

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia telah banyak mengalami kemajuan. hal ini juga diikuti dengan perkembangan bisnis penjualan. Perkembangan bisnis penjualan tersebut berdampak langsung pada peningkatan arus transaksi yang dilakukan perusahaan. Peningkatan barang yang keluar masuk dari stok gudang.

Dalam hal ini, sudah merupakan keharusan perusahaan dan yang ingin terus bersaing di kancan perekonomian untuk melakukan pengembangan menuju kinerja yang lebih sempurna untuk dapat meningkatkan performa kinerja perusahaan tersebut. Semakin pesat dan ketat persaingan dalam dunia usaha mengakibatkan antar perusahaan yang satu dengan yang lainnya saling berlomba untuk memberikan pelayanan yang memuaskan kepada konsumen.

Meningkat arus transaksi yang semakin padat, persediaan barang di gudang semakin cepat menipis, tidak memungkinkan untuk mencatat manual semua persediaan barang yang masih tersisa. Kendala yang dihadapi dengan menggunakan pencatatan stok secara manual, yang pertama adalah waktu. Pencatatan transaksi secara manual membutuhkan waktu yang lama. Sedangkan yang kedua adalah tingkat akurasi atau ketelitian. Tidak dapat dipungkiri, pencatatan persediaan barang secara manual rentan terhadap *human error* atau

kesalahan manusia. Dan untuk mengatasinya, perusahaan biasanya membuat suatu cara kerja atau model pencatatan tertentu.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu perangkat lunak yang menggantikan pencatatan persediaan barang secara manual. Perangkat lunak tersebut diharapkan dapat lebih menyingkat waktu dibandingkan pencatatan persediaan barang secara manual. Di samping itu, perangkat lunak pencatat persediaan barang ini juga diharapkan meningkatkan ketelitian dan meminimalisasi human error atau kesalahan manusia. Berdasarkan uraian diatas tentang latar belakang masalah maka penulis mengambil judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PERSEDIAAN BARANG BERBASIS JAVA PADA UD ANUGRAH IMANUEL NH BALIKPAPAN".

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas maka teridentifikasi rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana membuat Aplikasi Berbasis Java untuk memudahkan proses pengecekan barang di UD. ANUGRAH IMANUEL NH

### **1.3. Batasan Masalah**

Memfokuskan pada sistem yang akan dibuat, maka dilakukan penyerdehanaan masalah dan pembatasan yaitu :

1. Sistem yang dibuat hanya mencakup pada pengolahan kategori, data barang, data admin, laporan admin, laporan kategori, laporan barang

2. Program ini dibuat hanya sebagai aplikasi *Java*, bukan jaringan.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

1. Memberikan fasilitas media penyimpanan informasi yang tepat dalam pendataan barang yang ada pada UD Anugrah Imanuel NH
2. Membantu UD. Anugrah Imanuel NH dalam menyelesaikan proses pencatat persediaan barang dengan cepat dan akurat.
3. Memberi kemudahan kepada UD. Anugrah Imanuel NH dalam proses pengecekan barang

#### **1.5. Manfaat penelitian**

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Penulis dapat menguji ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dan menerapkannya
3. Mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta dapat menulis Skripsi dengan baik dan benar.

#### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan untuk data proposal ini diperoleh dari :

1. Observasi

Kegiatan observasi yang dilakukan yaitu datang di UD. Anugrah Imanuel NH dan melakukan penelitian. Yang dilakukan secara manual atau belum terkomputerisasi.

2. Wawancara

Wawancara di UD. Anugrah Imanuel NH diperlukan untuk mendapatkan data yang valid tentang UD. Anugrah Imanuel NH .

### 3. Pustaka

Bahan atau referensi yang digunakan adalah buku-buku koleksi Perpustakaan STMIK Amikom Yogyakarta.

#### 1.7. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan adalah metode waterfall. Metode waterfall merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dilihat mengalir pada fase-fase perencanaan, pemodelan, dan implementasi. Tahapan yang ada meliputi :

1. Kebutuhan (*Requirement*) adalah analisa pada kebutuhan sistem dengan melakukan sebuah penelitian, wawancara dan lainya
2. Desain (*Design*) merupakan proses desain menterjemahkan syarat kebutuhan sebuah perangkat lunak. Proses ini terdiri dari struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface* dan algoritma prosedural.
3. Pengkodean dan Pengujian (*Coding And Testing*) pengkodean merupakan penterjemahan desain ke dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh komputer. Dan pengujian merupakan proses selanjutnya yang bertujuan menemukan kekurangan atau kesalahan yang ada kemudian dilakukan perbaikan

4. Pemeliharaan (*Maintenance*) Merupakan tahapan yang dibutuhkan dalam pengembangan karena perangkat lunak yang dibangun akan mengalami perubahan, perubahan yang dibutuhkan dilihat dari kondisi yang ada seperti pergantian sistem operasi dan lainnya

### **1.8. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dari Membangun Aplikasi Persediaan Barang UD. Anugrah Imanuel NH sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, jadwal kegiatan, dan daftar pustaka.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi penjelasan tentang Membangun Aplikasi Persediaan Barang pada UD. Anugrah Imanuel NH.

#### **BAB III PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas tentang gambaran umum tentang UD. Anugrah Imanuel NH, Menganalisis system yang sudah ada dan membuat sistem baru .

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas tentang analisis yang dilakukan dan juga menerapkan aplikasi persediaan barang pada UD. Anugrah Imanuel NH.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan kesimpulan dari pembahasan yang mungkin akan bermanfaat bagi pihak lain.

