

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi yang sangat cepat sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia salah satunya adalah kemajuan di dunia bisnis. Untuk itu memajukan usaha bisnis diperlukan adanya inovasi terbaru yang dapat menarik minat masyarakat sehingga dapat memperluas pasar dagang. Oleh karena itu banyak pebisnis yang telah terjun ke dalam dunia teknologi informasi guna mengembangkan bisnis yang di jalannya. Belakangan ini inovasi yang mulai berkembang di Indonesia adalah *franchise* atau yang lebih di kenal dengan sebutan waralaba. Dalam *franchise* atau waralaba biasanya menjual suatu produk, jasa maupun layanan.

Franchise (waralaba) pada hakekatnya adalah sebuah konsep pemasaran dalam rangka memperluas jaringan usaha secara cepat. Dengan demikian, waralaba bukanlah sebuah alternatif melainkan salah satu cara yang sama kuatnya, sama strateginya dengan cara konvensional dalam mengembangkan usaha. Bahkan sistem *franchise* dianggap memiliki banyak kelebihan terutama menyangkut pendanaan, sumber daya manusia dan manajemen pemasaran.

Dream waffle merupakan suatu bisnis yang bergerak dibidang makanan ringan yang mengenyangkan, sehat dengan harga yang terjangkau dengan variasi waffle serta crepes dengan berbagai rasa dan topping pilihan. Dream waffle sudah tersebar di wilayah Jabodetabek, Surabaya, dan Bandung. Namun kendala yang dihadapi oleh Dream waffle ialah system pendaftaran dan pemesanan bahan yang masih menggunakan sistem manual yaitu calon *franchisor* harus datang langsung bertatap muka dengan pemilik, dan juga dalam pemesanan bahan para *franchisor* dapat menelfon ke bagian Gudang, namun untuk mendapatkan bahan tersebut *franchisor* harus datang langsung ke Gudang. Hal ini membuat kurang efisiennya waktu dan tenaga. Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan diatas makan dibutuhkanlah suatu system informasi berupa sebuah situs *website* sebagai system pendaftaran *franchise* dan pemesanan bahan agar dapat memudahkan *franchisor* dan meningkatkan pelayan pendaftaran dan pemesanan bahan yang lebih efektif dan efisien.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang penulis ajukan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara Menganalisis aplikasi Pendaftaran *Franchsie* berbasis web pada Dream Waffle sehingga calon *Franchisor* dapat dengan mudah melakukan pendaftaran *franchise* pada Dream Waffle.
- b. Bagaimana cara Merancang aplikasi Pendafran *franchise* berbasis web pada Dream Waffle agar calon franchisor dapat memesan bahan dengan mudah dan cepat.
- c. Bagaimana menerapkan Aplikasi *Franchise* Dream Waffle sehingga dapat memperluas pasar Dream Waffle.

1.3. Batasan Masalah

Agar dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terlalu luas, maka penulis membatasi permasalahan yang ada supaya lebih terfokus dan terarah pada suatu permasalahan terkait. Maka dari itu Batasan masalah yang penulis bahas adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis system dan mengetahui kelemahan system pendaftaran *Franchise* pada Dream Waffle sehingga dapat ditemukan solusi dan pemecahan masalah.
- b. Merancang sebuah system Pendaftaran *franchise* secara efektif dan efisien dengan ruang lingkup Dream Waffle.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dibuatnya aplikasi *pendafatran franchise pada Dream Waffle* agar memberi kemudahan bagi calon *franchisor* untuk melakukan pendaftaran dan memesan bahan waffle. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- 1) Perancangan sistem informasi pendaftaran *franchise* pada dream waffle dilakukan bertujuan untuk mempermudah proses pendaftaran yang akan dilakukan oleh calon franchisor dimana pun dan kapan pun sehingga lebih efisiensi waktu dan tenaga.
- 2) Memudahkan bagi para franchisor untuk melakukan pemesanan bahan
- 3) Membantu pemilik untuk melakukan kontroling pada gerai gerai yang sudah ada.

1.5. Luaran yang diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini berupa aplikasi pendaftaran *franchise* berbasis web pada dream waffle, yang dirancang untuk lebih memudahkan bagi para calon *franchisor* dalam mendapatkan informasi dan melakukan pendaftara serta pembelian bahan pada dream waffle.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk lebih mengerti tentang laporan ini, maka materi-materi yang tertulis pada laporan penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa subbab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, luaran penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan penelitian serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III TINJAUAN UMUM OBYEK PENELITIAN

Bab ini berisikan tahapan penelitian yang dilakukan penulis dalam menyusun laporan penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang sejarah perusahaan, visi-misi perusahaan, struktur organisasi, tugas pokok dan fungsikerja, uraian sistem, analisis sistem, analisis dokumen, identifikasi masalah menggunakan metode pieces, masalah pokok, penyelesaian masalah serta rancangan umum sistem usulan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dalam laporan yang berisi kesimpulan dari bab-bab sebelumnya yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya serta saran-saran penulis untuk memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang dihadapi pada analisa suatu sistem.