

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini pusat perbelanjaan tumbuh pesat di kota-kota besar di Indonesia. Jumlah pusat perbelanjaan atau *mall* di Kota Surabaya mencapai 22 unit (*republika.co.id*, 2011). Adanya perkembangan jumlah pusat perbelanjaan membuat meningkatnya persaingan di antara pusat perbelanjaan, penambahan fasilitas-fasilitas yang ditawarkan oleh pusat perbelanjaan, yang berusaha menarik minat pengunjung. Pengusaha pusat perbelanjaan kini saling berpacu, salah satunya menawarkan berbagai konsep yang bisa memanjakan pengunjung. Hampir semua pusat perbelanjaan menyediakan gerai-gerai makanan terpusat di lantai tertentu dalam gedung atau dikenal dengan istilah *food court*. Makanan yang disediakan masing-masing gerai berbeda sehingga pembeli bebas membeli makanan sesuai dengan selera masing-masing.

Pengelola *food court* pada umumnya menerapkan konsep *self service* pada para pembeli. Artinya para pembeli datang ke gerai, memilih makanan siap saji yang disukai, membayar sejumlah uang ke kasir di tempat yang tersedia dan menunggu makanan yang akan diantar pramusaji gerai di meja makan yang telah tersedia dalam area *food court*.

Pemilik gerai makanan menyewa gerai yang dikelola dalam kurun waktu tertentu misalnya satu atau beberapa tahun. Pada malam hari saat penutupan pusat *food court*, pengelola bersama penyewa gerai harus melakukan perhitungan omzet

masing-masing gerai secara manual. Hal ini membutuhkan waktu yang lama mengingat banyak gerai yang tersedia. Selain permasalahan di atas, permasalahan lainnya yaitu tidak semua gerai yang menjual makanan ramai pelanggan. Dengan demikian pengelola *food court* merasa dirugikan dengan sepiunya gerai tersebut. Hal tersebut bisa menyebabkan omzet *food court* menurun.

Menyadari akan adanya kelemahan dalam sistem yang umum digunakan tersebut, maka pengelola *food court* ingin menerapkan sistem rekrutmen pengelola gerai yang baru. Para pemilik gerai makanan akan dikenakan biaya sewa berdasarkan penghasilan dan perhitungan yang dilakukan setiap hari seperti sistem lama, tetapi pengelola *food court* hanya menyerahkan hasil rekapitulasi penghasilan pada pemilik gerai setiap harinya.

Dengan sistem baru ini, pengelola *food court* merencanakan otomatisasi perhitungan agar tidak terjadi kecurangan dan untuk melakukan perhitungan menjadi lebih cepat. Selain itu pengelola *food court* bisa memanjakan pelanggan dengan adanya peralatan berupa layar sentuh, *smart card* (kartu pintar) dan *smart card reader* di setiap gerai-gerai dalam *food court*. Teknologi tersebut hanya untuk mempermudah pembeli dalam melakukan transaksi.

Teknologi layar sentuh berguna untuk menampilkan daftar menu dalam bentuk gambar yang akan membuat para pembeli semakin antusias untuk membeli. Selain tampil menarik, layar sentuh mempermudah penggunaanya hanya dengan menyentuh layar. *Smart card* adalah sebuah kartu *member* untuk pembeli yang berisikan data pembeli dan data saldo, sehingga pembeli tidak menggunakan uang untuk melakukan pembayaran. Kartu ini juga bisa diisi ulang apabila saldo habis. Untuk melakukan isi

ulang saldo atau *top up*, pembeli hanya perlu menyerahkan sejumlah uang dan *smart card* kepada terminal *food court*. Admin terminal akan memasukan jumlah nominal sesuai permintaan pembeli, sedangkan *smart card reader* adalah alat yang dipergunakan untuk membaca *smart card* saat pembeli ingin membayar. Caranya hanya dengan menempelkan *smart card* pada *smart card reader*. Semua transaksi yang terjadi akan otomatis tersimpan di *server*.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana merancang bangun sistem informasi pengelolaan *food court* menggunakan *Rfid* pada pusat perbelanjaan Smart Surabaya?
2. Bagaimana menerapkan teknologi layar sentuh dan *smart card* dalam sistem informasi pengelolaan *food court* menggunakan *Rfid* pada pusat perbelanjaan Smart Surabaya?
3. Bagaimana menghasilkan informasi dan laporan untuk manajemen pengelola *food court*?

## 1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dari sistem ini adalah.

1. Sistem ini tidak membahas tentang media layar sentuh dan *smart card*.
2. Pembeli harus menjadi *member* di *food court* tersebut jika ingin makan.
3. *Smart card* hanya bisa digunakan di pusat perbelanjaan Smart.
4. Sistem ini tidak membahas tentang pengamanan data, akuntansi, absensi, detail perpajakan dan penggajian.

5. Perangkat lunak yang dibangun berbasis *desktop*.
6. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah *Visual Basic .Net 2005*
7. Dengan *database SQL server 2005*.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dari sistem informasi *food court* pada pusat perbelanjaan Smart Surabaya adalah.

1. Merancang bangun sistem informasi pengelolaan *food court* menggunakan *Rfid*.
2. Menerapkan teknologi layar sentuh dan *smart card* dalam sistem informasi pengelolaan *food court* menggunakan *Rfid*.
3. Menghasilkan informasi dan laporan untuk manajemen pengelola *food court* antara lain dalam perhitungan omzet atau laba bersih setiap gerai, pembayaran sewa atau sistem bagi hasil pada masing-masing gerai, dan berapa jumlah gerai.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini dapat dikelompokkan sebagai berikut.

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan secara garis besar tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan tugas akhir ini.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan secara singkat tentang teori-teori dasar yang digunakan dalam membantu menyelesaikan permasalahan. Pada bab ini

dijelaskan tentang beberapa landasan teori yang digunakan antara lain *rfid, food court*, sistem informasi, *visual basic 2005, microsoft sql server 2005*.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi penjelasan tentang langkah-langkah untuk pemecahan masalah dalam tugas akhir termasuk: menganalisis permasalahan, tujuan penelitian, penyelesaiannya, gambaran sistem yang akan dibuat dalam *Diagram Block, System Flow, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), Struktur Database, Design Input dan Output*.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI**

Bab keempat berisi tentang implementasi dari aplikasi yang telah dibuat. Serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk mengetahui bahwa aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan harapan.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang menjawab pernyataan dalam perumusan masalah dan beberapa saran yang bermanfaat dalam pengembangan program di waktu yang akan datang.