

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

PT Pindad merupakan perusahaan BUMN (Badan Usaha Milik Negara) yang bergerak di bidang peralatan pertahanan dan perusahaan manufaktur tertua di Indonesia [1]. PT Pindad mempekerjakan sebanyak 2.536 karyawan yang tersebar di berbagai divisi dengan peran dan tanggung jawab yang berbeda [2]. Setiap karyawan memiliki peran penting dalam menunjang aktivitas operasional perusahaan. Oleh karena itu, perusahaan perlu memperhatikan kesejahteraan dan produktivitas kerja karyawan guna mendukung pencapaian tujuan organisasi secara menyeluruh.

Salah satu bentuk perhatian terhadap kesejahteraan karyawan adalah dengan menyediakan fasilitas kerja yang memadai. Menurut Tjiptono (2014), fasilitas kerja atau lingkungan kerja yang memadai merupakan bentuk pelayanan perusahaan untuk memenuhi kebutuhan karyawan, sehingga dapat meningkatkan produktivitas mereka secara optimal [3]. Salah satu fasilitas penting perusahaan adalah layanan makan karyawan. Dengan tersedianya makanan bergizi di perusahaan diharapkan dapat menunjang kesehatan serta berdampak positif terhadap kinerja karyawan [4].

Untuk memberikan layanan makanan yang bermutu dan aman, PT Pindad bekerja sama dengan pihak ketiga, yaitu Yayasan Cakra Binangkit (YCB). Pihak ketiga inilah yang bertanggung jawab atas penyusunan menu, pengelolaan pengajuan makan karyawan, hingga pelaporan realisasi konsumsi makanan. Namun, seluruh proses tersebut masih dilakukan secara manual, mulai dari pengajuan makan hingga penyusunan laporan. Kondisi ini berpotensi menimbulkan berbagai kendala, seperti keterlambatan pelayanan, kehilangan data, hingga kesalahan pencatatan.

Melihat pentingnya peran fasilitas makan dalam mendukung produktivitas karyawan, diperlukan sistem yang dapat mengelola pengajuan dan distribusi makanan secara efisien dan terintegrasi. Transformasi digital menjadi langkah strategis untuk menjawab permasalahan tersebut. PT Pindad sebagai perusahaan yang berorientasi pada kemajuan teknologi turut menyadari perlunya pengembangan sistem informasi dalam mendukung kegiatan operasional.

Solusi yang ditawarkan adalah implementasi Sistem Informasi Konter Makan (SIKMA), yaitu sebuah aplikasi berbasis website yang dirancang untuk mempermudah proses pengajuan makan karyawan, meminimalkan risiko kesalahan, serta meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan layanan makan. Melalui sistem ini, diharapkan kualitas layanan makan dapat ditingkatkan secara signifikan dan memberikan manfaat langsung bagi seluruh karyawan di lingkungan kerja PT Pindad Kiaracondong Bandung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi Sistem Informasi Konter Makan (SIKMA) berbasis website untuk mendukung pengelolaan layanan konter makan di PT Pindad Kiaracandong Bandung?
2. Bagaimana merancang antarmuka aplikasi SIKMA yang *user-friendly* agar mudah digunakan oleh pengguna sesuai perannya?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan aplikasi Sistem Informasi Konter Makan (SIKMA) berbasis website untuk mendukung pengelolaan layanan konter makan di PT Pindad Kiaracandong Bandung.
2. Merancang antarmuka aplikasi SIKMA yang *user-friendly*, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan aplikasi Sistem Informasi Konter Makan (SIKMA) berbasis website untuk mendukung pengelolaan layanan konter makan di PT Pindad Kiaracandong Bandung.
2. Aplikasi SIKMA dirancang untuk digunakan oleh empat peran pengguna, yaitu karyawan, admin divisi, *Human Capital and People Organization* (HCPO), dan pihak Yayasan Cakra Binangkit (YCB), dengan fitur yang disesuaikan berdasarkan hak akses masing-masing.

## 1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah tahapan metodologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi SIKMA:

1. Studi Literatur

Mencari referensi yang berkaitan dengan sistem pengelolaan kantin berbasis web, baik dari buku, jurnal, maupun sumber tertulis lainnya. Studi literatur juga mencakup pemahaman terhadap teknologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi, seperti framework Laravel dan database MySQL.

## 2. Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilakukan dengan berkomunikasi langsung bersama pihak terkait di PT Pindad, seperti karyawan, admin divisi, *Human Capital and People Organization* (HCPO), dan Yayasan Cakra Binangkit (YCB), guna mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta permasalahan dalam sistem layanan makan yang ada saat ini. Informasi ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan fitur dan spesifikasi sistem yang akan dikembangkan.

## 3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi SIKMA berdasarkan analisa kebutuhan. Perancangan meliputi penyusunan fitur aplikasi, desain antarmuka pengguna (*user interface*), arsitektur sistem, serta perancangan struktur basis data.

## 4. Implementasi Aplikasi

Proses pengembangan aplikasi dilakukan secara bertahap dengan memanfaatkan Visual Studio Code sebagai editor utama. Framework Laravel digunakan untuk mengelola logika back-end serta integrasi dengan database MySQL. Sementara itu, perancangan antarmuka pengguna yang modern, responsif, dan interaktif dibangun menggunakan Tailwind CSS.

## 5. Pengujian Aplikasi

Melakukan pengujian terhadap aplikasi untuk memastikan bahwa seluruh fungsi berjalan sesuai spesifikasi. Metode pengujian yang digunakan meliputi *Black Box Testing* untuk menguji fungsionalitas aplikasi, serta *User Acceptance Testing (UAT)* untuk menilai apakah aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan oleh *developer* dan juga oleh pihak pengguna (mitra).

### 1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim tugas akhir:

#### a. Iqbaal Hibatulloh

Peran : Backend Developer, System Analyst

Tanggung Jawab :

1. Merancang alur logika sistem dan struktur basis data
2. Mengembangkan fungsi backend aplikasi
3. Membuat skenario pengujian aplikasi
4. Membuat video promosi

5. Membuat dokumen

b. Nadia Zahra Nisa Fadila

Peran : UI/UX Designer, Frontend Developer

Tanggung Jawab :

1. Merancang desain antarmuka dan *mockup* aplikasi
2. Mengembangkan tampilan antarmuka pengguna
3. Membuat skenario pengujian aplikasi
4. Membuat poster
5. Membuat dokumen