

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ngayam Chicken adalah sebuah usaha dalam kategorial Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) bergerak dibidang penjualan makanan yang dimiliki oleh pengusaha muda bernama Doni Fajar, lokasi dari usaha ini berada di Kota Pati. Dalam tujuan untuk meningkatkan penjualan dan menguatkan *branding* Ngayam chicken pemilik usaha membuat sebuah gagasan model bisnis yaitu pembentukan *franchise* dengan tujuan memperluas wilayah pemasaran produk dengan pengembangan bersama para mitra yang ada. Bisnis model yang diterapkan disana adalah seseorang yang mau berkerja sama maka dia perlu membayar beberapa paket pilihan untuk menjadi mitra kerja sama dengan ketentuan setelah membayar paket tersebut mendapatkan bahan baku, resep dan tutorial dalam memasak dan juga pelatihan kerja sama. Adapun paket-paket yang ada disana ada 2 jenis yaitu paket A dan paket B, dimana paket A menawarkan sistem kerja dalam hal branding bangunan, pamphlet, resep masakan dengan harga 45 juta. Sedangkan paket B menawarkan branding bangunan, dan resep masakan dengan harga 40 juta.

Proses bisnis yang berlangsung disana ketika seseorang ingin membuka cabang dengan konsep *franchise* maka perlu menghubungi pemilik dahulu kemudian dari pihak pemilik akan menanyakan lokasi untuk dibuka bisnis tersebut lalu memvalidasi diperbolehkan atau tidak karena pemilik memiliki syarat membuka cabang di setiap wilayah agar tidak terjadi bentrok antar cabang. Ketika sudah menjadi mitra *franchise* Ngayam chicken maka alur pemasaran dan pengelolaan bisnis akan dikendalikan secara penuh oleh mitra tersebut, terkecuali bahan baku dan resep yang akan selalu didampingi oleh pemilik Ngayam chicken agar rasa dan kualitas terjaga, terkadang mitra menerapkan sistem kasir yang berbeda-beda tiap cabang nya ada yang menggunakan aplikasi pendukung seperti moka pos, pawwon, qasir dan ada pula yang hanya menggunakan media tulisan tangan di nota penjualan (*non system*). Sedangkan alur proses pemesanan bahan baku kepada pemilik belum terdata dengan rapi hanya pesan melalui media

telephone kepada pemilik lalu pemilik menuruskan ke admin gudang dan meminta untuk dikirim ke lokasi cabang, sehingga terkadang terjadi kelupaan dalam menulis permintaan bahan baku dan kontroling stok bahan baku dari pihak admin gudang dan pemilik yang tidak bisa diakses secara *real time*.

Berdasarkan beberapa informasi diatas terdapat kendala-kendala yang mana bisa diselesaikan dengan adanya sebuah sistem yang terintegrasi, maka penulis dalam penelitiannya ini akan membuat sebuah sistem dengan tema penerapan berbasis web portal dengan judul penelitian adalah “Sistem Informasi Manajemen Usaha Franchise Ngayam Chicken Berbasis Web”. Sistem akan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Kelola database menggunakan MySql. Harapan dari penulis untuk penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk yang dapat menjawab permasalahan yang tertulis diatas.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang diatas, penulis merumuskan permasalahan yaitu, bagaimana merancang dan membangun penerapan web portal pada usaha *franchise* Ngayam chicken berbasis web, yang diharapkan dapat mempermudah pemilik, admin dan mitra kerja dalam proses penjualan dan monitoring kemitraan yang kekinian dan lebih efisien.

1.3. Batasan masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dibuat agar permasalahan yang tercangkup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem ini akan digunakan oleh beberapa aktor diantaranya: Pemilik, Admin Gudang Bahan Baku, Mitra Kerja.
2. Sistem akan mengelola beberapa data diantaranya adalah data paket kemitraan, data bahan baku, data satuan bahan, data mitra kerja, dan data cabang kemitraan.
3. Sistem ini akan mengelola informasi diantaranya: pendaftaran mitra kerja, pemvalidasian kemitraan, sistem kasir untuk mensupport penjualan mitra,

monitoring stok bahan, dan permintaan bahan dari mitra kepada admin gudang.

4. Sistem ini akan membuat laporan diantaranya: laporan omset penjualan setiap mitra, laporan transaksi permintaan bahan baku mitra, dan laporan kemitraan berbentuk grafik.
5. Sistem akan menggunakan layanan API Whatsapp sebagai media notifikasi seperti: notifikasi validasi kemitraan, dan notifikasi permintaan bahan baku.
6. Sistem akan dikembangkan dengan basis Web responsive agar dapat digunakan di media desktop dan mobile dan dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP, Javascript dan kelola database MySQL.

1.4. Tujuan

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan sebuah perancangan sistem yang dapat mempermudah pemilik franchise Ngayam chicken untuk mengelola kemitraan dan juga monitoring bahan baku.

1.5. Manfaat

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat untuk mahasiswa, akademisi, dan instansi seperti penerapan ilmu pengetahuan dari perkuliahan untuk memberikan solusi dari beberapa permasalahan di Franchise Ngayam Chicken dan pemilik usaha dapat inovasi baru dari penelitian ini seperti implementasi web portal dalam mengelola bisnis kemitraan. Sedangkan bagi akademis dapat memberikan penilaian untuk mahasiswanya sebagai tolak ukur evaluasi pembelajaran.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Agar memperoleh data yang relevan, akurat, dan *reliable*, maka penulis melakukan pengumpulan data menggunakan cara sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan secara langsung melihat kegiatan yang dilakukan oleh user. Menurut Rossa dan M. Salahuddin (2019), pengumpulan data menggunakan teknik observasi mempunyai keuntungan yaitu :

- a. Analisis yang melihat langsung bagaimana sistem lama berjalan.
- b. Mampu menghasilkan gambaran lebih baik dibandingkan dengan teknik pengumpulan data lainnya.

Tahapan observasi yang dilakukan penulis pada CV Ngayam Chicken dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat proses bisnis yang berjalan untuk memudahkan dalam membangun sistem informasi manajemen bisnis CV Ngayam Chicken.

2. Teknik Wawancara

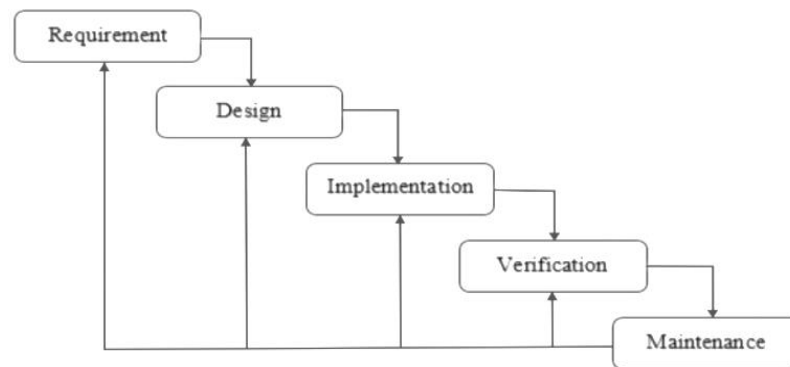
Teknik wawancara merupakan salah satu cara yang singkat untuk mendapatkan data/informasi, namun hal tersebut tergantung pada kemampuan seseorang analisis untuk memanfaatkannya. Menurut Rosa (2019), pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara mempunyai beberapa keuntungan yaitu :

- a. Dapat lebih mudah dalam menggali bagian sistem mana yang dianggap baik dan bagian sistem mana yang dianggap kurang baik.
- b. Dapat menggali kebutuhan *user* secara lebih bebas.
- c. *User* dapat mengungkapkan kebutuhannya secara lebih bebas.

Tahapan wawancara pada CV Ngayam Chicken dilakukan dengan melakukan kegiatan tanya-jawab dengan pemilik CV Ngayam Chicken mengenai proses penjualan yang berlangsung dan kemitraan dengannya.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem *waterfall* sering disebut dengan siklus hidup klasik (*classic life-cycle*), yang dimana menggambarkan pengembangan sebuah perangkat lunak, diawali dengan kebutuhan pengguna selanjutnya masuk tahap-tahap perencanaan (*planning*), permodelan (*modelling*), konstruksi (*construction*), dan penyerahan sistem ke para pengguna (*deployment*) dan yang terakhir dengan dukungan perangkat lunak yang lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2019). Tahap metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Tahapan Metode Waterfall

. Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode air terjun (waterfall) antara lain:

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Penyusun menggunakan *software Visual Studio Code, Xampp dan Chrome*.

2. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan. Penyusun menggunakan *coding PHP*.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada pembuatan kode program, penyusun menggunakan *PHP dan Mysql* sebagai Databasenya.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian *software* ini menggunakan metode *black box testing*.

5. Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul atau tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemrograman untuk membangun perangkat lunak yang dibangun menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (Rosa, 2019). Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* antara lain:

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. Ada beberapa actor dalam software pengolahan data nilai siswa, yaitu guru wali kelas, guru mapel, kepala sekolah, orang tua wali dan siswa. *Use case* digunakan

untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

2. Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Beberapa kelas yang terbentuk meliputi guru, siswa, mapel, kelas, kepala sekolah, wali kelas, orang tua wali.

3. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah use case atau operasi.

4. Activity Diagram

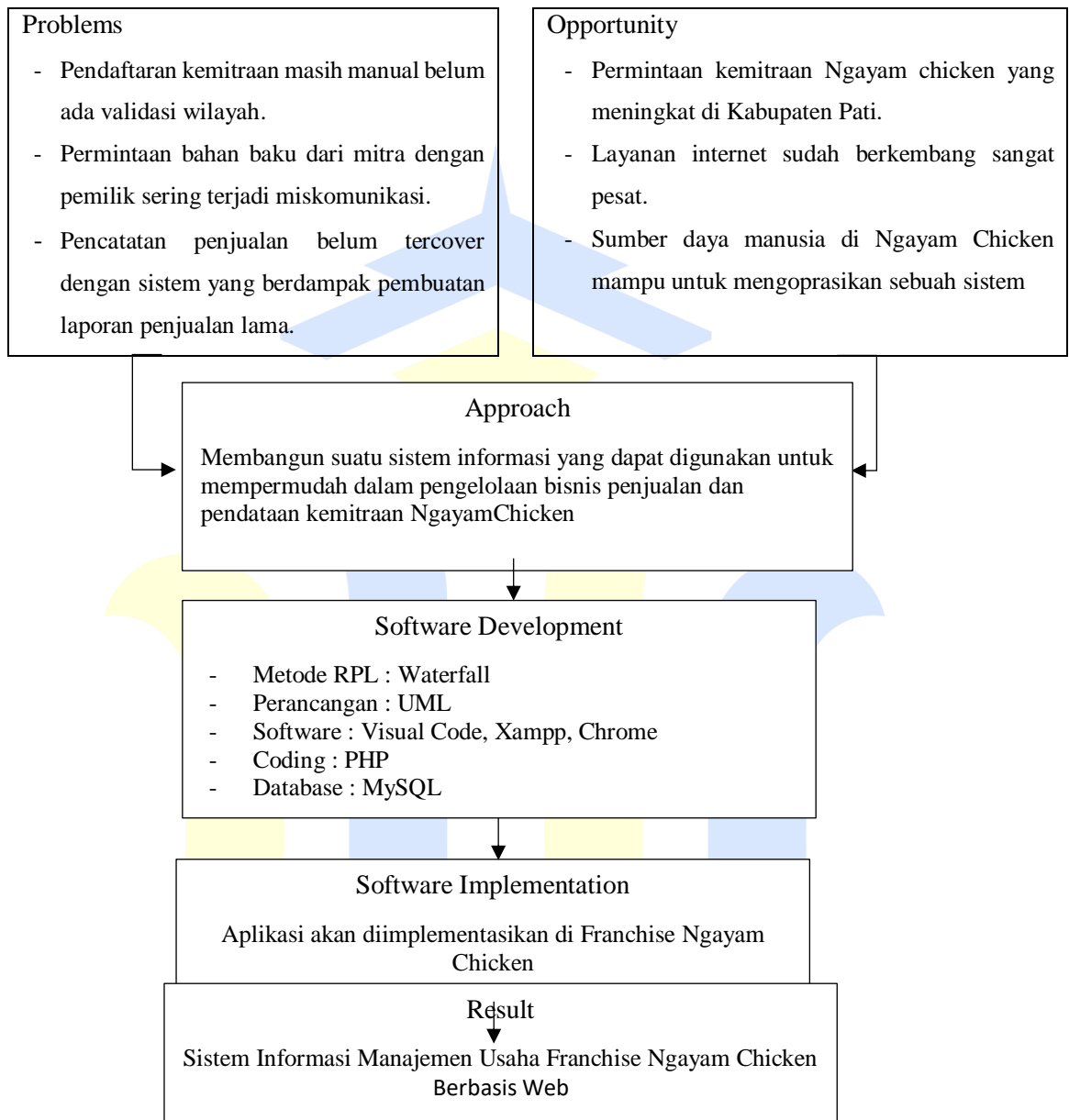
Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau alir kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan actor, jadi aktivitas yang dilakukan oleh sistem.

5. Statechart Diagram

Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transaksi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*event*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

1.7. Kerangka Pemikiran

Kerangka penelitian berjudul Sistem Informasi Manajemen Usaha Franchise Ngayam Chicken Berbasis Web sebagai berikut:



Gambar 1. 2 Kerangka Pemikiran