

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat membuat pekerjaan dapat di selesaikan dengan cepat. Dengan menggunakan teknologi dapat menjadikan pengelolaan informasi semakin mudah sehingga informasi yang di hasilkan dapat mempermudah penggunaanya.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi informasi menjadikan persaingan bisnis dalam dunia usaha semakin ketat. Teknologi juga membantu dalam mengelola bisnis agar lebih cepat dan mudah. Karena hal tersebut kecepatan dan ketepatan adalah hal utama. Banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi dalam hal produktifitas, pengambilan keputusan dan meningkatkan pelayanan demi bersaing dengan perusahaan lain.

UD. Vista Mart merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan makanan, kegiatan transaksi setiap harinya cukup tinggi. Hingga saat ini sistem penjualan dan pengelolaan barang yang di gunakan pada ud. Vista Mart masih kurang optimal. Seperti lamban dalam melayani pembeli jika terdapat banyak pembeli yang secara bersamaan melakukan transaksi, karena pencatatan transaksi masih ditulis ke dalam nota kertas. Setiap harinya kasir harus membuat rekap penjualan harian dan di tulis ke dalam buku besar toko, sehingga menjadi rawan terjadinya kerusakan, kehilangan data. Dengan pencatatan data yang masih di tulis di buku besar toko, seringkali membuat kelemahan yang sangat fatal, di antaranya kesulitan dalam pencarian data, dan perhitungan stok yang tidak tepat karena tidak tahu jumlah stok yang tersedia dan yang sudah terjual atau habis. Hal tersebut mengakibatkan pemuatan rekap laporan bulanan yang cukup memakan waktu karena dalam pembuatanya harus menghitung satu persatu dari rekap penjualan harian, sehingga informasi yang di hasilkan tidak tepat.

Berdasarkan paparan diatas, penulis merasa tertarik membuat sistem penjualan dan pengelolaan stok barang, maka dengan ini penulis mengangkat

judul yaitu “Sistem Informasi Penjualan dan Pengelolaan Stok Barang pada UD. Vista Mart berbasis *Web Responsive*”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis menjabarkan permasalahan seperti berikut:

- a. Pengelolaan stok barang menggunakan sistem manual, sehingga lamban dalam pencarian data.
- b. Kurang efektif dalam proses penjualan, karena nota masih ditulis di kertas sehingga menghambat kecepatan dalam melayani pelanggan.
- c. Penyimpanan data penjualan dituliskan ke dalam buku besar toko, data tersebut rentan terhadap kerusakan dan dapat mengakibatkan kehilangan data.
- d. Pembuatan laporan yang masih menggunakan penuisan manual.

1.3. Batasan Masalah

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

1. Sistem ini berfokus pada penjualan dan pengelolaan stok barang.
2. Pemilik usaha dapat mengelola semua kegiatan seperti, menambahkan barang, update stok barang, transaksi penjualan, dan rekap laporan.
3. Informasi yang di hasilkan adalah omset penjualan dan stok barang.
4. Sistem berbasis web dan dibangun menggunakan framework codeigniter 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. Vista Mart Berbasis Web Responsive.

1.5. Manfaat

a. Individu

- 1) Sebagai sarana dalam melatih keterampilan penulis sesuai dengan pengetahuan yang di peroleh selama dibangku perkuliahan.
- 2) Menambah wawasan terkait perkembangan teknologi informasi.
- 3) Dapat digunakan untuk perbandingan antara ilmu teori di bangku perkuliahan dengan duina kerja sesungguhnya.

b. Akademis

- 1) Diharapkan dapat membantu dalam pembuatan bahan pembelajaran.
- 2) Mengetahui sejauh mana pemanfaatan informasi yang diperoleh mahasiswa, baik hipotetik maupun layak sebagai penilaian.

c. Instansi

- 1) Memberikan solusi bedasarkan permasalahan yang ada.
- 2) Membantu dalam mempercepat kinerja dan meningkatkan pelayanan ke pembeli.
- 3) Meningkatkan teknologi informasi di UD. Vista Mart

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 Vista Mart 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. Vista Mart 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. Vista Mart 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. Vista Mart 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 kudas 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

Metode pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode prototype. Metode Prototype merupakan sebuah proses pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dengan pengguna. Sehingga dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna.

Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode prototype antara lain yaitu:

1. Komunikasi

Pada tahap ini pembuat aplikasi dan klien bertemu dan menentukan umum dari perangkat lunak, mengidentifikasi persyaratan yang dibutuhkan dan gambaran seara garis besar dari perangkat lunak yang akan dibangun.

2. Perencanaan

Fase ini dilakukan untuk menentukan rencana dalam pembuatan prototype. Tahap ini dilakukan dengan cepat untuk menentukan rencana keseluruhan pada pembuatan perangkat lunak.

3. *Modelling Quick Design*

Pada tahap ini Prototype yang dibangun dengan sistem rancangan sementara kemudian di evaluasi terhadap customer apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan atau masih perlu untuk di evaluasi kembali. Setelah sistem dianggap sesuai dengan apa yang diharapkan customer, langkah berikutnya yaitu pembuatan aplikasi (pengkodean) dari rancangan sistem yang dibuat diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman Framework Codeigniter yang diintegrasikan dengan pengguna basis data MySQL.

4. Kontruksi

Tahapan inidigunakan untuk membangun prototype dan menguji-coba sistem yang dibangun. Proses instalasi dan

penyediaan usersupport juga dilakukan agar sistem dapat berjalan dengan sesuai.

5. *Deployment Delivery & Feedback*

Tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan feedback dari pengguna, sebagai hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya dan implementasi dari sistem yang dikembangkan.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang penulis gunakan untuk pembangunan perangkat lunak adalah Unified Modelling Language (UML.) UML adalah suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis Object-Oriented Programming (OOP). UML mampu mempermudah pengembangan perangkat lunak serta memenuhi kebutuhan pengguna (Novianti, 2014). 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 mendiskripsikan 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

