

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masa pandemi ini menjadi masa yang sulit bagi kehidupan manusia. Sektor bisnis ikut terdampak signifikan akibat dari COVID-19, salah satunya yaitu bisnis *franchise*. Omset menurun, hingga tutup toko kerap kali terjadi. Bapak Tri Raharjo selaku Ketua Umum Perhimpunan Waralaba & Lisensi Indonesia melalui siaran pers memberikan beberapa tips yang tertuju bagi pelaku bisnis *franchise* dalam menghadapi masa pandemi diantaranya: (1) Mengedukasi staf tentang upaya *preventif* penularan COVID-19, (2) Menggunakan *Key Performance Indicators* (KPI) untuk memantau kinerja, dan (3) Memanfaatkan teknologi sebagai bentuk dari upaya kesadaran digital (Kunjana, 2020).

Upaya kesadaran digital sangat diperlukan karena di Indonesia sendiri kesadaran akan digital Indonesia masih belum maksimal. Dari total populasi penduduk Indonesia pada Januari 2021 sebesar 274,9 juta penduduk (urbanisasi 57%), pengguna internetnya hanya 73,7% dari total populasi (Kemp, 2021). Masih ada 26,3% yang belum menggunakan internet. Selain itu, Data Perkembangan Indikator TIK di Indonesia pada tahun 2018-2019 menunjukkan bahwa penduduk yang memiliki telepon seluler sebesar 62,41%-63,53%, sedangkan penduduk yang mengakses internet hanya 39,90%-47,69% (Sub Direktori Statistik Komunikasi dan Teknologi Informasi, 2020). Data tersebut menunjukkan bahwa perkembangan

teknologi dan pemahaman masyarakat akan digital masih belum merata. Oleh karena itu, dikutip dari IDX Channel, warga Indonesia ditargetkan sebanyak 12,4 juta warga untuk melek digital pada tahun 2021 oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika dengan cara memperkaya literasi digital melalui jurnal/buku serta edukasi digital positif secara komprehensif, supaya dapat mengimbangi pembangunan infrastruktur (Kurniawan, 2019).

Terkait dengan pentingnya kesadaran digital di masa pandemi, peneliti menitikberatkan pada salah satu pelaku bisnis *franchise* yang menarik untuk diteliti, yaitu *Coffee Shop ZXY*. Pelaku bisnis tersebut bergerak dalam bidang penjualan minuman kopi, yang dimana staf-nya ikut terdampak. Beberapa sempat dipulangkan untuk *work from home* sementara, sehingga kinerja operasional cenderung menurun dan berdampak pada penghasilan. Beberapa ada yang stres karena harus berdiam diri di rumah, sementara yang lain juga ada yang diketahui berstatus positif tertular COVID-19. Selain itu, pelaku bisnis ini juga belum memanfaatkan teknologi secara maksimal. Mengandalkan sumber daya seadanya sama seperti sebelum pandemi membuat kinerja melemah dan monoton. Proses bisnis juga masih menggunakan sistem manual dan menghabiskan banyak kertas, sehingga menjadi kurang ramah lingkungan. Sebagai contoh, saat presensi masih manual menggunakan kertas, sehingga tidak *paperless* dan memungkinkan adanya risiko penularan COVID-19 yang lebih tinggi. Kadangkala presensi menggunakan Whatsapp sebagai alat kehadiran, justru menjadi tidak efisien bagi *Human Resource* (HR) atau *owner* karena harus terus menerus membuka

Whatsapp dan risiko apabila *chat*-nya tenggelam. Terlebih lagi, presensi yang masih manual tersebut dapat memunculkan *fraud* atas keterlambatan dan pencatatan waktu yang tidak *real time*. Terkait dengan penggajian, seringkali mengalami kesulitan karena harus menghitung secara manual dan penyimpanan dokumen yang tidak efisien. Data pendukung penggajian seperti jumlah kehadiran, keterlambatan, dan lembur staf yang ditulis secara manual memicu *fraud* akan adanya *mark-up* total gaji dari staf itu sendiri, sehingga akan menguntungkan bagi staf dan sangat merugikan *owner*. Dari kedua masalah tersebut akhirnya membentuk masalah baru yang lebih komprehensif dimana pemantauan atas kinerja dan penghasilan yang diterima oleh staf menjadi lemah dan tidak terkontrol.

Maka dari itu, peneliti berinisiatif merancang dan membuat aplikasi yang dapat membantu HR dalam mencatat presensi staf secara *real time*, menghitung penggajian dengan cepat dan akurat, dan memantau kinerja staf sekaligus mempertahankan kinerja operasional dari *Coffee Shop ZXY*. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat skripsi dengan judul:

“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI HUMAN RESOURCE PADA COFFEE SHOP ZXY”

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana proses perancangan, pembuatan, dan pengimplementasian aplikasi *human resource* pada *Coffee Shop ZXY*?

1.3. Tujuan Penelitian

Untuk merancang, membuat, dan mengimplementasikan aplikasi *human resource* agar dapat menyelesaikan masalah yang masih manual, ketidakakuratan data, dan kurangnya *monitoring* pada *Coffee Shop ZXY*.

1.4. Manfaat Penelitian

Harapan dari hasil penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Kontribusi Kebijakan

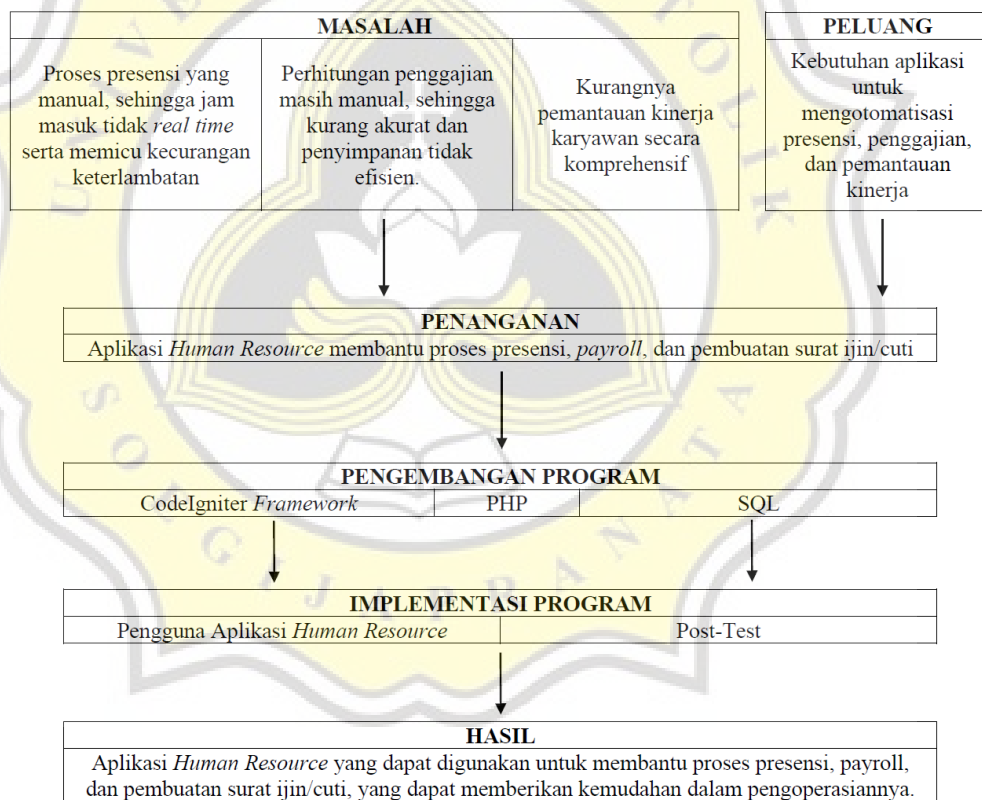
Hasil penelitian ini dapat memberikan input kepada pihak manajemen pusat dari *Coffee Shop ZXY* untuk menetapkan kebijakan komprehensif terkait dengan generalisasi penggunaan aplikasi *human resource* di semua gerai.

2. Kontribusi Praktis

Hasil penelitian ini dapat berguna sebagai bahan referensi bagi staf IT, *programmer*, dan analis untuk terus melakukan analisis komprehensif dan merancang aplikasi untuk membantu meningkatkan kinerja pelaku bisnis *franchise*.

1.5. Kerangka Pikir

Berdasarkan subbab 1.1. hingga 1.4., fokus tinjauan ini mengacu pada perancangan dan pembuatan aplikasi. Agar lebih detail dalam tinjauan tersebut, maka hal yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana perancangan dan pembuatan aplikasi yang sesuai dengan prosedur dan kondisi *Coffee Shop ZXY*”. Gambar 1.1 menunjukkan kerangka pikir yang digunakan sesuai dengan teori dan argumen.



Gambar 1.1: Kerangka Pikir

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab yang disusun secara kronologis sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini memiliki enam subbab yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pikir, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan terkait landasan dan teori yang menjadi fundamen bagi peneliti untuk melakukan penelitian.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memiliki tujuh subbab yang terdiri dari jenis penelitian, objek dan lokasi penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, metode pengembangan sistem, dan *existing system flow*.

BAB IV: ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan pembahasan terkait dengan objek penelitian yaitu proses bisnis, perancangan, pembuatan, dan implementasi pengujian dari aplikasi.

BAB V: PENUTUP

Bab ini memiliki dua subbab yang terdiri dari kesimpulan dan saran.