

# PEMBANGUNAN APLIKASI ORDER STOCK PADA KAIZA JAPANESE TACO DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI JAVA

Nanda Humaeroh G<sup>1</sup>, Kevin Septianzah<sup>2</sup>, Imam Sunoto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah, Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760

[1humaerohnanda@gmail.com](mailto:humaerohnanda@gmail.com), [2kevin.septianzah24@gmail.com](mailto:kevin.septianzah24@gmail.com), [3raidersistam@gmail.com](mailto:raidersistam@gmail.com)

## ABSTRAK

Dalam suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang *Food and Beverage (F&B)* pasti terdapat yang namanya persediaan (*stock*). Permasalahan pemesanan bahan baku secara manual membutuhkan *crew* untuk mencatatnya terlebih dahulu, kemudian memasukkannya ke *Microsoft Excel* dan mengirimkannya melalui media sosial (*whatsapp*) dan melalui *E-mail* menjadi salah satu kekurangannya yaitu kurang efektif dan kemungkinan kesalahan sangat besar seperti salahnya pemesanan terjadi saat menggunakan *Microsoft Excel* di *handphone* yang tampilannya berukuran tidak *user friendly*. Penelitian ini bertujuan agar mengefektifkan proses pemesanan *stock* bahan baku pada Kaiza Japanese Taco sehingga dengan hanya membuka aplikasi *crew* resto dapat memesan *stock* bahan baku yang dibutuhkan tanpa melalui *Microsoft Excel* yang ukuran layarnya berukuran kecil dan tanpa mengirimkan laporannya di *whatsapp* dan *E-mail*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka di dapat hasil penelitian bahwa aplikasi yang dibangun dapat berjalan dengan baik sesuai yang di harapkan. Dengan adanya aplikasi ini meminimalisir terjadinya kesalahan *input order stock* yang diinginkan jika melalui *Microsoft Excel* di *Handphone* yang layarnya tidak *user friendly* dan pengiriman data hasil pemesanan hanya di lakukan di aplikasi tanpa mengirimnya melalui *whatsapp* dan *E-mail*.

Kata kunci : *Order, Java, Persediaan, Stock*

## ABSTRACT

*In a company engaged in the Food and Beverage (F&B) sector, there must be such a thing as a stock. The problem of ordering raw materials manually requires a restaurant crew to record it first, then enter it into Microsoft Excel and send it via social media (WhatsApp) and via E-mail which is one of the drawbacks that is less effective and the possibility of a very large error such as an order error occurs when using Microsoft Excel on mobile that looks size is not user friendly. This study aims to streamline the process of ordering raw material stock at Kaiza Japanese Taco so that by simply opening the crew restaurant application, you can order the required raw material stock without going through Microsoft Excel, which has a small service size and without sending reports on WhatsApp and E-mail. In this study the authors used a quantitative approach. Based on the research conducted, it can be concluded that the application built can run well as expected. With this application, it can minimize the occurrence of the desired stock order input error if it is via Microsoft Excel on a cellphone where the screen is not user friendly and the sending of order data is only done in the application without sending it via WhatsApp and E-mail.*

Keyword: *Order, Java, Inventory, Stock*

## PENDAHULUAN

Pada perkembangannya saat ini istilah sistem informasi lebih mengarah pada sistem informasi berbasis komputer yaitu sistem informasi yang memiliki perangkat keras dan lunak komputer, jaringan telekomunikasi (internet, atau pun yang lainnya), teknik manajemen sumber data berbasis komputer dan teknologi informasi yang mentransformasi sumber dan data tersebut menjadi berbagai variasi produk informasi yang siap digunakan.

Kaiza Japanese Taco yang berada di Ruko Harco Mangga Dua Blok G No. 5A Jalan Mangga Dua, Mangga Dua, Jakarta Pusat, berdiri pada tahun 2018. Kaiza merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang *Food and Beverage (F&B)*. Dalam suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang *Food and Beverage (F&B)* pasti terdapat yang namanya persediaan (*stock*). “Persediaan bahan baku merupakan faktor penting dalam perusahaan untuk menunjang kelancaran proses produksi” (Taufiq & Slamet, 2014).

Permasalahan pemesanan bahan baku secara manual yang membutuhkan crew resto untuk mencatatnya terlebih dahulu, kemudian memasukannya ke *Microsoft Excel* dan mengirimkannya melalui media sosial (*whatsapp*) dan melalui *E-mail* menjadi salah satu kekurangannya yaitu kurang efektif.

Selain membutuhkan waktu yang lama, keakuratan yang kurang dapat terjadi karena kemungkinan kesalahan sangat besar seperti salahnya pengorderan terjadi saat menggunakan *Microsoft Excel* di *handphone* yang tampilannya berukuran kecil.

Ruang lingkup pengguna sistem order stock bahan baku ini hanya untuk crew resto dalam melakukan pemesanan bahan baku, Sistem *order stock* bahan baku ini juga akan digunakan untuk admin yang dapat memperbarui ketersediaan stock (membutuhkan akses).

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi *Order Stock* yang akan membantu crew dalam memesan stock bahan baku yang lebih efektif dengan hanya dengan membuka aplikasi crew dapat memesan stock barang yang dibutuhkan (tanpa melalui *Microsoft Excel* dan mengirimkannya di *whatsapp* atau *E-mail*). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka di dapat hasil penelitian bahwa aplikasi *order stock* ini dapat berjalan dengan baik sesuai yang di harapkan. Dan dengan adanya aplikasi ini meminimalisir terjadinya kesalahan *input order stock* yang diinginkan jika melalui *Microsoft Excel* di *Handphone* yang layarnya tidak *user friendly* dan pengiriman data hasil pemesanan hanya di lakukan di aplikasi tanpa mengirimnya melalui *whatsapp* dan *E-mail*.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif untuk menggambarkan hasil penelitian yang dilakukan (Imron, 2019). Dalam penelitian ini penulis menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data. "Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kuantitatif yang diangkakan (*scoring*) (Sugiyono, 2018). Jadi data kuantitatif merupakan data yang memiliki kecenderungan dapat dianalisis dengan cara atau teknik statistik. Data tersebut dapat berupa angka atau skor dan biasanya diperoleh dengan

menggunakan alat pengumpul data yang jawabannya berupa rentang skor atau pertanyaan yang diberi bobot. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam pembuatan Aplikasi *Order Stock* ini. Tahap pertama yang dilakukan adalah pengumpulan data. Kemudian tahap kedua adalah analisis. Menganalisis data yang telah dikumpulkan sebelumnya guna menemukan permasalahan yang ada. Tahap ketiga yaitu Desain Aplikasi. Desain proses sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang berfungsi untuk menunjukkan alur kerja sistem, desain *input* dan *output* menggunakan tampilan GUI. "Unified Modelling Language (UML) merupakan bahasa pemodelan yang dapat menjabarkan secara rinci untuk analisa dan mencari apa yang diperlukan oleh sistem" (Suendri, 2018). Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. "Bahasa pemrograman *Java* merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai sistem operasi termasuk telepon genggam" (Fatoni et al., 2018). Tahapan keempat adalah pengkodean. Pengkodean adalah suatu teknik penegasan terhadap proses data. Tahap kelima adalah implementasi atau penerapan aplikasi ini untuk memeriksa apakah sistem yang telah dibuat sudah sesuai dengan proses bisnis yang berjalan di perusahaan dan dapat mengatasi permasalahan yang ada. Tahap keenam adalah perawatan aplikasi. Pada tahap ini menjaga fasilitas dan peralatan berfungsi agar aplikasi selalu dalam keadaan siap digunakan. Tahap ketujuh adalah penyusunan akhir. Suatu langkah akhir penulisan dari proses pembangunan aplikasi tersebut. Yang berisikan alur kegiatan yang telah dilakukan. Dalam proses pengumpulan data peneliti melakukan beberapa cara, seperti wawancara. Wawancara dilakukan di Kaiza Japanese Taco dengan mengadakan tanya jawab kepada beberapa crew sehingga diperoleh terjadinya keluhan dalam hasil proses pemesanan barang yang kurang efektif. Hal ini di karenakan input data masih dilakukan secara manual dan kurang efisien waktu. Selain wawancara penulis juga melakukan Observasi di Kaiza Japanese Taco dengan mempelajari dan mengamati secara langsung mengenai proses pemesanan stock bahan baku untuk memperoleh data yang jelas dan akurat.

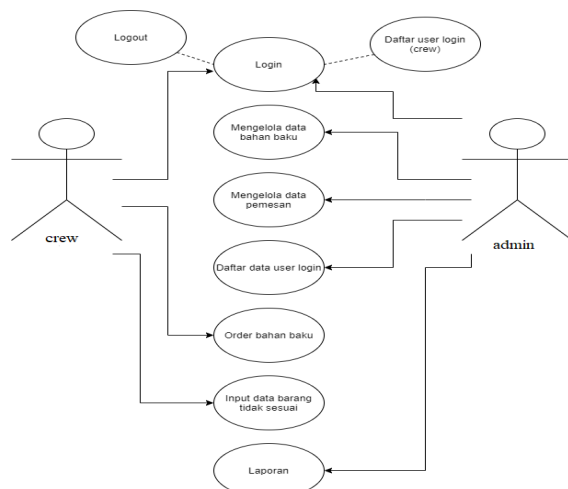
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Aturan sistem yang diusulkan pada pembangunan aplikasi *order stock* adalah sebagai berikut:

1. Admin meng-*input* data bahan baku, data *user* dan data pemesanan.
2. *Crew* memesan barang yang di butuhkan untuk persediaan dan *input* barang tidak sesuai pemesanan.
3. Admin menerima laporan data *stock* bahan baku, laporan data pemesanan,, laporan pemesanan, laporan barang tidak sesuai dan laporan *user*.

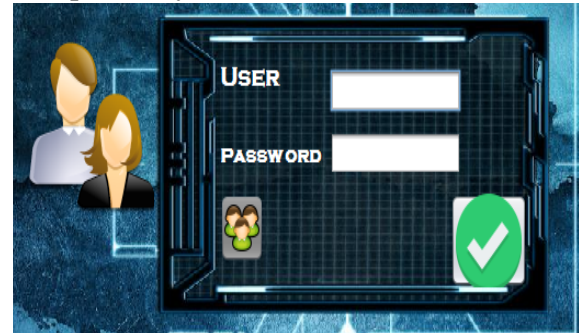
Pemecahan masalah yang penulis gunakan dalam menyelesaikan masalah yang ada yaitu mengganti sistem *order stock* bahan baku yang masih manual dalam pemesanan dan laporan data bahan baku dipesan dengan sistem yang ter- komputerisasi dengan menggunakan teknologi java. Sehingga di harapkan dapat mengefisiensikan dan mengefektifkan dalam proses pemesanan bahan baku serta meminimalisir suatu kesalahan didalam penginput pemesanan bahan baku. Jika system yang sedang berjalan masih dilakukan maka masih terdapat kekurangan dan kelebihan, diantaranya: Kekurangannya adalah tidak efektif karena ada kesalahan input dan pengiriman laporan *double* (mengirim *Email* dan *Whatsapp Group*). Kelebihannya adalah melatih ketelitian *crew* dan memiliki salinan data lebih 1 yaitu di *email* dan di *Whatsapp*.

Berikut ini merupakan penggambaran tentang sistem yang diusulkan pada pembangunan aplikasi *order stock* pada Kiza Japanese Taco dalam bentuk *Use case diagram* :



Gambar 1. Usecase Diagram

### Tampilan Layar



Gambar 2. Menu Login

Tampilan *login* adalah tampilan keamanan sistem di mana ada perbedaan diantara pengguna yang tidak memiliki akses tidak dapat menggunakan sistem tersebut secara penuh. Yang dapat menjalankan sistem secara penuh hanyalah admin. sementara *crew* hanya untuk menu transaksi.



Gambar 3. Daftar Akun

Tampilan daftar akun adalah tampilan dimana *crew* dapat membuat akun untuk akses masuk kedalam aplikasi.



Gambar 4. Menu Utama

Tampilan menu utama adalah tampilan dasar Aplikasi *order stock* yang di mana sebagai penunjang untuk mengakses menu-menu lainnya. Pada tampilan menu utama terdapat menu utama, menu transaksi, menu laporan dan keluar.



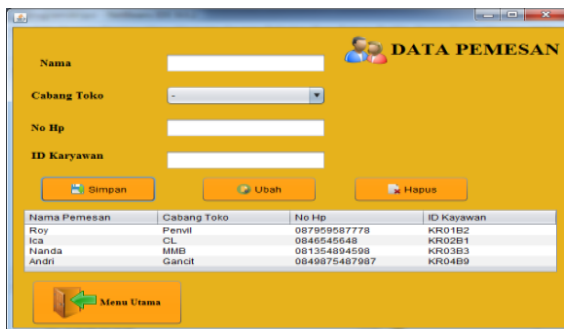
Gambar 5. input stock bahan baku

Menu Stock Bahan Baku adalah tampilan menu untuk melakukan penginputan nama barang, kode barang, jumlah barang tersedia dan satuannya yang dilakukan oleh admin dan akan di simpan kedalam *database*.



Gambar 8. Pemesanan Barang

Menu transaksi dapat diakses oleh admin dan *crew* khususnya untuk melakukan pemesanan barang yang dibutuhkan untuk menambah persediaan barang.



Gambar 6. input data pemesan

Menu Data Pemesan adalah tampilan menu untuk melakukan penginputan nama pemesan, cabang toko, no hp, Id karyawan yang dilakukan oleh admin dan akan di simpan kedalam *database*.



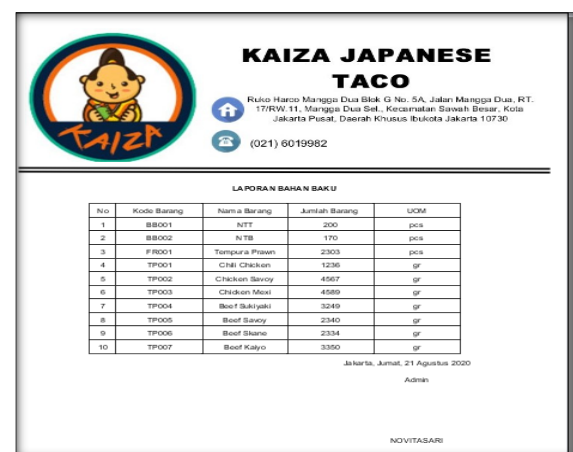
Gambar 9. Barang Tidak Sesuai

Menu barang tidak sesuai dapat diakses oleh admin dan *crew* khususnya digunakan untuk melakukan penginputan barang yang tidak sesuai dari pemesanan barang dibutuhkan, dan akan di kembalikan lagi nanti.



Gambar 7. input data user

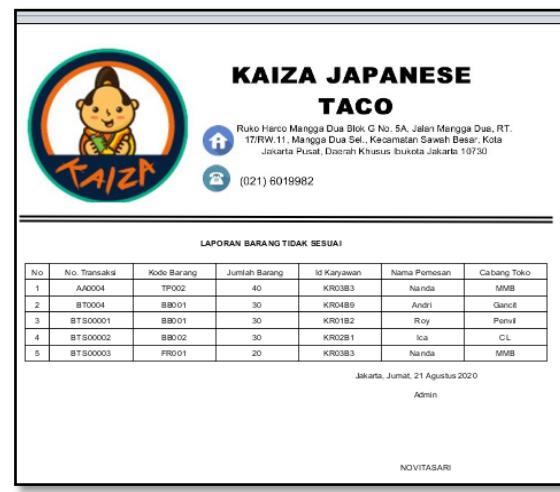
Menu Data User adalah tampilan menu untuk melakukan penginputan nama, *username*, *password* dan *status* yang dilakukan oleh admin dan akan di simpan kedalam *database*. Dan dapat digunakan untuk *login* sesuai aksesnya.



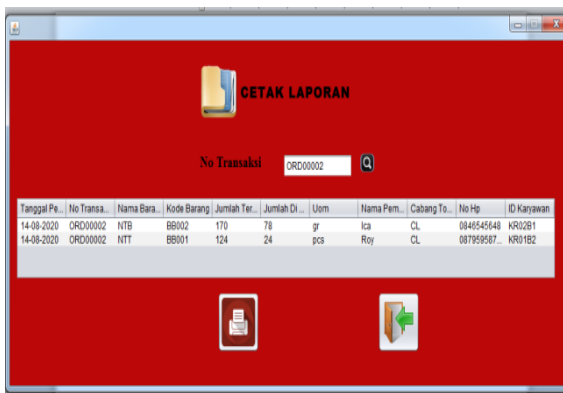
Gambar 10. laporan Stock Bahan Baku



Gambar 11. laporan Data Pemesan



Gambar 14. Laporan Data Barang Tidak Sesuai



Gambar 12. Cetak laporan Pemesanan



Gambar 15. Laporan Data User

Menu cetak pemesanan dapat di akses oleh admin digunakan untuk melakukan cetak laporan pemesanan yang sudah di input oleh crew dari pemesanan barang dibutuhkan, dan akan di kirimkan ke crew.



Gambar 13. Laporan pemesanan barang

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun dapat berjalan dengan baik. Sehingga dengan adanya aplikasi ini meminimalisir terjadinya kesalahan input data barang yang ingin dipesan karena melalui Microsoft Excel di Handphone yang layarnya tidak user friendly. Aplikasi yang dibangun dapat mempermudah dalam proses pendataan pengiriman hasil pemesanan barang. Karena pada proses tersebut tidak perlu dilakukan secara dua kali melalui Email dan whatsapp, melainkan sudah ada data pada. Sehingga data dapat diketahui secara cepat, tepat dan akurat setiap harinya. Berdasarkan simpulan-simpulan yang telah dijelaskan, ada beberapa saran untuk penelitian selanjutnya seperti meningkatkannya infrastruktur pendukung untuk mengoptimalkan kinerja aplikasi seperti internet yang memadai, sehingga dapat dimaksimalkan pemanfaatannya oleh pengguna, aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan

beberapa fitur yang dibutuhkan kedepannya, Perancangan aplikasi ini memerlukan waktu yang cukup lama, karena itu mengatur waktu adalah hal yang perlu diperhatikan, mengadakan pelatihan kepada karyawan , khususnya admin yang akan menggunakan aplikasi ini untuk memaksimalkan aplikasi yang telah dirancang, dan lakukan evaluasi secara berkala terhadap aplikasi apabila sudah berjalan untuk mengetahui apabila ada perubahan dan perkembangan sistem yang dibutuhkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fatoni, A., Dwi, D., NS, S., Sutabri, T., Subandi, Syahidi, A. A., Hayadi, B. H., Rukun, K., S, R. A., Shalahuddin, M., Muslihudin, M., Oktafianto, Mardiani, E., Rahmansyah, N., Kurniawan, H., Muliawati, A., Permana, D. S., Hutahaean, J., Huda, M., ... Setiawan, E. B. (2018). Java Fundamental Dengan Netbeans 8.02. In *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*.
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19–28.
- Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1–9.
- Sugiyono, D. (2018). Metode penelitian kuantitatif , kualitatif dan R & D / Sugiyono. In *Bandung: Alfabeta*.
- Taufiq, A., & Slamet, A. (2014). Pengendalian Persediaan Bahan Baku dengan Metode Economic Order Quantity (EOQ) pada Salsa Bakery Jepara. *Management Analysis Journal*, 3(1), 1–6.