

Sistem Pemesanan Bahan Baku Franchise Doyan Group

Fatchur Rosi, Ahmat Dani Setiawan, Rahmi Rizkiana Putri

Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya

ABSTRACT

Computer software applications and the Internet have grown rapidly at this time, as well as web applications and internet browsers that can be accessed through the network. Lately, the method of transactions carried out online has begun to develop rapidly, even to the point that some aspects and activities that are usually carried out manually are now carried out using online media. Several systems whose implementation has been developed with internet media are E-Government (government services via the internet), E-Learning (learning via the internet), E-Banking (online banking transactions) and E-Commerce (online shopping or sales method sales methods) products via the internet).

Key words

*Aplikasi
Internet
Penjualan*

ABSTRAK

Aplikasi perangkat lunak komputer dan Internet telah berkembang pesat pada dewasa ini, demikian pula dengan aplikasi web dan browser internet yang dapat diakses melalui jaringan. Akhir – akhir ini metode transaksi yang dilakukan secara online mulai berkembang pesat, bahkan sampai pada saat beberapa aspek dan kegiatan yang biasa dilakukan secara manual sekarang dilakukan dengan menggunakan media online. Beberapa sistem yang implementasinya telah berkembang dengan media internet adalah E-Government (pelayanan pemerintahan melalui internet), E-Learning (pembelajaran melalui internet), E-Banking (transaksi perbankan secara online) dan E-Commerce (belanja online atau metode penjualan metode penjualan produk melalui internet).

PENDAHULUAN

Aplikasi perangkat lunak komputer dan Internet telah berkembang pesat pada dewasa ini, demikian pula dengan aplikasi web dan browser internet yang dapat diakses melalui jaringan. Internet merupakan salah satu sumber informasi yang bersifat global. Dengan internet kita dapat mengakses informasi dari berbagai belahan dunia dengan cepat dan mudah. Akhir – akhir ini metode transaksi yang dilakukan secara online mulai berkembang pesat, bahkan sampai pada saat beberapa aspek dan kegiatan yang biasa dilakukan secara manual sekarang dilakukan dengan menggunakan media online. Beberapa sistem yang implementasinya telah berkembang dengan media internet adalah E-Government (pelayanan pemerintahan melalui internet), E-Learning (pembelajaran melalui internet), E-Banking (transaksi perbankan secara online) dan E-Commerce (belanja online atau metode penjualan metode penjualan produk melalui internet).

Merujuk pada Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Waralaba, franchise adalah hak khusus yang dimiliki oleh orang perseorangan atau badan usaha terhadap sistem bisnis dengan ciri khas usaha dalam rangka memasarkan barang atau jasa yang telah terbukti berhasil dan dapat dimanfaatkan dan / atau digunakan oleh pihak lain berdasarkan perjanjian waralaba (Idris, 2021).

Doyan Group merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang Franchise makanan yang beralamatkan di Jl. Tandes Kidul 1 no 16, Tandes Kidul, Kec Tandes, Surabaya, Jawa timur. Perusahaan ini memiliki visi menjadi outlet ayam geprek yang inovatif, terbesar dan paling menguntungkan. Sejalan dengan visi yang di miliki Doyan Group maka perlu dibuatkan Sistem Pemesanan Bahan Baku untuk memudahkan pemesanan bahan baku yang dilakukan Mitra Franchise Doyan Ayam.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Framework

Framework merupakan kerangka kerja untuk mengembangkan sebuah aplikasi berbasis web maupun desktop. Framework diciptakan untuk mempermudah kinerja dari programmer sehingga tidak perlu menuliskan kode berulang - ulang dan penulisan kode menjadi terstruktur dan tersusun rapi. [5]

2. Progressive Web App (PWA)

PWA adalah sebuah aplikasi yang dibangun dengan melakukan optimasi pada website. Optimasi yang dilakukan tidak hanya membuat website menjadi lebih cepat akan tetapi website juga dapat memberikan pengalaman layaknya menggunakan aplikasi mobile. [1]

3. Laravel

Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC (model view controller). Laravel adalah pengembangan website berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu. [2]

4. React JS

React JS adalah sebuah pustaka javascript yang dibuat oleh facebook, ia bukan sebuah framework MVC. React JS bersifat composable user interface yang berarti pengguna bisa membuat berbagai UI dan nantinya bisa dibagi dalam beberapa komponen dan juga bersifat reusable component yang berarti komponennya bisa digunakan kembali tanpa harus membangun kembali dari awal lagi, React JS bisa digunakan untuk membangun antarmuka pengguna yang khusus untuk tampilan aplikasi dalam satu halaman yang menangani tampilan pada web dan aplikasi seluler. [3]

5. Docker

Docker adalah sebuah tools kontainerisasi yang memungkinkan pengguna dapat memaketkan software yang telah dibuat agar tidak perlu menyiapkan sebuah sistem operasi secara penuh, docker sendiri merupakan aplikasi *open source* yang dapat digunakan secara gratis. [10]

6. Figma

Figma merupakan alat desain berbasis cloud yang memungkinkan kita bekerja dan berkolaborasi dengan tim pada file desain yang sama secara real-time. Figma memiliki fungsi sebagai *tools* prototyping, membuat grafik vektor, dan aplikasi desain UI/UX. [6]

7. Visual Studio Code

Visual studio Code merupakan aplikasi cross platform yang dapat digunakan berbagai sitem operasi seperti windows, Linux, dan Mac OS. VS Code termasuk software yang ringan namun kuat editor sumbernya dengan deskop. Menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman seperti Java, JavaSkrip, Go, C++, dan masih banyak yang lainnya [7]

8. XAMPP

Definisi sederhana dari Xampp adalah perangkat lunak berbasis web server yang bersifat *open source* (bebas), serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, atau Mac OS. Xampp digunakan sebagai *standalone server* (berdiri sendiri) atau biasa disebut dengan *localhost*. Hal tersebut memudahkan dalam proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi [11]

9. Whatsapp

WhatsApp Messenger atau WhatsApp merupakan sebuah aplikasi perpesanan (messenger) instan dan lintas platform pada smartphone yang memungkinkan pengguna mengirim dan menerima pesan seperti SMS tanpa menggunakan pulsa melainkan koneksi internet. WhatsApp memiliki basic yang mirip dengan BlackBerry Messenger. [8]

10. API

API atau Application Programming Interface adalah sebuah *interface* yang berperan menjadi penghubung antara satu aplikasi dengan aplikasi lainnya baik dalam *platform* yang sama atau *cross-platform*. Adanya terobosan ini memungkinkan *developer* untuk mengembangkan aplikasi berdasarkan aplikasi lain yang sudah ada. Dengan kata lain, API membantu *developer* untuk mengembangkan aplikasi secara lebih cepat dan efisien. [9]

METODE

Seiring berkembangnya usaha franchise Doyan Group dengan semakin banyaknya mitra yang bergabung maka diperlukan digitalisasi untuk pemesanan bahan baku. Diharapkan dengan adanya sebuah sistem tersebut dapat meningkatkan penjualan bahan baku ke mitra Doyan Group

Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

a. Wawancara

Pada bulan Maret Fatchur Rosi dan Ahmat Dani Setiawan mendatangi kantor Franchise Doyan Group untuk melakukan wawancara kepada Mas Dendi dan Mas Ridho agar kami dapat mengetahui jalannya aplikasi yang akan dibuat nantinya. Dari sesi wawancara dapat kami simpulkan beberapa tujuan, diantaranya :

1. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk memudahkan franchise dalam melakukan pemesanan bahan baku.
2. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat mendongkrak omset penjualan bahan baku Doyan Group

b. Observasi

Dengan mengamati pada tempat kerja praktek dan mengambil data – data penting yang di perlukan untuk perancangan dalam pengembangan aplikasi.

2. Data Sekunder

a. Studi Pustaka

Dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari literature dan buku – buku yang mendukung dengan topik yang dibahas dalam penyusunan jurnal ini. Selain itu juga penulis mengumpulkan data – data dari internet yang ada kaitannya dengan judul ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

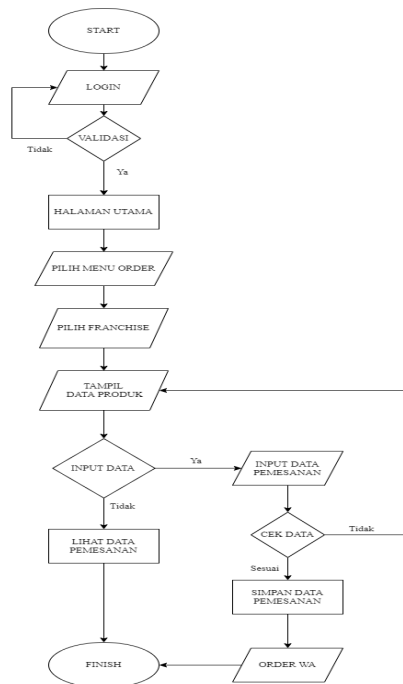
Analisis Kebutuhan Perancangan Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan sistem terhadap pengembangan suatu sistem. Sistem yang dianalisis adalah sistem yang berkaitan dengan informasi yang tentang segala sesuatu yang diberikan dalam pembuatan aplikasi Sistem Pemesanan Bahan Baku. Tahap analisis ini adalah tahapan yang paling penting dalam pembuatan Sistem Pemesanan Bahan Baku. Pengguna sistem ini dibedakan menjadi 2 yaitu :

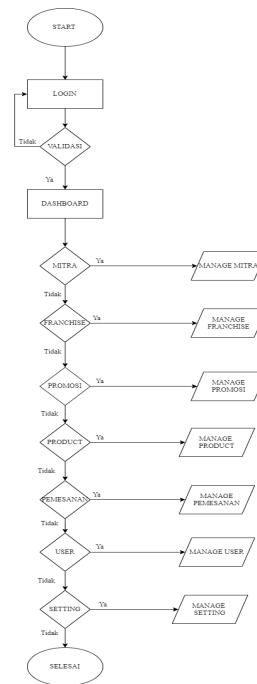
1. Admin, pengguna yang memiliki hak akses tertinggi yang dapat mengelola data dan user lain
2. Mitra, pengguna yang memiliki hak akses yang hanya dapat mengelola data miliknya dan melakukan pemesanan bahan baku melalui aplikasi.

Perancangan Sistem Yang Diusulkan

A. Flow Chart

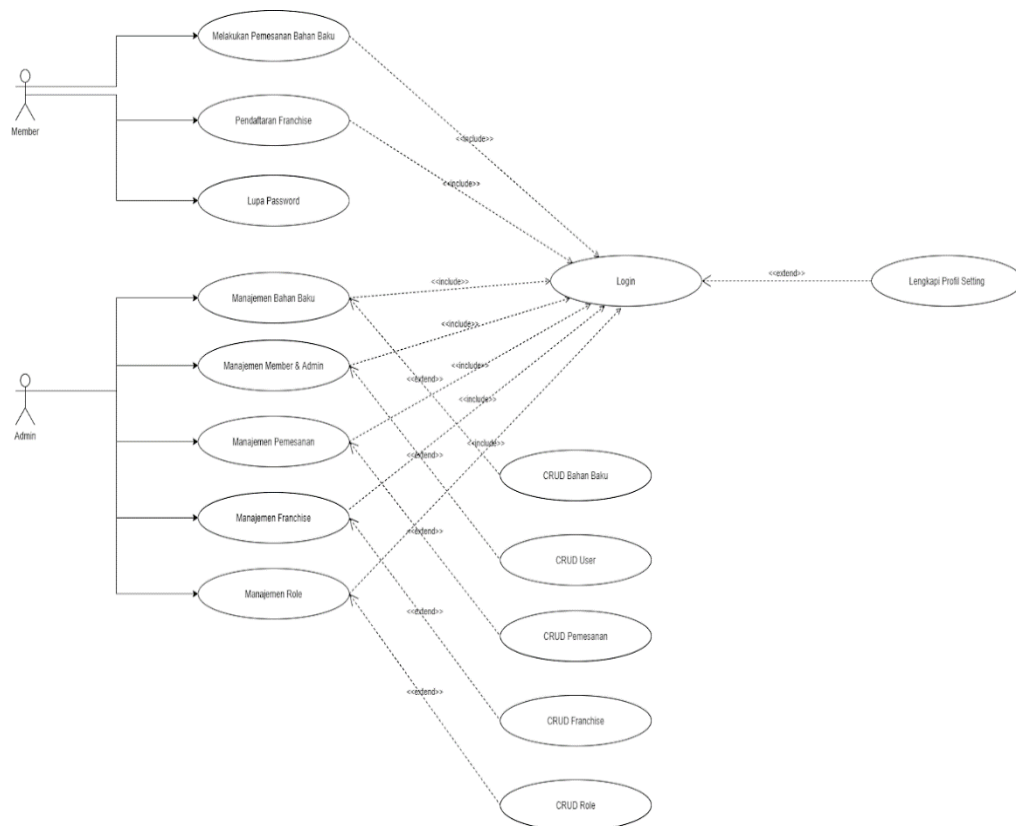


Gambar 1. Flow Chart Mitra



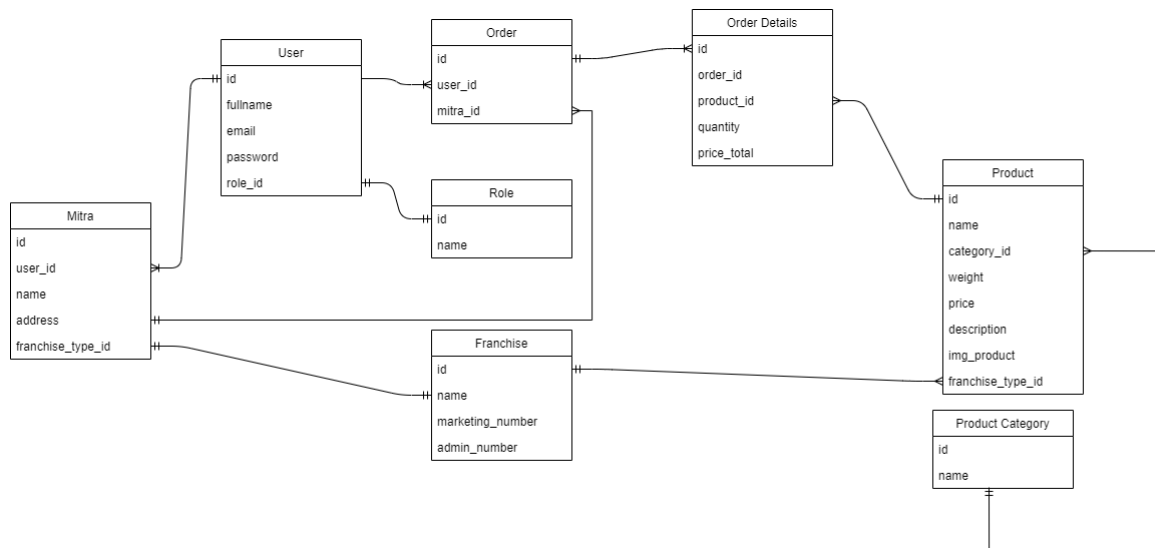
Gambar 2. Flow Chart Admin

B. Use Case Diagram



Gambar 3. Use Case Diagram

C. Entity Relationship Diagram



Gambar 4. Entity Relationship Diagram

Implementasi Sistem

Dalam pembuatan sistem Pemesanan Bahan Baku dilakukan menggunakan tools visual code, XAMPP dan MySQL sebagai database penyimpanan dan untuk *deployment* aplikasi menggunakan Docker sehingga memudahkan untuk pemasangan aplikasi diberbagai *server*.

KESIMPULAN

Berdasarkan masalah, hasil perancangan dan implementasi Sistem Pemesanan Bahan Baku pada Franchise Doyan Group maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dengan pengembangan aplikasi Sistem Pemesanan Bahan Baku ini dapat membantu mitra memudahkan pemesanan bahan baku yang semula pemesanan dilakukan secara konvensional melalui pesan Whatsapp menjadi lebih efektif dan efisien.
2. Dengan pengembangan aplikasi Sistem Pemesanan Bahan Baku diharapkan dapat mendorong omset penjualan bahan baku dan mendapatkan mitra yang loyal

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kurniawan, "Blog," 2020. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/progressive-web-app/?amp>.
- [2] Kevin, 4 9 2019. [Online]. Available: <https://medium.com/@kevinffa0107/laravel-pengertian-kelebihan-kekurangan-dan-cara-install-laravel-224a79550a91>.
- [3] idcloudhost, "Serba serbi, Technology," 4 3 2021. [Online]. Available: <https://idcloudhost.com/mengenal-react-js-pengertian-sejarah-dan-cara-belajar-react-js-untuk-pemula/>.
- [4] M. Idris, "Apa itu Franchise dan bagaimana skema bisnisnya ?," 7 8 2021. [Online]. Available: <https://money.kompas.com/read/2021/08/07/093416226/apa-itu-franchise-dan-bagaimana-skema-bisnisnya?page=all>.

- [5] Adani, "Pengertian Frame Work," 7 8 2020. [Online]. Available: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-framework/>.
- [6] Trivusi, "Apa itu figma," 2022. [Online]. Available: <https://www.trivusi.web.id/2022/01/apa-itu-figma.html>.
- [7] G. Tasari, "berita, programming, mengenal visual stuido code," 25 4 2021. [Online]. Available: <https://www.gamelab.id/news/468-mengena-visual-studio-code>.
- [8] N. Hannani, "Pengertian Whatsapp Beserta Sejarah, Manfaat, Kelebihan dan Kekurangan," 20 2 2020. [Online]. Available: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-whatsapp/>.
- [9] J. Yonata, "API adalah," 2022. [Online]. Available: <https://www.dewaweb.com/blog/api-adalah/>.
- [10] "Belajar Docker: Definisi, Fungsi, dan Cara Menginstalnya," 4 September 2021. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/docker-tutorial/>.
- [11] M. R. Adani, "Apa itu XAMPP," 26 4 2021. [Online]. Available: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-xampp/>.