

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Fourteen merupakan toko yang berlokasi di Pati tepatnya di Pekalongan, Winong, Pati, Jawa Tengah 59181, sebelah timur Bank BRI. Putri Anggraini sang pemilik usaha pertama kali mendirikan pada tahun 2018. Sebuah usaha yang diberi nama “Fourteen” ini menjual keperluan perempuan mulai dari bermacam model sepatu, sandal, heels, tas punggung sampai tas bahu. yang menjual berbagai perlengkapan wanita seperti sepatu dan tas lainnya.

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, dari berbagai aspek kehidupan sudah menggunakan teknologi untuk memudahkan pekerjaan. Serta kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat sudah menjadi kebutuhan utama. Tidak hanya itu kebutuhan teknologi informasi sudah menjadi trend atau keperluan untuk meningkatkan produktivitas suatu perusahaan tidak hanya perusahaan usaha kecil menengah sudah menggunakan teknologi informasi untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada secara efektif.

Proses transaksi di toko masih menggunakan cara manual dimana perhitungan harga total pembayaran menggunakan kalkulator. Berbagai jenis produk yang tersedia tersimpan di gudang toko. Proses pencatatan data barang yang tersedia, terjual dan barang masuk masih dicatat di buku oleh kasir. Hal ini sangat mempersulit bagi karyawan dalam proses perhitungan harga atau total produk dan proses pencarian data ketersediaan barang ketika dibutuhkan. Dimana sering terjadi kesalahan dalam perhitungan laporan perbedaan total antara uang dan catatan penjualan, serta dalam pengolahan barang gudang jika tidak dilakukan dengan benar maka toko dapat mengalami kerugian akibat penumpukan barang lama yang belum terjual dikarenakan barang yang baru dikeluarkan terlebih dahulu sedangkan produk lama tidak, ini dapat mengakibatkan kerusakan pada barang lama yang tersimpan lama di gudang jika barang. Maka dari itu dibutuhkanlah suatu sistem pengolahan data untuk membantu atau mempermudah penaja toko dalam proses transaksi dan mengontrol ketersediaan produk toko.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di toko Fourteen, maka penulis mencoba untuk membuat sistem penjualan sekaligus inventori berbasis web untuk

menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada di toko Fourteen sehingga mempermudah karyawan dalam melakukan transaksi, mengontrol persediaan barang dan mempermudah ketika ingin melihat laporan toko. Penulis mengangkat judul “Sistem Penjualan dan Inventori Produk (Studi Kasus Toko Fourteen) Berbasis WEB” menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Metode yang digunakan adalah metode *waterfall*. Dari judul tersebut penulis berharap terciptanya sistem informasi yang diharapkan untuk mempermudah karyawan toko dalam transaksi dan *inventory* produk yang lebih terorganisasi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sistem yang mencakup :

1. Persediaan barang ?
2. Pembelian barang?
3. Penjualan?
4. Laporan (data barang, pembelian barang, penjualan, keuntungan)?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Sistem ini dibangun dan dirancang meliputi proses transaksi jual beli barang, *inventory* barang masuk dan keluar, laporan penjualan dan laporan ketersediaan barang.
2. Sistem ini memiliki level *user* yaitu pemilik toko sebagai admin, kasir dan gudang.

1.4 Tujuan

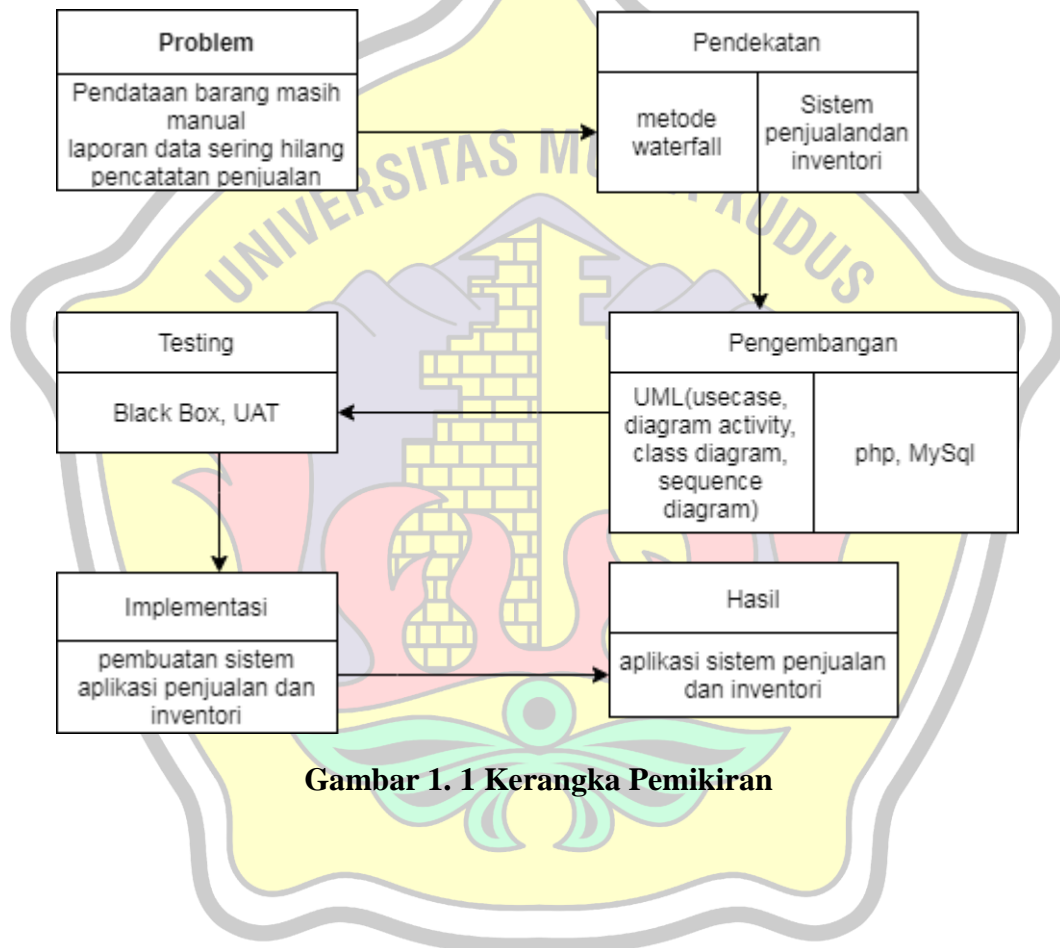
Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem penjualan dan inventori data produk di toko Fourteen berbasis web untuk mempermudah pengguna dalam mencatat data inventori dan penjualan produk serta memudahkan pengguna dalam membuat laporan inventori dan penjualan.

1.5 Manfaat

1. Mempermudah dalam proses transaksi, pendataan barang, pendataan stok barang, dan pencarian data.
2. Mempermudah membuat laporan penjualan dan laporan *inventory*.

1.6 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian adalah konsep dari penelitian yang akan dibuat, menjelaskan proses awal sampai akhir suatu penelitian. Kerangka penelitian bisa dilihat pada gambar 1.1



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

