

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rumah Makan Dadar Bobar termasuk salah satu Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang bergerak di bidang kuliner dan telah berdiri sejak 11 Maret 2024 oleh ibu Ade Erawati. Lokasinya berada di Jalan Cikutra Barat No. 1F, Cibeunying, Bandung, Jawa Barat. Rumah makan ini telah memiliki Surat Keterangan Usaha (SKU) sebagai laporan izin usaha ke RT/RW setempat. Dadar Bobar menyediakan berbagai menu, mulai dari ayam, seafood, hingga aneka sambal, dengan ciri khas setiap menu yang disajikan selalu dilengkapi dengan topping telur dadar *crispy*. Pengelola dari Rumah Makan Dadar adalah Bapak Agus dan Ibu Nita. Omzet rata-rata yang diperoleh dari usaha Dadar Bobar Cabang mencapai 30 juta per bulan.

Berdasarkan hasil wawancara bersama bapak agus pada tanggal 25 september 2025, diketahui bahwa bahan baku yang digunakan di Rumah Makan Dadar Bobar meliputi beras, telur, gula, garam, ayam, bawang merah, bawang putih, cabai, galon air, dan aneka grosir dengan total sekitar 200 *item*. Rata-rata pembelian stok bahan baku dilakukan setiap 3 hari sekali, dengan total biaya pembelian bahan baku mencapai 85 juta per bulan. Selain itu, beban operasional lainnya meliputi biaya sewa ruko sebesar 100 juta per tahun (sudah direncanakan untuk 3 tahun), beban listrik sebesar 2 juta per bulan, dan beban gaji karyawan sebesar 22% dari omzet, atau sekitar 18 juta per bulan untuk 12 karyawan. Biaya bahan baku sendiri dipatok sebesar 30% dari total omzet.

Proses bisnis yang terjadi di Rumah Makan Dadar Bobar dalam transaksi pembelian bahan baku dimulai dengan pegawai yang membuat daftar bahan baku yang perlu dibeli dari *supplier*. Selanjutnya, pegawai akan memesan dan membeli bahan baku tersebut melalui *chatting* atau telepon. *Supplier* kemudian mengirimkan bahan baku yang dipesan. Stok bahan baku yang sudah dikirim akan dipakai untuk keperluan produksi. Namun, pencatatan transaksi pembelian dan pemakaian bahan baku masih dilakukan secara tulis tangan di buku. Hal ini menyebabkan sulitnya memantau pergerakan rincian bahan baku yang keluar maupun masuk. Kondisi ini berpotensi menimbulkan pemborosan bahan baku serta menyulitkan pemilik usaha dalam mengontrol pengeluaran operasional.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka dirancanglah “Aplikasi berbasis web untuk pencatatan pembelian dan pemakaian persediaan bahan baku”. Dengan dibangunnya aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengelola Rumah Makan Dadar Bobar dalam mencatat transaksi pembelian dan pemakaian bahan baku yang spesifik sehingga menghasilkan laporan daftar stok yang mudah dipahami dan *realtime*.

1.2 Rumusan Masalah

Menindaklanjuti latar belakang masalah diatas, maka dirumuskanlah masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana melakukan proses pencatatan pembelian bahan baku?
2. Bagaimana melakukan proses pencatatan pemakaian bahan baku?
3. Bagaimana menghasilkan jurnal umum dari transaksi pembelian dan pemakaian bahan baku?
4. Bagaimana menghasilkan laporan daftar stok bahan baku?

1.3 Tujuan

Dengan adanya rumusan masalah diatas, diperoleh tujuan pembuatan aplikasi untuk tugas akhir sebagai berikut.

1. Mencatat dan menampilkan transaksi pembelian bahan baku,
2. Mencatat dan menampilkan transaksi pemakaian bahan baku,
3. Menghasilkan jurnal umum dari transaksi pembelian dan pemakaian bahan baku,
4. Menghasilkan laporan daftar stok bahan baku.

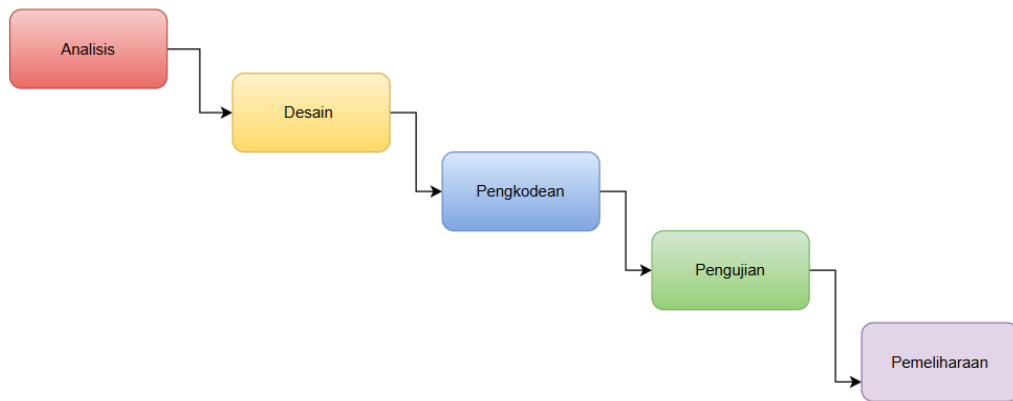
1.4 Batasan

Adapun batasan masalah dalam pembangunan aplikasi tugas akhir yaitu sebagai berikut.

1. Aplikasi ini tidak menangani retur dan biaya angkut,
2. Aplikasi hanya mencatat transaksi secara tunai,
3. Sistem hanya mencatat transaksi pembelian dan pemakaian bahan baku tanpa menyertakan proses *approval* dari *supplier*,
4. Sistem pada aplikasi tugas akhir hanya mencatat transaksi pembelian dan pemakaian bahan baku tanpa menyediakan fitur *edit* untuk mengubah data,
5. Output pada aplikasi tugas akhir berupa jurnal umum dan laporan daftar stok bahan baku serta tidak sampai ke pembuatan kartu stok,
6. Tahapan dalam Pembangunan aplikasi hanya sampai tahap pengujian menggunakan metode *black box*.

1.5 Metodologi

Metode pengerjaan yang diimplementasikan untuk mendukung pembuatan aplikasi tugas akhir adalah metode *waterfall*. Model *waterfall* merupakan perancangan satu arah yang berawal dari tahap persiapan hingga pemeliharaan[1]. Beberapa tahapan metode *waterfall* adalah sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Metode *Waterfall*

1. Analisis kebutuhan sistem

Dalam tahap ini, observasi dilakukan melalui wawancara langsung Bersama bapak agus selaku konsultan sekaligus pengelola rumah makan dadar bobar pada tanggal 25 september 2024. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan informasi mengenai alur proses bisnis untuk transaksi pembelian maupun pemakaian bahan baku. Informasi tersebut kemudian diidentifikasi elemen-elemen yang diperlukan untuk perancangan aplikasi.

2. Desain

Dalam tahap desain, dilakukan penyesuaian berdasarkan hasil analisis yang kemudian dikembangkan menjadi desain yaitu sebagai berikut.

a. *Unified Modeling Language* (UML)

Unified Modeling Language digunakan untuk merancang kebutuhan *software* sehingga memberikan arahan dan pemahaman yang mudah untuk diterapkan ke dalam sistem yang akan dibuat.

b. *My Structured Query Language* (MySQL)

My Structured Query Language digunakan untuk merancang basis data dan mendefinisikan struktur diagram relasi antar table yang akan diterapkan pada sistem.

c. Figma

Figma adalah aplikasi yang digunakan untuk merancang *mock up* serta visualisasi antarmuka yang mudah dimengerti oleh *user*.

3. Pengkodean

Setelah menyelesaikan tahap analisis dan desain, dilakukan tahap pengkodean. Pengkodean dilakukan dengan menggunakan PHP sebagai Bahasa pemrograman dan *Laravel framework* untuk mempercepat proses pengembangan aplikasi berbasis *web*.

4. Pengujian

Tahap selanjutnya adalah dilakukan pengujian untuk menilai apakah fungsionalitas sistem pada aplikasi telah berjalan sesuai dengan kebutuhan *user*. Metode yang dilakukan untuk tahap pengujian ini adalah *Black Box Testing*.

5. Pemeliharaan

Tahap terakhir dilakukan pemeliharaan dan diserahkan ke pengguna aplikasi.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut disusunlah *timeline* pengerjaan untuk mengerjakan tugas akhir.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan Tugas Akhir

Kegiatan	2024												2025																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Jul																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
Analisis																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									