

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi pada berbagai aspek kini telah dirasakan dampaknya, tanpa terkecuali sampai pada Restoran dan *Cafe* yang ingin memanfaatkan teknologi ini demi kemudahan pengguna. Persediaan bahan baku merupakan aset yang dimiliki *Cafe* baik itu berbentuk persediaan barang mentah atau bahan baku, barang setengah jadi, dan barang jadi atau produk akhir. Bahan baku juga merupakan bagian terpenting dalam *cafe*. Seiring semakin meningkatnya kebutuhan *cafe* terhadap pengelolaan barang atau item yang menjadi penunjang persediaan proses produksi, menuntut adanya perubahan dalam hal peningkatan sistem *restock* bahan baku.

Cafe TNT adalah *Cafe* kekinian yang memiliki menu bervariasi mulai dari makanan, minuman, makanan ringan (*snack*), dan makanan penutup (*desert*). Berlokasi di Jl. Kampung Melayu No.181, Bukit Sari, Kec.Gerunggang, Kota Pangkal Pinang, Kepulauan Bangka Belitung 33684. Untuk mengolah menu yang ada di *Cafe* TNT dibutuhkan bahan baku yang bermacam-macam bentuk dan jenis untuk setiap menu. Pada bagian *restock* bahan baku *Cafe* TNT untuk mengelola stok bahan baku dan barang masih memiliki kesulitan dalam memantau persediaan atau membuat pesanan ulang tepat waktu. Tidak jarang sering terjadi kesalahan dan kecurangan yang mungkin terjadi dalam pengelolaan stok. Dalam hal ini, TNT *Cafe* memerlukan sebuah sistem yang dapat membantu mereka mengelola stok bahan baku dan barang mereka dengan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang ada, kesimpulan dari penelitian ini adalah perancangan sistem Informasi *restock* bahan baku dan barang pada TNT *Cafe* menggunakan metode FAST dan berbasis web. Tujuan dari sistem ini adalah membantu TNT *Cafe* dalam mengelola stok bahan baku dan barang secara efisien dan akurat. Penggunaan metode FAST dipilih karena mampu meningkatkan

kecepatan dan akurasi dalam melakukan *restock*, sementara penggunaan sistem berbasis web memungkinkan akses yang fleksibel bagi pengguna dari berbagai lokasi dengan koneksi internet. Dengan implementasi sistem ini, diharapkan TNT *Cafe* dapat menghemat waktu dan biaya, meningkatkan efisiensi, dan memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pengguna. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah "Sistem Informasi *Restock* Bahan Baku Dan Barang Berbasis Web Pada TNT *Cafe* Pangkalpinang Dengan Model FAST."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang akuratnya Informasi persediaan bahan baku dari stok *Cafe* ke *Kitchen*.
2. Pencatatan stok persediaan sering terjadi kesalahan dalam proses pencatatan persediaan bahan baku dan barang.
3. Tidak atau kurang terpantau stok persediaan bahan baku dan barang oleh *owner*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan sistem ini dapat disimpulkan diantaranya sebagai berikut:

1. Sistem Informasi *restock* hanya akan mencakup proses *restock* bahan baku dan barang di TNT *Cafe*, yaitu bagian *Kitchen* dan *purchase officer*.
2. Penelitian ini menggunakan metode FAST (*Framework for the Application of System Techniques*) akan digunakan untuk merancang sistem Informasi *restock* bahan baku dan barang di TNT *Cafe*.
3. Sistem Informasi *restock* bahan baku dan barang ini akan diimplementasikan dengan menggunakan teknologi berbasis web.
4. Sistem Informasi *restock* bahan baku dan barang ini hanya akan mencakup proses pemesanan barang, proses pembelian barang dari *supplier*, dan proses pengelolaan stok barang di TNT *Cafe*.

5. Sistem Informasi *restock* ini tidak akan mencakup proses penjualan barang ke pelanggan di TNT *Cafe*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

1. Membangun sebuah sistem Informasi *restock* bahan baku dan barang berbasis *web* pada TNT *Cafe*
2. Membantu dalam mengoptimalkan pengelolaan stok bahan baku dan barang dengan lebih efektif dan efisien.
3. Menerapkan metode FAST dalam proses *restock* bahan baku dan barang di TNT *Cafe* untuk meningkatkan kecepatan dan akurasi dalam melakukan *restock*.
4. Menyediakan Informasi yang akurat dan terkini mengenai persediaan bahan baku dan barang di TNT *Cafe*, sehingga memudahkan pengambilan keputusan terkait dengan *restock* dan pengadaan barang.
5. Meningkatkan transparansi dan akuntabilitas pengelolaan stok bahan baku dan barang di TNT *Cafe*, sehingga dapat meminimalkan kesalahan dan kecurangan yang mungkin terjadi dalam pengelolaan stok.

1.4.2 Manfaat

1. Membantu TNT *Cafe* dalam mengoptimalkan pengelolaan stok bahan baku dan barang mereka, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional bisnis mereka.
2. Menyediakan Informasi yang akurat dan terkini mengenai persediaan bahan baku dan barang di TNT *Cafe*, sehingga memudahkan pengambilan keputusan terkait dengan *restock* dan pengadaan barang.
3. Mempercepat proses *restock* bahan baku dan barang di TNT *Cafe* dengan menggunakan metode FAST, sehingga dapat mengurangi risiko kehabisan stok yang dapat mengganggu kelancaran operasional bisnis.
4. Meningkatkan transparansi dan akuntabilitas pengelolaan stok bahan baku dan barang di TNT *Cafe*, sehingga dapat meminimalkan kesalahan dan kecurangan yang mungkin terjadi dalam pengelolaan stok.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode, model dan *tools* diantaranya OOAD, FAST, UML.

1.5.1 Metode Object Oriented Analysis and Design (OOAD)

Object Analysis and Design atau Analisis dan desain berorientasi objek adalah cara berpikir baru tentang masalah menggunakan model berdasarkan konsep aktual. Dasar pembuatannya adalah objek, yang merupakan kombinasi dari struktur data dan perilaku dalam satu kesatuan. Konsep OOAD meliputi analisis dan perancangan sistem dengan pendekatan objek: *Object Oriented Analysis* (OOA) dan *Object Oriented Design* (OOD). OOA adalah teknik analisis yang mengkaji requirement (persyaratan/persyaratan yang harus dipenuhi oleh suatu sistem) dalam kaitannya dengan kelas dan objek yang ditemui di area ini. Metode OOD mengontrol arsitektur perangkat lunak berdasarkan manipulasi objek atau subsistem sistem.

1.5.2 Model Framework for Application of Systems Thinking (FAST)

Framework for the Application of Systems Thinking (FAST) adalah proses standar yang menyediakan ringkasan Informasi dengan kualitas terbaik dalam jangka waktu yang efektif dan efisien. Menganalisis data menggunakan langkah-langkah sistematis. Prosesnya dimulai dengan mengorganisir Informasi dari lapangan, menggunakan pemikiran kritis untuk mengolah temuan penelitian dan menyajikannya sebagai Informasi yang dapat dipahami orang lain.

1.5.3 Tools Unified Modelling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah komponen yang telah menjadi standar industri untuk memvisualisasikan, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML menyediakan standar untuk pemodelan sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyampaian hasil penelitian ini, maka adapun sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari 5 BAB sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan membahas tentang deskripsi umum dari penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan menguraikan tentang teori-teori yang digunakan berdasarkan topik yang diambil, konsep analisis yang digunakan dan teori yang berhubungan dengan bahasa pemrograman yang digunakan dalam penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan antara lain berisi model *Framework for the Application of System Thinking* (FAST), metode *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) *tools* yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu *Unified Modelling Language* (UML) dan kerangka penelitian.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan berisi tentang tinjauan organisasi, analisa proses berjalan, identifikasi kebutuhan, rancangan sistem, rancangan basis data, rancangan antar muka yang akan dibuat pada sistem.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan berisi tentang kesimpulan dan saran hasil dari analisa dan perancangan sistem yang dibuat.