

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

D&F *Petshop* merupakan perusahaan yang tergolong dalam usaha kecil menengah yang bergerak dibidang kebutuhan hewan peliharaan terdiri dari makanan, perlengkapan, dan peralatan. D&F *Petshop* ini pertama kali dibangun pada tahun 2017 berlokasi di kota Subang, anak cabang yang beralamatkan di Jl.Martasasmita No.3 Rancasari, Kel.Ranca, Kec.Pamanukan Kab.Subang, Jawa Barat. Dalam bisnisnya D&F *Petshop* menjual berbagai kebutuhan hewan peliharaan mulai dari makanan kucing, pasir kucing, obat-obatan, peralatan dan perlengkapan lain seperti kandang, tas, aksesoris dan lain-lain. Selain menjual berbagai makanan dan perlengkapan hewan, D&F *Petshop* ini juga menyediakan berbagai pelayanan perawatan hewan peliharaan, pelayanan yang disediakan terdiri dari *grooming* yang dikhususkan untuk kucing serta *pet hotel* yang merupakan layanan penitipan kucing sehat.

Alur proses bisnis yang terjadi pada cabang D&F *Petshop* yang beralamat di Jl.Martasasmita No.3 Rancasari, Kel.Ranca, Kec.Pamanukan Kab.Subang, Jawa Barat ini terdapat 4 tahap proses bisnis dimulai dari pemilik melakukan pembelian barang jadi, stok penyimpanan, penjualan dan pelaporan. Tahap pertama pemilik melakukan pembelian barang langsung dari beberapa *supplier*, *request* barang yang akan dibeli dilakukan dengan melalui pesan singkat *whatsapp*, selanjutnya *supplier* akan memproses pesanan tersebut. Setelah barang sampai, *supplier* akan memasukkan pesanan sesuai data pada surat jalan yang berisi detail barang pesanan, pemilik memeriksa barang untuk mengecek kualitas dan kuantitas pesanan apakah sudah sesuai atau tidak agar tidak mengalami kecacatan produk yang diterima. Apabila pemilik toko menerima kesalahan barang atau kecacatan produk, maka pemilik bisa melakukan *retur* barang kepada *supplier*. Setelah memastikan seluruh barang yang diterima sesuai dengan kriteria pesanan, maka pemilik bisa membayar barang tersebut melalui bukti transfer M-Banking. Toko D&F *Petshop* yang cukup luas sehingga pada stok penyimpanan dilakukan dalam toko. Sistem penjualan yang saat ini berjalan di D&F *Petshop* yaitu pembeli

datang langsung ke toko, kemudian pembeli memilih jenis produk sesuai dengan kebutuhan hewan peliharaannya, sesudah barang terpilih lalu petugas kasir melakukan perhitungan banyaknya barang dengan ditulis pada nota serta ditulis pada buku penjualan. Laporan pembelian dan penjualan barang direkap setiap bulannya, untuk dimanfaatkan dalam stok barang ditoko.

Toko D&F Petshop sudah berlangganan dengan beberapa *supplier*. Produk pakan dan pasir dikirim dari Cirebon, obat-obatan dikirim dari Semarang, dan perlengkapan atau aksesoris lain dikirim dari Bandung. Pembelian barang disesuaikan dari stok barang. Untuk makanan dikhususkan untuk kucing semua. Terdapat 2 jenis makanan yaitu makanan kering dan makanan basah, merk makanan mulai dari *Whiskas, Proplan, Royal Canin, Felibite, Me-O, Maxi, Super Cat, Catty Cat* dan semua tersedia untuk kucing *adult* dan *kitten*. Begitupun dengan pasir kucing terdapat beberapa jenis pasir kucing seperti pasir zeolit, pasir bentonite, pasir kristal, dan pasir organik. Selain itu obat-obatan terdapat beberapa jenis antara lain vitamin kucing untuk *antibody* dan vitamin untuk kesehatan bulu kucing, obat kucing seperti obat telinga, obat mata, obat cacung dan *shampoo* kucing seperti *shampoo* anti kutu, anti jamur, dan anti bulu rontok serta terdapat perlengkapan kucing seperti kandang, tas, alat makan kucing, dan aksesoris kucing seperti baju, kacamata, kalung, dan mainan kucing. Untuk barang berjenis makanan pemilik bisa mengambil barang senilai 30 juta lebih, selama sebulan bisa dilakukan 3 sampai 5 kali pengambilan barang ke *supplier*. Untuk pasir bisa mengambil barang senilai 8 juta lebih, selama sebulan bisa dilakukan 1 sampai 2 kali pengambilan barang. Untuk obat-obatan bisa mengambil barang senilai 15 juta lebih dalam sebulan dan terakhir untuk perlengkapan/aksesoris kucing bisa menghabiskan 10 juta lebih dalam satu bulan. Terdapat *pet hotel* atau tempat penitipan untuk kucing sehat dalam sehari diberi tarif 30 ribu untuk makanan membeli sendiri di petshop sesuai merk yang diinginkan, dan untuk tarif sehari 40 ribu dengan makanan dari petshop. *Grooming* lengkap menggunakan *shampoo* anti kutu dan anti jamur dengan tarif 50 ribu.

Berdasarkan fakta dan data-data tersebut maka diperoleh akar permasalahan yang terjadi di D&F *Petshop* ini yaitu ketika produk baru datang dari *supplier* dengan berbagai macam merk dan jenis produk, setiap barang yang masuk harga

bisa naik jadi pemilik harus mengecek kembali nota-nota yang tertumpuk, pemilik sering mengalami kesulitan dalam pengontrolan dan pencarian stok barang masuk dan keluar dimana juga terjadi kelalaian karyawan terlambat untuk mengetahui dan mencatat stok barang apa saja yang sudah habis, karena untuk makanan saja banyak macamnya dan harus menulis satu persatu untuk mengetahui makanan apa saja yang sering cepat habis, pasir, persediaan obat-obatan serta perlengkapan atau aksesoris apa saja yang sudah habis, sehingga dengan menulis satu persatu barang cukup memakan waktu dan tenaga. Setelah diketahui berapa stok yang diperlukan lalu pemilik harus memesan dahulu melalui pesan singkat *whatsapp* kepada *supplier* dan harus menunggu pesan dibalas, belum lagi ketika dalam perjalanan pengantaran barang antar kota untuk sampai ke toko D&F *Petshop*, hal ini memakan waktu lama, sehingga tidak efektif bila barang sampai habis lalu baru memesan membuat pelanggan sering tidak mendapatkan barang dan kehabisan barang. Sistem penjualan kepada pelanggan sedikitnya ada 20 transaksi sehari dan kasir sering mengalami kewalahan saat melakukan perhitungan banyaknya barang yang dibeli dengan menulis pada nota dengan mencatat nama dan jumlah barang yang dikalikan dengan harga satuan barang dengan alat perhitungan kalkulator.

Dengan uraian permasalahan persediaan barang pada D&F *Petshop*, membuat sistem yang akan dibangun nantinya dapat memberikan informasi stok barang masuk dan keluar, pengelolaan kepada pelanggan secara online, serta laporan penjualan yang nantinya akan dilaporkan ke pemilik D&F *Petshop*. Maka penulis memberikan solusi dengan membuat sistem yang dibangun berbasis web dengan pengelompokan beberapa kategori barang dengan menggunakan metode klasifikasi ABC ini dapat menginformasikan kepada pemilik toko seperti, prioritas barang menurut jumlah penjualan mulai dari tertinggi hingga yang terendah, karena semakin tinggi permintaan terhadap suatu barang dan semakin besar harga satuan barang maka barang tersebut dimasukkan kedalam klasifikasi A dan sebaliknya semakin rendah permintaan terhadap suatu barang serta harga satuan barang tersebut maka barang tersebut masuk kedalam klasifikasi C. Sistem penjualan pada D&F *Petshop* akan melayani pelanggan secara *offline* dengan pencatatan pembelian barang dikasir menggunakan sistem yang dibuat dan memberikan kemudahan akses lainnya seperti penjualan *online* kepada pelanggan

serta menyediakan pengiriman barang secara *online* apabila pelanggan terhambat untuk datang langsung ke toko. Dengan sistem tersebut diharapkan mampu untuk memudahkan pengelolaan barang masuk dan keluar yang berjalan saat ini dan kedepannya. Sehingga apabila informasi persediaan barang dan sistem penjualan yang baik diharapkan mendapatkan hasil informasi yang cepat, bermanfaat, dan dapat meningkatkan pelayanan pada Toko D&F Petshop.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membuat suatu Sistem Informasi *Inventory Petshop* Pada D&F *Petshop* Subang Dengan Metode ABC Berbasis Web.

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang terurai diatas dan mengingat waktu penelitian yang tersedia, maka penulis menyadari bahwa perlu ada batasan masalah dalam melakukan penelitian tersebut. Adapun batasan-batasan masalah yang ada, yaitu:

- a. Sistem yang akan dibangun digunakan untuk mengelola *inventory* barang jadi yang ada di D&F *Petshop* dan melayani penjualan *online* kepada pelanggan serta menyediakan pengiriman barang secara *online*.
- b. Menggunakan metode klasifikasi ABC.
Parameter yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah jumlah dan harga satuan barang per jenis produk mulai dari tertinggi hingga yang terendah.
- c. Sistem ini nantinya akan berbasis *website*.
- d. Sistem meliputi data barang, data barang masuk, data barang keluar, data transaksi penjualan, data pelanggan, data *supplier*, dan data pengadaan barang.
- e. Sistem ini dapat diakses oleh karyawan kasir, pelanggan dan pemilik D&F *Petshop*.
- f. Sistem ini memberikan informasi dan laporan penjualan, dan laporan analisa ABC.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan Sistem Informasi *Inventory Petshop* Pada *D&F Petshop* Subang Dengan Metode ABC Berbasis Web untuk mempermudah *Petshop* dalam mengelola seluruh data dan informasi persediaan barang pada *Inventory D&F Petshop* Subang.

1.5. Manfaat

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Individu

1. Sarana dalam melatih ketrampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
2. Kegiatan belajar dalam mengenal kondisi yang nyata dalam dunia kerja.
3. Menambah pengalaman, pengetahuan serta wawasan mahasiswa dalam melakukan penelitian di bidang teknologi informasi.

b. Bagi Akademis

1. Mengetahui kecakapan mahasiswa dalam memahami dan menerapkan ilmu yang telah didapatkan baik teori maupun praktek.
2. Sarana evaluasi tahap akhir mahasiswa dalam menganalisa dan menyelesaikan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.
3. Menambah literatur mengenai teknologi informasi di Program Studi Sistem Informasi.

c. Bagi Instansi

1. Dari kegiatan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih karya tulis ilmiah untuk Universitas.
2. Mempermudah dan mempercepat kerja karyawan dalam mengelola data persediaan/stok barang, data barang masuk dan barang keluar, transaksi penjualan, data pelanggan, serta laporan penjualan dan pembelian.
3. Mempermudah karyawan *petshop* dalam pencarian informasi barang.
4. Mempermudah dalam pengelolaan laporan yang lebih akurat.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Agar memperoleh data yang relevan, akurat, *reliable*, dan akurat, maka penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Sumber Data Primer

Data Primer atau data utama merupakan data yang diperoleh langsung dari lokasi penelitian dengan cara mengamati dan mencatat objek penelitian. Sumber data utama meliputi :

1. Observasi (*observation*)

Merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti. Untuk observasi yang peneliti lakukan untuk memperoleh data yaitu dengan cara pengamatan langsung mengenai kegiatan di toko D&F *Petshop* Subang.

2. Wawancara (*interview*)

Dengan cara yang banyak digunakan peneliti, sehingga metode ini sangat populer. Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data, dimana pelaksanaannya dapat dilakukan secara langsung berhadapan dengan subyek penelitian. Wawancara yang dilakukan baik yang sudah menyiapkan pertanyaan secara tersusun sesuai dengan masalah maupun pertanyaan yang diajukan sesuai dengan alur pembicaraan.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder dapat diperoleh dari literatur atau buku. Sumber data sekunder meliputi :

1. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dikumpulkan dari literatur maupun dokumentasi dari media internet atau sumber informasi lainnya. Salah satu literatur yang saya gunakan adalah buku, skripsi dan jurnal.

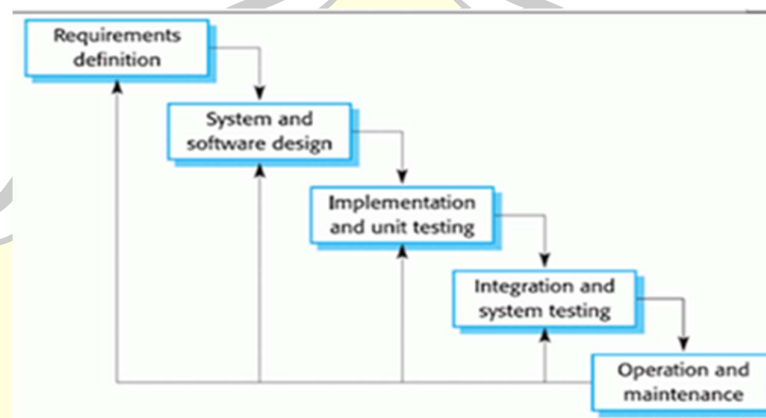
2. Studi Kepustakaan

Studi pustaka, pengumpulan data dan informasi dengan membaca dan mempelajari buku, bahan referensi dan website penyedia

layanan yang berkaitan dengan *Inventory* pada Sistem Informasi Manajemen di Intansi tertentu.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode *waterfall*. *Waterfall* model pertama kali diperkenalkan oleh *Winston Royce* tahun 1970 yang merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier — keluaran dari tahap sebelumnya merupakan masukan untuk tahap berikutnya. Adapun gambar 1.1 metode *Waterfall* seperti berikut:



Gambar 1. 1 Metode *Waterfall*

Metode *Waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang runtut: *requirement* (analisis kebutuhan), *design sistem (system design)*, *Coding & Testing*, Penerapan Program, pemeliharaan (Yurindra, 2017)

1. *Requirement* (analisis kebutuhan)

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak model seperti apakah yang dibutuhkan oleh user tersebut. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. *Design System* (desain sistem)

Proses *design* akan langsung menterjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang bisa diperkirakan sebelum pembuatan koding dimulai. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahapan analisis kebutuhan ke representasi design agar bisa mengimplementasikannya kedalam program untuk tahapan seterusnya.

3. *Coding & Testing* (penulisan sinkode program / *implementation*)

Coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahapan ini dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini adalah tahapan nyata dalam pengerjaan sistem. Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Tahapan ini menghasilkan program komputer yang telah didesain dengan sesuai permintaan pada tahap desain.

4. Penerapan / Pengujian Program (*Integration & Testing*)

Tahapan ini dapat dikatakan sebagai tahapan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah menganalisa *design* dan pengkodean maka selanjutnya sistem ini dapat digunakan oleh *user*.

5. Pemeliharaan (*Operation & Maintenance*)

Perubahan ini bisa terjadi sewaktu-waktu. Perubahan tersebut terjadi karena mengalami kesalahan pada suatu sistem karena perangkat lunak harus menyesuaikan dulu dengan lingkungannya (peripheral atau sistem operasi baru) yang baru, atau permasalahan lain terjadi karena pelanggan sangat membutuhkan perkembangan fungsional yang lebih efektif.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Dalam teknologi pemrograman berorientasi objek pemodelan standar dalam pengembangan perangkat lunak dibangun menggunakan teknologi pemrograman berorientasi objek yaitu *Unified Modeling Language* (UML). UML sangat diperlukan karena kebutuhan pemodelan visual yang berguna untuk dapat menentukan, membangun, mendeskripsikan, dan

mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML dalam bahasa visual yang digunakan untuk memodelkan dan mengkomunikasikan sistem menggunakan diagram dan teks pendukung (A.S, 2018).

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

1. *Use Case Diagram*

Diagram use case adalah pemodelan perilaku dari suatu sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih partisipan dan sistem informasi yang nantinya akan dibuat. Kasus penggunaan ini berguna untuk dapat mengetahui fungsi-fungsi dalam sistem informasi dari orang-orang yang berhak untuk menjalankan fungsi-fungsi tersebut.

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau biasa disebut dengan *class diagram* yang memiliki fungsi mendeskripsikan suatu struktur sistem dengan mendefinisikan beberapa kelas-kelas yang akan dibuat dalam perancangan sistem. Kelas tersebut memiliki *attribute*, *methode* atau *operation*.

3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram mendeskripsikan perilaku objek pada *use case* dengan cara mengurutkan waktu objek dan pesan yang dikirim dan diterima antara objek lain dengan objek lainnya. Objek yang dapat berinteraksi satu sama lain.

4. *Statechart Diagram*

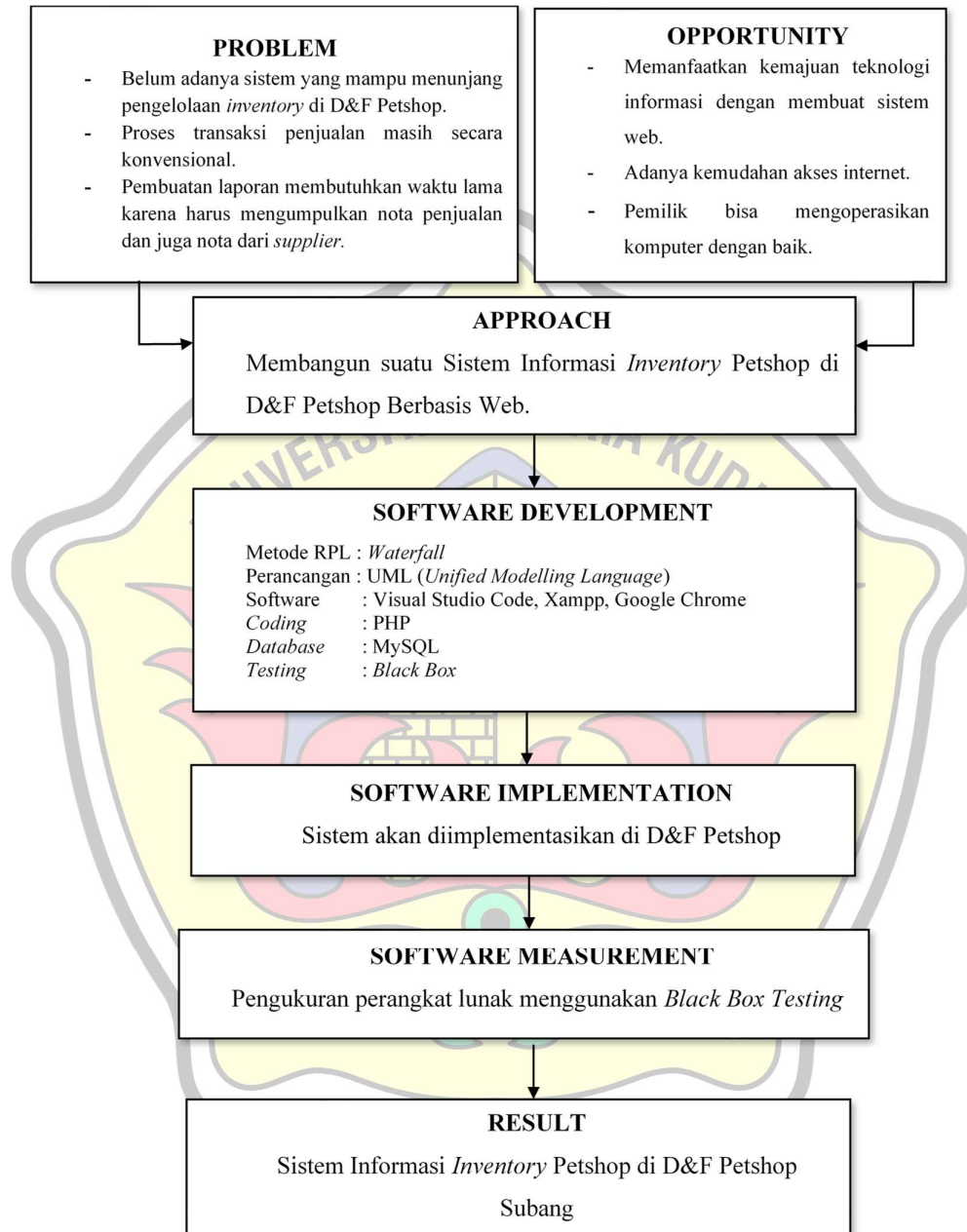
Statechart Diagram mendeskripsikan perubahan suatu keadaan atau transisi keadaan sistem atau objek. Menggambarkan siklus hidup suatu benda dengan berbagai keadaan dan kejadian yang dapat menyebabkan benda tersebut dapat berpindah dari satu tempat ke tempat lain.

5. *Activity Diagram*

Activity Diagram mendeskripsikan alur kerja atau proses bisnis pada perangkat lunak. Menggambarkan aktivitas sistem sehingga aktivitas yang dapat dilakukan sistem bisa beroperasi dengan baik.

1.7. Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem persediaan dan penjualan barang adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 2 Kerangka Pemikiran

1.8. Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

- a. Menjelaskan tentang uraian yang berkaitan dengan alasan dalam penentuan judul maupun latar belakang masalah dan dijelaskan pula mengenai perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat laporan, metodologi penelitian, tinjauan pustaka, metode pengembangan sistem serta sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

- a. Berisi uraian dan penjelasan tinjauan umum dilakukan penelitian yang menggambarkan visi misi, struktur organisasi serta gambaran umum yang bersangkutan dengan pokok pembahasan penulis dan Landasan teori.

3. Bab III Metode Penelitian

- a. Berisi uraian dan penjelasan objek penelitian dengan menggambarkan visi misi, struktur organisasi serta gambaran umum.
- b. Berisi analisa dan perancangan berisi perancangan system yang menggunakan metode *Unified Modelling Language* (UML).

4. Bab IV Pembahasan

- a. Menjelaskan tingkat kebutuhan spesifikasi hardware dan software yang dipergunakan untuk mendukung jalannya aplikasi.

5. Bab V Penutup

- a. Berisi kesimpulan dari laporan praktek kerja lapangan serta saran yang diberikan penulis.

