

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi seolah sudah menjadi makanan yang tak lagi asing di lidah orang jaman sekarang, khususnya di Indonesia. Inovasi demi inovasi diciptakan demi mempermudah pekerjaan manusia. Kemampuan penguasaan teknologi dibutuhkan, agar Indonesia mampu menghasilkan produk-produk yang inovatif dan mampu bersaing dalam kompetisi global. Upaya dalam menekan jumlah produk impor di berbagai sektor terus dilakukan dengan cara meningkatkan kapasitas penggunaan teknologi dalam negeri yang digunakan di industri dan meningkatkan jumlah produk-produk hasil riset untuk menguasai pasar dalam negeri.

Paradigma pembangunan ekonomi menekankan pada kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) untuk mengelola sumber daya alam agar mampu menghasilkan nilai tambah bagi bangsa dan berdampak pada peningkatan kesejahteraan rakyat.

Inovasi tidak hanya berkembang di satu sisi melainkan dari berbagai bidang. Pengembangan produk riset itu sendiridiciptaan dari hasil kreatifitas serta kerja keras para penggiat teknologi informasi.

Dalam upaya mendorong stabilitas ekonomi global di Indonesia sangat memerlukan peran dari teknologi informasi dan komunikasi. Terutama yang akan penulis bahas disini yaitu mengenai sebuah *web* kasir rumah makan dengan

menggunakan *codeigniter*. Oleh karena itu untuk memudahkan dalam pengaturan tatakelola dalam hal pemesanan dan juga *boking* tempat makan yang nantinya dapat digunakan sebagai sarana penyelesaian permasalahan yang masih dianggap kurang memuaskan terutama dipihak pelanggan.

Mahalnya mesin *cash register*/POS (*point of sales*) membuat kendala bagi sebagian pengusaha kecil dibidang rumah makan untuk menggunakannya. Melalui kendala-kendala tersebut diharapkan bahwa hal tersebut dapat diatasi dengan menggunakan *web* kasir berbasis *web* yang ramah terhadap berbagai macam perangkat keras jenis atau versi berapapun, bahkan bisa juga dengan dipakai pada *tablet* maupun *smartphone*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penulis membuat perancangan sistem kasir rumah makan berbasis *web* menggunakan CodeIgniter. Dengan mempertimbangkan beberapa aspek sebagai berikut:

1. Bagaimana *managemet user* yang diterapkan ?
2. Manfaat yang diperoleh dari penerapan *CodeIgniter* pada sistem *billing* di rumah makan ?
3. Tujuan dari pengembangan sistem kasir berbasis *web*.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun atau merancang sebuah sistem billing yang dilakukan di sebuah rumah makan. Maka dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. *Managemet user* berjalan dengan baik antara pelayan dan juga pelanggan.
2. Sistem *billing* jadi lebih terstruktur saat perencanaan ini dilakukan maupun diterapkan di restoran.
3. Tujuan perancangan *web* kasir ini tak lain adalah untuk sebagai *alternatif* penghematan biaya pengadaan alat *cash register* yang bisa dipakai disemua perangkat keras.

D. Batasan Masalah

Untuk menantisipasi gagasan yang terlalu luas dalam hal ini penulis memberi beberapa batasan, diantaranya:

1. Program ini hanya *prototype* sebagai syarat tugas akhir dan belum komersil.
2. Program ini hanya digunakan untuk rumah makan yang melayani *dine-in* (makan ditempat).
3. Tidak ada layanan stok barang keluar maupun masuk. Itu dikarenakan program ini dirancang untuk pembayaran makanan dan bukan *inventory*.