

Aplikasi Pengenalan Pengelolaan Stok dan Pendistribusian Produk Bahan Makanan di Tirta Supplier

Panggar Hinggiranja^{1a)}, Ni Nyoman Supuwingsih^{2b)}, Dian Rahmani Putri^{1c)}

¹⁾Sistem Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Bali, Indonesia

²⁾Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Bali, Indonesia

e-mail: ^{a)}panggarhinggiranja49@gmail.com, ^{b)}supuwingsih@stikom-bali.ac.id,
^{c)}rahmani@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Bahan makanan merupakan kebutuhan pokok bagi pelanggan yang menginap di hotel dan villa khususnya di Denpasar dan sekitarnya namun menghadapi tantangan dan kesulitan bagi Tirta Supplier dalam pengenalan pengelolaan dan pendistribusian. Penelitian ini membangun aplikasi pengenalan pengelolaan stok dan pendistribusian bahan makanan yang dapat membantu karyawan baru dalam hal proses kerja yang baik dan benar, sehingga dapat mengurangi kesalahan dalam bekerja, hasil pengujian aplikasi sudah diuji coba oleh 20 (dua puluh) karyawan Tirta Supplier. Aplikasi dibuat menggunakan Adobe Animate. Metode pengembangan yang digunakan MDLC (Multimedia Development life Cycle). Perancangan aplikasi menggunakan adobe animate, alur proses menggunakan flowchart, dan pengujian sistem menggunakan BlackBox Testing. Hasil pembuatan aplikasi dapat membantu karyawan dalam proses kerja sehingga mengurangi kesalahan, Aplikasi menggunakan lima Scene : Scene Login, Scene Home, Scene Pengelolaan, Scene pendistribusian dan scene video. Pengujian penggunaan menggunakan Blackbox Testing dengan 15 skenario dan semua skenario menunjukkan hasil. Pengujian aplikasi dapat digunakan dengan baik dan dipahami oleh karyawan.

Kata kunci: Sistem Komputer, Pengelolaan dan Pendistribusian Bahan Makanan, Karyawan Baru, Adobe Animate, Tirta Supplier.

1. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia yang pada dasarnya harus dipenuhi sebagai bekal hidup dimasa mendatang, sebagai manusia yang dibekali akal dan pikiran menjadikan manusia mempunyai rasa keingintahuan yang besar terhadap pendidikan khususnya dalam multimedia interaktif untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih luas, seiring dengan kebutuhan akan multimedia interaktif yang lebih efektif dan efisien, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan sangat diperlukan, konsep pembelajaran ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya, dengan pengembangan proses lebih efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan dan manfaatnya[1].

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi adalah salah satu kendala yang dihadapi oleh Tirta Supplier dalam pengenalan pengelolaan dan pendistribusian bahan makanan di Bali khususnya di Denpasar dan sekitarnya, bahan makanan merupakan kebutuhan pokok bagi manusia pada umumnya terkhususnya wisatawan lokal maupun manca negara yang menjadi pelanggan bagi restoran dan hotel, maka berkembanglah pemikiran dari pendiri perusahaan Tirta Supplier untuk bergerak dipemesanan pengelolaan dan pendistribusian bahan makanan, agar dapat memenuhi permintaan bahan makanan yang dibutuhkan oleh Hotel dan Restoran, saingan dari perusahaan lain dengan melakukan hal yang sama merupakan faktor penyebab terjadinya penurunan pendistribusian, sehingga mengakibatkan timbulnya kelebihan stok, kerusakan produk, kerugian, dan dampak yang buruk yang tidak diinginkan Hotel dan Restoran tidak melakukan pemesanan barang karena ada produk yang sama dari perusahaan lain dengan harga lebih murah dan kualitas lebih bagus. Pemesanan pengelolaan dan pendistribusian bahan makanan adalah salah satu cara agar membuat orang dapat menikmati makanan saat terjadi lapar ketika sedang berkunjung atau berwisata ke Bali, dan dapat menentukan sendiri makanan apa yang akan mereka makan dengan melihat daftar makanan yang tersedia di hotel dan restoran sesuai keinginan dan kebutuhan[2]. Ketersediaan makanan di *restaurant* atau hotel yang dimasukkan di atas adalah merupakan salah satu kesempatan bagi perusahaan seperti Tirta Supplier untuk bermitra kerja dengan hotel dan *restaurant*, penentuan mitra kerja berdasarkan hasil marketing menawarkan atau mempromosikan produk yang

menjadi kebutuhan hotel dan restoran tersebut. Pada saat marketing berhasil menawarkan produk, maka proses pemesanan pengelolaan dan pendistribusian bahan makanan terjadi tanpa persetujuan dari semua pihak, baik karyawan maupun manager semuanya berdasarkan keputusan tukang masak/chef dan atau pemilik, hal ini juga menyebabkan timbulnya negosiasi, banyaknya hotel dan restoran mengharuskan perusahaan seperti Tirta Supplier yang mendistribusikan bahan makanan semua produk atau barang menggunakan sertifikat halal, sehingga menyebabkan kendala tersendiri dalam hal pelaksanaan marketing atau menawarkan produk bahan makanan yang bagus untuk dikonsumsi[3]. Prosedur pengelolaan stok dan pendistribusian bahan makanan di Tirta Supplier belum diketahui jelas oleh karyawan baru. Saat diwawancarai pemilik Bapak I Komang Sepel memerlukan waktu yang lama dalam hal mengajar karyawan baru dalam tujuan proses kerja yang baik dan benar, karyawan baru menceritakan masalah kurang paham dalam pelatihan atau pengenalan prosedur dimasukkan saat diwawancarai salah satu karyawan baru memerlukan waktu yang lama dalam proses tersebut[4]. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar (vaktor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video interaksi, dan lain-lainnya yang telah dikemas menjadi file digital yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik dan terkhususnya karyawan baru. Multimedia interaktif ini akan diterapkan pada Aplikasi pengenalan pengelolaan stok dan pendistribusian bahan makanan. Multimedia interaktif ini dibuat dengan cara menghasilkan gambar/photo untuk memperkenalkan proses kerja yang baik dan benar sesuai standar operasional perusahaan. Pengertian interaktif disini merujuk pada komunikasi dua arah antara komponen-komponen yang ada [5].

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu penulis, penulis memutuskan untuk membuat sebuah media berupa aplikasi pengenalan pengelolaan dan pendistribusian produk bahan makanan di Tirta Supplier. Penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan sebuah produk aplikasi yang layak digunakan dalam operasional karyawan khususnya yang baru dan mengetahui respon karyawan terhadap penggunaan multimedia tersebut dalam bekerja [6].

2. Metode Penelitian

2.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, metode yang dipake dalam memperoleh data yaitu:

1. Studi Literatur

Studi literatur dilaksanakan melalui pencarian dan mengumpulkan berbagai literatur jurnal, buku, hingga baan lain yang terkalian akan pembahasan penelitian[7].

2. Wawancara

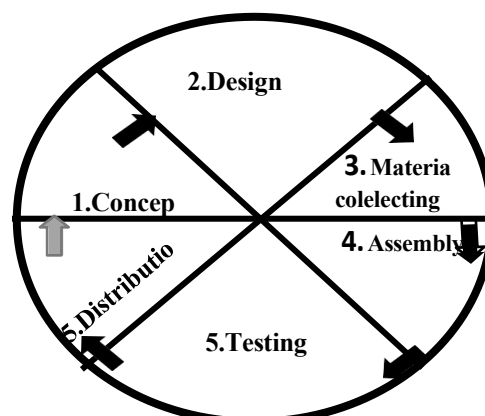
Wawancara dipakai dalam menghimpun data melalui pengajuan rangkaian pertanyaan pada sumber impormasi yang berhubungan akan penelitian. Pada penelitian ini, penulis melakukan wawancara bersama Bapak I Komang Sepel selaku pemilik[8].

3. Observasi

Penelitian ini juga dilakukan dengan melakukan observasi langsung di Tirta Supplier.

2.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Pada metode pengembangan aplikasi ini penulis memakai metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) selaku metode pengembangan dari aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Proses Pengelolaan dan Pendistribusian Produk Bahan Makanan di Tirta Supplier. Metode MDLC ini memiliki 6(enam) tahap yang dimulai dengan *Concept* (Konsep), *Design* (Desain), *Material Colecting* (Pengumpulan Data), *Assambly* (pembuatan), *Testing* (Pengujian), serta *Distribution* (Distribusi)[9].



Gambar 1. Metode MDLC

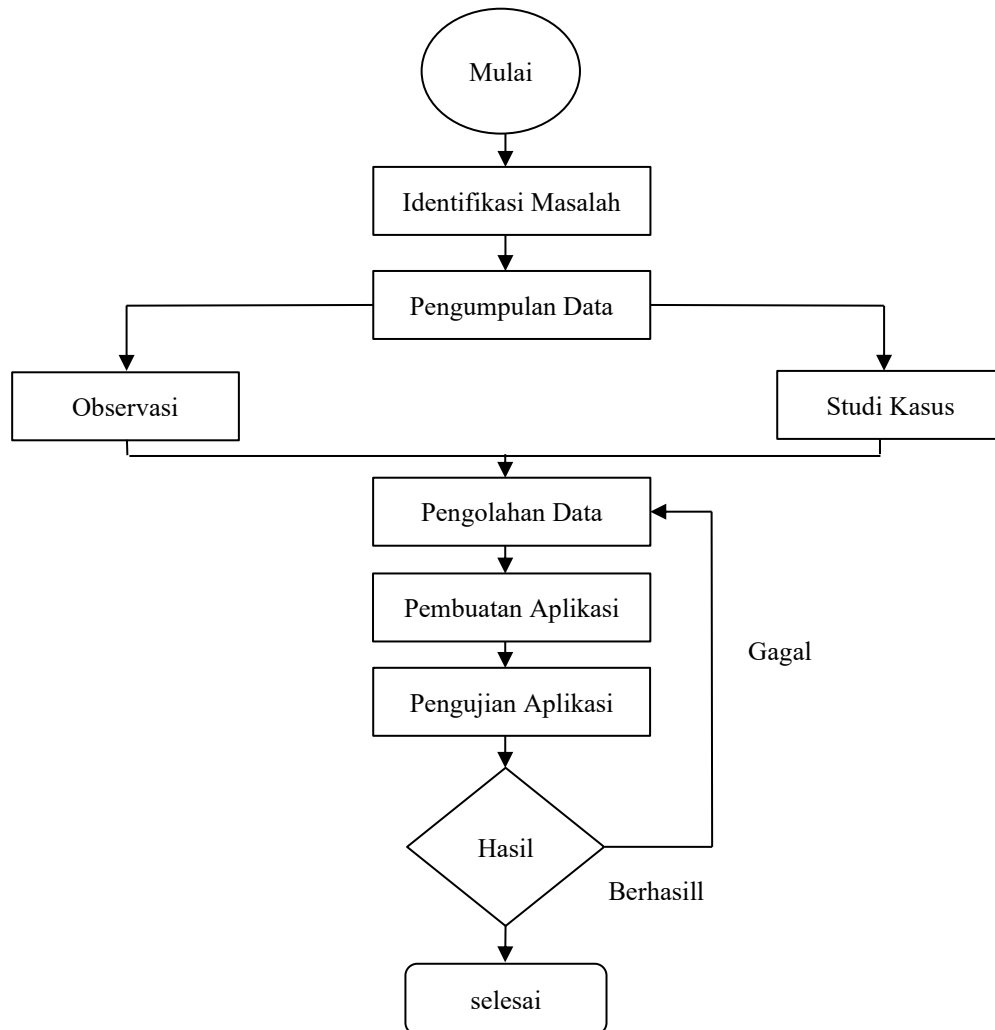
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 *Concept* (konsep)

Pada tahap ini adalah menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience), macam aplikasi yang dibuat, tujuan dari aplikasi, dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target pengguna adalah karyawan baru[10].

3.2 *Design* (Rancangan)

Design merupakan tahapan perancangan kebutuhan dari Aplikasi Multimedia Inetraktif yang akan dibuat. Pada tahapan ini dibuat dan dirancang bagaimana spesifikasi secara rinci dari Pembuatan yang dilakukan dengan mengacu pada tahapan konsep dimana pembuatannya disesuaikan dengan Kebutuhan Tirta Supplier yang telah dianalisa dan dijelaskan mengenai alur sistem yang akan dibuat mulai dari bagan alur dan desain gambar. Desain gambar dapat dilihat pada Gambar 2[11].



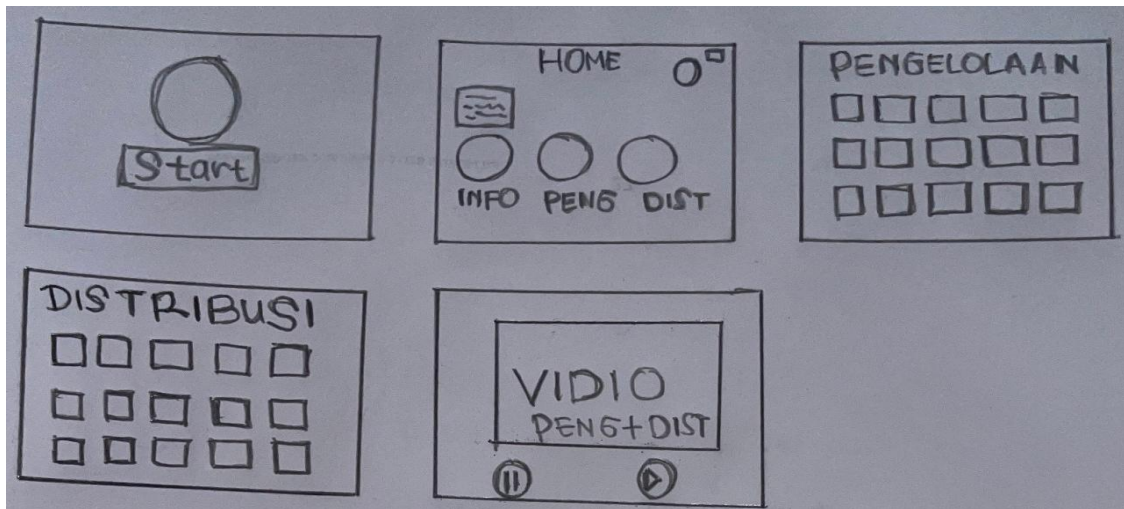
Gambar 2. Flowcart Alur pembuatan Aplikasi

3.3 *Bahan* (Material Collecting)

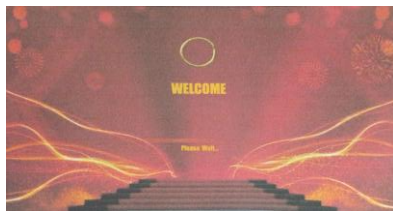
Tahapan ini adalah perhimpunan bahan mengikuti apa yang jadi keperluan aplikasi yang dibentuk. Bahan yang dimaksud bisa berbentuk vidi, gambar, animasi, audio serta yang lainnya[12].

3.4 *Aplikasi Yang Dibuat*

Tahapan ini adalah merupakan tahap pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Proses Pengenalan Pengelolaan dan pendistribusian Produk Bahan Makanan di Tirta Supplier. Ini beberapa perangkat lunak seperti Adobe Animate, Adobe Potoshop dan Adobe Premier Pro digunakan untuk menyelesaikan atau menyelaikan elemen-elemen yang sesuai dengan konsep dan desain aplikasi. Dapat dilihat pada Gambar 3. [13].



Gambar 3. Story Board



Gambar 4. Scene Start



Gambar 5. Scene Home



Gambar 6. Scene Pengelolaan



Gambar 7. Scene Distribusi

3.5 Testing (Uji Coba)

Tahapan ini dilakukan coba terhadap Aplikasi Multimedia Interaktif yang sudah jadi. Untuk menguji tampilan Aplikasi Multimedia Interaktif apakah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pembuat. Uji coba ini menggunakan BlackBox Testing[14].

Tabal 1. BlackBox Testing

No	Kasus Uji	Hasil yang didapat	Hasil pengamatan	Keterangan
1	Scene Start	Sistem memperlihatkan halaaamn mulai	Sistem memperlihatkan halaman mulai	Sesuai
2	Scene Home	Sistem memperlihatkan tampilan halam home	Sistem memperlihatkan tombol tombol menu	Sesuai
3	Scene Pengelolaan	Sistem menghidupkan backsound aplikasi	Sistem memperlihatkan tampilan gambar	Sesuai
4	Scene Distribusi	Sistem menghidupkan backsound aplikasi	Sistem memperlihatkan tampilan gambar	Sesuai
5	Scene Video	Sistem menghidupkan video pengelolaan	Sistem memperlihatkan tampilan gambar, audio dan video	Sesuai

3.6 *Distribution (Menyebarkan Luaskan)*

Tahapan penggandaan dan penyebaran hasil Aplikasi Multimedia Inetarktif kepada pengguna, perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, melalui *Google Drive*[15].

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan pada Aplikasi pengenalan pengelolaan dan pendistribusian produk bahan makanan di Tirta Supplier diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian telah menghasilkan sebuah aplikasi Aplikasi pengenalan pengelolaan dan pendistribusian produk bahan makanan di Tirta Supplier dibuat menggunakan *Softwhare Adobe Animate* dengan bahasa pemrograman *Action Script 3.0*. Aplikasi ini dibuat untuk membantu karyawan baru di Tirta Supplier sehingga mengurangi kesalahan dalam bekerja.
2. Hasil pengujian menggunakan *BlackBox Testing* dengan *Teknik State Transition testing* secara keseluruhan berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil sesuai hasil yang dihasilkan pada pengujian kuesioner.

Daftar Pustaka

- [1] I. Putu Sumitra Adi, N. Nyoman Supuwingsih, N. Putu Nanik Hendayanti, and S. Informasi, "Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer," *SPINTER*, vol. 1, no. 3, p. 2024, 2024.
- [2] F. Antonio Bonito, N. Luh Gede Pivin Suwirmayanti, and D. Rahmani Putri, "Multimedia Interaktif Pengenalan Bacaan Doa Sehari-hari Umat Katolik," 2023.
- [3] N. Putu, D. Dewi, D. Hermawan, and D. R. Putri, "MULTIMEDIA IN PICTURE SERIES AS A TEACHING STRATEGY TO ENCOURAGE ENGLISH LEARNING MOTIVATION OF BENGKALA ELEMENTARY STUDENTS," 2022.
- [4] I. Gede Suardika, ; I G P Ditha, S. Dana, and W. Arsa, "MEDIA PENGENALAN BARONG BANGKUNG NGELAWANG DENGAN GAME 3D BARONG BANGKUNG RUNNER BERBASIS ANDROID", [Online]. Available: <http://stikom-bali.ac.id><http://stikom-bali.ac.id><http://stikom-bali.ac.id>
- [5] O. Cahaya, M. Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Sastra, A. Majid AbdMajid, umiacid Staff Pengajar Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Sastra, and A. M. Muttaqin Andimutaqqin, "PEMANFAATAN MEDIA PUBLISITAS HUMAS UNIVERSITAS HASANUDDIN DALAM PENYEBARAN INFORMASI PROGRAM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA 2021 Utilization Of Private Private Media Hasanuddin University In Distribution Of Information Program Merdeka Learning Merdeka Campus 2021."
- [6] A. Z. Robbia and H. Fuadi, "Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Abad 21," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 117–123, Nov. 2020, doi: 10.29303/jipp.v5i2.125.
- [7] I. Ichsan and A. Ali, "Metode Pengumpulan Data Penelitian Musik Berbasis Observasi Auditif," *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, vol. 2, no. 2, pp. 85– 93, Dec. 2020, doi: 10.24036/musikolastika.v2i2.48.
- [8] H. Amelia, R. Asyhar, and P. Studi Pendidikan Kimia Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN LECTORA INSPIRE PADA MATERI RUANG LINGKUP KIMIA UNTUK SISWA KELAS X DI SMAN 4 KOTA JAMBI."
- [9] A. Sri, L. Dosen, J. Tarbiyah, S. Sultan, and Q. Kendari, "PEMBELAJARAN MULTIMEDIA," 2013.
- [10] R. Roedavan, B. Pudjoatmodjo, and A. Putri Sujana, "MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)", doi: 10.13140/RG.2.2.16273.92006.
- [11] D. Yudistira Frantino Wolo, R. Aurelius Nurtanto Diaz, and N. Wayan Setiasih, "Multimedia Interaktif Pengenalan Pariwisata Unggulan di Kabupaten Ende Berbasis Android".
- [12] R. Nuraini, "DESAIN ALGORITMA OPERASI PERKALIAN MATRIKS MENGGUNAKAN METODE FLOWCHART," vol. 1, no. FEBRUARI, 2015.
- [13] I. Islahulben and C. C. Widayati, "PERAN MULTIMEDIA DALAM PERKULIAHAN E-LEARNING: KAJIAN PENERAPAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI," vol. 2, no. 4, 2021, doi: 10.31933/jemsi.v2i4.

- [14] G. Pandunata, P. Ramayasa, and D. Novayanti, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Perangkat Komputer Di Sekolah Dasar Kartika VII-3," 2023.
- [15] A. Multimedia Interaktif Pengenalan Panduan Tanggap Bencana Kebakaran Hutan Dan Lahan Pada BPBD Provinsi Bali, A. I. Multimedia Interaktif Pengenalan Panduan Tanggap Bencana Kebakaran Hutan Dan Lahan Pada BPBD Provinsi Bali Made Ivon Putra Pratama, N. Luh Gede Pivin Suwirmayanti, and N. Putu Nanik Hendayanti, "Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer," □ *SPINTER*, vol. 1, no. 2, p. 2024, 2024.
-