

BAB 3

Landasan Teori

3.1 Waralaba (*franchise*)

Waralaba (*franchise*) adalah suatu bentuk kerja sama antara satu pihak dengan pihak lain dimana pemberi waralaba (*franchisor*) memberikan izin kepada penerima waralaba (*franchisee*) untuk menggunakan hak intelektualnya seperti nama, merek dagang produk dan jasa, dan sistem operasi usahanya. Untuk menggunakan hak-hak tersebut, pihak penerima waralaba akan membayar dengan nominal tertentu sebagai timbal balik atas pemberian hak untuk menggunakan produk tersebut (*Franchisee fee*). *Royalty fee* adalah kontribusi dari operasional usaha penerima waralaba yang dibayarkan kepada pemberi waralaba secara periodik biasanya secara bulanan, umumnya berupa persentase tertentu dari besarnya omset penjualan si penerima waralaba (Sarosa, 2004).

Menurut *International Franchise Association* (IFA) ada empat jenis *franchise* yang biasa digunakan di Amerika Serikat, yaitu :

1. *Product Franchise*

Pemberi waralaba memberikan hak kepada penerima waralaba untuk mendistribusikan barang-barang milik pabrik dan mengizinkan penerima waralaba untuk menggunakan nama dan merk dagang produk tersebut.

2. *Manufacturing Franchises*

Pemberi waralaba memberikan hak kepada suatu badan usaha untuk membuat dan menjual suatu produk

dengan menggunakan merk dagang dan merk pemberi waralaba.

3. *Business Opportunity Ventures*

Jenis ini mengharuskan penerima waralaba untuk membeli dan mendistribusikan produk-produk tertentu dari pemberi waralaba.

4. *Business Format Franchising*

Pemberi waralaba memberikan suatu metode yang telah terbukti untuk mengoperasikan bisnis bagi penerima waralaba dengan menggunakan merk dagang dari pemberi waralaba.

Dalam menjalankan bisnis waralaba, ada keuntungan dan kerugian bisnis dengan sistem waralaba, yaitu :

Kerugian :

1. Kewenangan merk dagang dan produk sepenuhnya ditangan pemberi waralaba sehingga penerima waralaba akan sulit untuk berinovasi terhadap produk.
2. Perlu adanya perubahan paradigma (*paradigm shift*) atas materi yang dijual

Keuntungan :

1. Dalam perluasaan usaha akan lebih cepat dengan menggunakan modal yang relatif sedikit.
2. Efisiensi biaya dan waktu dalama meraih target pasar dengan promosi bersama.
3. Penerima waralaba lebih termotivasi karena menyangkut pengembalian investasi dan keuntungan usaha.

Waralaba Sosis Bakar *Bratwurstsistem* Pewaralaba (*franchise*) yang digunakan adalah *Business Format*. Setiap calon mitra yang akan bekerja sama dengan waralaba akan diberikan metode penjualan dengan sistem *outlet outdoor* dan diberikan pilihan paket kemitraan sehingga penerima waralaba (*franchisee*) lebih mudah dalam menjalankan bisnis.

3.2 Persediaan (Stok)

Persediaan (Stok) yaitu barang-barang yang dimiliki Perusahaan dan disimpan untuk digunakan atau dijual pada masa atau periode yang akan datang. Persediaan secara umum dibagi menjadi tiga, yaitu persediaan bahan baku, persediaan bahan setengah jadi, dan persediaan bahan jadi.

Pengertian Persediaan menurut para ahli :

1. Menurut Ristono(2009), Persediaan adalah suatu teknik untuk manajemen material yang berkaitan dengan persediaan.
2. Menurut Sumayang(2003), Persediaan adalah simpanan material yang berupa bahan mentah, barang dalam proses, dan barang jadi.
3. Menurut Handoko(2000), Persediaan adalah suatu istilah umum yang menunjukkan segala sesuatu atau sumber daya-sumber daya organisasi yang disimpan dalam antisipasinya terhadap pemenuhan permintaan.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa persediaan merupakan suatu sistem yang berfungsi untuk mengelola bahan baku, bahan setengah jadi, atau bahan jadi yang selalu mengalami perubahan jumlah dan nilai melalui transaksi-transaksi yang dilakukan dalam suatu Perusahaan.

3.3 Sosis Jerman

Banyak kuliner Jerman yang cukup terkenal dan banyak digemari, salah satu produk olahan daging yang banyak dihasilkan adalah Sosis khas Jerman. *Wurst* atau Sosis khas Jerman adalah produk olahan daging yang cukup banyak digemari yang telah ada sejak jaman kuno. Setiap daerah di wilayah Jerman membuat Sosis dengan ciri khas yang berbeda-beda dengan menggunakan metode turun temurun.

Jenis-jenis Sosis Jerman yang cukup populer antara lain :

1. *Bratwurst*. Dibuat dari daging babi cincang yang dibumbui, asal Nürnberg.
2. *Weisswurst* (sosis putih). Dibuat dari campuran daging sapi muda, otak dan limpa, asal Bayern.
3. *Bauernwurst* (sosis petani). Dibuat dari daging sapi atau babi dengan bumbu dan rempah-rempah, asal Frankfurt.

4. *Knackwurst*. Campuran daging sapi, babi yang dicacah dan bawang putih, asal Frankfurt.
5. *Leberwurst* (sosis hati). Dibuat dari hati yang dibumbui, asal Hesse.
7. *Rinderwurst* (sosis daging sapi). Dibuat dari daging sapi, asal Westfalen.

3.4 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu hal yang vital bagi roda kegiatan pada suatu bidang usaha untuk mendukung kelangsungan dan perkembangan bisnis yang dijalankan. Dalam satu sisi bidang usaha akan terus berkembang sedangkan kemampuan untuk mengontrol sumber daya akan dan informasi akan semakin sulit.

Sistem informasi mencakup sejumlah komponen, sesuatu yang diproses dan dihasilkan untuk membantu dalam mencapai suatu tujuan dan sasaran tertentu. Sistem informasi adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi (Oetomo, 2006).

Menurut Kadir (2003), kegiatan di sistem informasi mencakup :

1. *Input*, menggambarkan suatu kegiatan untuk menyediakan data untuk diproses.

2. *Proses*, menggambarkan bagaimana suatu data di proses untuk menghasilkan suatu informasi yang bernilai tambah.
3. *Output*, suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari proses diatas tersebut.
4. *Penyimpanan*, suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data.
5. *Kontrol*, ialah suatu aktivitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen yang saling berhubungan dan digunakan untuk mencapai tujuan tertentu.

3.5 Web Service

Web Service merupakan fungsi yang dapat dipakai dalam menjembatani informasi yang berasal dari berbagai sumber yang berbeda sehingga dapat terintegrasi menjadi satu kesatuan. *Web-service* diartikan sebagai sebuah antar muka (*interface*) yang menggambarkan sekumpulan operasi-operasi yang dapat diakses melalui jaringan, misalnya *internet* dalam bentuk pesan *XML* (Arif, 2012).

Web service berisi kumpulan fungsi dan method yang ada pada suatu *server*. Fungsi atau method yang ada dipanggil dengan menggunakan aplikasi yang akan dibuat dengan memakai bahasa pemrograman dan

platform tertentu. *Web Services* diperlukan karena pada masa sekarang ini perangkat keras, sistem operasi, aplikasi hingga bahasa pemrograman semakin beraneka ragam jenisnya. Keadaan tersebut dapat menimbulkan masalah dalam proses pertukaran data antar perangkat yang menggunakan aplikasi dan platform yang berbeda (Sugiarto, 2008).

Model *web service* memiliki dua metode yang berorientasi pada layanan dan sumber daya informasi, yaitu SOAP (*Simple Object Access Protocol*) dan REST (*REpresentational State Transfer*). SOAP memiliki tiga komponen utama, yaitu : 1) *service provider*, 2) *service requester*, 3) *service broker*, serta komponen pendukung lainnya. Metode REST memiliki dasar prinsip teknologi, yaitu : 1) *Resource identifier through Uniform ResourceIdentifier (URI)*, 2) *uniform interface* (sumberdaya CRUD menggunakan operasi PUT, GET, POST, dan DELETE), 3) *self-descriptive messages* (sumberdaya tidak terikat sehingga dapat mengakses konten HTML, XML, PDF, JPEG, plain text, meta data, dll), serta 4) *stateful interactions through hyperlinks* (bersifat *stateless*) (Pautasso, 2008).

Pada Aplikasi *Mobile* yang dikembangkan dalam penelitian ini, menggunakan *web service* dengan model REST dan menggunakan JSON (*Javascript Object Notation*) untuk mengambil data dari *database*. Kontrol yang ada pada aplikasi *mobile* akan melakukan permintaan data kemudian memanggil fungsi *web service* PHP yang dituju dan direturnkan hasilnya.