BAB III

### PERMASALAHAN PERUSAHAAN

#### 3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan

##### 3.1.1 Temuan Masalah

Grand Mercure Lampung merupakan unsur penyelenggaraan layanan Hospitality Industri dimana dalam melaksanakan proses bisnis yang berjalan untuk tercapainya tujuan perusahaan yang maksimal. Namun Grand Mercure Lampung masih memiliki permasalahan pada bagian pengelolaan reporting kasir pada Flamboyant Resto, khususnya pada proses reporting dalam pengarsipan bil transaksi masih dilakukan secara manual, yang melibatkan pencatatan, penyimpanan, dan pencarian data secara fisik.

##### 3.1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan temuan masalah yang dihadapi penulis, maka dapat dirumuskan menjadi: Bagaimana merancang sebuah web yang mempermudah proses pelayanan administrasi Kantor Inspektorat Kota Bandar Lampung?

##### 3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

*Gambar 3.1 Kerangka Pemecahan Masalah*



#### 3.2 Landasan Teori

##### 3.2.1 Rancang Sistem

Rancang sistem adalah menciptakan dan membuat suatu aplikasi sistem yang belum ada pada suatu instansi atau objek tersebut (Maulani, 2018) Dalam merancang bangun sebuah aplikasi diperlukan hasil analisa dari suatu sistem yang ada pada objek maupun

instansi. Dengan demikian hasil analisa tersebut diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman kemudian menciptakan sebuah sistem maupun memperbaiki sebuah sistem yang sudah ada.

### **3.2.2 Nota Kasir**

Nota kasir adalah dokumen yang mencatat transaksi penjualan di sebuah restoran, termasuk item yang dipesan, harga satuan, jumlah total, pajak, dan informasi pembayaran (Novita Mariana, 2023). Dalam operasional restoran, bill kasir sangat penting karena menjadi dasar perhitungan pendapatan harian, mingguan, dan bulanan serta membantu dalam audit dan kontrol internal. Food & Beverage Department

### **3.2.3 Reporting Kasir**

Reporting kasir adalah proses pelaporan yang dilakukan oleh kasir atau sistem kasir untuk mencatat dan merangkum transaksi keuangan harian yang terjadi di suatu bisnis dan laporan ini sangat penting untuk memastikan bahwa semua transaksi tercatat dengan benar, mengidentifikasi selisih kas, dan memberikan informasi yang dibutuhkan untuk audit serta pelaporan keuangan (Dini Yani, 2022).

### **3.2.4 Food & Beverage Department**

Menurut Mertayasa (2012:2), menyebutkan bahwa Food and Beverage Service adalah bagian yang mempunyai tugas pokok untuk menyiapkan dan menyajikan makanan dan minuman kepada para tamu baik di hotel maupun diluar hotel. Dalam menjalankan tugasnya food and beverage department terbagi menjadi dua bagian yang saling bergantung satu dengan yang lain dan harus saling bekerjasama adalah :

1. Food And Beverage Service

Yaitu bagian Food and Beverage yang bertugas melayani tamu dan berhubungan langsung dengan tamu, terdiri dari bar, restoran, banquet dan room service.

2. Food And Beverage Product

Yaitu bagian pengolahan makanan dan tidak langsung berhubungan dengan tamu karena harus melalui perantara pramusaji, terdiri dari kitchen dan stewarding.

### **3.2.5 Website**

Menurut Abdullah (2018) website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa gambar, teks, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dapat dilihat oleh seluruh orang di dunia.

### 3.2.6 HTML

Menurut Rerung (2018) HTML merupakan bahasa dasar pembuatan web, HTML bukanlah bahasa pemrograman (programming language) tetapi bahasa markup (markup language), HTML. hanya sebuah bahasa struktur yang fungsinya untuk menandai bagian-bagian dari sebuah halaman.

Sedangkan menurut Marlina, Masnur dan Muh. Dirga F (2021) HTML adalah singkatan dari Hyper Text Markup Language yang merupakan bahasa pemrograman dasar dalam pembuat website, HTML, terdiri dari Head, Body dan di dalamnya terdapat TAG dan Attribute, walaupun dikatakan sebagai bahasa pemrograman, tetapi HTML belum dapat dikatakan sebagai bahasa pemrograman karena HTML tidak memiliki hal-hal yang dibutuhkan oleh bahasa pemrograman yaitu logika, HTML. hanya memberikan output, maka dari itu HTML di ibaratkan sebagai rangkaian atau struktur dari Web dan yang menjadi bahasa pemrogramannya yaitu PHP dan Javascript.

### 3.2.7 CSS

CSS berisi sekumpulan perintah yang digunakan untuk merancang atau menghias segala struktur pada web yang sudah dibuat. Fungsi utama dari CSS ini sendiri adalah untuk keperluan tampilan, agar aplikasi berbasis web yang dibangun memiliki interface yang bagus. CSS juga dapat menghasilkan animasi, sehingga web yang dibuat dapat lebih interaktif (Sonny dan Sestry, 2021)

### 3.2.8 PHP

Menurut Rerung (2018) pengertian PHP yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web, mulai dari halaman web yang sederhana sampai aplikasi kompleks yang membutuhkan koneksi database. PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan bahasa pemrograman yang bersifat serverside, artinya bahasa script yang disimpan dan dijalankan di Komputer server (WebServer) sedang hasilnya yang dikirimkan ke komputer client (WebBrowser) dalam bentuk script HTML (Hypertext Markup language)

### 3.2.9 Unified Modelling Language

Menurut (Rosa & Salahuddin, 2019), *Unified Modelling Language* adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Berikut ini merupakan penjelasan tentang masing-masing diagram yang ada pada *Unified Modelling Language*.

#### A. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk melakukan sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau

lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat (Kurniawan, T. Bayu, 2020).

#### B. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang di rancang, bagaimana masing-masing aliran berawal, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. (T. Bayu Kurniawan, 2020)

#### C. Class Diagram

Class diagram digunakan untuk melakukan visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak 36 digunakan. Class diagram juga dapat memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain (logical view) dari suatu sistem. Selama proses desain, class diagram berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat. (T. Bayu Kurniawan, 2020)

### 3.2.10 My SQL

Menurut (MySQL, 2018), *MySQL* adalah singkatan dari *Structure Query Language* yang digunakan untuk mendefinisikan structure data, memodifikasi data pada basis data, menspesifikasi batasan keamanan (*security*), hingga pemeliharaan data.

Menurut (Amin, 2018), mendefinisikan *mysql* adalah RDBMS yang cepat dan mudah digunakan, serta sudah banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan.

*MySQL* merupakan bahasa standar yang paling banyak digunakan untuk mengakses *database* relasional dan merupakan aplikasi yang dapat dipergunakan secara bebas, dengan menggunakan *MySQL* sebagai databasenya dapat memberikan kemudahan akses data menjadi informasi yang berguna bagi penggunanya. (Agarina & Sutedi, 2020).

### 3.3 Metode yang digunakan

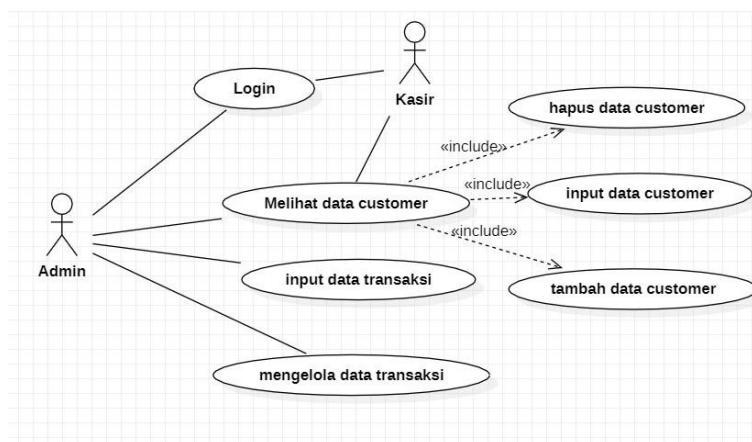
Metode Metode yang digunakan dalam laporan ini adalah Prototype. Menurut Novitasari (2020), Metode Prototype merupakan salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (working model). Metode Prototype merupakan pengembangan sistem yang menggunakan prototype untuk menggambarkan sistem sehingga klien atau pemilik sistem mempunyai gambaran jelas pada sistem yang akan dibangun oleh tim pengembang.

1. Tahap Analisa Kebutuhan Pengembang dan klien akan sama-sama mendefinisikan Format software dan mengidentifikasi kebutuhan dari sistem yang dibangun. Dalam tahap akan didefinisikan para pengguna sistem seperti admin dan user yang akan terlibat dalam sistem.
2. Tahap Perencanaan Tahap ini yaitu pelanggan atau klien akan menjelaskan keinginannya kepada perancang sistem untuk membuat perancangan sementara meliputi Fitur menu yang cepat dan mudah, Tampilan input dan output.
3. Tahap Pemodelan Prototyping Pada tahapan ini klien akan dilakukan pengecekan terhadap prototype yang sudah dibangun dengan maksud memastikan sistem yang dirancang sudah sesuai dengan tujuan dan keperluan dari klien. Apabila prototype yang dibangun belum sesuai dengan keinginan klien maka akan dilakukan koreksi serta perbaikan dengan kembali. Tahap ini akan menyempurnakan tampilan input dan output yang belum sesuai ataupun perlu penambahan fitur baru.
4. Tahap Desain Prototype yang telah disetujui pada tahap sebelumnya oleh klien akan di mulai proses dibuatkan dalam bentuk kode atau koding pada tahapan ini, dengan cara menterjemahkannya ke dalam bahasa pemrograman yang digunakan. Bahasa pemrograman berbasis web php. Database menggunakan mysql.
5. Tahap Pengujian Sistem Sistem yang telah diubah ke dalam bahasa pemrograman dan apabila telah menjadi sebuah perangkat lunak maka akan diuji terlebih dahulu untuk menentukan apakah perangkat lunak tersebut telah layak digunakan atau belum. Pengujian yang dilakukan mempunyai tujuan untuk memastikan meminimalisir kesalahan yang ada biasanya pengujian melalui Black Box, White box, Pengujian arsitektur, Basis path atau yang lainnya.
6. Tahap Evaluasi Sistem Pada tahap pengevaluasian ini klien melakukan evaluasi untuk memastikan apakah program atau sistem yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan atau belum. Apabila telah sesuai maka sistem sudah dapat digunakan. Tapi apabila dinyatakan belum sesuai maka pengembang harus kembali ket tahap sebelumnya untuk memperbaiki ketidakseuaian itu sesuai dengan keinginan si klien.
7. Tahap Menggunakan Sistem Sistem yang dibangun dan berhasil melewati tahapan evaluasi sistem dengan baik maka sistem tersebut sudah dapat digunakan.

### 3.4 Rancangan Program yang akan dibuat

Selama melaksanakan kerja praktek di Grand Mercure Lampung, penulis melakukan pengamatan bagaimana proses *reporting kasir* pada Flamboyant Resto masih dilakukan secara manual yang melibatkan pencatatan, penyimpanan, dan pencarian data secara fisik. Maka dari itu Penulis membuat sebuah program yang nantinya dapat digunakan untuk membantu proses *reporting kasir* menjadi lebih efisien.

#### 3.4.1 Rancangan Usecase diusulkan



**Gambar 3. 2Usecase Diagram Diusulkan**

Use Case Diagram yang diusulkan Berdasarkan Gambar Use Case Diagram yang diusulkan terdapat :

- a. 1 sistem yang mencakup pendataan reporting kasir
- b. 2 actor yang melakukan kegiatan, dimana data customer dikelola oleh admin dan kasir selain itu admin mengelola dan menginput data transaksi.

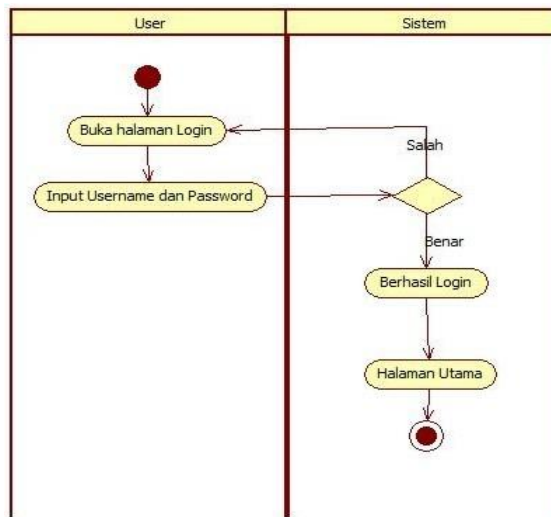
c. 3 Include diantaranya:

- Hapus data customer
- Input data customer
- Tambah data customer

### 3.4.2 Activity Diagram

a. Activity Diagram Login

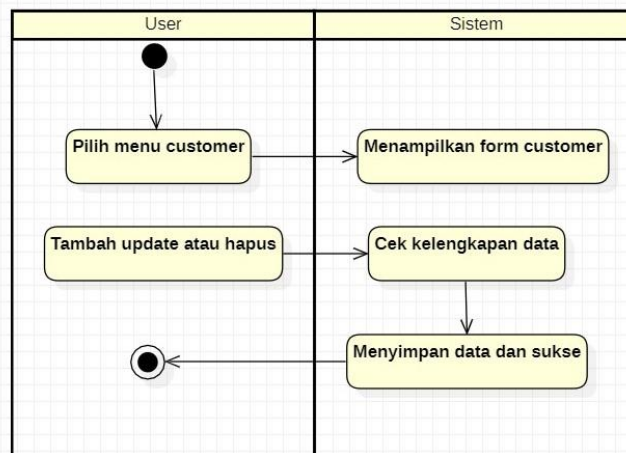
Activity diagram login digunakan untuk menggambarkan alur kerja user menjalankan Sistem Reportan kasir, dengan terlebih dahulu meninputkan username dan password masing-masing sesuai akun yang telah ditentukan. Jika username dan password yang diinputkan benar maka login berhasil dan akan menampilkan halaman utama.



**Gambar 3.3 Activity Diagram Login**

b. Activity Diagram Data Customer

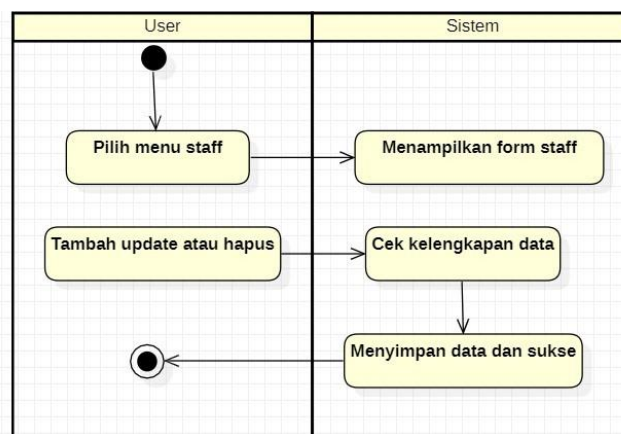
Activity diagram data customer menjelaskan bagaimana maintain data customer. Ketika masuk menu customer maka user dapat memilih tambah, update dan hapus. Tambah digunakan untuk membuat data baru customer, update digunakan untuk mengubah data customer yang ada dan hapus digunakan untuk menghapus data customer. Setelah kelengkapan sudah diisi sesuai keinginan data akan tersimpan kedalam sistem.



**Gambar 3. 4 Activity Diagram Data Customer**

c. Activity Diagram Data Staff

Activity diagram data staff bagaimana maintain staff. Ketika masuk menu staff maka user dapat memilih tambah, update dan hapus. Tambah digunakan untuk membuat data baru customer, update digunakan untuk mengubah data customer yang ada dan hapus digunakan untuk menghapus data customer. Setelah kelengkapan sudah diisi sesuai keinginan data akan tersimpan kedalam sistem.

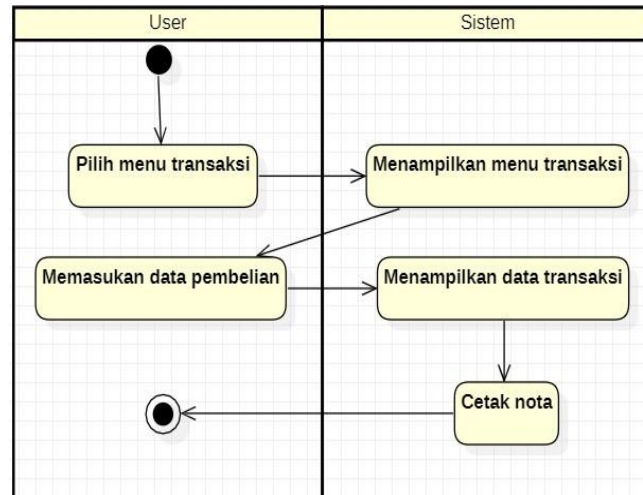


**Gambar 3. 5 Activity Diagram Staff**

d. Activity diagram Transaksi

Activity diagram transaksi menjelaskan user masuk memilih menu transaksi lalu sistem menampilkan menu transaksi dan memasukan data pembelian sekaligus sistem menampilkan data transaksi dan sistem mencetak nota lalu selesai.

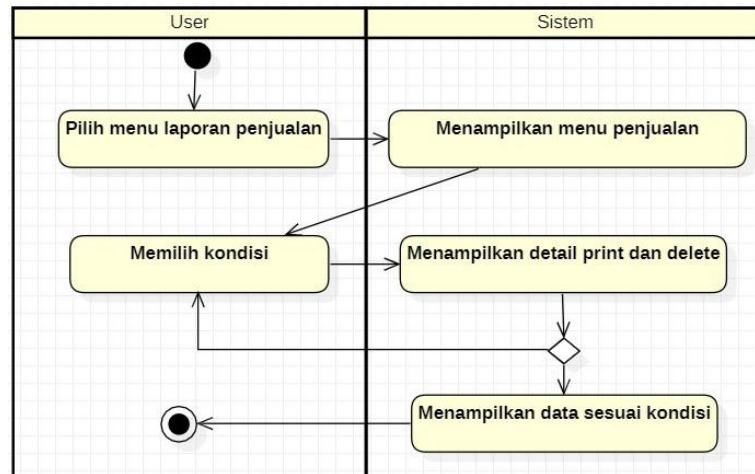




*Gambar 3. 6Activity Diagram Transaksi*

e. Activity diagram Laporan Penjualan

Activity diagram laporan penjualan menjelaskan bagaimana user dapat memilih menu laporan penjualan lalu sistem menampilkan menu penjualan dan memilih kondisi lalu sistem menampilkan detail print dan delete data sesuai kondisi.

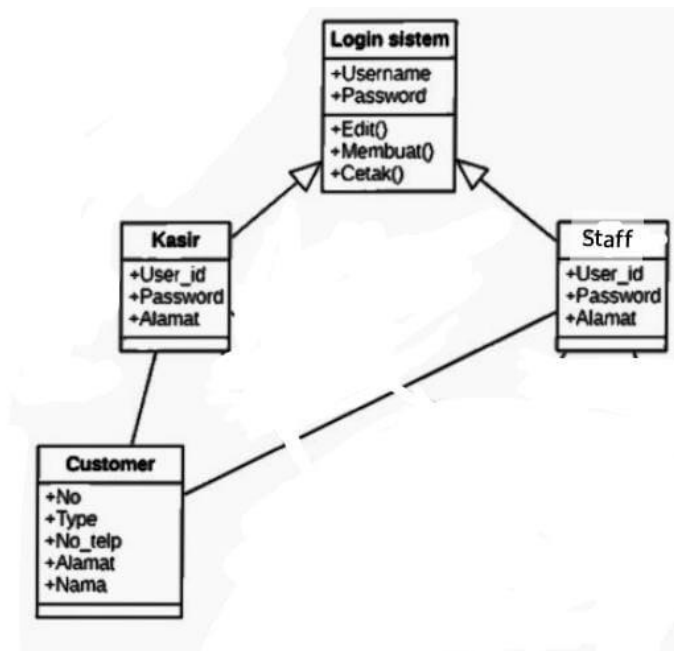


*Gambar 3. 7 Activity Diagram Laporan Penjualan*

### 3.4.3 Class Diagram

Bedasarkan gambar Class diagram yang diusulkan terdapat:

- 4 class, himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
- 2 association, digunakan untuk memodelkan relasi di antara objek.



*Gambar 3. 8 Class Diagram*