

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

CV. RIZKI MEDIA adalah perusahaan yang bergerak di bidang penyedia layanan jasa seperti fotokopi, pengetikan, cetak foto, penjualan ATK, penjualan tiket pesawat, kereta api, travel bandara, cetak stempel, servis komputer dan laptop, penjualan aksesoris komputer, rental komputer, internet, penjilidan, hingga menerima layanan orderan berbagai percetakan dan pengadaan barang jasa umum. CV. RIZKI MEDIA dirintis oleh Rizki Bayu Priyanto sejak tanggal 08 Maret 2015 hingga saat ini. CV. RIZKI MEDIA beralamat di Jl. Menara Air No. 140 Muntok.

Pada CV. RIZKI MEDIA pencatatan dan penyimpanan data adalah aktivitas yang masih mengalami kendala terutama pada saat proses pengelolaan stok barang baik barang masuk maupun barang keluar. Selain itu aktivitas penjualan yang berhubungan dengan kasir belum terotomatisasi. Aktivitas penjualan terutama di bagian kasir berhubungan erat dengan aktivitas pengelolaan stok barang karena data yang diperlukan dan digunakan dalam proses penjualan akan berpengaruh dalam penentuan persediaan stok barang yang akan diisi kembali.

Kendala yang dialami dalam aktivitas pengelolaan stok barang adalah apabila di tempat sedang ramai *customer* maka proses pencatatan data pemesanan dan pembayaran terkadang terlewatkan dan bahkan tidak tercatat sama sekali. Begitupun jika ada yang mau membeli barang melalui sistem pembayaran kredit, pencatatan data pemesanan dan pembayarannya masih dilakukan secara manual. Hal ini cukup menyulitkan pemilik toko untuk melakukan pengecekan data pemasukan yang didapatkan pada akhir bulan dan pemilik toko juga mengalami kesulitan dalam melakukan perhitungan stok barang, karyawan yang bertugas juga harus mengecek stok barang satu persatu perbarang untuk dilihat stok barangnya untuk menentukan apakah sudah waktunya untuk di beli lagi atau belum.

Berdasarkan masalah yang terjadi dalam proses pengelolaan stok barang dan sistem pencatatan data dalam penjualan pada CV. RIZKI MEDIA maka penulis

akan berfokus pada upaya untuk membangun suatu sistem informasi manajemen stok barang yang terintegrasi kasir berbasis *web* yang dapat mengelola proses tersebut dengan cepat, aman, dan terotomatisasi serta data yang ada dapat terkelola dan tersimpan dengan rapi. Pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) dan menggunakan alat bantu UML (*Unified Modeling Language*) untuk merepresentasikan perancangan sistem secara grafis. Metode *Rapid Application Development* (RAD) dipilih karena memiliki keuntungan yaitu mengurangi waktu serta biaya yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem dan metode ini memiliki tahapan pengerjaan yang cocok dengan pembuatan sistem dengan waktu pengerjaan yang relatif singkat antara 30 – 90 hari.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi yang dapat membantu karyawan dalam melakukan aktivitas pengelolaan stok barang ?
2. Bagaimana merancang Sistem Informasi yang dapat mencatat, menyimpan dan mengelola data stok barang yang terintegrasi dengan kasir serta cepat, aman dan terkomputerisasi ?
3. Bagaimana merancang sistem informasi yang dapat menghasilkan laporan persediaan barang baik barang masuk maupun keluar, serta laporan data pemasukan setiap akhir bulan ?
4. Bagaimana merancang sistem informasi yang dapat mendukung proses pemesanan dan pembayaran secara kredit ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan Masalah pada penelitian ini meliputi :

1. Sistem Informasi manajemen barang terintegrasi kasir ini akan digunakan untuk mencatat, mengelola, dan menyimpan data stok barang di CV. RIZKI MEDIA.
2. Sistem Informasi manajemen barang terintegrasi kasir ini juga akan digunakan untuk mencatat serta data penjualan dan pembayaran baik pembayaran langsung maupun kredit.
3. Sistem Informasi manajemen barang terintegrasi kasir ini akan menghasilkan laporan berupa laporan data barang masuk dan keluar, laporan data pemasukan setiap akhir bulan, dan laporan pemesanan dan pembayaran barang secara kredit.
4. Sistem Informasi manajemen barang terintegrasi kasir ini tidak akan membahas mengenai masalah yang berhubungan dengan sistem pembayaran secara *online* dan Sistem pemindaian data barang melalui *barcode*.
5. Sistem Informasi manajemen barang terintegrasi kasir ini tidak akan membahas mengenai masalah yang berhubungan dengan strategi penjualan yang mungkin bisa diterapkan dalam sistem seperti potongan harga.
6. Sistem Informasi manajemen barang terintegrasi kasir ini tidak akan membahas mengenai masalah yang berhubungan dengan data dan laporan pengeluaran.

#### **1.4. Manfaat Dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk karyawan di CV.RIZKI MEDIA, sistem berbasis *web* akan memudahkan karyawan dalam mengelola stok barang dan mengelola data penjualan serta pembayaran.
2. Sistem berbasis *web* juga akan memudahkan dan menghilangkan kerepotan karyawan dalam pembuatan laporan persediaan barang baik

barang masuk maupun keluar, serta laporan data pemasukan setiap akhir bulan.

3. Untuk pemilik toko, sistem berbasis *web* akan menghilangkan kerepotan dalam melakukan pengecekan data pemasukan.
4. Sistem berbasis *web* ini akan membuat data stok barang, penjualan, dan pembayaran dapat tersimpan dengan baik.

#### **1.4.2. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Agar karyawan yang bertugas di bagian pengelolaan stok barang di CV.RIZKI MEDIA dapat mengelola dan menyimpan data stok barang baik barang masuk maupun barang keluar dengan cepat, tepat dan aman.
2. Agar karyawan yang bertugas di bagian penjualan di CV.RIZKI MEDIA dapat mengelola dan menyimpan data penjualan serta pembayaran cepat, tepat dan aman.
3. Untuk mempermudah proses pendataan, dan pengecekan data stok barang serta data penjualan dan pembayaran di CV.RIZKI MEDIA.
4. Untuk mempermudah dalam pembuatan laporan persediaan barang baik barang masuk maupun keluar, serta laporan data pemasukan setiap akhir bulan.

#### **1.5. Metodologi Penelitian**

##### **1.5.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) dengan pendekatan berorientasi objek. Metode *Rapid Application Development* (RAD) adalah metode pengembangan sistem dimana sistem dibuat dan dikembangkan secara bertahap dan setiap perkembangan dalam sistem akan dikirimkan secara bertahap kepada pelanggan untuk mendapatkan masukan dan



umpan balik. Masukkan dan umpan balik dari pelanggan akan digunakan untuk menyempurnakan sistem[1].

Dalam Metode *Rapid Application Development* (RAD) sistem dikembangkan melalui beberapa tahapan diantaranya :

1. Rencana Kebutuhan (*Requirement Planning*), pada tahap ini akan dilakukan analisa proses bisnis, pembuatan *activity diagram* dari sistem berjalan, serta analisa dokumen keluaran dan masukkan.
2. Desain Sistem (*Design System*), pada tahap ini sistem akan mulai dirancang. Adapun tahapan – tahapan yang dilakukan dalam perancangan sistem yaitu identifikasi kebutuhan sistem, merancang *package diagram*, *usecase diagram*, dan deskripsi *usecase*.
3. Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini sistem akan dibentuk. Adapun tahapan – tahapan yang dilakukan dalam perancangan sistem yaitu rancangan basis data ( ERD, Transformasi ERD ke LRS, LRS, Tabel, Spesifikasi Basis Data), rancangan dokumen usulan, struktur tampilan layar, rancangan layar, *class diagram*, dan *sequence diagram*.

### **1.5.2. Tools yang Digunakan**

Tools yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Unified Modelling Language* (UML). UML atau *Unified Modelling Language* adalah konsep bahasa dan pemodelan serta notasi grafis intuitif untuk pemodelan berbagai area aplikasi dan memungkinkan suatu sistem untuk sistem ditentukan, dirancang, divisualisasikan, dan didokumentasikan. Dalam UML, model direpresentasikan secara grafis dalam bentuk diagram[2]. Dalam penelitian ini ada lima diagram yang digunakan yaitu :

#### **a) Activity Diagram**

*Activity Diagram* adalah diagram UML yang menggambarkan urutan aliran dari setiap aktivitas yang dilakukan oleh pengguna atau sistem

dan komponen – komponen yang melengkapi setiap aktivitas dalam proses bisnis[3].

**b) Use Case Diagram**

*Use Case Diagram* adalah model atau diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan *use case* dan hubungannya dengan pengguna[3].

**c) Package Diagram**

*Package Diagram* adalah model atau diagram UML yang digunakan untuk mengelompokkan diagram atau elemen model berdasarkan propert umum seperti kelas, tipe data, dan aktivitas[2].

**d) Class Diagram**

*Class Diagram* adalah sebuah diagram yang terdiri dari kelas seperti objek dan asosiasi diantara kelas – kelas tersebut. *Class Diagram* digunakan untuk menunjukkan kelas dari objek – objek dalam suatu sistem[2].

**e) Sequence Diagram**

*Sequence Diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam suatu sistem untuk memenuhi tugas tertentu. Sebuah interaksi menentukan bagaimana pertukaran data dan pesan antar mitra interaksi atau *interaction partners*. [2].

## 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menggambarkan urutan penelitian yang ditulis secara runut, mulai dari bab 1 sampai bab terakhir. Laporan ini memiliki sistematika sebagai berikut :

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab 1 berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta metodologi penelitian meliputi metode pengembangan perangkat lunak dan tool yang digunakan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab 2 berisi definisi sistem informasi, definisi manajemen stok barang, definisi kasir, definisi website, definisi PHP, definisi MySQL, definisi *Codeigniter*, serta tinjauan pustaka.

## **BAB III : ORGANISASI**

Bab 3 berisi profil dan sejarah organisasi, visi dan misi organisasi, serta tugas dan wewenang setiap bagian organisasi.

## **BAB IV : PEMBAHASAN**

Bab 4 berisi analisa sistem berjalan meliputi proses bisnis, *activity diagram*, serta analisa masukan dan keluaran, perancangan sistem yang diusulkan meliputi *use case diagram*, *package diagram*, *class diagram*, serta *sequence diagram*, rancangan database meliputi *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Logical Record Structured (LRS)*, serta spesifikasi basis datanya, dan rancangan layar.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab 5 berisi kesimpulan dan saran dari penulis.