

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manajemen dan pengolahan data yang baik merupakan suatu hal yang sangat penting bagi berlangsungnya suatu usaha. Dengan adanya manajemen dalam usaha maka diharapkan segala tindakan atau kegiatan yang dilakukan akan berjalan dengan baik dan terkontrol. Minimarket merupakan usaha yang bergerak di bidang pelayanan penjualan kebutuhan sehari-hari. Untuk menunjang proses bisnis di dalam minimarket diperlukan adanya sistem informasi pengolahan data stok barang sehingga proses bisnis dapat berjalan dengan baik.

Selama ini minimarket masih mengatur manajemen stok barang secara manual. Minimarket belum memanfaatkan teknologi informasi secara optimal. Yaitu dalam pengendalian sistem masih kurang tertata, Hal ini tentu akan menghambat pengaturan manajemen sistem informasi. Berdasarkan hasil observasi pada minimarket Nah dia yang berlokasi di kota tegal, diperoleh salah satu fakta bahwa pengolahan data masih dilakukan secara manual sehingga memungkinkan adanya kesalahan manusia cukup besar dan untuk pengecekan kesalahan akan memakan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan proses pemberian informasi tentang persediaan barang. Hal lain yang menjadi permasalahan di minimarket adalah memerlukan waktu yang lama untuk memantau persediaan barang yang ada dan memerlukan waktu dalam pembuatan laporan-laporan karena harus membuka kembali data yang ada sehingga pekerjaan menjadi kurang efektif.

Dengan adanya pengendalian persediaan stok barang berbasis teknologi informasi, memberikan manfaat pada pengelola gudang dan kasir sehingga

mempersingkat waktu di Minimarket, akan berpengaruh pada kinerja dan hasil dari proses pelayanan yang bisa diberikan oleh mini market terhadap konsumen karena dapat mendukung keputusan untuk pengadaan barang. Maka dari itu, perlu dibuat sebuah sistem yang dapat mengelola data stok barang berbasis *Website* mudah di implementasi, mudah diakses dalam proses bisnis di minimarket. Sehingga untuk pemanfaatan sistem informasi ini lebih efisien maka usaha minimarket dalam pengolahan barang masuk, *supplier*, transaksi pengadaan barang dan barang keluar serta proses pembuatan laporan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang penelitian secara spesifik, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

- a. Ketidak mampuan prediksi atau spekulasi penyetokan barang gudang di masa depan.
- b. Pengelolaan keuangan yang kurang efektif karena kegiatan kelola gudang yang kurang teratur.
- c. Penumpukan barang yang tidak terkontrol mengakibatkan kerusakan atau kehilangan stok barang.

1.3. Pembatasan Masalah

Dalam hal ini, penulis akan membatasi masalah,hal tersebut dilakukan agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuannya serta keterbatasan waktu dan kemampuan penulis. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu aplikasi *Website* ini hanya di gunakan untuk Minimarket Nah dia.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi persediaan stok pada gudang dengan *point of sales* untuk memudahkan dalam memberikan informasi yang dari bagian gudang ke bagian kasir, sehingga kasir dapat mengetahui jumlah persediaan barang pada gudang. Sehingga dari beberapa masalah seperti stok barang yang berlebihan dan pengelola keuangan kurang efektif dapat terselesaikan dengan adanya sebuah aplikasi yang akan dibuat.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah mendapat pengetahuan mengenai bagaimana cara membuat Sistem Informasi Persediaan stok Barang Berbasis *Website* yang efektif dan efisien dan dapat memberikan kemudahan bagi pengelola toko untuk mencatat keluar masuknya barang yang dapat diakses kapanpun dan dari lokasi manapun. Serta sebagai referensi bagi mahasiswa atau pembaca untuk menyusun aplikasi dengan tema yang serupa.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Bahan Penelitian

Bahan yang diperlukan dalam penelitian ini jumlah barang, kategori, dan harga barang yang akan disajikan dalam aplikasi persediaan stok barang yang akan dikembangkan.

1.6.2. Alat Penelitian

Software

- a. *Laravel*
- b. *My SQL*
- c. *Browser* (Google Chrome & Mozilla Firefox)
- d. *Visual studiocode*

Hardware

- a. Laptop DELL
- b. *Memory* 4 GB
- c. *HDD* 500 GB

1.6.3. Alur Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode *waterfall*, metode ini dipilih karena model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut. Pada penelitian ini dimulai dari level kebutuhan sistem atau Perencanaan yang meliputi : Identifikasi Masalah, Pengumpulan Data (Observasi, Studi Literatur) dan Analisis Data. Kemudian menuju ke tahap perancangan beserta desain sistem, Pembuatan, Pengujian Sistem, dan sampai ke tahap Penerapan sistem.

1. Identifikasi Masalah

Memahami permasalahan yang terjadi, mengapa diperlukan suatu aplikasi stok barang berbasis *website* pada minimarket, dapat mempermudah pemilik minimarket untuk mengontrol atau mengelola barang.

2. Metode pengumpulan data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan dua metode yaitu observasi, dan wawancara.

a. Observasi

Pada tahap observasi, penulis mengumpulkan data-data yang ada di lapangan yaitu dengan melakukan observasi dengan mendatangi minimarket.

b. Wawancara

Metode ini dilakukan untuk memperoleh informasi atau data yang dibutuhkan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pemilik minimarket.

3. Analisa Data

Pada tahap ini melakukan pengumpulan data dari hasil observasi dan wawancara untuk dijadikan acuan terhadap permasalahan yang ada ketika akan dibuat, dari hal tersebut pembuatan *Web* dapat dilakukan secara tepat.

4. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dibutuhkan sebuah perancangan sistem dengan membuat sketsa yang menampilkan poin-poin penting menggunakan Bahasa pemodelan, karena untuk dokumentasi sistem yang akan dibuat sehingga memudahkan dalam membangun rancangan sistem.

5. Pembuatan Sistem

Pada tahap proses pemuatan Aplikasi Stok Barang Pada Minimarket yaitu dengan melakukan coding sistem dan juga pembuatan alur desain. Aplikasi ini dibangun dengan *Framework Laravel*, serta persiapan yang telah di persiapkan sebelumnya..

6. Uji coba sistem

Testing dilakukan setelah selesai tahapan *assembly* (pembuatan) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah terdapat kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian *alpha* (*alpha test*) yang dilakukan oleh pembuat atau

lingkungan pembuatan sendiri. Setelah lolos pengujian *alpha* maka masuk pada pengujian *beta* (*beta test*) yang melibatkan pengguna akhir.

a. Pengujian *Alpha* (*Alpha Test*)

Menguji pengembangan sistem secara keseluruhan yang dilakukan pengembang. Dalam tahap ini dilakukan pengujian secara langsung saat pembuatan dengan cara melihat apakah ada kesalahan fungsi pada aplikasi atau tidak, jika terdapat kesalahan maka akan langsung diperbaiki, pada pengujian *alpha* penulis menguji setiap kompoen aplikasi apakah berjalan sesuai dengan fungsinya atau tidak.

b. Pengujian *Beta* (*Beta Test*)

Merupakan pengujian terhadap *user* pengguna dengan membagikan kuesioner untuk mengetahui respon terhadap aplikasi yang telah dibuat sebelum sistem dipakai pengguna. Pada pengujian *beta* penulis membagikan kuesioner pada 30 responden, yang meliputi karyawan gudang dan kasir. Penulis menggunakan interval jarak terendah 0% hingga tertinggi 100%. Berikut interpresentasi skornya berdasarkan interval untuk menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian.

- a. Angka 0% - 19,99% = Sangat Tidak Setuju
- b. Angka 20% - 39,99% = Tidak Setuju
- c. Angka 40% - 59,99% = Ragu-ragu
- d. Angka 60% - 79,99% = Setuju
- e. Angka 80% - 100% = Sangat Setuju

7. Penerapan Sistem

Tahapan ini merupakan tahap penerapan sistem yang akan dilakukan jika sistem telah disetujui termasuk program yang telah dibuat, untuk diuji dan dianalisis kembali menjadi sebuah kesimpulan dan hasil kerja.