

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 1.1 Katering

Jasa boga (Katering) termasuk dalam Industri *Commercial Catering* yaitu maksud dan tujuan dari perusahaannya adalah untuk mendapatkan profit melalui jasa layanan katering yang bertujuan memuaskan kebutuhan konsumen melalui produk (jasa) yang disediakan. Kepuasan merupakan unsur *intangible* dari produk katering yang ditawarkan dan kualitas makanan diproduksi serta pelayanannya termasuk unsur *tangible*. Jasa boga adalah suatu pengelolaan makanan baik yang di tangani perorangan maupun perusahaan yang menyediakan makanan disuatu tempat guna memenuhi berbagai kebutuhan penyediannya didasarkan atas pesanan. Produk katering yaitu makanan merupakan tolak ukur kepuasan konsumen yang disesuaikan dengan kebiasaan dan pengalaman dari konsumen tersebut yang menikmati produk tersebut. (Kardigantara, 2006).

Sedangkan menurut (Moehyi, 1992), menyatakan bahwa katering adalah jenis penyelenggaraan makanan yang tempat memasak makanan berbeda dengan tempat menghidangkan makanan. Makanan jadi diangkut ke tempat lain untuk dihidangkan, misalnya ke tempat penyelenggaraan pesta, rapat, pertemuan, kantin atau kafetaria industri. Makanan yang disajikan dapat berupa makanan kecil dan dapat juga berupa makanan lengkap untuk satu kali makan atau lebih, tergantung permintaan pelanggan. Katering yang melayani keluarga biasanya mengantarkan makanan dengan menggunakan rantang yang lebih dikenal dengan sebutan makanan rantang.

Sebagai suatu usaha yang menyelenggarakan makanan maka ada dua sifat yang ada pada katering yakni:

1. Penyelenggara makanan yang bersifat komersial. Memperoleh keuntungan adalah tujuan utamanya. Usaha jasa boga yang tergolong dalam kategori ini adalah restoran, kantin, kafetaria, warung makan, *catering* yang melayani untuk pesta, pertemuan-pertemuan, jamuan makan dan pusat jajanan.
2. Penyelenggara makanan yang bersifat non-komersial. Tidak bertujuan untuk mencari keuntungan. Usaha jasa boga yang tergolong pada kategori ini adalah penyelenggara makanan institusi (rumah sakit, asrama, panti asuhan dan lembaga pemasyarakatan).

Dari definisi diatas, katering adalah jenis penyelenggaraan makanan yang tempat memasak makanan berbeda dengan tempat menghidangkan makanan. maksud dan tujuan dari katering adalah untuk mendapatkan profit melalui jasa layanan katering yang bertujuan memuaskan kebutuhan konsumen melalui produk (jasa) yang disediakan.

## 1.2 Bisnis

Menurut (Jakfar dan Kasmir, 2012), bisnis adalah usaha yang dijalankan yang tujuan utamanya adalah keuntungan.

Menurut Raymond E Glos yang dikutip oleh (Umar, 2005,p3) dalam bukunya yang berjudul “*Business : its nature and environment : An Introduction*” yang dikutip oleh Umar, bisnis adalah seluruh kegiatan yang diorganisasikan oleh orang orang yang berkecimpung dalam bidang perniagaan dan industry yang

menyediakan barang dan jasa untuk kebutuhan mempertahankan dan memperbaiki standard serta kualitas hidup mereka.

Menurut (Griffffin, 2007), bisnis adalah organisasi yang menyediakan barang atau jasa dengan maksud mendapatkan laba. Dari pengertian diatas, dapat penulis menyimpulkan bisnis adalah kegiatan sebuah organisasi dalam memenuhi kebutuhan masyarakat dengan menciptakan barang atau jasa untuk mendapatkan keuntungan dalam meningkatkan kualitas hidup mereka

Dari definisi diatas, bisnis adalah sebuah kegiatan organisasi yang dijalankan yang tujuan utamanya adalah keuntungan untuk kebutuhan mempertahankan dan memperbaiki standard serta kualitas hidup mereka.

### **1.3 Stok (Persediaan)**

Pengertian persediaan dapat diartikan sebagai barang-barang yang disimpan untuk digunakan atau dijual pada masa atau periode yang akan datang. Persediaan terdiri dari persediaan bahan baku, persediaan barang setengah jadi, dan persediaan barang jadi (Ristono, 2009).

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa persediaan terdiri dari persediaan bahan baku, persediaan barang setengah jadi, dan persediaan barang jadi. Persediaan bahan baku dan barang setengah jadi disimpan sebelum digunakan atau dimasukan ke dalam proses produksi. Sedangkan barang jadi atau barang dagangan disimpan sebelum dijual atau dipasarkan. Dengan demikian setiap perusahaan yang melakukan kegiatan usaha umumnya memiliki persediaan.

Persediaan adalah suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha tertentu atau

persediaan barang-barang yang masih dalam pengerjaan atau proses produksi ataupun persediaan bahan baku yang menunggu penggunaannya dalam suatu proses produksi (Alexandri, 2009).

Persediaan pada umumnya merupakan salah satu jenis aktiva lancar yang jumlahnya cukup besar dalam suatu perusahaan. Hal ini mudah dipahami karena persediaan merupakan faktor penting dalam menentukan kelancaran operasi perusahaan. Ditinjau dari segi neraca persediaan adalah barang-barang atau bahan yang masih tersisa pada tanggal neraca, atau barang-barang yang akan segera dijual, digunakan atau diproses dalam periode normal perusahaan (Sartono, 2010).

Dari definisi diatas, persediaan dapat diartikan sebagai barang-barang yang disimpan untuk digunakan atau dijual pada masa atau periode yang akan datang. Bahan baku dan barang setengah jadi disimpan sebelum digunakan atau dimasukkan ke dalam proses produksi. Sedangkan barang jadi atau barang dagangan disimpan sebelum dijual atau dipasarkan.

#### **1.4 Kuliner**

Teori dasar terampil memasak mencakup manajemennya, pemilihan bahan, persiapan bahan sebelum diolah, penyimpanan bahan, pengaturan menu, pengolahan makanan, pemanfaatan sisa makanan, pemanfaatan alat masak, tata penampilan makanan, dan pengaturan tenaga kerja (Soenardi, 2013).

Kuliner sebagai sebuah tradisi dan warisan yang orisinal sukar dilakukan karena pengaruh dan sentuhan budaya dari luar. Mengenai cara atau

teknik pengelolaan makanan, setiap daerah memiliki kekhasan yang pada akhirnya memunculkan ‘cita rasa’ (Soekresno, 2000)

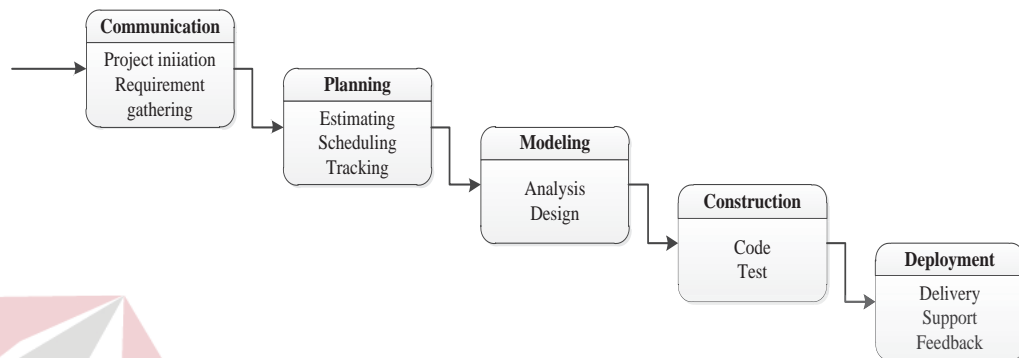
Karakteristik fisik dari produk makanan dan minuman antara lain kualitas, penyajian, susunan menu, porsi makanan, siklus hidup produk, dekorasi ruang maupun pengaturan meja. Sebagian makanan dan minuman disajikan dan disediakan di restoran yaitu suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makanan maupun minuman. Selain restoran, tempat penjualan makanan dan minuman yang banyak berdiri adalah warung makan yaitu tempat penjualan makanan pokok dalam skala lebih kecil dan lebih sederhana daripada restoran, dan toko atau pusat jajanan yaitu tempat yang secara khusus hanya menjual makanan kudapan yang sebagian besar berupa makanan kering (A.W, Marsum, 2005).

Dari definisi diatas, kuliner adalah Mengenai cara atau teknik pengelolaan makanan, setiap daerah memiliki kekhasan yang pada akhirnya memunculkan ‘cita rasa’ dan memiliki banyak cara untuk menyajikannya.

### **1.5 System Development Cycle (SDLC)**

System Develoment Life Cycle (SDLC) ini biasanya disebut juga dengan model waterfall. Menurut (Pressman, 2015), nama lain dari Model Waterfall adalah model air terjun kadang dinamakan siklus hidup klasik (classic life cyle), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak. Pengembangan perangkat lunak dimulai dari spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan

perencanaan (planning), pemodelan (modeling), konstruksi (construction), serta penyerahan system perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna (deployment), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak yang dihasilkan.



Gambar 2.1 Pengembangan menggunakan Model Waterfall (Pressman, 2015)

Berikut ini adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam model Waterfall menurut Pressman (2015):

### 1. *Communication*

Langkah pertama diawali dengan komunikasi kepada konsumen. Langkah awal ini merupakan langkah penting karena menyangkut penumpulan informasi tentang apa kebutuhan konsumen.

### 2. *Planning*

Setelah proses *communication* kita menetapkan rencana untuk pengerjaan *software* yang meliputi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko yang mungkin terjadi, sumber-sumber yang dibutuhkan, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

### 3. *Modelling*

Pada proses modeling ini menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

### 4. *Construction*

*Construction* merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

### 5. *Deployment*

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

## 1.6 *Testing*

Menurut (Khan, 2005), *testing* adalah proses untuk memeriksa atau mengevaluasi sistem atau komponen sistem secara manual atau terotomatisasi

yang bertujuan untuk melakukan *verifikasi* bahwa sistem tersebut memenuhi persyaratan tertentu atau untuk mengidentifikasi perbedaan antara *expected result* dan *actual result*.

Menurut (Lewis, 2009), *software testing* adalah aktivitas menjalankan serangkaian eksekusi yang dinamis pada program *software* setelah *source code* *software* tersebut telah dikembangkan. *Software testing* dilakukan untuk menemukan dan memperbaiki sebanyak mungkin potensi kesalahan sebelum *software* tersebut digunakan oleh pelanggan atau *end user*.

Dari definisi di atas, *testing* merupakan aktivitas atau proses memeriksa dan mengevaluasi sistem dengan tujuan untuk menemukan kesalahan pada sistem tersebut.

### 1.7 Black Box Testing

Menurut (Perry, 2006), *functional testing* juga dapat disebut sebagai *black box testing* karena tidak ada pengetahuan dari logika internal sistem yang digunakan untuk membuat *test case*. Biasanya dalam pengujian fungsional, teknik validasi lebih digunakan untuk melakukan pengujian. Tim penguji melakukan validasi terhadap *function key* yang ada dan mengobservasi hasilnya.

Kelebihan dari *functional testing*:

1. Melakukan simulasi terhadap kegunaan sistem yang sebenarnya.
2. Tidak membuat asumsi terhadap struktur sistem.

Kekurangan dari *functional testing*:

1. Dapat berpotensi menghilangkan logika yang salah dalam *software*.
2. Memungkinkan terjadinya pengujian yang redundan.



Kedua metode ini berguna untuk validasi pada seluruh sistem. Seperti contohnya, sebuah *functional test case* dapat diambil dari dokumentasi tentang deskripsi bagaimana melakukan sebuah fungsi seperti menerima inputan *bar code*. Sebuah *structural test case* dapat diambil dari dokumentasi teknikal manual. Untuk pengujian sistem yang efektif diperlukan kedua metode tersebut.

Menurut (Lewis, 2009), pada *black box testing* atau pengujian fungsional, kondisi pengujian dikembangkan berdasarkan fungsionalitas dari program atau sistem yang akan diuji, oleh karena itu, penguji membutuhkan informasi mengenai data *input* dan *output* yang diamati, tetapi tidak mengetahui bagaimana program atau sistem tersebut bekerja atau tidak perlu mengetahui bagaimana *struktur internal* dari program tersebut melakukan eksekusi. Penguji berfokus pada pengujian fungsionalitas dari program terhadap spesifikasi.

Dari definisi di atas, *black box testing* adalah pengujian terhadap apa yang dilakukan oleh sistem, khususnya perilaku dan juga masalah bisnis di mana penguji membutuhkan informasi mengenai data *input* dan *output* yang diamati tetapi tidak perlu mengetahui struktur internal dari sistem tersebut.

## 1.8 Konsep Dasar Sistem

Sistem merupakan suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain (Al Fatta, 2007).

Sistem menurut (Al Fatta, 2007) memiliki karakteristik yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem lainnya, yaitu:

1. Batasan (*boundary*), penggambaran suatu elemen yang termasuk di dalam dan di luar sistem.

2. Lingkungan (*environment*), segala sesuatu di luar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan *input* terhadap suatu sistem.
3. Masukan (*input*), sumber daya (data, bahan baku, peralatan, energi) dari lingkungan yang dikonsumsi dan dimanipulasi oleh suatu sistem.
4. Keluaran (*output*), sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan *layer computer*, barang jadi) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.
5. Komponen (*component*), kegiatan-kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan *input* menjadi bentuk setengah jadi (*output*). Komponen ini bisa merupakan subsistem dari sebuah sistem.
6. Penghubung (*interface*), tempat di mana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berinteraksi.
7. Penyimpanan (*storage*), suatu media penyangga di antara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berbeda dari berbagai data yang sama.

Pendekatan sistem merupakan penerapan dari sistem ilmiah dalam manajemen, melalui cara ini akan diketahui faktor-faktor yang memengaruhi perilaku dan keberhasilan suatu organisasi atau sistem. Pendekatan sistem sendiri dapat ditandai dalam semua faktor penting yang ada untuk mendapatkan penyelesaian masalah dengan solusi terbaik dan dibuat suatu model kuantitatif untuk membantu keputusan secara rasional (Marimin, 2006).

Suatu pendekatan sistem memiliki delapan unsur, meliputi: metodologi untuk perencanaan dan pengelolaan, suatu tim yang multi-disipliner, pengorganisasian, disiplin untuk bidang yang non-kuantitatif, teknik model

matematik, teknik simulasi, teknik optimasi, dan aplikasi komputer (Marimin, 2006).

### 1.9 Konsep Aplikasi

Aplikasi merupakan suatu kelompok *file (form, class, report)* yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya Aplikasi *Payroll*, Aplikasi *Fixed Asset*. Ruang lingkup dari aplikasi berbeda-beda dari satu perusahaan ke perusahaan lainnya (Santoso , 2001).

Menurut (Santoso , 2001), aplikasi berdasarkan jenisnya digolongkan menjadi:

1. *Single Aplikasi - Single Project*, satu jenis aplikasi yang dikelompokkan ke dalam satu *project*. Secara umum *file* yang terbentuk akan diletakkan dalam satu *folder* dan harus dipastikan *file* tidak tersimpan pada *default folder*.
2. *Multi Aplikasi - Single Project*, suatu aplikasi tambahan dengan tugas yang berbeda disertakan pada suatu *project*. Secara umum *file* digabung pada satu *folder* atau *file* dari aplikasi dapat tercampur dengan *file* dari aplikasi lain.
3. *Multi Aplikasi - Multi Project*, setiap aplikasi dikelompokkan pada *project* tertentu dan *file* aplikasi disimpan pada *folder* tertentu pula, sehingga aplikasi yang terbentuk sebenarnya individu aplikasi yang berdiri sendiri dan dapat dikompilasi menjadi individu *file.exe*.
4. *Multi Aplikasi - Multi Project* dalam satu logika program, di mana *multi* aplikasi dan *multi project* digabungkan dalam satu grup. Dalam hal ini harus ditambahkan satu *project* baru untuk memanggil aplikasi lainnya.

### 1.9.1 Analisis dan Perancangan Sistem

Menurut (Kendall, K.E dan Kendall, J.E., 2003), analisa dan perancangan sistem merupakan kegiatan menganalisis input data atau aliran data secara sistematis, memproses atau mentransformasikan data, menyimpan data, dan menghasilkan *output* informasi dalam konteks bisnis khusus. Analisis dan perancangan sistem digunakan untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan peningkatan-peningkatan fungsi bisnis yang bisa dicapai melalui penggunaan sistem informasi terkomputerisasi.

### 1.9.2 Konsep Sistem Basis Data

*Database* Menurut (Yuswanto, dan Subari, 2005), *database* merupakan sekumpulan data yang berisi informasi yang saling berhubungan. Pengertian ini sangat berbeda antara *database* Relasional dan Non Relasional. Pada *database* Non Relasional, sebuah *database* hanya merupakan sebuah *file*.

Menurut (Marlinda, 2004), *database* adalah suatu susunan/ kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi/ perusahaan yang diorganisir/ dikelola dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu menggunakan komputer sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakainya.

Penyusunan satu *database* digunakan untuk mengatasi masalah-masalah pada penyusunan data yaitu redundansi dan inkonsistensi data, kesulitan pengaksesan data, isolasi data untuk standarisasi, *multiple user* (banyak pemakai), masalah keamanan (*security*), masalah integrasi (kesatuan), dan masalah data *independence* (kebebasan data).

### 1.9.3 Sistem Basis Data

Sistem basis data merupakan perpaduan antara basis data dan sistem manajemen basis data (SMBD). Menurut (Marlinda, 2004), sistem basis data adalah suatu sistem menyusun dan mengelola *record-record* menggunakan komputer untuk menyimpan atau merekam serta memelihara dan operasional lengkap sebuah organisasi/perusahaan sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakai untuk proses mengambil keputusan.

### 1.9.4 Database Management System

Menurut (Kadir, 2003), Definisi *database management system* (DBMS) pada sejumlah literatur sangatlah bervariasi. Secara umum, DBMS diartikan sebagai suatu program komputer yang digunakan untuk memasukkan, mengubah, menghapus, memanipulasi, dan memperoleh data/ informasi dengan praktis dan efisien.

Dibandingkan dengan sistem yang berbasis kertas, DBMS memiliki empat unggulan:

#### 1. Kepraktisan

Sistem yang berbasis kertas akan menggunakan kertas yang sangat banyak untuk menyimpan informasi, sedangkan DBMS menggunakan media penyimpan sekunder yang berukuran kecil tetapi padat informasi.

#### 2. Kecepatan

Mesin dapat mengambil atau mengubah data jauh lebih cepat daripada manusia.

### 3. Mengurangi kejemuian

Orang cenderung menjadi bosan kalau melakukan tindakan-tindakan berulang yang menggunakan tangan (misalnya harus mengganti suatu informasi).

### 4. Kekinian

Informasi yang tersedia pada DBMS akan bersifat mutakhir dan akurat setiap saat.

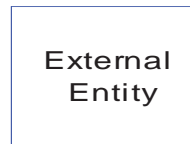
Di dalam lingkungan basis data, data lebih mudah digunakan. Pada beberapa DBMS tersedia fasilitas *query* yang memudahkan pengguna untuk memperoleh informasi. Pengguna yang tidak memiliki kemampuan pemrograman pun dengan mudah bisa menggunakan fasilitas *query* tersebut. Bagi pemrogram aplikasi, pembuat program aplikasi juga dapat dilakukan dengan mudah, jauh lebih mudah dibandingkan dengan kalau menggunakan bahasa-bahasa konvensional seperti *Cobol* dan *Fortran*. Alhasil, keadaan ini dapat meningkatkan produktifitas pemrogram.

## 1.10 Data Flow Diagram

Menurut (Jogiyanto, 2004), data flow diagram adalah diagram yang menggunakan notasi simbol untuk menggambarkan arus data sistem. Beberapa simbol digunakan pada DFD sebagai berikut :

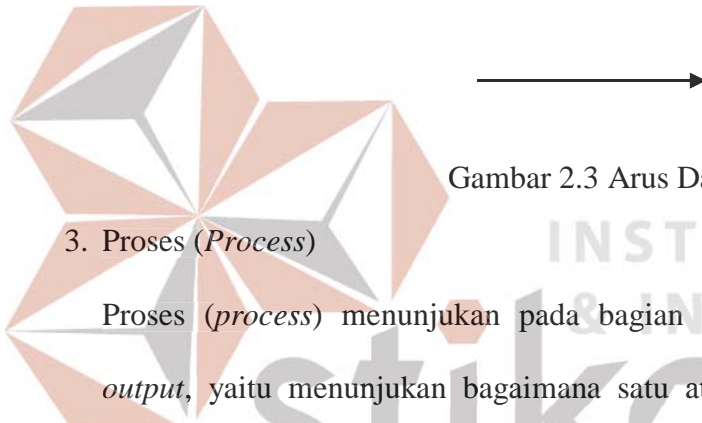
### 1. Kesatuan Luar (*External Entity*)

Kesatuan luar (*external entity*) merupakan kesatuan (*entity*) di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi, atau sistem lain yang berada pada lingkungan luarnya yang memberikan *input* atau menerima *output* dari sistem.

Gambar 2.2 *External Entity*

## 2. Arus Data (*Data Flow*)

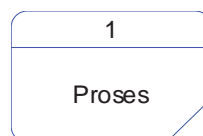
Arus Data (*data flow*) di DFD diberi simbol suatu panah. Arus data ini mengalir di antara proses, simpan data dan kesatuan luar. Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.



Gambar 2.3 Arus Data

## 3. Proses (*Process*)

Proses (*process*) menunjukkan pada bagian yang mengubah *input* menjadi *output*, yaitu menunjukkan bagaimana satu atau *lebih* input diubah menjadi beberapa *output*. Setiap proses mempunyai nama, nama dari proses ini menunjukkan apa yang dikerjakan proses.



Gambar 2.4 Proses

#### 4. Simpanan Data (*Data Store*)

*Data Store* merupakan simpanan dari data yang dapat berupa suatu *file* atau *database* pada sistem komputer.






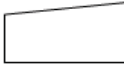

1	Data Store
---	------------

Gambar 2.5 *Data Store*

#### 1.11 Flow Of Document

Menurut (Jogiyanto, 2004), *document flow* adalah Bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari *system*. Bagan ini menjelaskan urutan-urutan dari prosedur-prosedur yang ada didalam sistem, bagan alur digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol yang tampak sebagai berikut :

Tabel 2.1 Notasi *Flow of Document*

Simbol	Keterangan
	Pengolahan tidak dilakukan oleh computer
	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk selanjutnya
	Mecetak keluaran dalam bentuk dokumen
	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	Simbol menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
	Simbol memasukkan data dengan menggunakan keyboard
	Simbol untuk menyatakan input berasal dari tabel database atau output disimpan pada tabel database