

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Hampir disetiap perusahaan menggunakan teknologi informasi. Baik dalam organisasi swasta maupun organisasi pemerintahan. Khususnya dalam proses pengelolaan perusahaan yang dapat memperlancar berjalanya kegiatan dalam suatu perusahaan. Sistem pengelolaan barang merupakan inti dalam melaksanakan fungsi atau kegiatan dari sebuah organisasi. Tanpa adanya pengelolaan yang baik dalam suatu organisasi atau perusahaan menyebabkan turunya kualitas suatu perusahaan, dimana masalah masalah yang sederhana dapat muncul menjadi masalah yang besar bagi perusahaan.

Web responsif merupakan metode atau teknik bagi *web designer* dalam membuat sebuah *layout website* yang dapat menyesuaikan diri sesuai dengan ukuran layar pengguna. Sehingga pengguna dapat mengunjungi web dimana saja tanpa perlu khawatir tampilan web berubah atau tidak dapat dipahami.

UD. Rejeki Lumintu merupakan usaha dagang yang bergerak dalam bidang jual beli karung plastik baru, karung platik baru barang sortiran (BS), karung plastik bekas dan karung plastik bekas yang sudah rusak. Proses yang ada pada UD. Rejek Lumintu terdiri dari proses pengadaan barang, proses pemilahan barang, dan proses penjualan barang. Semua proses yang ada pada UD. Rejeki Lumintu tersebut masih sangat manual. Dimulai dari proses pengadaan barang sampai dengan proses penjualan pengerjaanya masih menggunakan catatan dalam kertas.

Sehingga dalam proses pengelolaan tersebut timbul beberapa masalah diantaranya, pada proses pengadaan barang petugas kesulitan dalam mendata barang karena banyaknya stok dan jenis barang yang menyebabkan lalainya dalam mencatat data barang yang masuk, pada proses pemilahan barang petugas terkadang salah dalam mendata kategori barang yang menyebabkan jumlah barang yang ada dengan total hasil pemilahan tidak sinkron, pada proses penjualan tidak adanya laporan penjualan yang tersistem yang menyebabkan sulitnya

dalam mengetahui hasil pendapatan tiap bulan sehingga resiko terjadinya kesalahan pencatatan data jauh lebih besar. Sistem yang ada pada UD. Rejeki Luminta juga sangat tidak efektif karena menghabiskan banyak waktu dan rentan terjadi kesalahan dalam proses penulisan data.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka diperlukan sebuah solusi yang dapat membantu UD. Rejeki Luminta dalam proses pengelolaan data karung plastik yang dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dalam proses pengadaan, pemilahan dan penjualan karung plastik dalam bentuk sistem terkomputerisasi berbasis web responsif yang dapat digunakan kapan dan dimana saja. Sehingga penulis mengangkat judul **“Sistem Informasi Pemesanan dan Pengelolaan Karung Plastik pada UD. Rejeki Luminta Berbasis Web Responsif”**.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membangun sistem untuk pemesanan dan pengelolaan karung plastik pada UD. Rejeki Berbasis Web Responsif, sehingga dapat memudahkan UD. Rejeki Luminta dalam mengelola dan proses pemesanan karung plastik.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Sistem ini digunakan untuk mengelola data pengadaan barang yang masuk.
- b. Sistem ini dapat diakses oleh pembeli untuk melakukan proses pemesanan karung plastik.
- c. Adanya pengurangan stok karung plastik secara otomatis.
- d. Adanya laporan hasil penjualan dan pembelian.
- e. Adanya fitur retur barang.

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan dari adanya penelitian Sistem pemesanan dan Pengelolaan Data Karung Plastik ini adalah sebagai berikut :

- a. Membangun sistem pemesanan dan pengelolaan data karung plastik baik karung plastik baru, bs, karung plastik bekas bahkan karung plastik yang sudah rusak.
- b. Mengurangi terjadinya kesalahan dari setiap proses yang ada yang biasa disebabkan oleh kelalaian manusia.
- c. Mempermudah pembuatan laporan penjualan yang berkaitan dengan pendapatan tiap bulan secara tepat dan akurat tanpa memerlukan banyak waktu.

#### **1.5. Manfaat**

##### **a. Bagi Individu**

Manfaat yang didapatkan bagi individu adalah seorang individu dapat menambah pengetahuan mengenai perkembangan teknologi saat ini, melatih keterampilan berdasarkan pengetahuan yang diperoleh selama dibangku kuliah, serta dapat mengetahui perbandingan antara ilmu teori dengan dunia pekerjaan yang sesungguhnya.

##### **b. Bagi Akademis**

Manfaat bagi akademis dapat digunakan dalam mengembangkan materi pengajaran dan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teori dengan kenyataan dilapangan.

##### **c. Bagi Objek Penelitian**

Manfaat bagi objek penelitian dapat digunakan sebagai solusi untuk permasalahan yang terdapat pada objek penelitian serta memudahkan UD. Rejeki Lumintu dalam proses pemesanan dan pengelolaan karung plastik.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan teknik mengumpulkan data-data mengenai penelitian agar penelitian lebih akurat. Berikut metode pengumpulan data yang penulis terapkan :

#### a. Metode Pengamatan Lapangan

Pengumpulan data yang dilakukan secara langsung yaitu melakukan pengamatan secara langsung mengenai permasalahan yang ada pada UD. Rejeki Lumintu

#### b. Metode Wawancara

Mencari, mengumpulkan informasi dan melakukan tanya jawab langsung mengenai penelitian ini kepada UD. Rejeki Lumintu.

#### c. Metode Studi Pustaka

Data yang dikumpulkan berdasarkan pengetahuan yang diperoleh selama dibangku kuliah, data yang bersumber dari buku-buku, artikel literatur-literatur, tesis 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 *waterfall*. Metode *Waterfall* adalah sebuah metode pengembangan sistem yang dilakukan antar satu fase ke fase yang lain secara berurutan dimana tiap tahapan tidak akan bisa dilaksanakan jika tahapan sebelumnya belum dilakukan. (Sommerville,2011). Berikut adalah tahapan-tahapan model *waterfall* :

#### a. Definisi Kebutuhan

Definisi kebutuhan merupakan tahapan penetapan fitur, kendala dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan pengguna sistem.

b. Desain Sistem dan Perangkat Lunak

Dibentuk arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan serta mengidentifikasi dan menggambarkan abstraksi dasar sistem perangkat lunak dan hubungan-hubungannya.

c. *Implementation* dan *Testing Unit*

Hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program atau unit program. Setiap unit akan diuji apakah sudah memenuhi spesifikasi yang ditentukan.

d. *Integration* dan *System Testing*

Dalam tahapan ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada, setelah itu sistem akan dikirim ke pengguna sistem.

e. Operasional dan Pemeliharaan

Sistem diinstal dan mulai digunakan. Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan sistem seperti penambahan fitur dan fungsi baru serta memperbaiki error yang tidak ditemukan pada tahap pembuatan.

### 1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang penulis gunakan adalah *Unified Modelling Language* (UML.) UML adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasi, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan *software* berbasis *Object-Oriented Programming* (OOP). (Novianti, 2014). Jenis diagram didalam UML, diantara lain :

a. *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* adalah pola interaksi antara sistem dengan actor dalam sistem yang akan dibuat serta digunakan untuk mengetahui jumlah actor yang terlibat dan fungsi apa saja yang ada pada sistem yang akan dibuat.

b. *Class Diagram*

*Class Diagram* adalah suatu diagram yang menampilkan struktur dari sebuah sistem yang menampilkan sistem kelas, atribut dan hubungan antara kelas.

c. *Sequence Diagram*

Diagram *Sequence* adalah diagram yang menampilkan interaksi-interaksi antar objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu.

d. *Statechart Diagram*

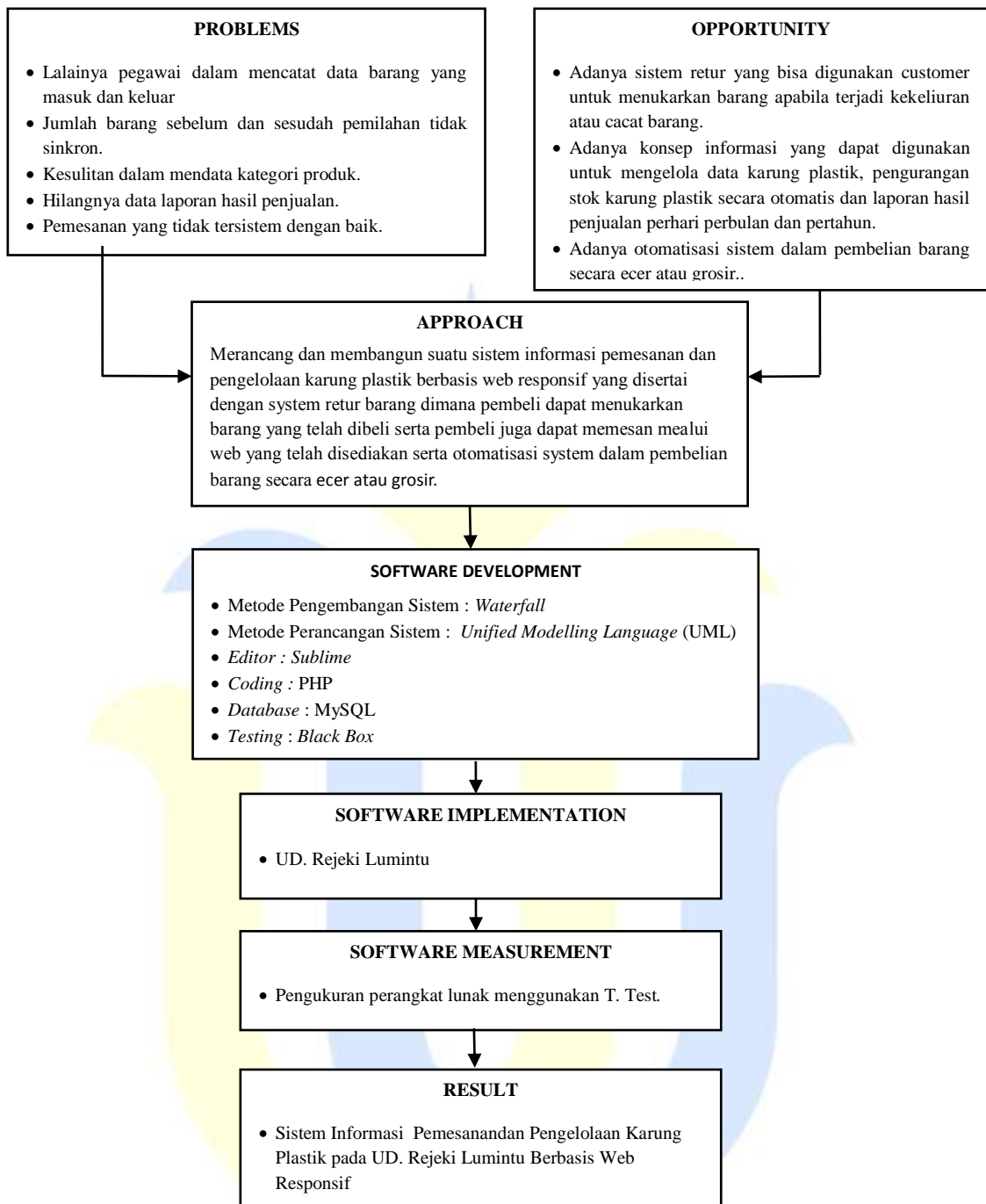
Diagram *Statechart* memperlihatkan keadaan-keadaan pada sistem yang memuat status, transisi, kejadian serta aktifitas.

e. *Activity Diagram*

*Activity Diagram* menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem.

### **1.7. Kerangka Pemikiran**

Kerangka Pemikiran yang akan dilakukan dalam penelitian pembuatan sistem informasi ini dapat dilihat pada Gambar 1.1.



**Gambar 1. 1. Kerangka Pemikiran**