

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang semakin modern ini, persaingan dalam mencari pekerjaan menjadi semakin ketat. Calon pekerja lebih dituntut untuk memiliki keahlian khusus atau diharuskan memiliki pengalaman yang cukup di bidangnya agar dapat masuk ke dalam lingkungan pekerjaan. Dikutip dari kompas.com “Dari total pekerja di Indonesia yang mencapai 110 juta orang, sekitar 107 juta orang masuk dalam struktur Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah atau UMKM.” [1]. Dari banyaknya jenis UMKM yang ada di Indonesia, seperti sektor pertanian, nelayan, tukang ojek dan lain-lain, terdapat juga banyak orang yang membuka usaha di bidang makanan dan minuman. Hal ini terjadi karena membuka usaha di bidang makanan dan minuman membutuhkan modal yang relatif kecil. Mulai dari roda makanan, warteg, warung dan lain-lain, sampai ke usaha yang membutuhkan modal besar, seperti restoran, kafe, *coffee shop* dan lain-lain. Salah satunya adalah *Downtown Café*, studi kasus penelitian ini.

Downtown Café merupakan sebuah kafe yang masih tergolong baru dan masih menggunakan sistem manual dalam menjalankan proses bisnisnya. Sistem yang sedang digunakan banyak menghambat proses sehari-hari dan menimbulkan beberapa masalah. Salah satu masalah yang dialami adalah kesalahan dalam perhitungan penjualan. Hal ini dikarenakan pencatatan dan perhitungan masih dilakukan secara manual. Masalah lain juga muncul dalam tidak akuratnya perhitungan persediaan bahan makanan karena tidak ada catatan dan ukuran yang jelas dalam penggunaan bahan makanan. Kurangnya integritas data transaksi pembelian maupun penjualan terjadi akibat tidak adanya media pencatatan yang detail dan menyeluruh, membuat visibilitas harga pokok penjualan yang tidak akurat. Penggunaan sistem manual pun berarti kurangnya pengawasan terhadap karyawan terhadap uang dan pemanfaatan bahan baku.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi sistem informasi yang dapat membantu *Downtown Café* dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam sistem yang sedang berjalan. Sehingga masalah

yang ada dapat diatasi dan dapat dihindari, serta membantu dalam pembuatan laporan. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk membantu dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses penjualan.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengetahui latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah yang akan dibahas di dalam penelitian, yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat mengatur dan mengawasi pengadaan dan penggunaan bahan baku?
2. Bagaimana cara mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat membantu proses penjualan sehari-hari agar lebih efektif dan efisien?
3. Bagaimana cara mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat memberikan laporan keuangan yang akurat dan integritas data transaksi yang baik?

1.3 Tujuan Pembahasan

Mengetahui rumusan masalah yang ada, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Membuat sebuah aplikasi yang dapat mengatur pengadaan dan penggunaan bahan makanan serta menampilkan visibilitas harga pokok penjualan dari setiap menu yang ada.
2. Membuat aplikasi *point of sale* dalam menangani proses transaksi penjualan sehari-hari agar lebih efektif dan efisien.
3. Membuat sebuah aplikasi yang dapat mencatat transaksi yang ada secara detail dan membantu membuat laporan keuangan yang sederhana, rapih dan jelas.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam pengembangan aplikasi di dalam penelitian ini, terdapat batasan ruang lingkup dari segi metode dan media pengembangan aplikasi sebagai berikut:

1. Aplikasi dibuat bertujuan untuk membantu meningkatkan proses bisnis *Downtown Café*.
2. Aplikasi dibuat untuk membantu *Downtown Café* dalam menjalankan proses bisnisnya yang terdiri dari beberapa modul, yaitu:

1. Penjualan (melalui *Point of Sale*)
 2. Pembelian (Modul *inventory*)
 3. Laporan Keuangan
3. Aplikasi dibuat dengan Bahasa pemrograman JAVA.
 4. Aplikasi dijalankan oleh PC.

1.5 Sumber Data

Penelitian ini memiliki 2 jenis sumber data sebagai dasar dalam mengembangkan aplikasi.

1.5.1 Data Primer

Sumber data primer diperoleh melalui observasi proses bisnis perusahaan sebagai dasar pengembangan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

1.5.2 Data Sekunder

Sumber data sekunder diperoleh dari perbandingan aplikasi serupa, buku serta jurnal yang tersedia sebagai referensi dalam perancangan aplikasi.

1.6 Sistematika Penyajian

Bab 1 berisi tentang latar belakang masalah dari pembuatan aplikasi, masalah-masalah yang menjadi akar penelitian, tujuan penelitian serta gambaran besar ruang lingkup kajian yang tercakup dalam pembuatan aplikasi.

Bab 2 berisi tentang teori yang melandasi pembuatan aplikasi ini, serta penjelasan mengenai mekanisme dasar alat-alat yang digunakan dalam pengembangan aplikasi.

Bab 3 berisi analisis yang berupa ERD, BPNM dan rancangan antarmuka yang menjadi dasar perancangan pembuatan aplikasi.