

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi yang pesat telah membawa manfaat luar biasa bagi kehidupan manusia. Kegiatan yang sebelumnya menuntut peralatan yang begitu rumit, kini relatif sudah digantikan oleh perangkat mesin otomatis. Dengan ditemukannya aneka kapasitas komputer, memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan.

Beberapa perangkat teknologi telah tercipta untuk memenuhi kebutuhan manusia, dari PC, laptop, *tablet*, dan *smartphone* yang kini sudah lekat dengan kegiatan sehari-hari manusia. Bahkan dengan adanya *tablet* dan *smartphone* memberikan kemudahan untuk menjalankan aplikasi dimana saja dan kapan saja.

Kemajuan teknologi juga dibarengi dengan kemajuan aplikasi sebagai media penghubung antara manusia dengan teknologi komputer. Salah satunya adalah aplikasi berbasis web yang memanfaatkan teknologi internet yang saat ini sudah mudah untuk digunakan dimana saja. Dengan perkembangannya saat ini, aplikasi berbasis web mampu merespon perbedaan ukuran layar. Sehingga memungkinkan untuk membangun sebuah aplikasi *multi device* tanpa harus membuat beberapa aplikasi.

Soldierside Clothing adalah sebuah badan usaha yang bergerak di bidang konveksi, saat ini sudah memiliki produk dalam jumlah yang besar. Produk tersebut selalu mengalami perubahan kuantitas seiring adanya transaksi yang

terjadi. Dengan banyaknya produk yang masuk dan keluar, manajemen inventaris mutlak diperlukan.

Untuk saat ini, manajemen inventaris di Soldierside Clothing masih menggunakan cara manual. Hilang dan tidak cocoknya data menjadi beberapa hal yang sering terjadi. Cara ini juga membutuhkan waktu yang relatif lama, karena banyaknya produk yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah aplikasi berbasis web yang *responsive* dan *interactive*. Sebuah aplikasi yang dapat digunakan dengan baik pada beberapa perangkat dengan perbedaan ukuran resolusi layar.

Apakah aplikasi ini dapat digunakan pada beberapa perangkat yang berbeda: *desktop*, *tablet*, *smartphone* (Android, Windows Mobile, dan iOS) yang sudah mendukung teknologi *web browser* dan terkoneksi dengan internet.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut perlu dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Perancangan aplikasi manajemen barang berbasis web meliputi: input data barang, data barang masuk, dan data keluar sehingga data yang diolah menghasilkan jumlah data barang yang masih ada.
2. Aplikasi manajemen barang ini dirancang untuk dapat digunakan di beberapa perangkat yang mendukung *web browser* dan JavaScript sebagai media untuk membuka aplikasi. Untuk dapat menggunakan aplikasi ini perangkat harus

terkoneksi dengan *internet* dan mempunyai ukuran lebar resolusi layar minimal 320px.

3. Perancangan aplikasi manajemen barang menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan MySQL sebagai DBMS (*Database Management System*). *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS6, Notepad++, xampp, dan web browser: Google Chrome, Mozilla Firefox, dan Safari.

1.4 Tujuan Penelitian

Merancang sebuah aplikasi manajemen inventori berbasis web yang *interactive* dan *responsive*. Sebuah aplikasi yang dapat mempermudah proses manajemen inventori, menjaga keamanan serta keakuratan data, serta dapat digunakan dengan baik pada beberapa perangkat (*multi device*) yang memiliki perbedaan ukuran layar.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penyusun

1. Memperkaya teori dan praktek yang telah didapatkan selama di STMIK Amikom Yogyakarta, untuk dapat menganalisa dan mengambil keputusan.
2. Sebagai acuan untuk mengembangkan aplikasi berikutnya.

1.5.2 Bagi Obyek yang Diteliti

1. Mempermudah proses manajemen barang.
2. Menjaga keamanan dan validitas data barang.
3. Proses manajemen barang menjadi lebih cepat dan efisien.

1.5.3 Bagi Pembaca

Dari hasil penelitian ini semoga dapat dijadikan referensi untuk pengembangan aplikasi serupa.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang dalam pengumpulan data dan pencarian fakta penulis akan menggunakan berbagai tahap pengumpulan data, sehingga data yang diperoleh sesuai dengan fakta dan keasliannya tanpa ada kesalahan didalamnya. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut:

1. Metode Observasi (*Observation*)

Mendatangi langsung objek, objek disini adalah sebuah badan usaha yang bergerak di bidang *clothing* "Soldierside Clothing". Dengan mengamati secara langsung dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk merancang aplikasi manajemen barang.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Dengan melakukan wawancara secara langsung kepada sumber yang dipercaya, yaitu pemilik dari Soldierside Clothing untuk meyakinkan data yang sebelumnya terkumpul dan mengumpulkan data yang lebih benar secara detail dan terperinci.

3. Studi Pustaka (*Library Research*)

Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca berbagai buku, surat kabar, dan media lainnya seperti dari internet sebagai referensi..

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar pada penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah untuk dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini dijabarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi.

2. Bab II Landasan Teori

Berisi mengenai uraian teori-teori dasar yang relevan dengan bahasan penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan. Teori yang dibahas mengenai Aplikasi, Manajemen, XHTML, CSS, PHP, JavaScript, jQuery, xampp, Adobe Photoshop CS6, MySQL, Database, web browser.

3. Bab III Analisa dan Perancangan Sistem

Berisi tentang uraian perancangan dan analisa dari program aplikasi yang dibuat. Poin utama pada bab ini adalah "analisis masalah" yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang sedang diteliti, meliputi masalah sistem, analisis hasil, solusi, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan serta analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan rancangan sistem yang diusulkan, dari rancangan desain hingga database yang digunakan. Mengandung uraian mengenai hasil dari pengujian dan implementasi sistem serta pembahasan masalah-masalah yang dialami dalam implementasi sistem.

5. Bab V Penutup

Mengandung uraian mengenai kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi ataupun penelitian selanjutnya.

