

Aplikasi Knowledge Management Berbasis Android (Studi Kasus Resep Roti Gege Bakery)

Deden Sulaeman¹ Budi Sukmawan² Giri Ginanjar³

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
Dharma Negara Business & Informatics School
Jl. Babakan Sari No.68 Kiaracandong-Bandung

¹nhc.fikri@yahoo.com; ²budskman@gmail.com

Abstract: Merancang dan membangun sebuah sistem aplikasi yang bisa memberikan solusi yang mudah untuk media informasi dalam membuat produk-produk roti yang ada. Serta memberikan kemudahan bagi para karyawan atau yang mencari informasi resep roti tanpa harus susah mencari langsung di luar atau harus mencari di google, namun cukup membuka smartphone dan membuka aplikasi ini maka resep yang di inginkan akan langsung dengan mudah di temukan. Metode penelitian yang digunakan adalah pengumpulan data, studi pustaka, analisis, pengkodean dan implementasi. Hasil yang di capai dari penelitian ini yaitu sebuah sistem aplikasi yang dapat mangakomodasi kebutuhan pengguna. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah yaitu sebagai media untuk membantu kegiatan oprasional karyawan dengan sepraktis mungkin sehingga karyawan dengan mudah dapat memakai aplikasi ini dalam melakukan kegiatan oprasional pembuatan produk roti yang di inginkan..

Keyword: Mobile aplikasi, J-query mobile, Android, Native

I. PENDAHULUAN

CV.Ginanjar Jaya Mandiri (Gege Bakery) yang terletak di jl. Dam Saguling no. 60Rt02 Rw04, Kp.Cikuda Des.Saguling Kec.Saguling Kab.Bandung Barat merupakan usaha rumahan yang bergerak dalam bidang produksi makanan khususnya roti sejak tahun 2014.

Didalam pelaksanaan operasional dan pengelolaan pemasarannya masih dilakukan secara manual dan belum menggunakan sistem yang peraktis Hal ini yang menyebabkan timbulnya beberapa masalah dalam pembuatan produk, diantaranya pengolahan data resep sampai data jenis roti dan toping yang di inginkan pelanggan kurang efektif tertangani dengan baik oleh karyawan karena tidak tersedianya alat penunjang guna mencari resep jenis dan spesifikasi roti yang di inginkan pelanggan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Penerapan *Knowledge Management*

Penerapan Knowledge management telah dilakukan oleh banyak negara di dunia. Dalam praktek organisasi bisnis, knowledge management di gunakan dalam ERP (Enterprise Resource Planning), CRM (Customer Relationship Management), dan HR (Human Resources).

Hal ini diawali dengan perkembangan internet untuk tujuan bisnis. Berdasarkan studi knowledge management oleh www.emarketer.com, pengguna IT untuk ERP di seluruh dunia mencapai nilai \$67 milyar per tahun dan CRM \$16,8 milyar per tahun (Laporan OVUM :2005).

Berdasarkan penelitian KMPG tahun 2000, kepada 423 eksekutif perusahaan di Eropa, teknologi yang diadopsi untuk penerapan knowledge management digunakan untuk tujuan acces external knowledge 93%, intranet 75%, dataware 72%, document management system 57%, design support 64%, groupware 63% dan extranet 38%.

Selain itu, hasil dari penelitian ini adalah mengetahui manfaat yang dapat diperoleh perusahaan dalam penerapan knowledge management yaitu keunggulan bersaing 75%, marketing 72%,employee development 57%, revenue growth 63%, profit 63%.

Penelitian terhadap tujuan penerapan knowledge management di 150 perusahaan di Eropa dan Amerika adalah untuk tujuan peningkatan kolaborasi 41%, pemindahan pengetahuan karyawan 18%, meningkatkan inovasi 7%, meningkatkan pengambilan keputusan 7%, pemindahan pengetahuan konsumen 4% dan bukan tujuan khusus 4% (the conference Board 2000).

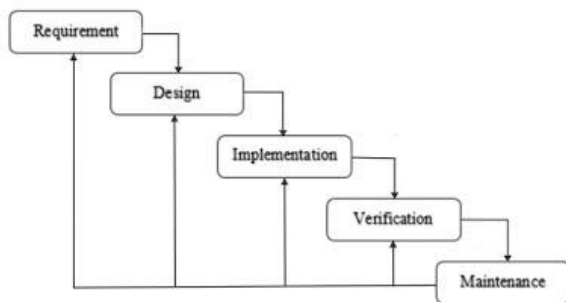
Menurut Malhotra (2005) alasan penerapan manajemen pengetahuan di perusahaan dilatarbelakangi oleh 1) peningkatan persaingan pasar dan tingkat inovasi 2) penghematan waktu mencari pengalaman bisnis dan mengakuisisi pengetahuan 3) adanya pemberhentian karyawan dan peningkatan mobilitas karyawan di lingkungan kerja menimbulkan kehilangan pengetahuan perusahaan terdapat kebutuhan untuk mengatur peningkatan kompleksitas ke arah operasional perusahaan kecil dan sumber operasi transnational 5) perubahan dalam strategi menimbulkan kehilangan pengetahuan, dalam area yang spesifik semakin banyak pekerjaan yang membutuhkan informasi 6) adanya persaingan organisasi berdasar pada penguasaan pengetahuan 7) kebutuhan pembelajaran sepanjang hayat 8) kemampuan dalam pengaturan knowledge merupakan kesempatan yang utama untuk mencapai penghematan yang substansial, peningkatan dalam kinerja SDM dan keunggulan bersaing 9)kebutuhan untuk dapat memperoleh

pengetahuan dari sumber-sumber eksternal 10) penggunaan pengetahuan dalam pengambilan keputusan 11) Pertumbuhan dari barang dan jasa yang knowledge intensif 12) meningkatkan retensi karyawan melalui penentuan nilai pengetahuan karyawan dan penghargaan..

B. Perbandingan Antara Konvensional Dengan E-Learning

Dalam membangun aplikasi pada skripsi ini penulis menggunakan metode waterfall. Metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik (classic life cycle), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak.

Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7). Yogyakarta: Andi.). Tahapan metode waterfall dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Tahapan Metode Waterfall

III. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian, desain penelitian merupakan kerangka atau perincian prosedur kerja yang akan dilakukan pada waktu meneliti, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran dan arah mana yang akan dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut, desain penelitian yang baik dapat memudahkan kita dalam melakukan penelitian dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data sebagai bahan laporan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu suatu metode yang pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu dan pada tahap berikutnya, penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan.

IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

A. Implementasi

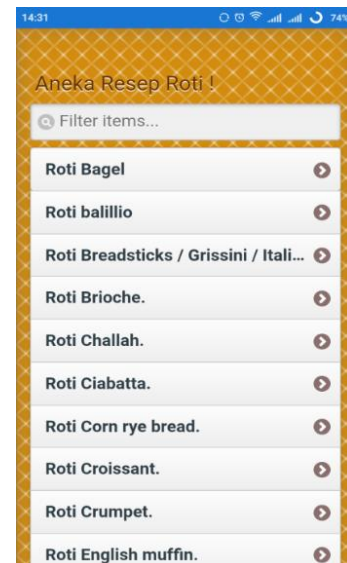
Aplikasi yang dibuat ini di gunakan oleh karyawan dalam mempermudah pencarian informasi

resep serta untuk membangun knowledge management dari CV.GEGE BAKERRY.

Bahasa program yang di gunakan adalah, HTML5, CSS, Jquery dan Java . Berikut merupakan penjelasan dari setiap komponen aplikasinya.



Gambar 2 Halaman Kategori Resep



Gambar 3 Halaman Aneka Resep

B. Pengujian

Pada tahapan pengujian sistem, penulis melakukan pengujian terhadap program yang telah di buat. Pengujian yang di lakukan untuk mengetahui kemampuan perangkat lunak dalam menangani kondisi yang tidak normal dengan tujuan untuk mempersiapkan banyak hal, dari segi sistem adalah untuk memastikan aplikasi android yang diluncurkan bisa menangani pengakses aplikasi tersebut.. Berikut adalah penjelasan dari pengujian aplikasi android resep roti melalui pengujian blackbox (blackbox testing).,

Tabel 1 Pengujian *Blackbox* Menu Utama

Kasus Dan Hasil Uji			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Menu Utama	Muncul menu kategori	Masuk ke menu kstegori	OK

Tabel 2 Pengujian *Blackbox* Kategori Menu

Kasus Dan Hasil Uji			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Menu kategori resep masakan	Muncul tombol kategori masakan	Masuk ke menu kategori resep masakan	OK

Tabel 3 Pengujian *Blackbox* Resep Roti

Kasus Dan Hasil Uji			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Tombol Resep Roti	Muncul Daftar Nama Resep Roti	Masuk ke menu resep roti	OK

Tabel 4 Pengujian *Blackbox* Pilih Resep

Kasus Dan Hasil Uji			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Resep Roti	Muncul Deskripsi Resep	Masuk ke deskripsi detel resep	OK

Berdasarkan hasil quisioner uji kesesuaian aplikasi dapat diketahui penilaian mengenai tampilan setiap komponen – komponen yang ada sudah sesuai dengan fungsinya dan output yang dihasilkan dari setiap data yang di input kan sudah sesuai, begitu juga dari segi keamanan sudah dirasa cukup, karena aplikasi hanya digunakan dalam tampilan android saja. Serta tidak mencakup ke arah administrator dan backend. Berikut adalah pendapat user tentang uji kesesuaian aplikasi.

V. KESIMPULAN

1. Karyawan dapat melihat resep produk pada aplikasi resep roti CV.GEGE BAKERY ini dimana saja dengan handphone android, karyawan hanya perlu *instal* aplikasi dan membuka serta memilih jenis resep produk untuk kegiatan produksi.
2. Perancangan dan pembuatan aplikasi resep roti ini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang di hadapi oleh CV.GEGE BAKERY dalam proses penjualan produk kain serta sebagai solusi pemsaran produk bagi perusahaan.

3. Dengan di buatnya aplikasi resep roti ini, informasi tentang resep produk yang *up to date* dapat peroleh oleh karyawan dengan data yang akurat seperti gambar,bahan-bahan serta cara pembuatannya, guna membangun *knowledge management* di perusahaan.
4. Aplikasi ini diharapkan bisa menambah kinerja karyawan dan juga bisa menjadi media penampung ilmu tentang resep resep dari koki-koki atau karyawan berpengalaman dan profesional yang akan membangun kemajuan perusahaan.
5. Dilakukannya pengujian aplikasi resep roti pada CV.GEGE BAKERY diharapkan aplikasi dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

REFERENSI

- [1] Nazarudin Safaat H. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika. Bandung. 2012
- [2] Munawar. Pemodelan Visual Dengan UML. Graha Ilmu. Yogyakarta. 2005
- [3] Raymond McLeod, Jr. and George P. Schell. Management Information Systems .New Jersey. 2007.
- [4] Don Felker. Android Application Development For DUMMIES. Wiley Publishing, Inc. 2011.
- [5] Ian Hickson. HTML5 Draft Standard. Apple Computer, Inc. 2009.