

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Judul Usulan Penelitian

Perancangan Sistem *Inventory* (Pengendalian Persediaan dan Biaya Bahan Mentah) Restoran pada E-Menu iFresh.

1.2 Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi secara nyata adalah adanya berbagai aplikasi *soft computing* yang dapat membantu meningkatkan kinerja seseorang dalam bekerja atau mengatasi permasalahan sehari-hari. Seperti sebuah aplikasi yang dibuat dan dikembangkan penulis bersama tim momohum dalam rangka mengikuti kompetisi Amikom *Inovation Communication and Technology Award* (AMICTA) 2010. Aplikasi tersebut bernama iFresh. Sebuah e-Menu (*electronic menu*) berbasis web yang memungkinkan pengunjung dapat memesan makanan dan minuman dari tempat mereka duduk. Aplikasi yang sangat cocok untuk usaha restoran seperti restoran, café, kantin dan foodcourt.

Di awal pembuatannya iFresh ditujukan untuk kantin amikom sebagai salah satu pemanfaatan teknologi dalam memaksimalkan fasilitas wi-fi gratis di area kantin. Dengan hotspot yang terintegrasi, pengunjung dapat langsung melihat iFresh dan melakukan transaksi melalui notebook yang mereka bawa ataupun melalui komputer khusus yang disediakan kantin. Selain kantin, iFresh juga dapat digunakan di restoran dan café. Adapun fitur iFresh pada saat itu adalah realtime order, realtime notification dan pembuatan laporan. Setelah melewati beberapa tahap penjurian akhirnya iFresh diumumkan sebagai pemenang dalam kategori

e-Business dan kategori umum di tingkat mahasiswa amikom serta berhak mewakili amikom dalam kompetisi nasional, Indonesia *Innovation Communication and Technology Award* (INAICTA) 2010.

Namun dari fitur semula yang disediakan iFresh pada saat itu, aplikasi ini ternyata masih terdapat kekurangan antara lain tingkat keamanan yang lemah dalam pemesanan dan belum mampu menangani antrian dalam sebuah restoran. Maka dari itu iFresh terus dikembangkan guna menjadikan iFresh aplikasi yang handal sekaligus dapat bersaing di kompetisi INAICTA 2010.

Fitur yang dikembangkan kemudian mampu mencapai beberapa tujuan seperti menyediakan menu *digital* yang dapat langsung di akses oleh pengunjung baik *desktop* maupun *mobile*, melayani pemesanan secara *realtime* dalam waktu bersamaan, mengelola antrian pesanan dengan lebih mudah dan membuat laporan penjualan dengan akurat. iFresh juga memperluas target pengguna sehingga dapat diterapkan di hampir semua usaha restoran seperti kantin, cafe, restoran dan *foodcourt*.

Di kompetisi INAICTA 2010 iFresh termasuk dalam kategori Profesional untuk e-Business for SMEs (*Small and Medium-Sized Enterprises*). Selanjutnya iFresh mampu melaju hingga tahap penjurian II beserta 6 karya nasional lainnya. Namun iFresh kalah bersaing dan gagal menjadi pemenang di kompetisi ini.

Dari penjurian yang ketat tersebut, penulis beserta tim mengetahui beberapa kelemahan yang masih dimiliki iFresh. Beberapa diantaranya menjadi masukan dan pertimbangan untuk mengembangkan iFresh agar lebih baik lagi. Aplikasi e-Menu yang baik juga dapat menangani permasalahan sebuah restoran

dari dapur hingga meja tamu. Hal ini yang belum sepenuhnya di miliki oleh iFresh. iFresh belum memiliki sistem pengelolaan dapur atau biasa disebut sistem *inventory*.

Berdasarkan permasalahan ini, sebuah rancangan sistem *inventory* dibuat sebagai fitur tambahan dari *electronic menu* iFresh agar memudahkan mengendalikan persediaan dan biaya bahan mentah sebuah restoran. Sistem diharapkan tetap dapat bergerak dinamis seperti fitur iFresh lainnya yaitu dapat di akses dari mana saja dan kapan saja oleh pemilik restoran melalui internet. Maka dengan sistem *inventory*, restoran dapat menentukan jumlah bahan mentah yang diperlukan untuk mengolah setiap menu dan melakukan pemotongan bahan mentah secara otomatis berdasarkan menu-menu yang sudah diolah di dapur. Pada akhirnya, rancangan menghasilkan sebuah sistem yang dapat digunakan di semua tipe restoran dan memiliki tingkat efektifitas dan efisiensi yang tinggi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas yang meliputi latar belakang maka dapat di peroleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem pengendalian persediaan bahan mentah sebuah restoran?
2. Bagaimana merancang sistem pengendalian biaya bahan mentah sebuah restoran?
3. Bagaimana menerapkan sistem *inventory* (pengendalian persediaan dan biaya bahan mentah) pada e-menu iFresh?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam proposal ini adalah sebagai berikut :

1. Permasalahan mengenai keamanan transaksi tidak akan dibahas.
2. Sistem dibangun pada sebuah Aplikasi iFresh berbasis website menggunakan bahasa pemrograman PHP.
3. Sistem hanya menangani pengendalian persediaan dan biaya bahan mentah sebuah restoran.
4. *Interface* aplikasi ini hanya dalam bentuk web.
5. *Output* laporan *inventory* dapat dicetak dalam bentuk pdf dan Ms. Excel.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk membangun sistem *inventory* (pengendalian persediaan dan biaya bahan mentah) sebagai bagian dari e-menu iFresh.

Adapun tujuan institusionalnya adalah sebagai syarat kelulusan program sarjana pada Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer (STMIK AMIKOM) Yogyakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain :

1. Dapat menyelesaikan masalah konvensional yang terjadi dalam sebuah restoran terutama dalam pengendalian persediaan dan biaya bahan mentah.
2. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi kerja sebuah restoran yang berdampak pada kenyamanan pelanggan dalam menikmati layanan restoran.
3. Membuat Sistem Manajemen Restoran Terintegrasi.
4. Mengurangi pemakaian kertas sebagai bentuk mencegah *Global Warming* yang terjadi di dunia.

1.7 Metode Penelitian

Penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Pengamatan (*Observation*) : yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian.
2. Kearsipan (*Documentation*) : yaitu metode pengumpulan data berdasarkan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisa.
3. Kepustakaan (*Library*): yaitu metode pengumpulan data menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan pembandingan.
4. Eksperimental (*Experiment*) : yaitu metode yang dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam komputer. Objek dalam hal ini penulis menyajikan simulasi *inventory* data serta hasil dan analisisnya.

1.8 Sistematika Penulisan :

Untuk memudahkan dalam memahami laporan skripsi, dikemukakan sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas. Di dalamnya menguraikan tentang gambaran suatu penelitian yang terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bagian ini merupakan bagian yang menjadi landasan teori. Teori-teori yang dicantumkan dalam bab ini, teori tentang Sistem Manajemen Restoran Terintegrasi, e-menu iFresh, PHP, Apache, MySQL, Basis Data, RAD dan Software yang digunakan dalam pengembangan sistem.

BAB III : METODOLOGI

Bab ini berisi tentang proses pemodelan aplikasi dengan enam diagram yaitu diagram *use case*, diagram *class*, diagram *sequence*, diagram *activity*, diagram *development* dan diagram *component*.

BAB IV : IMPLEMENTASI

Bab ini membahas tentang analisis kinerja dari perangkat lunak. Pada bagian ini mengulas analisis hasil pengujian terhadap sistem yang dibandingkan dengan kebenaran dan kesesuaiannya dengan

kebutuhan perangkat lunak yang telah dituliskan pada bagian sebelumnya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Membuat kesimpulan-kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kinerja pada bagian sebelumnya dan saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dan asumsi-asumsi yang dibuat selama pembuatan sistem *inventory* pada e-menu *iFresh*.

1.8 Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Target Output	November				Desember				Januari					
			I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV		
1	Identifikasi Masalah	Dokumen	■													
2	Analisis Kebutuhan Sistem	Dokumen		■												
3	Pengumpulan Data	Dokumen		■	■											
4	Perancangan Sistem	UML			■	■										
5	Rancang Bangun Aplikasi	Aplikasi					■	■	■	■						
6	Implementasi Aplikasi	Aplikasi									■	■	■			
7	Uji Coba Aplikasi	Dokumen											■	■		
8	Pemeliharaan dan Revisi Konsep	<i>Data Backup</i>														■
9	Penulisan Laporan	Dokumen												■	■	■