



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang terdapat banyak kalangan untuk mencari alternatif pemecahan masalah di bidang teknologi sistem informasi. Penggunaan komputer sebagai alat bantu penyelesaian pekerjaan di bidang teknologi sistem informasi kian marak dan berkembang di segala bidang. Komputer dirasa memiliki banyak keunggulan, alasannya komputer dapat diprogram sehingga dapat disesuaikan dengan keinginan pemakainya.

Sebuah perusahaan sebagai organisasi yang memiliki kecenderungan mencari keuntungan selalu membutuhkan sistem komputerisasi yang akan digunakan dalam mengumpulkan, menyimpan dan pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang akan mendukung perusahaan dalam strategi bisnis, perencanaan dan membuat keputusan bisnis secara efektif.

UD. Utama Karya adalah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan alat bangunan, biasanya transaksi yang dilakukan setiap harinya cukup besar. Saat ini sistem penjualan dan pengelolaan stok barang pada UD. Utama Karya masih belum optimal karena pengolahan data penjualan dan stok barang yang berjalan masih dilakukan secara manual sehingga masih terdapat kekurangan dalam melakukan pengolahan data disetiap transaksi, seperti lambatnya dalam melayani pelanggan jika terdapat banyak pelanggan yang datang secara bersamaan karena proses transaksinya dituliskan ke dalam nota. Dan setiap hari nota-nota penjualan tersebut disusun dan ditulis kembali ke dalam buku besar toko tersebut, sehingga menjadi tidak efektif dan menghambat kecepatan dalam mendapatkan informasi mengenai penjualan dan stok barang yang ada. Biasanya penyimpanan nota tersebut tidak diarsipkan secara teratur, sehingga terjadinya penumpukan arsip dan belum tersedianya media penyimpanan berupa database, sehingga keamanan dari datanya kurang terjamin yang dapat mengakibatkan kehilangan data. Kesulitan lain yang timbul ketika melakukan pencarian data, yang saat ini masih tersimpan dalam bentuk lembaran kertas seperti nota-nota penjualan maupun pembelian, sehingga dapat membutuhkan waktu yang lama dalam melakukan pencarian data. Sedangkan

jika nota-nota yang ada hilang maka akan menyulitkan dalam pengelolaan stok barang, dan harus melakukan perhitungan ulang agar data penjualan dan stok barang yang ada itu sesuai.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan ini kedalam laporan skripsi dengan judul “Sistem Informasi Penjualan dan Pengelolaan Stok pada UD. Utama Karya Berbasis WEB Dengan Notifikasi Whatsapp ”.

### **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan diatas terdapat masalah yaitu adalah bagaimana cara Penjualan dan Pengelolaan Stok pada UD. Utama Karya Berbasis WEB dengan Notifikasi Whatsapp ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian tersebut membutuhkan batasan masalah agar sistem yang dibuat tidak melebar jauh dari sistem yang akan dibuat, yaitu:

1. Sistem Informasi Penjualan dan Pengelolaan Stok pada UD. Utama Karya hanya berfokus pada penjualan serta pengelolaan stok barang.
2. Bagian operator hanya dapat melakukan pendataan pada Barang termasuk penyediaan, penjualan, serta laporan.
3. Owner hanya dapat menginformasikan supplier saat stok menipis serta melihat laporan.
4. Penggunaan Aplikasi Chatting WhatsApp hanya untuk notifikasi pembelian dari pelanggan.
5. Sistem ini dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan Database MYSQL.

#### 1.4. Tujuan

Tujuan penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai proses penerapan ilmu yang didapatkan mahasiswa selama di bangku perkuliahan.
2. Membuat Sistem Informasi Penjualan dan Pengelolaan Stok pada UD. Utama Karya Berbasis WEB dengan Notifikasi whatsapp.

#### 1.5. Manfaat

##### a. Individu

- 1) Mendapat relasi dari perusahaan yang dilakukan penelitian
- 2) Dapat menerapkan pengetahuan atau ilmu yang didapat di perkuliahan

##### b. Akademis

- 1) Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.
- 2) Mengetahui seberapa jauh penerapan ilmu yang didapatkan mahasiswa, baik yang bersifat teori maupun praktek sebagai evaluasi tahap akhir.

##### c. Instansi

- 1) Meningkatkan hubungan perusahaan kepada universitas
- 2) Menjadi tempat promosi perusahaan/
- 3) Meningkatkan teknologi informasi di UD. Utama Karya

## 1.6. Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2009:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Terdapat 3 teknik diantaranya:

a. Metode Observasi (Pengamatan Lapangan)

Pengamatan yang dilakukan pada UD Utama karya dilakukan langsung dengan mengamati kegiatan yang terjadi pada toko tersebut, keuntungan yang didapat dari pengamatan langsung adalah mendapat data fisik secara langsung, mendapat data pegawai secara langsung, data pendapatan biaya pembelian

Dalam hal ini penulis langsung terjun ke lapangan yaitu melakukan penelitian di UD. Utama Karya dengan melihat proses penjualan dan pengelolaan stok secara langsung.

b. Metode Interview (wawancara).

Wawancara dilakukan dengan cara pertemuan antara mahasiswa dan pemilik perusahaan agar memperoleh ide yang diinginkan

Dalam hal ini penulis mengajukan beberapa pertanyaan kepada pemilik perusahaan mengenai alur kerja di UD. Utama Karya dan menanyakan proses penjualan dan pengendalian stok yang masih belum terstruktur. Dari wawancara tersebut menghasilkan sebuah informasi bahwa pengelolaan data penjualan dan pengelolaan pada perusahaan tersebut belum tersistem dan masih mengalami beberapa kendala.

Penulis melanjutkan wawancara ke bagian pegawai atau karyawan mengenai alur dari penjualan produk yang ada di UD. Utama Karya Selain itu, penulis juga menanyakan mengenai data apa saja yang

diperlukan oleh karyawan yang dapat digunakan untuk membuat laporan penjualan perhari, perbulan dan pertahun.

### c. Metode Studi Pustaka

Data yang dikumpulkan berdasarkan pengetahuan yang diperoleh dari hasil kuliah, data yang bersumber dari perda daerah kabupaten kodus tentang ketenagakerjaan, artikel literatur-literatur, tesis, dokumentasi majalah dan sumber informasi lainnya sesuai dengan tema penelitian yang pernah di ambil sebelumnya.

## 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Model pengembangan perangkat lunak atau biasa dikenal dengan software development life cycle (SDLC) atau sering disebut juga system development life cycle yang digunakan untuk mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang dipergunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Model yang cocok digunakan untuk spesifikasi sistem yang jarang berubah adalah model air terjun (waterfall). yaitu:

### 1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

### 2. Desain Perangkat Lunak

Desain pada UD. Utama Karya perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini

mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

### 3. Pembuatan Kode Program

Desain pada UD. Utama Karya harus direalisasikan kedalam program, yang bisa berjalan sesuai ide yang sudah dirancang.

### 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

### 5. Pendukung atau Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

## 1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek pada UD. Utama Karya, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek (Rosa, 2018).

Berikut ini jenis-jenis diagram Unified Modelling Language (UML) antara lain:

### 1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan model sistem informasi yang dibuat, untuk mendeskripsikan sebuah actor yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat.

### 2. Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas - kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

### 3. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek.

### 4. Activity Diagram

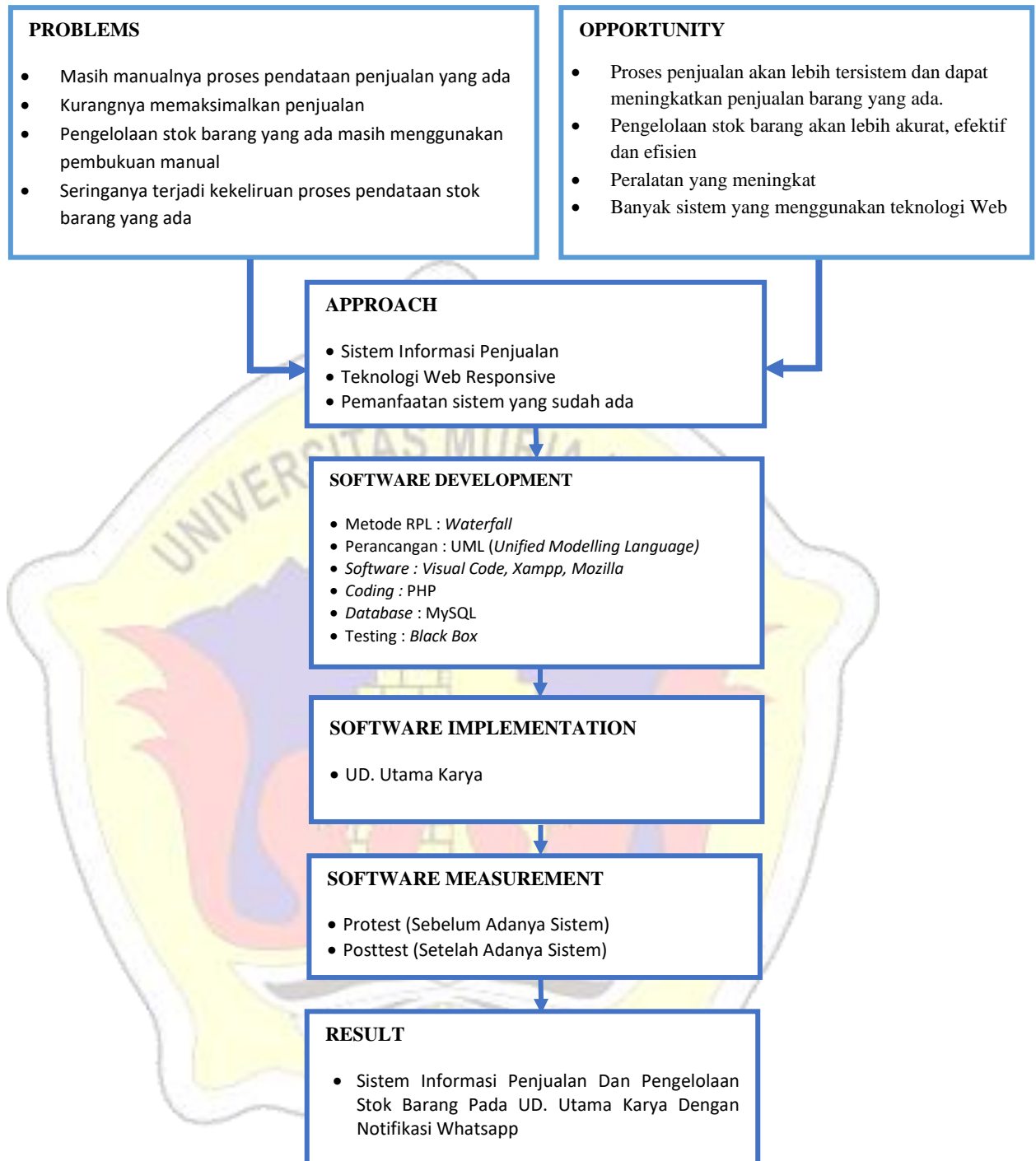
Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan workflow atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.

### 5. Statechart Diagram

Statechart diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan sistem yang terjadi, atau transisi objek sistem



## 1.7. Kerangka Pemikiran



**Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran**