

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Memperhatikan ketersediaan barang dan stok di gudang adalah hal terpenting dalam restoran. Pengendalian persediaan bahan baku dapat dilakukan dengan melihat banyaknya pesanan dari customer. Persediaan bahan baku berkaitan dengan proses produksi. Apabila monitoring bahan baku tidak berjalan dengan baik, maka cukup berdampak pada proses produksi. Hal ini sangat penting untuk diperhatikan bagi restoran yang beroperasi pada hotel tertentu. Salah satunya adalah Ahidayat hotel dan Bungalow yang berlokasi di Jl. Sindang Sirna Elok No.9, Sukarasa, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat. Ahidayat hotel dan Bungalow memiliki beberapa fasilitas, salah satunya restoran yang bernama Balong Resto untuk memfasilitasi para penginap maupun konsumen resto agar bisa menikmati hidangan yang disajikan oleh Balong Resto serta menikmati suasana nyaman dan tentram.

Ahidayat hotel telah menggunakan aplikasi dalam menjalankan kegiatan operasionalnya, akan tetapi masih ada beberapa proses bisnis yang masih dilakukan secara manual. Pada Balong Resto, pembelian bahan baku serta pendataan persediaan bahan baku masih dilakukan secara tradisional [1].

Di era perkembangan zaman saat ini, semua dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi. Dengan menggunakan teknologi, semua kegiatan bisa dilakukan dengan lebih mudah dan lebih efisien. Perkembangan teknologi ini sangat berpengaruh terhadap proses bisnis dan mempermudah kinerja para pegawai sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Kemajuan teknologi juga terjadi di dunia perusahaan jasa salah satunya perhotelan, ini ditandai dengan semakin banyaknya pelancong yang mencari tempat penginapan namun masih sulit dijangkau. Maka dari itu Balong resto mengembangkan teknologinya untuk mempermudah customer untuk mendapatkan pelayanan secara optimal.

Tingkat pencapaian tertinggi dari setiap proses produksi adalah kepuasan pelanggan, namun hal tersebut dapat dicapai melalui efektivitas produksi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang tersebut maka dirumuskanlah masalah :

1. Bagaimana cara melakukan pengadaan persediaan bahan baku pada Balong Resto ?
2. Bagaimana cara membuat kartu stok terhadap jumlah bahan baku / bahan penolong ?
3. Bagaimana mencatat laporan keuangan dari pembelian dan pemakaian bahan baku?
4. Bagaimana melakukan penghitungan total biaya produksi ?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Dapat melakukan pencatatan pengadaan persediaan bahan baku pada Balong Resto
2. Dapat membuat kartu stok terhadap jumlah bahan baku / bahan penolong
3. Dapat menghasilkan catatan akuntansi dari transaksi pembelian dan kartu stok
4. Dapat melakukan penghitungan total biaya produksi

## 1.4 Batasan Masalah

Proyek akhir ini dibuat dengan tidak melampaui batasan masalah yang sudah diberikan. Berikut batasan masalah yang ada di proyek akhir ini.

1. Semua bahan baku yang sudah keluar dari gudang tidak dapat disimpan kembali

2. Metode pencatatan persediaan menggunakan metode perpetual
3. Penilaian persediaan kedalam kartu stok menggunakan metode FIFO
4. Pembayaran pembelian dilakukan secara tunai
5. Biaya penyusutan mesin dan pemeliharaan mesin dilakukan oleh kelompok asset.
6. Tidak melakukan retur pada transaksi pembelian dan pembatalan pada proses produksi.
7. Kategori Produk dilakukan oleh Fauzia, data jenis kategori pada produk diambil dari kategori produk oleh penulis.
8. Penjurnalan dan Buku Besar pada akun pemilik dikelola oleh Syafiq, akan tetapi penulis memasukkan data pada jurnal dan buku besar.
9. Produk yang telah penulis buat ditampilkan pada tampilan *customer* dan update stok menu dilakukan oleh Krisna.
10. Laba rugi pada akun pemilik dikelola oleh Fauzia, yang dimana data tersebut diambil dari jurnal yang pada jurnal tersebut ada beberapa data dari penulis.
11. Kartu stok metode FIFO masih dalam tahap pengembangan.

### **1.5 Metode Pengerjaan**

Metode yang digunakan dalam penyusunan proyek akhir ini yaitu metode *Software Development Life Cycle (SDLC)*. SDLC adalah proses pembuatan, perubahan, dan pemeliharaan suatu sistem perangkat lunak menggunakan model-model dan metodologi untuk mengembangkan sistem sebelumnya. Dengan metode pendekatan yang digunakan adalah *Prototype*, berikut penjelasannya.



**Gambar 1 1 Metode *Prototype***

1. Analisis kebutuhan *user*

Pengembang melakukan analisis kebutuhan *user* melalui proses wawancara dan diskusi yang dilakukan secara *onsite* untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna sehingga sistem dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Desain Program

Pengembang melakukan perancangan program untuk aplikasi yang akan dibuat.

3. Penulisan Kode Program

*Prototype* dibuat oleh pengembang dengan sistem yang telah dijelaskan oleh pengguna.

4. Pengujian Program

Pada tahap ini pengembang menanyakan apakah *prototype* yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, jika belum maka pengembang harus menganalisis kebutuhan pelanggan kembali. Apabila *prototype* yang telah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan dan disetujui

oleh pengguna maka pengembang dapat langsung melakukan pengembangan sistem.

### 5. Penerapan Program

Pengembang mulai melakukan pengembangan sistem dengan menggunakan *prototype* yang telah dibuat dan disetujui pengguna.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir ini adalah :

**Tabel 1 1 Jadwal Pengerjaan**

Kegiatan	2020																2021																							
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
Minggu ke	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	2	3	4
analisis kebutuhan																																								
desain program																																								
penulisan kode program																																								
pengujian program																																								
penerapan program																																								
dokumentasi																																								