BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rumah makan Ayam Cobloos merupakan perusahaan yang bergerak dibidang makanan dan minuman siap saji. Rumah makan Ayam Cobloos memiliki lima cabang logistik, salah satunya berada di Jl. KH Noor Ali, Pekopen, Tambun – Bekasi. Bahan baku yang diperlukan oleh rumah makan Ayam Cobloos dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya adalah bahan baku utama, bahan baku pendukung, bahan baku bumbu, dan bahan baku sayuran. Saat ini, rumah makan Ayam Cobloos belum memiliki penentuan pengendalian pengelolaan persediaan bahan baku yang pasti, sehingga sering mengalami permasalahan terhadap jumlah persediaan bahan baku. Permasalahan pengendalian persediaan bahan baku sering kali terjadi pada bahan baku yang pemesanannya dilakukan dalam rentang waktu tertentu dengan jumlah kebutuhan yang tidak menentu. Penumpukan persedian ataupun kekurangan persediaan bahan baku akan mengakibatkan pengeluaran biaya yang semakin tinggi dan penggunaan waktu yang lebih lama.

Pada rumah makan Ayam Cobloos, setiap pencatatan, penyimpanan data transaksi, dan laporan persediaan dibuat menggunakan Microsoft Excel. Dalam mendapatkan informasi mengenai pengendalian persediaan bahan baku, rumah makan Ayam Cobloos belum memiliki pencatatan laporan dengan standar akuntansi yang jelas. Rumah Makan Ayam Cobloos hanya membuat laporan persediaan bahan baku berupa *inbond* dan *outbond. Inbond* merupakan dokumen catatan bulanan terhadap masuknya bahan baku dan *outbond* merupakan catatan bulanan terhadap keluarnya bahan baku.

Rumah makan Ayam Cobloos melakukan monitoring persediaan bahan baku berdasarkan *inbond* dan *outbond* yang telah dibuat. Ketika karyawan ingin melihat data pengendalian persediaan tiap harinya, maka karyawan harus mencari data tersebut dari dokumen bulanan *inbond* dan *outbond,* sehingga sering kali

mendapatkan kendala terhadap efisiensi waktu. Selain itu, ketika karyawan ingin melihat jumlah ketersediaan bahan baku di gudang, maka karyawan harus membandingkan antara *inbond* dan *outbond*, serta melakukan pengecekan langsung ke tempat penyimpanan bahan baku.

Dari permasalahan yang ada, maka rumah makan Ayam Cobloos membutuhkan penggunaan metode titik pemesanan kembali (r*eorder point*) dalam pengendalian persediaan bahan bakunya. Titik pemesanan kembali merupakan penentuan titik pemesanan kembali dengan beberapa faktor yang mempengaruhinya seperti waktu yang dibutuhkan saat pemesanan bahan baku (*lead time),* tingkat pemakaian bahan baku rata-rata *(average usage*)*,* dan jumlah persediaan bahan minimum yang harus dimiliki oleh perusahaan (*safety stock*)*.* Oleh karena itu, dibuat sebuah aplikasi untuk meminimalkan permasalahan pengendalian persediaan pada rumah makan Ayam Cobloos, yaitu "Aplikasi Pengendalian Persediaan Bahan Baku Berbasis Web dengan Titik Pemesanan Kembali (Studi Kasus Rumah Makan Ayam Cobloos Bekasi)".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh rumah makan Ayam Cobloos yang telah disebutkan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan sebagai berikut.

a. Bagaimana mengendalikan persediaan bahan baku menggunakan perhitungan titik pemesanan kembali (*reorder point*)?
b. Bagaimana mendapatkan informasi sesuai standar akuntansi mengenai pengendalian persediaan bahan baku berupa jurnal umum, buku besar, dan kartu persediaan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan dalam penyusunan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

a. Mengendalikan persediaan bahan baku menggunakan perhitungan Titik pemesanan kembali (*reorder point*).

b. Mendapatkan informasi sesuai standar akuntansi mengenai persediaan bahan baku berupa jurnal umum, buku besar, dan kartu persediaan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

a. Aplikasi ini tidak menangani masalah pengembalian barang (retur).
b. Metode sistem pencatatan persediaan yang digunakan adalah metode perpetual.
c. Menggunakan metode penilaian persediaan *First In First Out* (FIFO).

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi merupakan kumpulan perintah program yang diimplementasikan kedalam suatu unit perangkat lunak guna mempercepat dan mempermudah proses pekerjaan serta pengambilan keputusan.

Persediaan merupakan barang yang dimiliki perusahaan yang sengaja disimpan untuk dikeluarkan atau dijual kembali. Barang yang disimpan dapat berupa bahan mentah, barang dalam proses (*work in process*), barang jadi, maupun bahan pembantu.

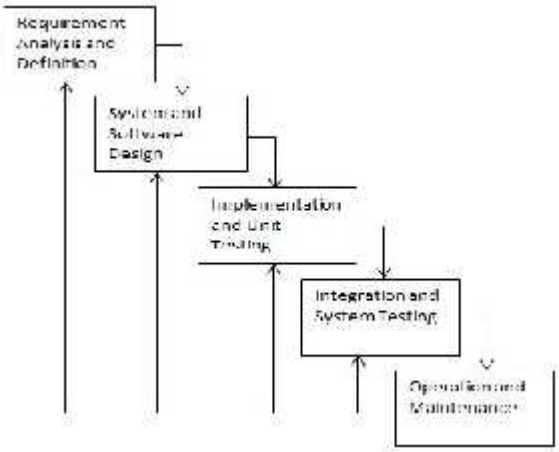
Bahan baku merupakan bahan utama atau bahan pokok yang digunakan pada suatu perusahaan untuk memperlancar kegiatan produksinya. Bahan baku termasuk salah satu unsur aktif pada suatu perusahaan yang secara terus-menerus diperoleh, diolah, kemudian dijual kembali.

Reorder Point merupakan titik pemesanan kembali suatu barang atau bahan baku dengan memperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhinya, seperti waktu yang dibutuhkan saat pemesanan, pemakaian rata-rata, dan jumlah persediaan minimal yang harus dimiliki oleh suatu perusahaan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk pengerjaan proyek akhir ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC). *System Development Life Cycle* berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama dalam langkah-langkah dari proses pengerjaan proyek secara keseluruhan. Untuk perancangan program ini model *System Development Life Cycle* yang digunakan adalah *waterfall system*.

Berikut gambar perancangan program dengan model *waterfall system.*



Gambar 1- 1
Model *Waterfall System*

Berdasarkan teori *System Development Life Cycle* dengan model *waterfall system,* pengerjaan proyek akhir ini dimuali dari tahap analisis kebutuhan dan pendefinisiannya sampai dengan pengoperasiannya, adalah sebagai berikut.

a. *Requirement Analysis and Definition*

   Dalam tahapan ini, dilakukan pengumpulan data kebutuhan secara lengkap untuk dianalisis dan didefinisikan kebutuhan sistem pada rumah makan Ayam Cobloos. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan pengamatan langsung. Tahap ini harus dikerjakan secara lengkap agar mendapatkan informasi dan dokumentasi kebutuhan pengguna yang kemudian akan digunakan untuk tahap selanjutnya.

b. *System and Software Design*

Tahap desain bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi dalam perancangan pembuatan program perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mengimplementasikan dari tahap analisis menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. *Implementation and Unit Testing*

Desain perangkat lunak yang sudah dibuat sebelumnya, harus diterjemahkan ke dalam bahasa yang dikenali oleh komputer. *Programmer* dapat menerjemahkan desain perangkat lunak ke dalam bahasa komputer dengan berbagai media, salah satunya adalah kedalam bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) dengan *database* menggunakan MySQL.

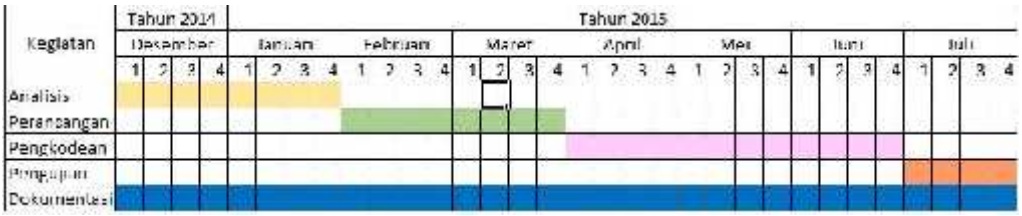
d. *Integration and System Testing*

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap sistem yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan untuk memastikan fungsionalitas berjalan berdasarkan kebutuhan dan menghasilkan keluaran yang diharapkan.

e. *Operation and Maintenance*

Pemeliharaan perangkat lunak berlaku pada setiap tahapan-tahapan sebelumnya untuk program yang sudah ada. Pada tahap ini tidak dilakukan dalam proses pengerjaan.

1.7 Jadwal Pengerjaan



Gambar 1- 2
Jadwal Pengerjaan