

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pengadaan barang dan jasa merupakan proses akuisisi barang atau jasa yang berarti terjadi perpindahan hak milik suatu barang dari pembeli kepada penjual atau secara umum pengakuan pengadaan terjadi melalui perjanjian atau kerjasama antara pembeli dan penjual (Angel, 2010). Barang dan jasa yang dihasilkan pada setiap proses pengadaan barang diharapkan dapat membantu kegiatan-kegiatan yang di jalankan oleh perusahaan. Dalam proses pengadaan barang akan dilakukan oleh bagian pembelian.

Di *Mezzanine coffee and eatery* dan Gudang Kopi sebagai lokasi penelitian ini memiliki divisi *Purchasing* (pembelian), yang dimana tugas dari *purchasing* adalah mengadakan bahan-bahan baku yang di butuhkan untuk operasional, dan bisa mengatur *stock* bahan baku. Masalah yang biasa dialami *purchased* dalam proses pemesanan atau pengadaan barang adalah sering terjadi kesalahan komunikasi antara *purchased* dengan supplier saat memesan barang atau bahan baku untuk kebutuhan, yang menyebabkan kesalahan contohnya kesalahan pengiriman barang yang di kirimkan PT. Sukanda kepada *Mezzanine*, berupa es krim sebanyak 7 liter, yang sebelumnya belum pernah di pesan oleh *Mezzanine*. Contoh lainnya, kesalahan jumlah pengiriman saat *Mezzanine* memesan 11 buah semangka untuk acara *buffet*, kesalahan ini sangat fatal apabila pada saat itu ada suatu acara khusus.

Masalah lain yang juga biasa dialami divisi *purchasing* adalah saat pendataan barang setiap bulannya untuk mendata kenaikan harga dan kebutuhan bulanan, yang gunanya menghitung Harga Pokok Produksi (HPP) restoran atau coffee shop. Masalah yang sering terjadi selisih harga yang di konfirmasi oleh pihak supplier kepada pihak *purchased* terdapat perbedaan karena nota atau invoice order yang tidak terdata atau hilang.

Sebagai contoh salah satu kejadian yang terjadi di Restoran *Mezzanine* permasalahan *purchasing* adalah seringnya terjadi kesalahan pengiriman dengan cafe

atau restoran sebelah seperti café brick atau epilog coffee and eatery, buah-buahan yang malam sebelumnya di pesan tertukar, yang membuat divisi purchasing di mezzanine harus mendahulukan menjemput barang di pasar yang tertukar, dikarenakan kebutuhan bar yang harus *prepare* sebelum jam 7 pagi. Masalah tersebut dapat terjadi selama seminggu sekali karena pendataan dari supplier yang lalai.

Julianto (2008) menyatakan bahwa proses pengadaan barang dan jasa yang dimulai dari proses penawaran sampai dengan penermaan barang biasanya membutuhkan sumber daya yang cukup besar, baik dari segi waktu maupun biaya. Oleh karena itu diperlukan suatu sarana yang dapat membantu proses pengadaan barang menjadi lebih mudah dan praktis.

Perkembangan zaman yang semakin maju saat ini membuat segalanya lebih mudah salah satunya dalam bidang penyedia jasa yang berbasis *Mobile Android*. Teknologi informasi berbasis online tersebut telah digunakan secara luas dengan berkembangnya aplikasi aplikasi yang membantu kegiatan sehari-hari mulai dari *Online Shop, Mobile Banking, Mobile E-learning, Platform* jasa dan lain-lainnya. Perancangan aplikasi *purchasing* ini terinspirasi oleh aplikasi *ralali.com* yang juga mempunyai fungsi sebagai penyedia kebutuhan barang seluruh aspek seperti halnya restoran, namun yang menjadi pembeda adalah aplikasi *purchasing* ini beroperasi hanya di jogja dan lebih mudah dioperasikan karena berbasis *mobil*.

Dengan tingginya penggunaan android dan internet, mendorong industri aplikasi mobile turut meningkat. . Menurut Website Statista (2016), pangsa pasar yang dimiliki oleh sistem operasi *mobile* di Indonesia, pada awal bulan Januari 2016, 74,2% dari pengguna *smartphone* dimiliki oleh sistem operasi Android berarti sekitar 82.140.000 orang menggunakan *smartphone* Android dari total pengguna *smartphone* di Indonesia.

Potensi perkembangan teknologi Indonesia didukung oleh beberapa hal sebagai berikut, yaitu untuk pemakaian internet, menurut lembaga riset pasar e-market populasi netter Tanah Air mencapai 83,7 juta pada 2018. Angka tersebut berlaku untuk setiap orang yang mengakses internet setidaknya satu kali dalam setiap bulan itu mendudukkan Indonesia di peringkat ke-6 terbesar di dunia dalam hal jumlah pengguna

internet. Pada 2017, *e-market* memperkirakan netter Indonesia bakal mencapai 112 juta orang, mengalahkan Jepang di peringkat ke-5 yang pertumbuhan jumlah pengguna internetnya lebih lambat (Hidayat, 2014). Lalu untuk perkembangan teknologi seperti *smartphone*, Indonesia tercatat sebagai negara di Asia Tenggara yang warganya terbanyak menggunakan android. Totalnya yakni pengguna atau pangsa pasarnya 94%. Sementara iOS di Indonesia hanya digunakan 2.8 juta pengguna atau 6% (Rachman, 2015)

Aplikasi yang akan dirancang adalah aplikasi berbasis android dimana aplikasi ini dapat membantu *Purchased* atau divisi pengadaan barang dalam menyelesaikan pekerjaannya, yang di antara lain memudahkan menyediakan barang yang di butuhkan oleh restaurant atau coffee shop dapat membantu dalam hal pembukuan dan juga saat mendesak kebutuhan barang dapat di handle secara *online*. Sistem yang sedang di desain, memiliki prospek untuk dapat membantu tidak hanya purchasing dan admin dari restaurant atau coffee shop saja, tetapi juga memudahkan dari pihak *supplier* dalam mendata barang yang dibutuhkan oleh purchasing. Dalam aplikasi tersebut juga akan terekam segala kegiatan purchasing seperti *Purchase Order*, *Purchase Request*, dan juga *Invoice* yang di butuhkan oleh kedua pihak *supplier* dan pihak pengadaan barang di restoran atau di coffee shop

Penelitian ini memfokuskan kepada kebutuhan pengguna (*user requirement*) untuk aplikasi yang akan di rancang, agar rancangan aplikasi tersebut saat realisasi menjadi sebuah aplikasi memenuhi kebutuhan dari admin dan pengadaan barang. Selama penelitian ini diketahui cara kerja yang digunakan user masih manual yang rentan akan kurangnya data atau selisih barang yang akan mempengaruhi dari catatan keuangan dari restoran atau coffee shop tersebut. Dengan segala kemajuan teknologi pada saat ini diharapkan rancangan aplikasi ini dapat memenuhi dan memudahkan aktifitas kerja dari purchasing dan supplier.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah rancangan desain aplikasi *Purchasing* yang sesuai dengan kebutuhan dari user yang di antara lain adalah *supplier*, admin dan bagian pengadaan barang di restaurant atau coffee shop dengan menggunakan metode *System Development Life Cycle*(SDLC).

## 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan permasalahan yang digunakan pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian kebutuhan *purchasing* di fokuskan pada bagian *Kitchen* yang berupa bahan baku yang *fresh*.
2. Penelitian hanya membahas rancangan aplikasi berbasis *mobile android* menggunakan metode SDLC.
3. Aplikasi yang akan analisis hanya akan beroperasi di wilayah Yogyakarta.
4. Peneliti tidak membahas proses pembuatan aplikasi dan hanya membahas analisa rancangan sebuah aplikasi yang akan di buat dengan *User Requierment* (analisa kebutuhan) yang hasilnya berupa Data Flow Diagram (DFD) DAN Entity Relationship Diagram (ERD)

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakan penelitian ini untuk mencapai beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui *user requirment* dari aplikasi *Purchasing* sebagai sebuah aplikasi *startup*.
2. Mengetahui kebutuhan dari pihak *supplier* dan admin serta bagian pengadaan barang di restoran atau coffee shop apakah sudah memenuhi kebutuhan user.
3. Membantu pihak *supplier* agar dapat menerima permintaan barang secara online dan tepat waktu serta dapat memberikan update harga perhari saat ada kenaikan harga.
4. Memudahkan *purchasing* dalam memesan barang untuk kebutuhan bahan baku.
5. Memudahkan admin dari segi pembukuan dan melihat *history* pembelian setiap bulannya dan menghitung jumlah pengeluaran dari bahan baku.
6. Dari hasil penelitian ini aplikasi yang akan dibuat diharapkan bisa memberikan kemudahan user sebagai pengguna.

### 1.5. Sistematika Penulisan Laporan Tugas Akhir

Dalam membahas permasalahan yang sudah dirumuskan diatas, digunakan sistematika sebagai berikut:

- BAB I :Pendahuluan, memberikan gambaran tentang topik permasalahan. Topik permasalahan yang akan di teliti di penelitian ini adalah bagaimana cara membuat desain aplikasi yang akan di buat menjadi sebuah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dari seorang *purchased* di sebuah restoran atau toko kopi, yang di dalamnya juga terdapat batasan masalah yang membatasi penelitian ini agar tidak melenceng dari topic penelitian, tujuan penelitian yang di dasarnya ingin membuat sebuah aplikasi yang rancangannya sesuai dengan kebutuhan, dan manfaat penelitian yang di fokuskan agar penelitian ini dapat membantu peneliti sebelum membuat sebuah aplikasi.
- BAB II :Kajian Literatur, memuat kajian literatur deduktif atau penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yang di antaranya juga berisi penelitian yang bersangkutan dengan topik pembahasan dan induktif atau mengenai teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian.
- BAB III :Metode Penelitian, terdapat obyek penelitian, data apa saja yang digunakan, dan tahapan-tahapan dalam melakukan proses penelitian, serta metode yang digunakan dalam penelitian.
- BAB IV :Pengumpulan dan Pengolahan Data, menjelaskan tentang bagaimana proses pengolahan data dilakukan dengan metode yang sudah ditetapkan sebelumnya guna mencapai tujuan dari penelitian yang dilakukan.
- BAB V :Pembahasan, berisi mengenai hasil yang diperoleh yang belum dijelaskan di bab sebelumnya. Membahas tentang hasil yang diperoleh *user requirement* pada aplikasi dan hasil berupa layout DFD dan ERD.
- BAB VI :Penutup, berisi kesimpulan dari data yang telah diolah dimana kesimpulan menjawab permasalahan yang ada serta saran untuk penelitian-penelitian selanjutnya.