# Latar Belakang

BAB I PENDAHULUAN

BBI Fish merupakan salah satu UD yang ada di banyutowo yang merupakan salah satu UD yang bergerak dalam bidang penjualan ikan, setiap harinya UD ini menjual berbagai jenis ikan hasil tangkapan dari para nelayan yang ada di desa banyutwo. UD Bbi Fish di dirikan oleh mas bagus sejak tahun 2016. Pada saat ini penjualan yang ada pada UD tersebut sudah di jual ke berbagai daerah luar kecamatan dan luar kabupaten.

Dalam proses penjualan ikan pada UD Bbi Fish menjual ikannya dengan menunggu pemesanan dari pelanggan, dengan melalui telefon yang mereka punya sehingga proses transaksi penjualan melalui telfon dan data yang di pesan di catat dibuku untuk dibuat nota dan juga rekapan setiap bulannya. Selanjutnya nota itu diberikan kepada pengantar ikan. dalam UD tersebut sudah ada karyawan khusus untuk pengantaran ikan untuk proses pengiriman. Para pengantar ikan ini melakukan proses pengantaran ikan kepada customer yang memesan ikan sesuai dengan nota yang ada.

Setelah semua proses dilalui maka nota – nota yang ada dalam UD tersebut untuk di rekap pengahasilan pendapatan serta pengeluaran yang ada sehingga proses keuangan yang ada menjadi lebih baik. Proses pencatatan yang ada masih manual dan dihitung satu per satu oleh pemilik untuk mendapatkan hasil pendapatan setiap bulannya. Selain itu pemilik juga memperhitungkan seluruh pengeluaran yang ada untuk di kurangkan dengan pendapatan sehingga mendapatkan laba bersih

Dari hal tersebut menimbulkan berbagai permasalahan diantaranya adalah proses pencatatan yang di catat di buku dan dihitung manual terkadang banyak terjadinya kesalahan sehingga menyebabkan hasil dari pelaporan tidak sesuai, apalagi proses transaksi penjual yang ada dalam UD tersebut cukup banyak sekali sehingga terjadinya human error juga banyak. Selain itu proses pencatatan dibuku menyebabkan data yang ada menjadi kurang aman karena buku jika terkena air akan mudah rusak, di dalam UD tersebut dari segi tempat cukup lumayan lembab

sehingga buku terkadang mudah rusak dan data yang ada tidak bisa terekap dengan baik hal ini menjadi proses pencatatan penjualan menjadi kurang begitu optimal

Dari permasalahan tersebut penulis merancang sebuah sistem Pengelolaan penjualan pada UD tersebut sehingga proses pencatatan penjualan yang awalnya manual menjadi lebih otomatis baik dalam segi bentuk perhitungan maupun dalam segi bentuk data. Selain itu dengan adanya sistem yang dibuat data yang ada dalam sistem ini menjadi lebih aman karena tidak mudah rusak selain itu juga pemilik dapat mengakses dimana saja dengan melalui smartphone maupun laptop karena sistem ini berbasis website serta tampilan yang responsive sehingga mudah untuk digunakan dan menarik untuk dilihat

# Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan tentang bagaimana merancang sebuah sistem Pengelolaan penjualan sehingga dapat digunakan UD Bbi Fish dengan baik serta mudah untuk digunakan dalam proses laporan penjualan yang ada.

# Batasan masalah

Dalam penyusunan laporan ini penulis membatasi masalah atau ruang lingkup penulisan pada hal-hal yang mengenai Rancang Bangun Pengelolaan Penjualan adalah sebagai berikut :

* + 1. Sistem akan dikembangkan untuk proses penjualan dan Pembelian ikan dengan beberapa aktor yang terlibat yaitu : Pemilik UD BBI Fish, Admin Gudang, Kasir, dan Pelanggan.
    2. Sistem Meliputi : Pengelolaan data Ikan, Penyetokkan, Pengelolaan data Pemesanan dan Proses pembayaran dan Konfirmasi Pembayaran
    3. Sistem dikembangkan berbasis web responsive dengan kelola database MySql dan menggunakan Notifikasi whatssap.
    4. Informasi yang dihasilkan dapat berupa laporan transaksi dan laporan keuangan

# Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah Perancangan serta pembuatan perangkat lunak yang dapat memudahkan dalam proses penjualan kepada pelanggan, Memudahkan dalam Pengelolaan data, Dan hasil dari sistem memudahkan dalam pembuatan laporan keuangan.

# Manfaat

Manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini, adalah sebagai berikut.

# Bagi Individu

* + - 1. Merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata-1 pada program studi Sistem Informasi Fakultas Teknik di Universitas Muria Kudus.
      2. Dapat menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama perkuliahan atau diluar perkuliahan.
      3. Dapat melakukan perbandingan antara ilmu teori yang didapatkan selama dibangku perkuliahan dengan dunia perkerjaan yang sesungguhnya.
      4. Menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan bagi penulis.

# Bagi 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.
      3. Diharapkan dapat memperkaya dan memperbanyak studi-studi tentang sistem informasi di Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.

# Bagi Instansi

* + - 1. Mempermudah proses laporan yang ada karena proses perhitungan dapat di catat secara otomatis dan proses pelaporan menjadi lebih optimal.
      2. Dapat meningkatkan penjualan UD karena jangkauannya tentu bisa

menjadi lebih banyak lagi.

# Metode Penelitian

* + 1. **Metode Pengumpulan Data**

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

# Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan secara langsung melihat kegiatan yang dilakukan oleh user. Menurut Rossa dan M. Salahuddin(2018), pengumpulan data menggunakan teknik observasi mempunyai keuntungan yaitu :

* + - * 1. Analisis yang melihat langsung bagaimana sistem lama berjalan.
        2. Mampu menghasilkan gambaran lebih baik dibandingkan dengan teknik pengumpulan data lainnya.

Tahapan observasi yang dilakukan penulis pada UD BBI Fish dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat proses bisnis yang berjalan untuk memudahkan dalam membangun sistem informasi olah data nilai masa kini.

# Teknik Wawancara

Teknik wawancara merupakan salah satu cara yang singkat untuk mendapatkan data/informasi, namun hal tersebut tergantung pada kemampuan seseorng analisis untuk memanfaatkannya. Menurut Rosa (2018), pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara mempunyai beberapa keuntungan yaitu :

* + - * 1. Dapat lebih mudah dalam menggali bagian sistem mana yang dianggap baik dan bagian sistem mana yang dianggap kurang baik.
        2. Dapat menggali kebutuhan *user* secara lebih bebas.
        3. *User* dapat mengungkapkan kebutuhannya secara lebih bebas.

Tahapan wawancara pada UD BBI Fish dilakukan dengan melakukan kegiatan tanya-jawab dengan Bapak Bagus Hery mengenai proses penjualan yang berlangsung.

# Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuat suatu sistem. Dalam pengembangan sistem yang diterapkan pada penelitian ini adalah model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequentinal linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunaksecara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode air terjun (waterfall) antara lain:

# Analisa Kebutuhan Peragkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Penyusun menggunakan *software Visual Studio Code, Xampp dan Chrome.*

# Desain Perangkat Lunak

Desain 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. Penyusun menggunakan *coding PHP.*

# Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada pembuatan kode program, penyusun menggunakan *PHP* dan Mysql sebagai Databasenya.

# Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi lojik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini

dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diiinginkan. Pengujian *software* ini menggunakan metode *black box testing*.

1. **Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)**

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan Ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul atau tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemelharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

# Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemprograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemprograman untuk membangun perangkat lunak yang dibangun menggunakan teknik pemprograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumnetasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem denga menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (Rosa, 2018). Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* antara lain

:

## Use Case Diagram

*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi anata satu atau lebih *actor* dengan sisetm informasi yang akan dibuat. Ada beberapa actor dalam software pengolahan data nilai siswa, yaitu guru wali kelas, guru mapel, kepala sekolah, orang tua wali dan siswa. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saya yang ada didalam sebuah

sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungksi-fungsi tersebut.

## Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut tribute dan metode atau operasi. Beberapa keas yang terbentuk meliputi guru, siswa, mapel, kelas, kepala sekolah, wali kelas, orang tua wali.

## Sequencen Diagram

*Seequence diagram* menggambarkan kelakukan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidupobjek dan pesan yang dikirimkan antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

## Activity Diagram

*Activity diagram* yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau alir kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan actor, jadi aktivitas yang dilakukan oleh sistem.

## Statechart Diagram

*Statechart diagram* atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transaksi dari sebuah menis atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian- kejadian (*event*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

# Kerangka Pemikiran

Kerangka penelitian Rancangan Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Pada BBI Fish Berbasis Web Responsive sebagai berikut :



**APPROACH**

* Membangun sebuah sistem informasi Pengelolaan penjualan ikan pada UD Bbi Fish berbasis website

**SOFTWARE DEVELOPMENT**

* Metode RPL : *Waterfall*
* Perancangan : UML
* *Software : visual studio code, Xampp, Chrome*
* *Coding :* PHP, Framework Codeigniter
* *Database* : MySQL
* *Testing: Black Box*

**PROBLEM**

* Proses transaksi penjualan yang masih menggunakan cara konvensioanal.
* Proses pencatatan laporan yang masih di catat menggunakan buku
* Proses rekapan data yang masih kurang begitu aman.

**OPPORTUNITY**

* Berkembangnya Teknologi Internet
* Penerapan Sistem Membatu Dokumentasi
* Dengan Teknologi sistem Ini, dalam Melakukan Pendokumentasian Lebih aman dan terstruktur
* Memanfaatkan Media Website sebagai Media Transaksi

**SOFTWARE IMPLEMENTATION**

* Sistem yang dibuat akan di terapkan pada UD Bbi Fsih

**RESULT**

* Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan BBI fish Berbasis Web Responsive

# Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran