

BAB 1

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi berbasis *web* sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat. Teknologi informasi dapat dimanfaatkan guna mendapatkan suatu informasi yang cepat, tepat dan akurat (Christanto, dkk., 2012). Pengelolaan informasi yang baik sangat menunjang dalam kegiatan para pelaku bisnis agar mampu mengelola produk yang dihasilkan dengan baik.

Bisnis kuliner yang ada di Indonesia berkembang dengan sangat pesat. Hampir di setiap daerah bisnis kuliner menjadi pilihan utama bagi pelaku bisnis dalam menjalankan bisnisnya. Dengan banyaknya bisnis kuliner yang berkembang tersebut, persaingan antar pelaku bisnis menjadi semakin berat agar dapat bertahan dan berkembang. Pengelolaan bisnis kuliner yang baik menjadi kunci bagi setiap pelaku usaha agar dapat bersaing dengan pelaku bisnis lain dan dapat mengembangkan usahanya. Pengelolaan yang cukup penting bagi suatu bisnis kuliner adalah pengelolaan bahan baku. Dibutuhkan pengelolaan dan pengendalian yang baik dalam mengelola bahan baku, sebab pengendalian barang yang baik akan menjamin ketersediaan bahan baku secara optimal, baik dalam jumlah maupun waktu (Karlina & Rizky, 2014).

Bentuk bisnis kuliner yang cukup banyak diminati sekarang ini adalah Waralaba. Sistem Waralaba ini memungkinkan kerjasama kemitraan dimana penerima

Waralaba mendapatkan izin dari pemberi Waralaba untuk menggunakan hak intelektualnya seperti merk, produk, jasa, dan sistem operasi usahanya. Sistem kemitraan pada Waralaba ini sangat membantu bagi para pelaku bisnis yang ingin terjun dalam dunia bisnis. Standar Operasional yang sudah disediakan oleh pihak pemberi Waralaba sangat memudahkan bagi penerima Waralaba dalam menjalankan bisnis kemitraan tersebut. Sebagai contoh untuk mengelola stok bahan baku dari produk yang dihasilkan, pihak penerima Waralaba mendapatkan suplai distribusi dari pihak pemberi Waralaba sehingga penerima Waralaba lebih mudah dalam mengelola bahan baku dan standar mutu dari tiap cabang kemitraan dapat terjaga dengan baik.

Contoh studi kasus penerapan bisnis kuliner diatas adalah pada Waralaba Sosis Bakar *Bratwurst*. Penjualan produk pada mitra Waralaba tersebut adalah dengan sistem *outlet outdoor*, yaitu dengan membuka *stand-stand* yang berada pada lokasi-lokasi strategis seperti di depan *mini market*, *bazaar*, ataupun pada *foodcourt*. Untuk menunjang standar mutu dan cita rasa yang sama pada setiap *stand*, sosis yang disediakan didistribusikan langsung dari pusat ke *stand-stand* yang ada.

Untuk mengelola permintaan sosis pada tiap *stand*, petugas pada bagian distribusi setiap hari menyuplai stok dengan berkeliling *stand-stand* yang ada. Selain itu jika pada *stand* tertentu kekurangan stok, maka pegawai *stand* akan meminta stok baru melalui *Short Message Service(SMS)* atau telepon. Permasalahan yang

muncul dari sistem tersebut adalah kemungkinan kesalahan informasi antara *stand* satu dan *stand* lain semakin besar karena stok belum dikelola dengan baik. Selain itu dalam pendistribusian stok akan menjadi kurang efisien karena belum tentu semua *stand* membutuhkan stok baru.

Untuk mengatasi permasalahan yang muncul dari proses pengelolaan stok tersebut, diperlukan sistem pengelolaan stok yang baik dengan memanfaatkan *internet*. Sistem ini menggunakan *platform web* pada sisi pusat dan *platform mobile* pada sisi petugas *stand*. Dengan adanya sistem aplikasi *mobile* ini, ketika pada *stand* membutuhkan stok baru, petugas *stand* cukup membuka aplikasi tersebut dan melakukan permintaan stok baru melalui aplikasi. Permintaan stok baru dari petugas *stand* akan diterima oleh pusat dengan *web service* yang terhubung pada *web* pusat. Teknologi *web service* ini berfungsi sebagai media integrasi data. Yang dimaksud dengan integrasi data adalah suatu proses menggabungkan menyatukan data yang berasal dari sumber yang berbeda dan mendukung pengguna untuk melihat kesatuan data (Lenzirini, 2002). Integrasi data dibutuhkan seiring dengan perkembangan organisasi dan meningkatnya bisnis proses pada institusi tersebut yang membutuhkan data dan informasi dari divisi atau unit-unit yang berada pada organisasi tersebut (Mubarok, 2012).

Dengan menggunakan aplikasi *mobile* dan *web* ini maka proses pengelolaan menjadi lebih cepat dan efisien sehingga dapat menekan biaya operasional dan menghasilkan keunggulan kompetitif dari pesaing usaha

serupa. Kualitas terbaik tersebut dapat berupa profitabilitas, kepuasan pelanggan, ataupun ukuran-ukuran lain yang ditetapkan organisasi (Nurochman, dkk., 2012).

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun sistem pengelolaan stok bahan baku pada bisnis kuliner yang berbasis *web* dan *mobile*.

1.3. Batasan Masalah

Batasan dalam pembangunan aplikasi ini yaitu :

1. Studi kasus yang diambil adalah pada Waralaba Sosis Bakar *Bratwurst*.
2. Aplikasi *mobile* berjalan pada perangkat Android.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan pembangunan aplikasi ini adalah membangun sistem pengelolaan stok bahan baku pada bisnis kuliner yang berbasis *web* dan *mobile*.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Langkah Penelitian

1. Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan mencari beberapa Literatur yang berkaitan dengan penelitian sejenis yang pernah membangun aplikasi sejenis. Hasil pencarian ini kemudian digunakan sebagai acuan dan pertimbangan pembangunan sistem nantinya. Selain itu juga dilakukan studi terhadap aplikasi

yang diperlukan dalam pembangunan sistem, seperti bahasa pemrograman PHP, bahasa pemrograman Java, dan Framework CodeIgniter.

2. Pembangunan Perangkat Lunak

A. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan adalah merupakan bagian untuk menentukan spesifikasi kebutuhan dari sistem yang akan dibuat dan menyesuaikan dengan spesifikasi dan sistem pendukung lain. Hasil analisis adalah berupa dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

B. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana perangkat lunak akan dibangun berdasarkan spesifikasi yang telah ditentukan. Hasil dari perancangan ini adalah dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

C. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan perangkat lunak dilakukan berdasarkan SKPL dan DPPL yang telah dibuat. Hasil dari pembangunan perangkat lunak berupa Sistem pengelolaan stok sosis yang berbasis *web* dan *mobile*.

D. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian akan dilakukan dengan cara menguji fungsionalitas program yang dibangun dan dinilai secara fungsional sesuai spesifikasi yang telah dibuat. Hasil dari pengujian ini berupa data kuisioner yang telah diisi

dokumentasi Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6 Sistem Penulisan Tugas Akhir

Adapun Sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan mengenai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas, dan penjelasan mengenai perbandingan antara penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan mengenai dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis permasalahan yang akan diatasi serta membahas mengenai perancangan perangkat lunak yang dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi perangkat lunak yang dibuat dan gambaran umum sistem.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan secara keseluruhan beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

