

# **RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN KATERING PADA CV. YUDHISTIRA BANJARNEGARA**

Dwi Wahyu Jati

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

## **ABSTRAK**

Seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi sekarang ini maka komputerisasi sangat diperlukan disetiap bidang untuk membantu perusahaan dalam menjalankan operasional kerja perusahaan. CV. YUDHISTIRA adalah perusahaan yang sedang berkembang dalam bidang pelayanan jasa boga (Katering), semua sistem kerja yang berjalan masih menggunakan cara manual. Hal ini menimbulkan berbagai masalah antara lain kemungkinan terjadinya kesalahan dalam perhitungan stok bahan baku, kurang efisien dalam menangani pemesanan, serta kesulitan dalam perhitungan laba rugi perusahaan. Oleh Karena itu dibutuhkan sebuah system yang bisa mengakomodasi kebutuhan perusahaan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pengembangan perangkat lunak model waterfall. Dengan adanya system pemesanan ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi perusahaan dalam menjalankan bisnis catering.

Kata kunci : Sistem pemesanan, perangkat lunak, rancang bangun

### **1. Latar Belakang**

Seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi sekarang ini maka komputerisasi sangat diperlukan disetiap bidang untuk membantu perusahaan dalam menjalankan operasional kerja perusahaan. Sistem komputerisasi pada saat ini telah dilakukan atau diterapkan oleh hampir seluruh perusahaan besar maupun perusahaan yang sedang berkembang. Dengan berkembangnya suatu informasi akan sangat membantu perkembangan suatu usaha. Diharapkan dengan memanfaatkan teknologi

informasi yang ada akan mempercepat proses pengolahan data.

CV. YUDHISTIRA adalah perusahaan yang sedang berkembang dalam bidang pelayanan jasa boga (Katering), semua sistem kerja yang berjalan masih menggunakan cara manual. Manual disini terlihat dari media penyimpanannya masih berupa dokumen atau arsip.

Masalah yang sering terjadi karena cara penyimpanan yang berbentuk dokumen adalah

1. Pencarian data membutuhkan waktu yang lama.
2. Kemungkinan terjadinya kesalahan dalam pengurangan dan penambahan stock.
3. Proses pembuatan laporan cukup lambat karena sistem penyimpanan masih berbentuk arsip / dokumen.
4. Kesulitan untuk mengetahui Rugi atau Laba setiap pesanan.

Dengan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN KATERING PADA CV. YUDHISTIRA BANJARNEGARA”**.

## **2. Rumusan Masalah**

“Bagaimana merancang sistem pemesanan catering pada CV. YUDHISTIRA BANJARNEGARA menggunakan komputer”.

## **3. Batasan Masalah**

Agar pembahasan dan penyusunan tugas akhir ini dilakukan secara terarah dan mendapat gambaran yang jelas,

maka penulis membatasi permasalahan yang ada hanya pada :

1. Sistem pemesanan catering yang dibuat penulis, hanya berhubungan dengan pemenuhan pesanan catering.
2. Merancang program aplikasi menggunakan rancangan pemrograman yang baik, yaitu dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0.

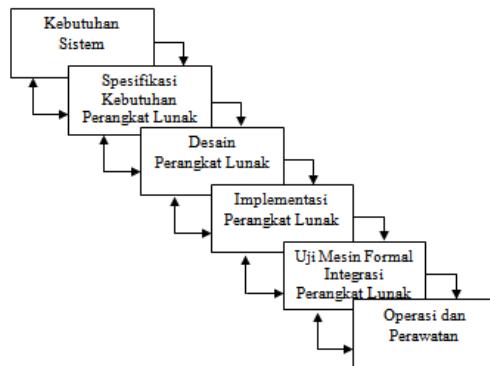
## **4. Tujuan**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan tugas akhir ini adalah

1. Menggambarkan dan menganalisis sistem pemesanan catering pada CV. Yudhistira saat ini.
2. Untuk mewujudkan sistem terkomputerisasi pada Sistem Pemesanan Katering pada CV. Yudhistira.

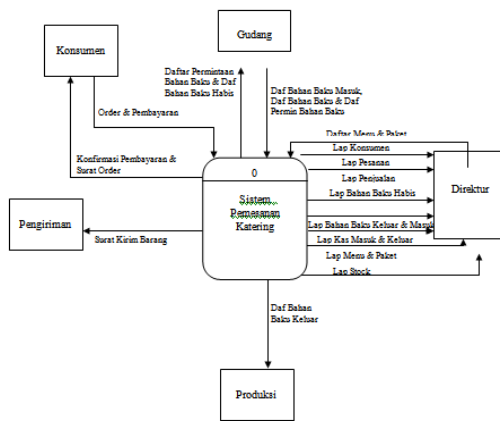
## **5. Metode**

Metode pengembangan system yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan SDLC (System Development Life Cycle) Waterfall. Langkah-langkah dalam pengembangan yang penulis lakukan sesuai dengan yang digambarkan dibawah ini



## 6. PEMBAHASAN

### a. Context Diagram



### b. Tampilan Program



No. Bahan	Nama	Jenis Bahan Baku	Satuan
00001	Garam	Kering	Kg
00002	Gula Pasir	Kering	Kg
00003	Gula Jawa	Kering	Kg
00004	Melai	Kering	Kg
00005	Ayam	Daging	Kg
00006	Fish	Daging	Kg
00007	Lada	Daging	Kg
00008	Kecap	Bawah	Liter

Bahan Yang Digunakan Untuk 20 Porsi

KODE BAHAN:

NAMA:

JUMLAH:  SATUAN:

Bahan Per Porsi


HARGA MENU:

NO BAYAR:

TGL BAYAR:

NO PESAN:

TGL PESAN:  TGL KIRIM:

KD KONSUMEN:  ALAMAT KIRIM:

NAMA:  JAM:

ALAMAT:  TOTAL:

KOTA:  BAYAR AWAL:

SISA:  TOTAL BAYAR:

JUMLAH:

No. Pembayaran	Tanggal	No. Pesan	Jumlah bayar
00001	17/10/2011	00001	180000
00002	17/10/2011	00001	75000
00003	17/10/2011	00002	400000
00004	18/10/2011	00003	375000

## 7. Kesimpulan

1. Dalam pengembangan menggunakan metode Waterfall.
2. Dengan menggunakan sistem yang diusulkan dapat mempermudah dan

- mempercepat dalam pencarian data.
3. Sistem yang diusulkan dapat menentukan jumlah bahan baku yang harus dipakai dan yang harus di beli.
  4. Laporan dapat dicetak lebih cepat sesuai dengan pilihan yang telah ada dan mampu menghasilkan Rugi atau Labanya setiap pesanan.

## 8. Saran

1. Adanya pemisahan antara tugas dan tanggung jawab antara personil kerja dan pemisahan kekayaan pribadi dan kekayaan usaha.
2. Mempunyai pedoman dalam menggunakan jumlah bahan baku yang harus dipakai.
3. Komputerisasi tidak akan memberikan manfaat jika tidak didukung oleh sumber daya manusia yang mampu mengoperasikannya. Untuk itu perlu diadakan latihan terutama bagi personil yang akan mengoperasikannya.
4. Dalam sistem komputerisasi tidak akan menghasilkan informasi dan laporan yang benar jika data yang dimasukkan tidak benar, oleh karena itu sebelum data dimasukkan harus di teliti dan diperiksa kebenarannya.

## Daftar Pustaka

1. *Jogiyanto H.M, 2007. Analisis dan Desain .* Yogyakarta : Penerbit Andi
2. <http://www.vbtutor.net/vb6/vbtutor.html> diakses tanggal 10 Agustus 2013
3. <http://www.connectsafely.org>, diakses tanggal 10 Agustus 2013
4. Laudon, K.C. dan Jane P. Laudon. (2008). *Sistem Informasi Manajemen 1 (Edisi 10)*. Salemba Empat
5. Santosa. 2005. *Aplikasi Visual Basic 6.0 dan Visual StudioNet 2003*. Yogyakarta : Penerbit Andi
6. Kosmara, Eko. (2011). *Visual Basic 6 Beginner Guide*. Yogyakarta: Penerbit Mediakom
7. [http://webdosen.budiluhur.ac.id/dosen/050023/materi/pw2\\_pertemuan11.pdf](http://webdosen.budiluhur.ac.id/dosen/050023/materi/pw2_pertemuan11.pdf)
8. <http://dir.unikom.ac.id/s1-final-project/fakultas-teknik-dan-ilmu-komputer/teknik-informatika/2011/jbptunikompp-gdl-adityayudh-24445/5-unikom-a-i.pdf/index91.html>, diakses tanggal 12 Agustus 2013.
9. *Pressman, Roger S. (2005). SOFTWARE ENGINEERING: A Practitioner's Approach (terjemahan)*. Yogyakarta: Penerbit Andi