

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi sekarang ini, setiap individu dituntut untuk dapat menguasai berbagai disiplin ilmu dan teknologi. Kemampuan ini tidak hanya sebatas pada kemampuan intelegensi saja, tetapi harus didukung dengan kemampuan soft skill yang antara lain memiliki kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama yang baik dengan orang lain. Terutama mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa, dituntut harus memiliki kemampuan yang seimbang baik antara intelegensi dan soft skill yang dimiliki. Sebab persaingan dunia kerja di masa depan akan sangat ketat dan hanya sumber daya manusia yang berkualitas saja yang mampu bersaing. Sehingga pada saat terjun di dunia kerja dapat memberikan sumbangsih yang besar untuk terciptanya kemajuan bangsa.

Unit usaha di Kabupaten Pringsewu sangatlah pesat, baik itu Usaha mikro dan makro unit usaha saat ini masih berlomba lomba untuk mengembangkan usaha tersebut agar dapat bersaing sesuai permintaan pasar. Namun pertumbuhan unit usaha tidak diimbangi dengan permintaan sumber daya (SDM) atau tenaga kerja yang ahli dan berkompeten di bidang usaha tersebut. Sehingga bagi usaha mikro, tentunya akan banyak menyita energy baik waktu, tenaga dan biaya, ketika meng-rekrut tenaga kerja yang tidak mempunyai ketrampilan di dibidang usaha tersebut.

Kerja Praktek (KP) merupakan sarana untuk dapat mengenal dunia kerja secara nyata, hal tersebut ditekankan mengingat kebutuhan akan sumber daya manusia diharapkan bisa lebih kompeten dalam penguasaan, ketrampilan diberbagai bidang. Kondisi tersebut dipicu oleh perkembangan perekonomian global serta persaingan di dunia kerja yang semakin ketat. Sehingga dibutuhkan sumber daya manusia yang handal

dan memiliki jiwa kompetensi khususnya dari kalangan akademisi yang diharapkan dapat melakukan penciptaan pertumbuhan dalam dunia kerja maupun dunia industri.

Pelaksanaan kegiatan KP merupakan realisasi visi dan misi dari lembaga Perguruan Tinggi dalam hal ini IIB Darmajaya untuk mengembangkan konsep *link dan match*. Selama jangka waktu 1 bulan, peserta KP diharapkan mampu beradaptasi dengan lingkungannya, mempunyai dasar pijakan bagi pengembangan wawasan dunia kerja dan mampu menganalisa antara ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan dengan praktek di lapangan sehingga program KP diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa.

1.2 Ruang Lingkup Kerja Program KP

Praktek kerja ini dilaksanakan di Bey Place Cafe yang dimulai tanggal 20 Juli sampai dengan 15 Agustus 2020.

1.3 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Berikut ini akan dijelaskan tentang tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh penulis.

1.3.1 Manfaat penelitian

1. Bagi Peneliti :

Sebagai penerapan ilmu yang telah didapatkan selama belajar di INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA.

2. Bagi Bey Place Cafe Pringsewu :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menunjukan bahwa penggunaan sistem administrasi pada Bey Place Cafe Pringsewu dapat menjadi media untuk mempercepat pengaksesan input data pada Cafe agar dapat bekerja Efektif dan Efisien.

3. Bagi Pelanggan :

Dengan adanya sistem administrasi yang efektif pada Bey Place Cafe dapat memberikan bukti transaksi pembayaran yang valid serta efisiensi waktu bagi pelanggan.

4. Bagi Kampus IIB Darmajaya :

Dengan adanya proses pelaksanaan praktek kerja bagi para mahasiswa, pihak kampus juga dapat mengambil beberapa manfaat sebagai berikut :

- Meningkatkan proses mutu pendidikan dan pelatihan tenaga kerja yang berkualitas.
- Menyiapkan keterampilan dan pengalaman dunia kerja bagi mahasiswa sebagai bagian dari proses kerja.

1.3.2 Tujuan Penelitian :

1. Memenuhi tugas dalam program Kerja Praktek
2. Dengan adanya Sistem administrasi yang efektif pada Bey Place Cafe dapat mempermudah sistem pembayaran dengan memberikan informasi dan pelayanan kepada pelanggan secara efektif dan efisien.

1.4 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

1.4.1 Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan selama satu bulan dimulai dari tanggal 20 Juli sampai dengan 15 Agustus 2020. Waktu pelaksanaan penelitian sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh Unit usaha yang bersangkutan mulai pukul 15.00 - 22.00 WIB.

1.4.2 Tempat Pelaksanaan

Tempat pelaksanaan kerja praktek dilaksanakan di Bey Place Cafe Kabupaten Pringsewu yang dimulai tanggal 20 Juli 2020 – 15 Agustus 2020.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan kerja praktek ini dibagi dalam 5 bagian, masing-masing dalam sub bagian, diantaranya :

Bab I. Pendahuluan :

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Ruang Lingkup Kerja Program KP
- 1.3 Manfaat dan Tujuan Penelitian
- 1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan
- 1.5 Sistematika Penulisan

Bab II. Gambaran Umum Perusahaan

- 2.1 Sejarah Perusahaan
- 2.2 Visi dan Misi
- 2.3 Bidang Usaha/ Kegiatan Utama Perusahaan
- 2.4 Lokasi Perusahaan
- 2.5 Struktur Organisasi

Bab III. Permasalahan Perusahaan

- 3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan
 - 3.1.1 Temuan Masalah

3.1.2 Perumusan Masalah

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Pengertian Teori

3.3 Metode yang digunakan

3.4 Rancangan Program

Bab IV. Hasil dan Pembahasan

Bab V. Kesimpulan dan Saran

Lampiran :

Bukti kegiatan (Foto)

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Bey Place Cafe Pringsewu

Bey Place Cafe Pringsewu merupakan Unit Usaha yang didirikan pada tahun 2016 . di daerah pringsewu pada saat itu sangat minim unit usaha yang kekinian dan ramah lingkungan untuk para remaja maka dari itu dibawah pimpinan Bey (Owner) yang memang hobi memasak didirikanlah sebuah cafe yang berlatar belakang karena owner sendiri ingin mempunyai tempat untuk bersantai dan bersantap . Melihat potensi usaha mikro yang ada pada Pada daerah pringsewu Bey Place berinovasi menjadi sebuah tempat yang nyaman untuk para remaja Bey Place Cafe terus berusaha semaksimal mungkin untuk dapat membantu mengembangkan usaha mikro yang ada pada daerah pringsewu.

2.2 Visi dan Misi

Visi : “ Menjadi tempat bersantap dan bersantai dengan nuansa yang kekinian serta diiringin live music “.

Misi :

guna menunjang pembangunan ekonomi daerah pringsewu . Meningkatkan kualitas unit usaha mikro, dengan pelayanan yang lebih baik dan citra perusahaan agar meningkatkan produktivitas guna menghasilkan keuntungan yang optimal.

2.3 Bidang usaha / kegiatan umum perusahaan

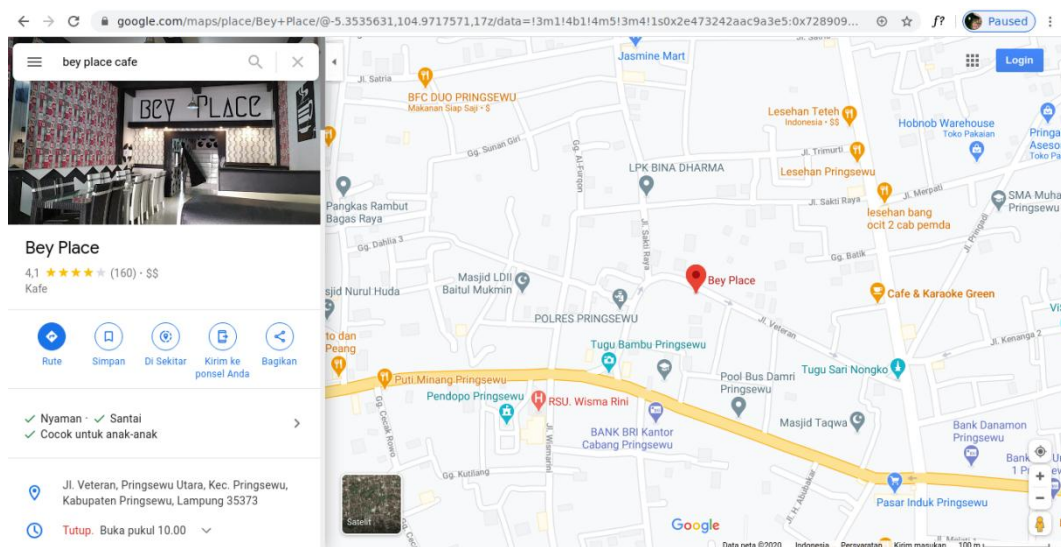
Bey Place Cafe melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional atau berdasarkan prinsip segmen pasar masyarakat melalui makanan dan minuman yang disajikan dengan kualitas baik, higienis dan sehat yang memiliki gizi standar dan makanan sehat yang dibutuhkan oleh setiap

orang pada umumnya serta kebersihan sesuai dengan perusahaan berorientasi konsumen.

Berikut Bidang Usaha di Bey Place Cafe:

1. Manager
2. Admin
3. Barista
4. Koki
5. Waiters

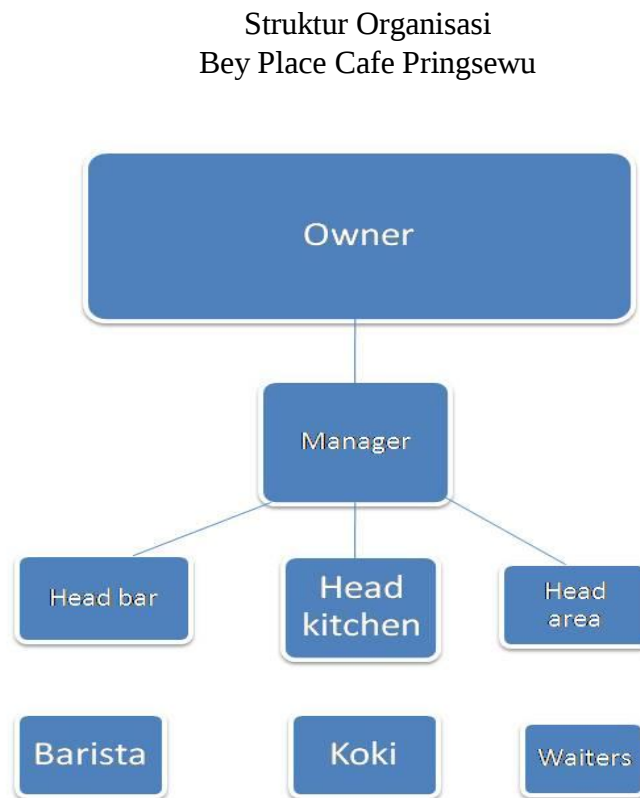
2.4 Lokasi Perusahaan



2.4 Lokasi Perusahaan

2.5 Struktur Organisasi

Berikut adalah struktur organisasi yang ada di Bey Place Cafe Pringsewu :



2.5 Struktur Organisasi (Sumber: Data Perusahaan 2017)

BAB III

PERMASALAHAN Bey Place Cafe Pringsewu

3.1 Analisa Permasalahan yang dihadapi Perusahaan

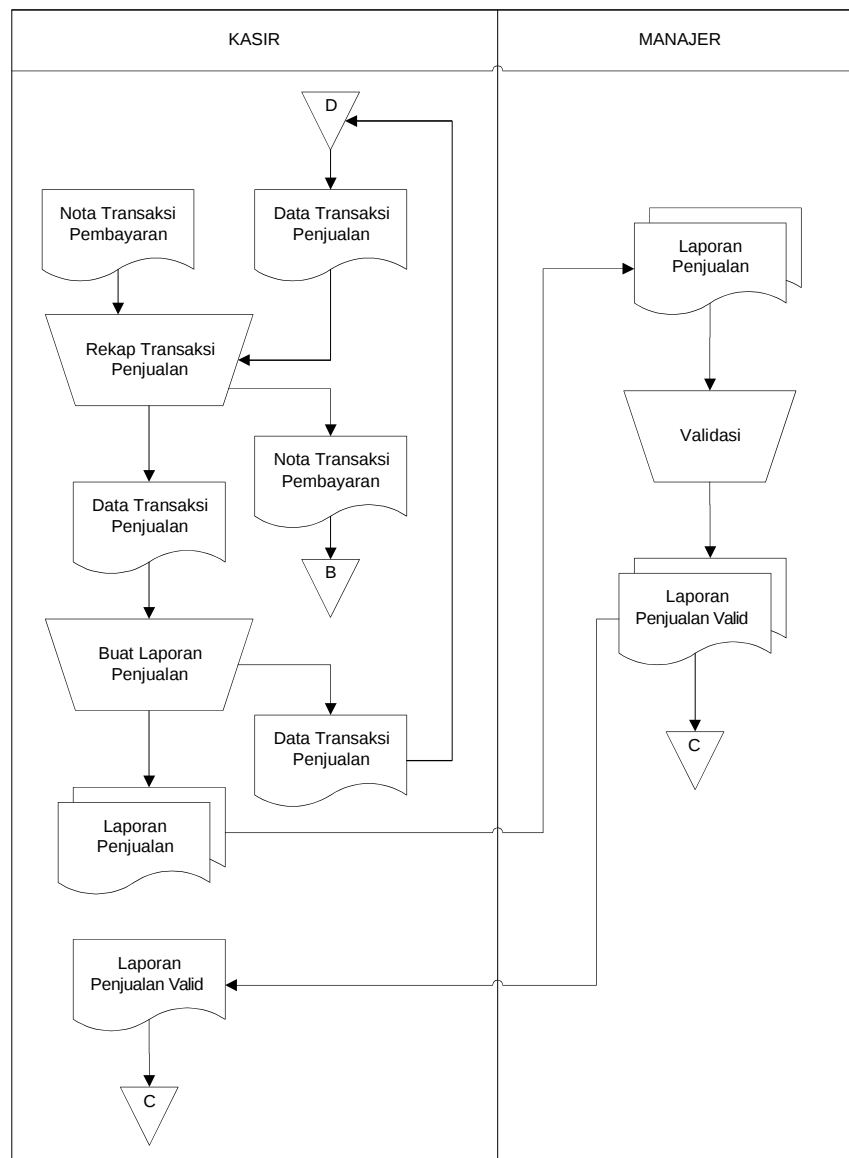
Pengoperasian sistem administrasi di bey place cafe memerlukan waktu dalam proses pengaksesan data sistem pembayaran yang digunakan pada Bey Place Cafe tidak saling mendukung, yang mengakibatkan proses kerja berdampak kurang efektif . Sistem adminitrasi adalah suatu sistem yang akan digunakan oleh Bey Place Cafe untuk mengelola atau memonitor segala aspek mengenai data Transaksi, seperti proses pembayaran, proses data stock yang masuk, membuat informasi mengenai Bey Place Cafe serta iklan dan lain-lain. Permasalahan yang ada pada sistem administrasi di saat karyawan kasir mulai mengakses transaksi pembayaran namun Bey Place Cafe masih menerapkan sistem pembayaran secara manual hal itu membuat proses pembayaran tidak efisien.

3.1.1 Diagram Arus Dokumen (DAD) sistem pemasaran yang sedang berjalan :

Dari penjabaran sistematika pengaksesan data mengenai pelanggan dengan digambarkan dalam DAD (diagram alur dokumen). Flowchart adalah sebuah bagan atau diagram yang menunjukkan langkah - langkah proses (intruksi) suatu program melalui simbol - simbol grafis dengan urutan tahapannya dihubungkan dengan tanda panah. Flowchart atau diagram alir ini merupakan sebuah ilustrasi atau penggambaran penyelesaian masalah suatu rancangan sistem. Berikut ini Tabel simbol - simbol grafis standart yang sering digunakan dalam menyusun sebuah flowchart.

Simbol	Kegunaan
	menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lainnya.
	keluar/masuk prosedur atau proses dalam lembar/halaman yang lain.
	keluar/masuk proses dalam lembar/halaman yang sama.
	menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.
	menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.
	kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban/aksi.
	permulaan atau akhir dari suatu program.
	menunjukkan bahwa data di dalam simbol ini akan disimpan secara sementara.
	menunjukkan bahwa data di dalam simbol ini akan disimpan secara permanen.
	proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
	input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.

Tabel 3.1 Simbol dan Kegunaannya



Gambar 3.2 Diagram Arus Dokumen yang sedang berjalan

Analisis sistem pemasaran yang sedang berjalan

Untuk merancang suatu sistem baru maka seorang perancang sistem harus mengetahui terlebih dahulu kelebihan dan kekurangan sistem yang sedang berjalan terutama terhadap kelemahan-kelemahan sistem sehingga sistem yang akan dibuat dapat mengatasi permasalahan dan mempertahankan keuntungan sistem yang lama. Adapun kelebihan dan kekurangan dari sistem yang sedang berjalan di Bey Place Cafe adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan sistem Administrasi yang sedang berjalan

Sistem Administrasi yang sedang berjalan di Bey Place Cafe Pringsewu memiliki kelebihan, antara lain :

1. Sistem dapat diakses dengan mudah.
2. Menggunakan sistem konvensional, maka pengeluaran biaya sesuai dengan yang dibutuhkan baik dari perusahaan dan pelanggan.
3. Data akurat.

b. Kekurangan sistem pemasaran yang sedang berjalan

Selain keuntungan-keuntungan yang diperoleh, sistem Administrasi yang sedang berjalan memiliki banyak kekurangan, antara lain :

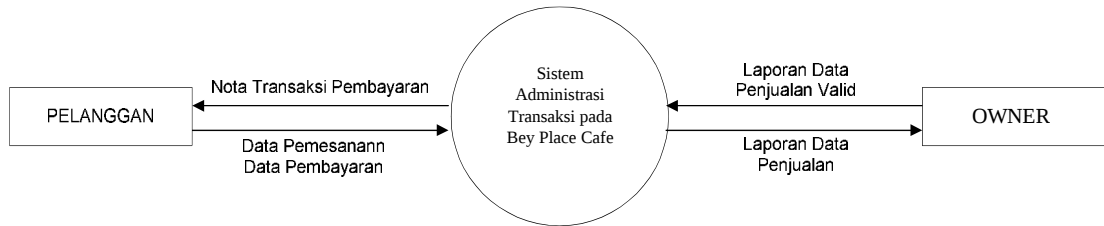
1. Dalam mengakses Sistem Administrasi pada saat transaksi yang melebihi kapasitas maka sistem akan menjadi lebih lambat.

3.1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan temuan masalah yang telah disinggung diatas, maka yang menjadi permasalahan ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana Merancang Sistem Informasi Administrasi pada Bey Place Cafe dapat menjadi efektif dan efisien.

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah



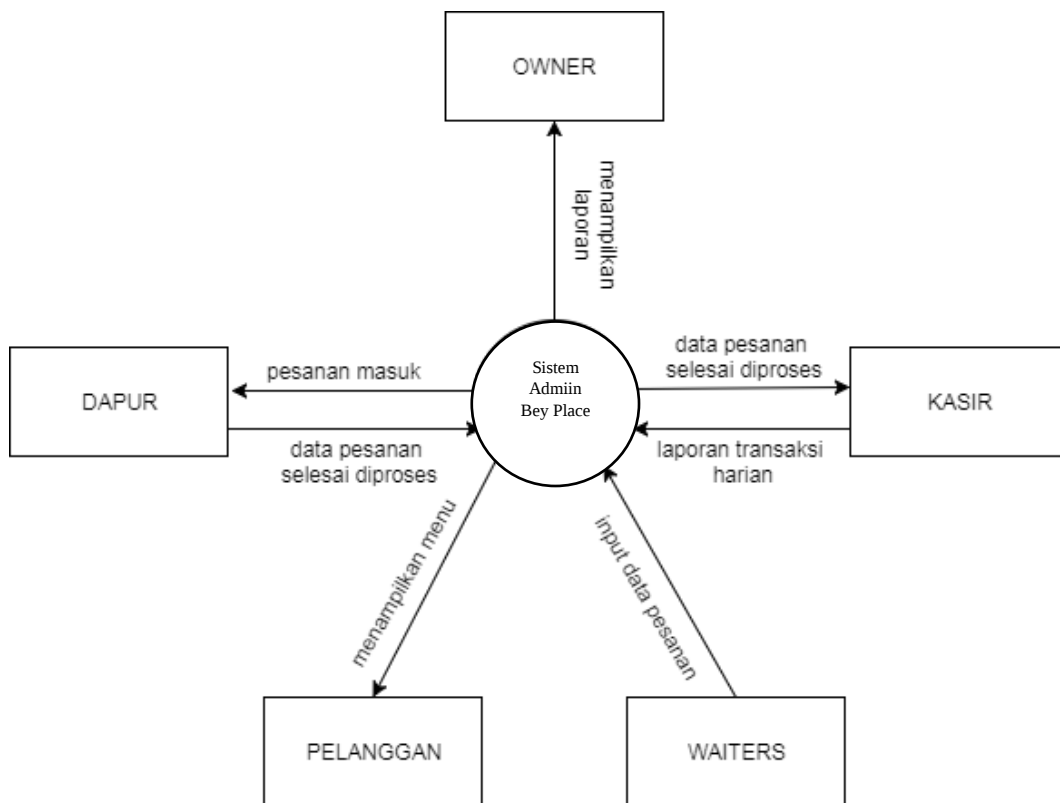
Gambar 3.3 Kerangka Masalah

3.1.4 Diagram Konteks

Merupakan tingkatan tertinggi dalam DFD dan biasanya diberi nomor 0 (nol). Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks. Berikut tabel symbol-simbol DFD dan kegunaannya yang sering digunakan.

Simbol	Keterangan
	<i>External Entity</i> , merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang bisa berupa orang, organisasi atau sistem lain.
	<i>Process</i> , merupakan proses seperti perhitungan aritmatik penulisan suatu formula atau pembuatan laporan
	<i>Data Store (Simpan Data)</i> , dapat berupa suatu file atau database pada sistem komputer atau catatan manual
	<i>Data Flow (arus data)</i> , arus data ini mengalir diantara proses, simpan data dan kesatuan luar

Tabel 3.4 simbol-simbol DFD



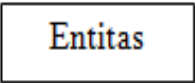
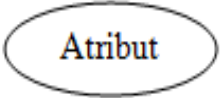
Gambar 3.5 Diagram Konteks

3.1.5 Entity Relationship Diagram

Adalah teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh *System Analyst* dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem.

Dalam pembentukan *Entity Relationship Diagram* terdapat 3 komponen yang akan dibentuk yaitu :

1. Entitas
2. Hubungan(relasi/*relationship*)
3. Atribut

Notasi	Keterangan
	Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Relasi menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
	Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>key</i> diberi garis bawah).
	Garis sebagai penghubung antara relasi dan entitas atau relasi dan entitas dengan atribut.

Tabel 3.6 simbol-simbol DFD

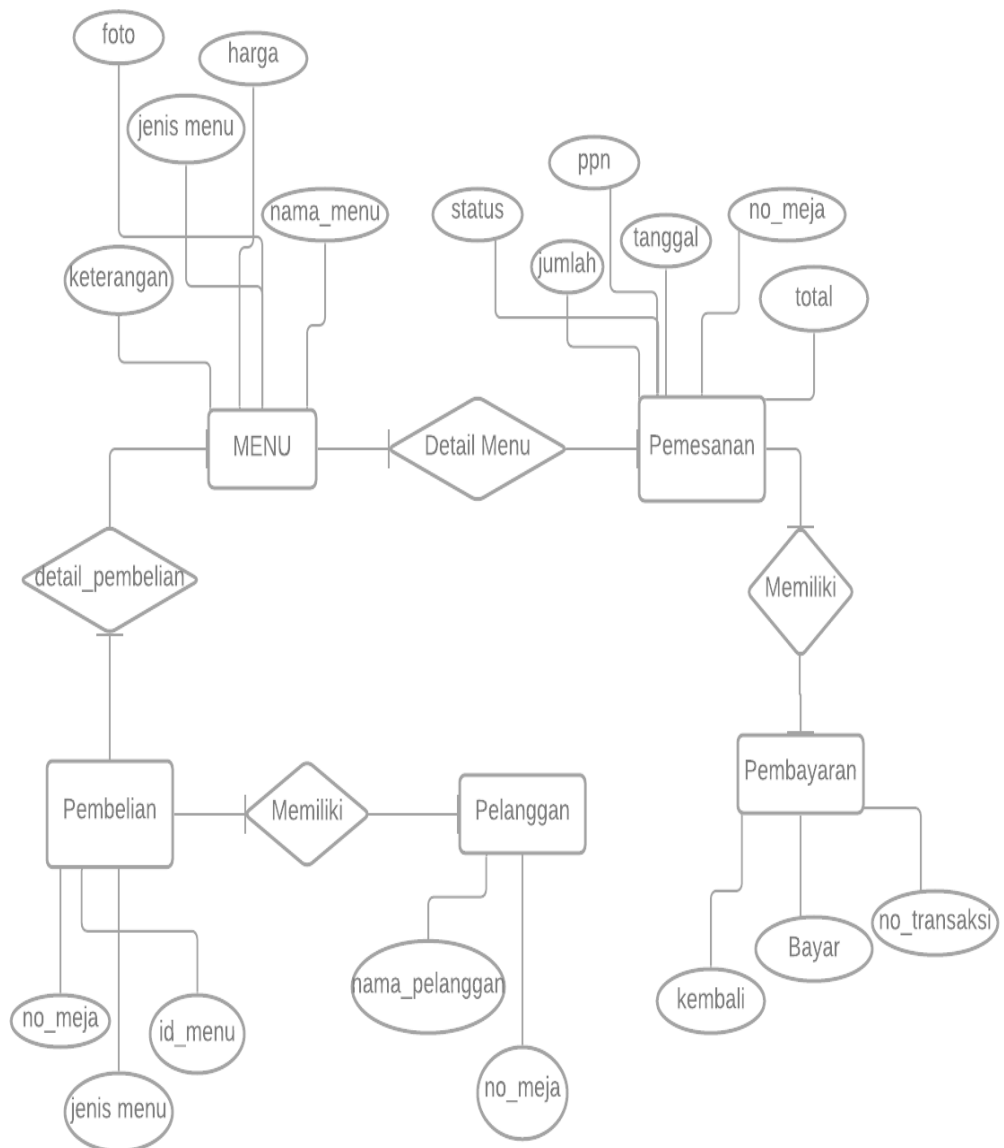


Table 3.7 Tabel ERD berikut dengan keterangannya

3.2 Landasan Teori

Bagian ini memuat uraian tentang teori-teori yang berkaitan dengan kegiatan penerapan solusi yang ditawarkan secara terprogram.

3.2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem menurut dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan, sistem berasal dari bahasa Latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*sustēma*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi.

3.2.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai beberapa karakteristik, yaitu:

1. **Komponen Sistem (*Components*)**

Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian sistem, yang mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem keseluruhan.

2. **Batas Sistem (*Boundary*)**

Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. **Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)**

Lingkungan luar (*environments*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya sehingga memungkinkan sumber-sumber daya mengalir antara subsistem yang satu dengan yang lain.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

7. Pengolah Sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan jadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*Objectives*)

Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut :

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-

ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia dan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer.

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia, misalnya sistem perputaran bumi dan sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia.

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi dan sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*). Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya dan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

Informasi

Informasi adalah data yang telah di olah dan di organisasi melalui suatu proses dan dengan maksud tertentu. Data yang sudah ada dikemas dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah informasi yang berguna. Sebagai contoh bila kita memasukan nama-nama mahasiswa dengan nilai rata-rata, nama-nama konsumen dengan saldo bank, jumlah gaji dengan jumlah jam kerja, kita akan mendapatkan informasi yang berguna. Berikut adalah pembahasan definisi informasi berdasarkan berbagai sumber.

3.2.3 Pengertian Data

Data merupakan sumber informasi yang bentuknya masih mentah. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Data dapat diperoleh dalam bentuk simbol-simbol karakter huruf, angka, gambar, suara, sinyal, dan lain sebagainya. Agar dapat digunakan, data harus diolah lebih lanjut. Hasil pengolahan terhadap data ini nantinya dapat menjadi informasi.

Jenis-jenis Data

Jenis-jenis data berdasarkan pengambilan data antara lain adalah sebagai berikut :

1. Data primer

Data primer adalah secara langsung diambil dari objek / obyek penelitian oleh peneliti perorangan maupun organisasi

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat tidak secara langsung dari objek penelitian. Peneliti mendapatkan data yang sudah jadi yang dikumpulkan oleh pihak lain dengan berbagai cara atau metode baik secara komersial maupun non komersial.

A. Teknologi informasi

Menurut Miarso (2007 : 62). Teknologi adalah proses yang meningkatkan nilai tambah, proses tersebut menggunakan atau menghasilkan suatu produk , produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada, dan karena itu menjadi bagian integral dari suatu sistem.

Teknologi informasi adalah sepearangkat alat yang membantu anda berkerja dengan informasi dan melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan pemrosesan informasi (Haaq & Keen,1996).

B. Promosi

Menurut Gitosudarmo “2000:237” Promosi ialah kegiatan yang ditujukan untuk mempengaruhi konsumen agar mereka dapat menjadi kenal akan produk yang ditawarkan oleh perusahaan kepada mereka dan kemudian mereka menjadi senang lalu membeli produk tersebut.

A. CRM (Customer Relationship Management)

CRM merupakan strategi dan usaha untuk menjalin hubungan dengan pelanggan dan memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggan.CRM mendukung suatu perusahaan untuk menyediakan pelayanan kepada pelanggan secara real time dengan menjalin hubungan dengan tiap pelanggan yang berharga melalui penggunaan informasi

tentang pelanggan. Berdasarkan apa yang diketahui dari pelanggan, perusahaan dapat membuat variasi penawaran, pelayanan, program, pesan dan media (Kotler 2003).

B. E-CRM

E-CRM menurut John W.Satzinger, Robert B.Jackson, dan Stephen D.Burd (2005, p20) adalah proses yang mendukung marketing, penjualan, dan operasi layanan melibatkan interaksi pelanggan langsung dan tidak langsung melalui internet.

Berdasarkan Tampilan Data

Klasifikasi data berdasarkan tampilan datanya antara lain adalah :

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang dipaparkan dalam bentuk angka-angka. Misalnya adalah jumlah pembeli saat hari raya idul adha.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk kata-kata yang mengandung makna. Contohnya seperti persepsi konsumen terhadap suatu barang produksi.

3.3 Metode yang digunakan model ‘Air Terjun’ (Waterfall)

- Sering juga disebut model Sequential Linier.
- Metode pengembangan sistem yang paling tua dan paling sederhana.
- Cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah.
- Model ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sequential atau terurut dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung

3.3.1 Tahap-tahap metode WATERFALL

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pengumpulan kebutuhan untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak sehingga dapat dipahami kebutuhan dari user.

2. Desain

Desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur pengkodean.

3. Pembuatan Kode Program

Hasil tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji sehingga keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Dikarenakan adanya perubahan ketika sudah dikirimkan ke-user. Perubahan dapat terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian.

Keunggulan dan Kelemahan Metode Waterfall

Metode pengembangan waterfall mempunyai keunggulan dalam membangun dan mengembangkan suatu sistem, antara lain:

1. Kualitas dari sistem yang dihasilkan akan baik. Ini dikarenakan oleh pelaksanaannya secara bertahap. Sehingga tidak terfokus pada tahapan tertentu.
2. Dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir, karena setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya. Jadi setiap fase atau tahapan akan mempunyai dokumen tertentu.

Dalam proses membangun dan mengembangkan suatu sistem, metode waterfall mempunyai beberapa kelemahan, antara lain:

1. Diperlukan manajemen yang baik, karena proses pengembangan tidak dapat dilakukan secara berulang sebelum terjadinya suatu produk..
2. Kesalahan kecil akan menjadi masalah besar jika tidak diketahui sejak awal pengembangan.
3. Pelanggan sulit menyatakan kebutuhan secara eksplisit sehingga tidak dapat mengakomodasi ketidakpastian pada saat awal pengembangan

3.4. Rancangan Program

Dalam melaksanakan kerja praktek ini, penulis menggunakan beberapa macam metode, yaitu metode pengamatan, analisis, pengumpulan data, wawancara serta perancangan sistem yang bersangkutan yaitu :

Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian mengenai Infrastruktur Sistem Administrasi di Bey Place Cafe.

Analisis

Metode pendekatan sistem yang akan digunakan penulis adalah metode Waterfall, pengumpulan kebutuhan untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak sehingga dapat dipahami kebutuhan dari user.

Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pewawancara (pengumpul data) dengan responden (sumber data) dengan cara menemui responden. Penulis melakukan wawancara dengan Pimpinan dan Karyawan di Bey Place Cafe.

3.4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan pengembangan prosedur dari sistem yang ada untuk menghasilkan model baru yang akan dibuat. Tujuan dari perancangan sistem adalah memberikan gambaran secara umum kepada pemakai tentang sistem yang baru.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Analisa sistem bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada sistem tersebut. Menganalisa sistem ini merupakan langkah awal untuk membuat sistem baru yang lebih sempurna. Dimulai dengan melakukan wawancara. Wawancara ini dilakukan di Bey Place Cafe Pringsewu dengan Pimpinan dan Karyawan yang berada pada sistem yang terkait.

4.1.1 Kekurangan Sistem Yang Berjalan

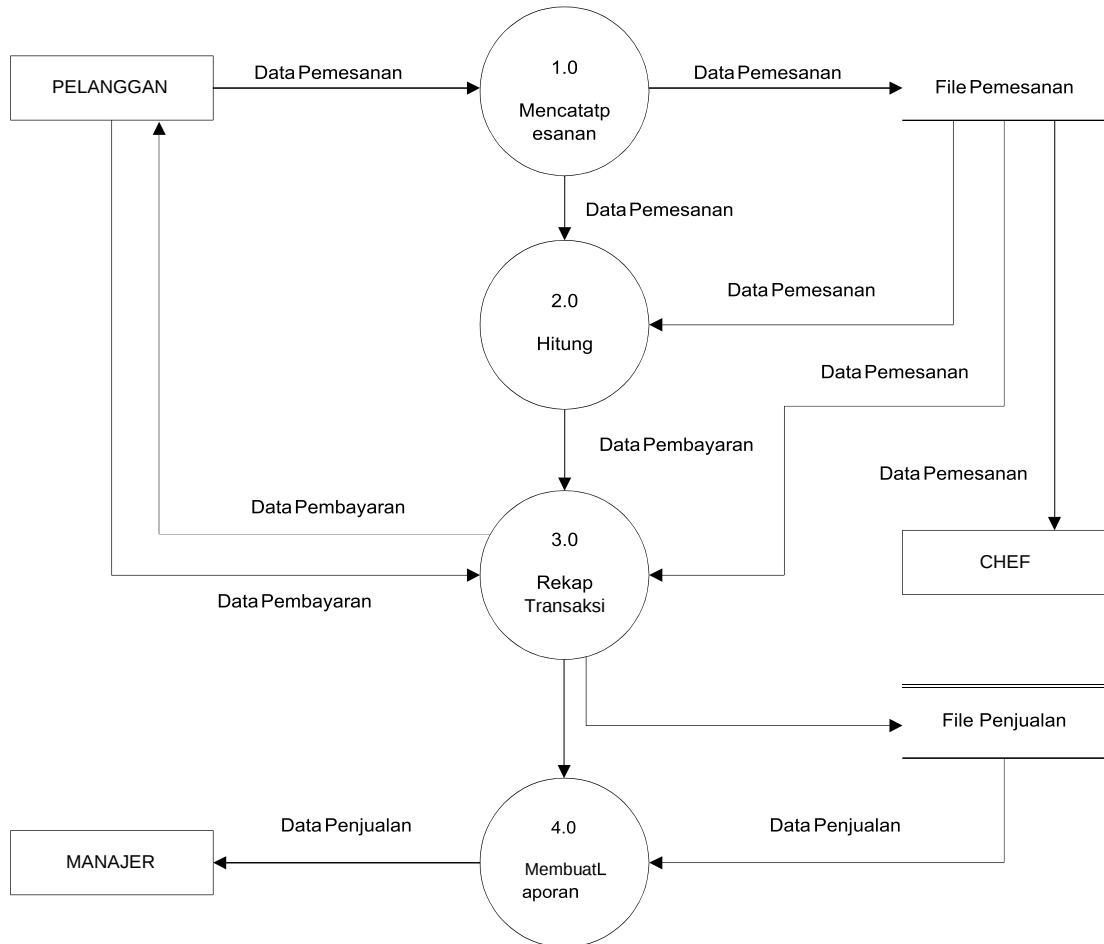
1. Permasalahan terjadi pada saat Transaksi masih memakan waktu dikarenakan proses pembayaran masih manual sehingga data yang masuk masih harus dicatat dengan nota.

4.1.2 Kelebihan Sistem Yang Diusulkan

1. Mempercepat pengaksesan Transaksi pembayaran pada sistem administrasi di Bey Place Cafe.
2. User friendly, karena desain tampilan aplikasi yang simpel, sehingga mudah dipahami dan mudah digunakan.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Data Flow Diagram Level-1



Gambar 4.1 Data Flow Diagram Level 1

4.2.2 Relasi Antar Tabel

Relasi adalah hubungan antara tabel yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata. Relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur mengatur operasi suatu database. Hubungan yang dapat dibentuk dapat mencakup 3 macam hubungan, yaitu :

1) **One-To-One (1-1)**

Mempunyai pengertian “Setiap baris data pada tabel pertama dihubungkan hanya ke satu baris data pada tabel ke dua”.

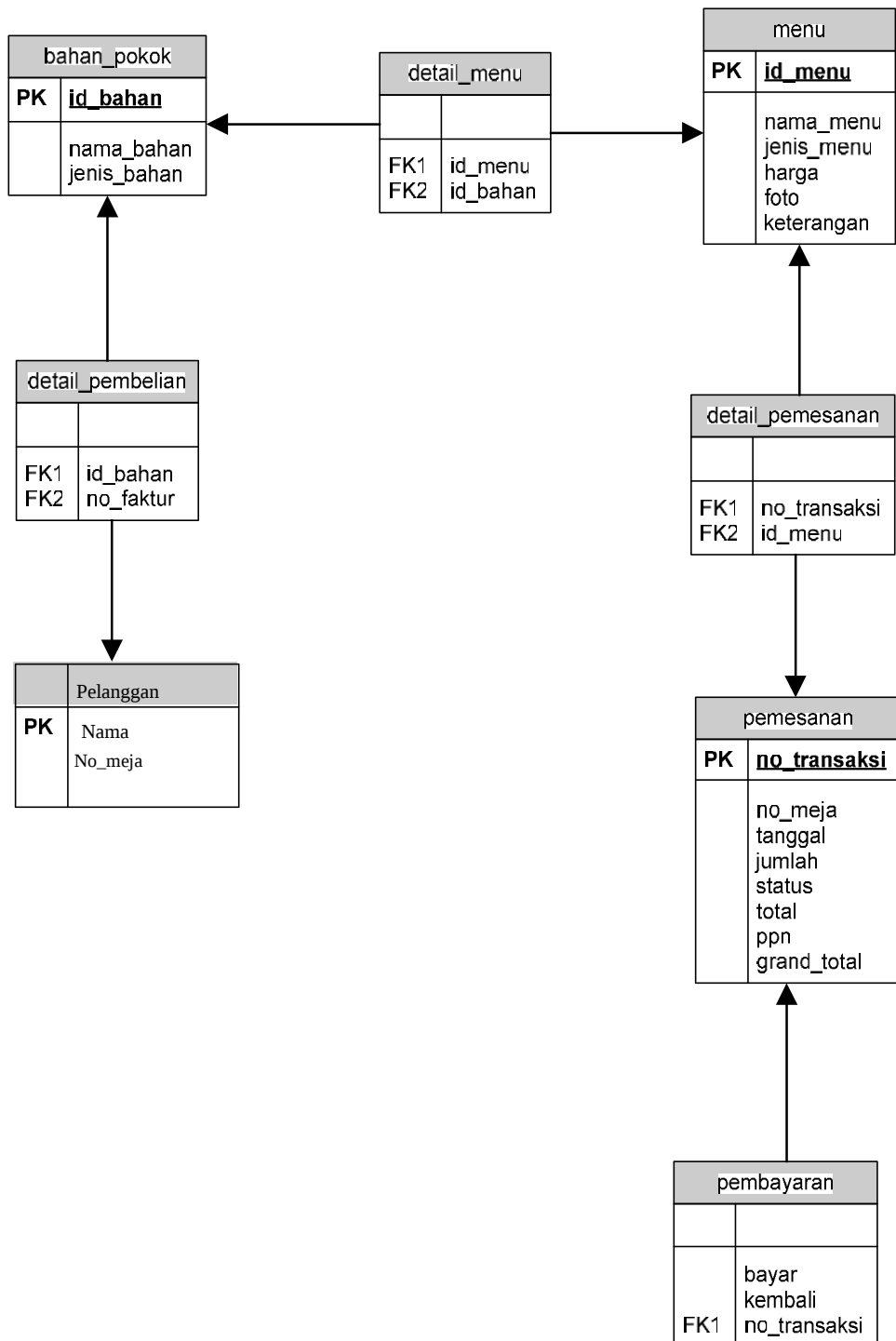
2) **One-To-Many (1-N)**

Mempunyai pengertian “Setiap baris data dari tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel ke dua”.

3) **Many-To-Many (N-M)**

Mempunyai pengertian “Satu baris atau lebih data pada tabel pertama bisa dihubugkan ke satu atau lebih baris data pada tabel ke dua”. Artinya ada banyak baris di tabel satu dan tabel dua yang saling berhubungan satu sama lain.

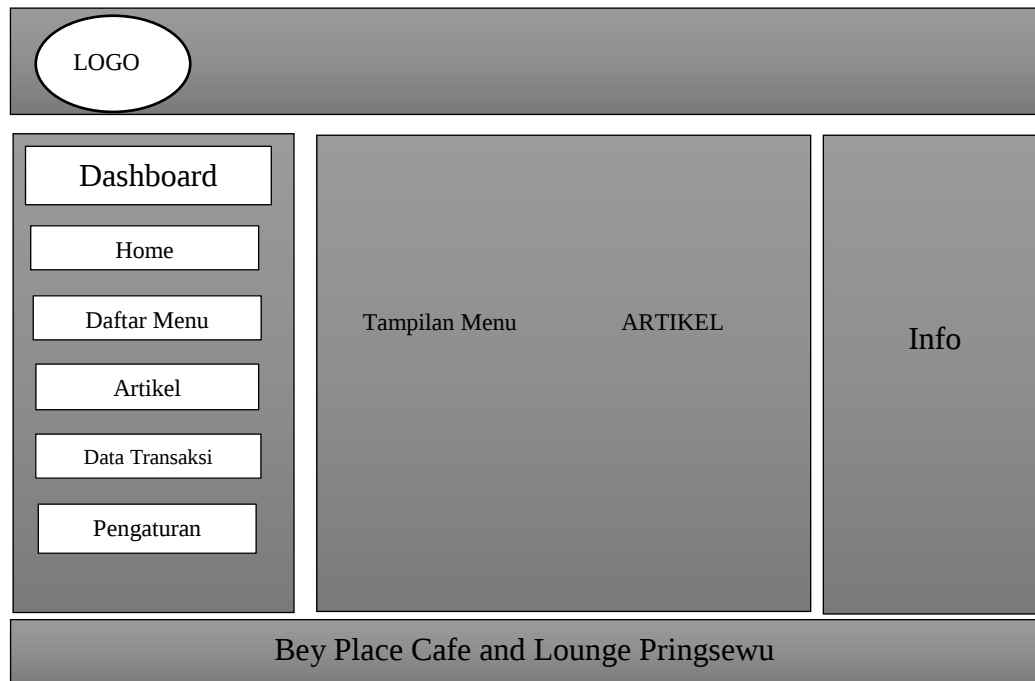
4.2.3 Berikut adalah Relasi Antar Tabel :



Gambar 4.3 Relasi Antar table

4.2.4 Desain Halaman Menu Utama E_CRM pemasaran

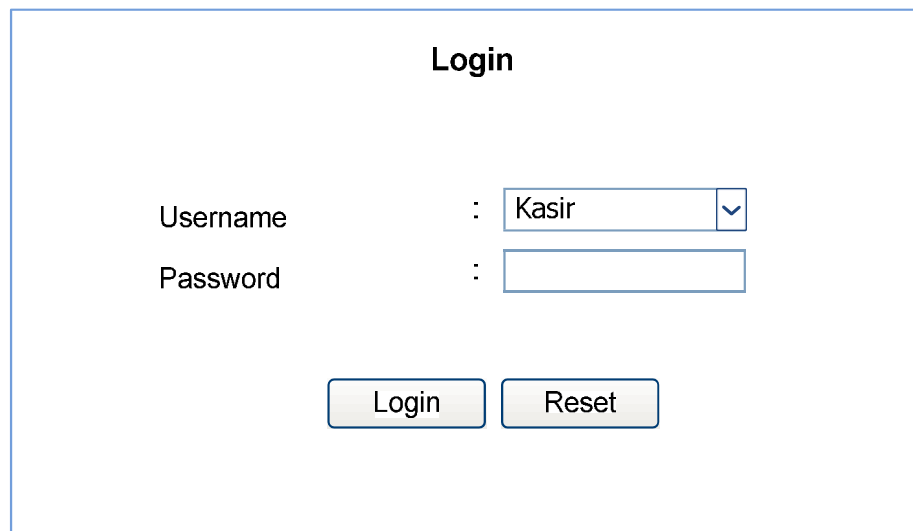
Rancangan halaman menu utama dibuat sesederhana mungkin dengan tanpa meninggalkan kemudahan bagi pemasaran untuk mengelola laman. Adapun rancangan tampilan untuk pemasaran E-CRM di Bey Place Cafe Pringsewu adalah sebagai berikut:



Gambar 4.4 Rancangan Halaman Menu Utama E_CRM pemasaran

4.2.5 Rancangan Halaman Login

Login untuk laman E-CRM bagian Pemasaran Bey Place Cafe bisa dilakukan melalui halaman home dimana user melakukan login pada halaman ini. Berikut adalah desain *login* nya.



The image shows a login form titled "Login" centered at the top. Below the title, there are two input fields. The first is labeled "Username" and contains the text "Kasir" with a dropdown arrow on the right. The second is labeled "Password" and is an empty text box. Below these fields are two buttons: "Login" and "Reset".

Login	
Username	: Kasir
Password	:
Login Reset	

Gambar 4.5 Rancangan Halaman Login

4.2.6 Rancangan Halaman Transaksi

Rancangan Transaksi untuk laman laman E-CRM bagian Pemasaran Bey Place Cafe bisa dilakukan melalui halaman *Login* dimana user melakukan login kemudian tampilan selanjutnya adalah sebagai berikut:

Menu X 1 Item

Nama Menu

Nama Menu

Nama Menu

Nama Menu

No Pesanan
No Table

Nama Menu	Jumlah
Nama Menu	Jumlah

PPN Rp.xxxx
Discount Rp.xxx
Subtotal Rp.xxxxx

Jenis Menu

Jenis Menu

Bayar Rp.xxx

Gambar 4.6 Rancangan Halaman Transaksi

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pengembangan sistem yang ada dalam pemasaran yang ada di Bey Place Cafe Pringsewu maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Dengan adanya sistem E-CRM pada bagian Pemasaran di Bey Place Cafe Pringsewu dapat membantu mempercepat dan memudahkan Admin Kasir dalam menginput data Transaksi serta informasi yang dibutuhkan tanpa mengenal batasan waktu.
2. Dengan E-CRM Sistem Administrasi di Bey Place Cafe Pringsewu dapat memudahkan karyawan khususnya pada admin. Sehingga pelanggan mendapatkan kepuasan karena mendapatkan waktu yang lebih efisien.

5.2 Saran

Agar dapat memanfaatkan secara maksimal dari E-CRM di Bey Place Cafe Pringsewu ini peneliti menyarankan beberapa hal yaitu:

1. Diperlukan tenaga khusus (*administrator*) untuk menangani pengolahan data dan informasi yang disajikan agar selalu *update*.
2. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan bahasa pemrograman yang lebih terstruktur dan lebih baik seperti *Framwork CI, Yii*.

Daftar Pustaka

- Fathansyah.2015 . ***Basis Data***. Bandung. Informatika Bandung.
- Pratama, I Putu Agus Eka.2018 . ***Handbook Data Warehouse***. Bandung. Informatika Bandung.
- Suparno, Erman.2013. ***Memahami Bisnis Bank,Modul Sertifikasi Tingkat 1 General Banking LSPP-IBI***.Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama Kompas.
- Wahyu,Yusuf. ***Metode-metode SDLC (System Development Life Cycle)***.<https://yusufwahyuu.wordpress.com/2017/03/01/metode-metode-sdlc/>

LAMPIRAN



Gambar 1. Penyerahan surat izin pelaksanaan Kerja Praktek.



Gambar 2. Rekap Nota perminggu dengan manager Bey Place Cafe