

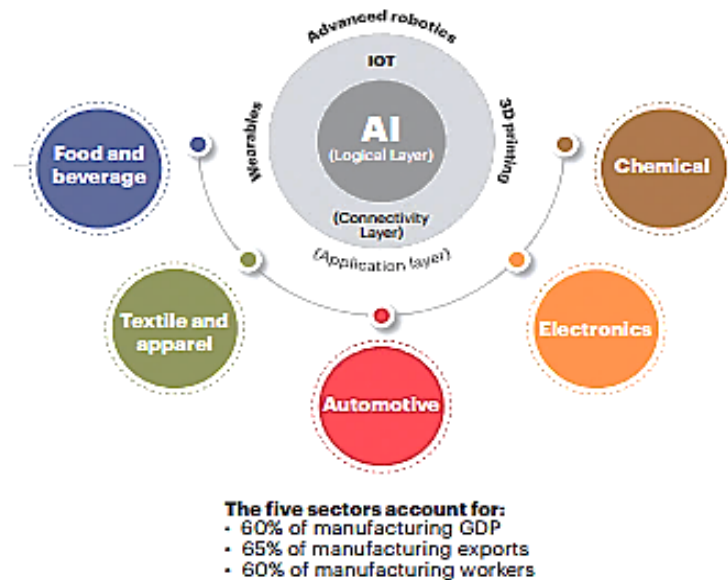
## **BAB I PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Usaha Mikro Kecil Menengah atau yang biasa disingkat sebagai UMKM merupakan salah satu penggerak ekonomi yang memiliki peran penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Hal ini dikarenakan UMKM memiliki andil yang besar dalam memberikan lapangan pekerjaan bagi masyarakat, khususnya masyarakat yang memang tidak berlokasi di kota – kota besar. Alasan lain mengapa UMKM memiliki andil yang sangat besar bagi sektor ekonomi Indonesia adalah karena pada saat krisis ekonomi melanda Indonesia di tahun 1997 hingga 1998, hanya sektor UMKM yang mampu bertahan dari krisis tersebut dan dapat terus berdiri stabil. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, jumlah UMKM pasca krisis ekonomi yang melanda Indonesia pada rentang tahun 1997 hingga 1998 tidak mengalami penurunan. Bahkan cenderung meningkat. Hal ini dibuktikan dari penyerapan tenaga kerja sebanyak 85 hingga 107 juta jiwa sampai tahun 2012. Berdasarkan data yang diperoleh dari Deputi Bidang Pembiayaan Kementerian Koperasi dan UKM (Kemkop UKM), Jumlah usaha mikro yang ada di Indonesia diperkirakan akan mencapai sebanyak 58,91 juta unit. Dengan jumlah sebanyak itu, tentunya UMKM memiliki peran yang sangat besar dalam penyerapan tenaga kerja Indonesia, pada tahun 2016 tercatat bahwa sektor UMKM berhasil mendominasi sebesar 99,9% unit bisnis di Indonesia dan mampu menyerap sebesar 97% tenaga kerja di Indonesia.

Untuk terus meningkatkan peran UMKM bagi penggerak ekonomi Indonesia, UMKM saat ini perlu meningkatkan penerapan pada bidang teknologi. Karena, pada era sekarang sudah memasuki revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 lebih mengarah pada penggunaan teknologi digital dalam berbagai hal. Tentunya jika hal ini dapat diterapkan pada UMKM, maka UMKM tersebut akan dapat mudah berkembang. Selain itu, Indonesia telah meluncurkan program *Making Indonesia 4.0* yang merupakan *roadmap* terintegrasi untuk mengimplementasikan revolusi industri 4.0 di Indonesia. Langkah awal untuk menjalankan program ini adalah memberikan fokus implementasi industri 4.0 pada industri makanan dan minuman,

tekstil, otomotif, elektronik, dan kimia karena industri ini merupakan penghasil GDP terbesar di Indonesia (Kementerian Perindustrian Republik Indonesia, 2018).



Gambar I.1. Kategori Industri untuk Indonesia 4.0 (Kementerian Perindustrian Republik Indonesia, 2018)

Rumah makan “Nasi Uduk dan Soto Betawi Cikeas” adalah sebuah UMKM yang bergerak di bidang kuliner. Rumah makan ini didirikan pada tahun 2014 dan berlokasi di salah satu Ruko pada perumahan Cibubur Country. Tepatnya, Ruko RBOE no 9 Cibubur Country, Cikeas, Jawa Barat. Usaha rumah makan ini, menyediakan berbagai menu sarapan di pagi hari dari mulai nasi uduk, nasi kuning, aneka lauk pauk, soto betawi hingga berbagai macam gorengan dan minuman. Aneka hidangan yang dijual pada rumah makan ini relatif terjangkau. Harga dari masing-masing hidangan berkisar Rp 2.000 – Rp 25.000 per item. Jam operasional dari rumah makan ini adalah pukul hanya 6:30 – 10:00 dengan hari operasional selasa – minggu. Rumah makan ini juga menyediakan pesanan berupa katering dan tumpeng bagi konsumen dengan pilihan menu dan kreasi tumpeng yang akan dipesan dapat disesuaikan oleh keinginan pelanggan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan terhadap *owner*, terdapat permasalahan yang terjadi pada rumah makan ini. Permasalahan yang sedang terjadi pada rumah makan Nasi Uduk dan Soto Betawi Cikeas adalah tidak

memiliki rekap transaksi keuangan yang baik. Hal ini terjadi karena belum adanya standarisasi dalam melakukan pencatatan pada setiap transaksi, sehingga pencatatan yang dilakukan belum tersusun secara jelas dan rapih bahkan masih terdapat beberapa transaksi yang tidak tercatat karena adanya faktor kelalaian manusia. Tentunya hal ini membuat pemilik rumah makan kesulitan dalam membuat dan mengecek hasil rekap data transaksi rumah makan. Padahal, data transaksi keuangan merupakan kumpulan data penting dalam suatu bisnis. Karena dengan adanya hasil rekap transaksi keuangan, *owner* dapat melihat dan melakukan analisis terkait performa rumah makan pada setiap periode nya. Selain itu, untuk membuat rekap transaksi secara manual, memerlukan waktu yang lama dan perlu menggunakan alat bantu lainnya seperti buku, pulpen dan juga kalkulator. Barang-barang ini merupakan barang yang habis pakai dan tentunya penggunaan barang-barang tersebut akan meningkatkan beban pengeluaran pada perusahaan. Selain meningkatkan pengeluaran perusahaan, perekapan transaksi secara manual masih dapat memunculkan faktor kesalahan manusia yang cukup tinggi sehingga mengakibatkan hasil rekap transaksi keuangan menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumah makan Nasi Uduk dan Soto Betawi Cikeas membutuhkan sebuah sistem informasi manajemen yang dapat mendukung beberapa kegiatan bisnis, khususnya pada rekap transaksi keuangan. Karena, sistem konvensional yang diterapkan saat ini masih menimbulkan beberapa permasalahan yang membuat pencatatan rekap transaksi keuangan rumah makan ini menjadi tidak terkontrol, kurang efektif dan kurang efisien karena tidak terstandarisasinya perekapan data transaksi yang dilakukan oleh pihak rumah makan. Dari permasalahan yang ada, penelitian ini akan membuat sebuah perancangan sistem informasi manajemen berbasis *website* untuk mengatasi permasalahan dalam pembuatan rekap transaksi keuangan pada rumah makan sehingga, permasalahan-permasalahan yang terjadi pada rumah makan Nasi Uduk dan Soto Betawi Cikeas saat ini, dapat diselesaikan dengan adanya bantuan dari sistem informasi manajemen berbasis *website* ini.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat sebuah permasalahan yang harus dirumuskan. yaitu,

1. Bagaimana rancangan yang tepat untuk membuat sistem informasi manajemen berbasis *website* dalam membantu rumah makan Nasi Uduk dan Soto Betawi Cikeas dalam pencatatan dan pembuatan rekap transaksi keuangan?
2. Bagaimana persiapan sumber daya alat terkait adanya perancangan aplikasi yang akan dibangun?
3. Bagaimana persiapan SDM agar dapat menggunakan hasil dari perancangan aplikasi yang akan dibuat?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu;

1. Membuat rancangan suatu sistem informasi manajemen yang dapat membantu pencatatan dan pembuatan rekap transaksi keuangan pada rumah makan Nasi Uduk dan Soto Betawi Cikeas.
2. Mempersiapkan sumber daya alat terkait adanya perancangan aplikasi yang akan dibuat.
3. Mempersiapkan SDM agar dapat menggunakan hasil dari perancangan aplikasi yang telah dibuat.

## **I.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang akan didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat ikut berkontribusi dalam penelitian dan kajian pada perancangan sistem informasi manajemen berbasis *website* pada suatu bisnis rumah makan khususnya.
2. Memberikan suatu solusi untuk menyelesaikan permasalahan keuangan pada rumah makan Nasi Uduk dan Soto Betawi Cikeas dengan menerapkan sistem informasi manajemen berbasis *website*.

## **I.5 Batasan Masalah**

Adapun batasan dalam penelitian yang dilakukan dalam perancangan sistem informasi manajemen pada rumah makan Nasi Uduk dan Soto Betawi Cikeas adalah sebagai berikut:

1. Perancangan sistem informasi ini hanya menggunakan My SQL.
2. Tidak memperhitungkan faktor biaya dalam perancangan sistem informasi manajemen ini.
3. Aplikasi yang akan dibuat tidak sampai ke pembuatan neraca dan *cost of good sold*.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang gambaran umum terkait penelitian yang dilakukan. Gambaran umum yang diberikan berupa latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini memberikan informasi – informasi yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti, khususnya dalam melakukan perancangan sistem informasi manajemen berbasis *website*. Tujuan dari bab ini adalah untuk menyediakan pengetahuan terkait teori dari sumber yang relevan untuk menjadi sebagai landasan teori dalam melakukan penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan bagaimana langkah – langkah dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada penelitian sehingga tujuan akhir penelitian yang telah dibuat dapat tercapai.

## **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini dijelaskan mengenai gambaran umum tentang Rumah Makan Nasi Uduk dan Soto Betawi Cikeas, analisis bagaimana sistem eksisting pada Rumah Makan ini, evaluasi sistem eksisting, dan menjelaskan bagaimana perancangan perangkat lunak akan dijalankan. Proses analisis dilakukan guna mencari tahu kekurangan yang masih terdapat pada sistem eksisting dan mengetahui kebutuhan sistem yang akan dibangun. Proses analisis sangat membantu sebuah perancangan perangkat lunak agar dalam proses pembuatannya dapat berjalan dengan baik.

## **BAB V ANALISIS HASIL PERANCANGAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai analisis dari hasil perancangan perangkat lunak yang telah dilakukan. Selain itu, pada bab ini juga terdapat penjelasan terkait pengujian kepada *user* secara langsung berdasarkan standar pengujian perangkat lunak sesuai ISO 9126.

## **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang dibahas serta saran untuk penelitian berikutnya.