

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap pengguna membutuhkan teknologi yang handal, terutama dalam hal kecepatan dan akurasi pemrosesan informasi. Hal ini terkait dengan kebutuhan untuk membuat pilihan yang tepat dengan cepat. Selain itu, sistem komputerisasi menawarkan layanan penyediaan informasi yang dapat memudahkan pencarian informasi, mengurangi kesalahan yang disebabkan manusia, dan memastikan keamanan data.

Persediaan perusahaan terdiri dari barang-barang yang sedang diproduksi dan barang-barang yang sedang dalam proses produksi. Tanpa persediaan yang cukup, bisnis atau pabrik tidak dapat berfungsi secara efektif. Semua barang yang dimiliki perusahaan pada waktu tertentu dimasukkan ke dalam persediaan karena dimaksudkan untuk dijual kembali atau dikonsumsi sebagai barang yang dimiliki untuk dijual atau dianggap ada dalam persediaan masa depan selama siklus operasi normal perusahaan.

Jika sebuah bisnis terlibat dalam pendistribusian barang, sistem persediaan menjadi sangat penting. Untuk memenuhi pesanan pelanggan, persediaan menjadi sangat penting. Sistem informasi persediaan mutlak diperlukan karena digunakan untuk memasukkan data persediaan ke dalam database, memastikan tidak ada kesalahan dalam input, output, dan pembuatan laporan berdasarkan data yang

diinginkan. Kita akan kesulitan mencari data persediaan jika tidak memiliki sistem informasi dalam persediaan kita.

Frendy Sports adalah toko perlengkapan sepatu yang berbasis di Maguwoharjo yang tidak memiliki lokasi lain. Toko Frendy Sports ini hanya menjual sepatu yang dibuat dengan berbagai merk untuk dewasa. Aslinya belum dimasukkan ke dalam sistem informasi di sistem persediaan toko Frendy sports. Mereka tetap menggunakan pembukuan untuk pengelolaan data persediaan, dimana semua data masih dicatat secara manual dan sulit ditemukan. Karena saat ini belum ada pengarsipan data persediaan, pencatatan data persediaan sering terjadi apabila terdapat ketidaksesuaian antara persediaan yang sebenarnya dengan persediaan yang ada. stok barang tercatat. Akibatnya, laporan yang dihasilkan bisa jadi tidak akurat dan tidak diproduksi tepat waktu karena data yang dibutuhkan untuk membuat laporan bisa hilang atau rusak. Karena tidak ada pengarsipan data penjualan dan data stok, toko ini juga kesulitan mencari data lama. Oleh karena itu, toko Frendy Sports membutuhkan fasilitas pendukung untuk meningkatkan kinerja karyawan dan penjualan produk.

Untuk menjalankan suatu usaha diperlukan suatu sistem pengolahan data persediaan yang terkomputerisasi untuk mengatasi permasalahan tersebut dan mempermudah dalam pengolahan data persediaan barang. Ini dapat menangani masalah potensial, dan pemrosesan data terkomputerisasi dapat mencegah proses yang sedang berlangsung dari pencampuran dengan data lain. Data yang ada dapat disimpan dengan baik dan dikelola dengan mudah.

Penulis melakukan penelitian dengan judul **"Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Frendy Sports Berbasis Web"** berdasarkan informasi sebelumnya. Diharapkan dengan selesainya sistem informasi dengan judul di atas dapat bermanfaat untuk memberikan informasi yang lebih cepat dan efektif.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan sistem informasi ini berpengaruh untuk mendukung operasional di toko Frendy Shop ?
2. Bagaimana memudahkan karyawan dalam mencari data stok barang yang ada di gudang?
3. Bagaimana perancangan dan pembuatan aplikasi sistem informasi inventory pada toko Frendy Sports ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam skripsi ini penulis membatasi permasalahan menjadi sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penelitian hanya meliputi bagian inventory pada toko Frendy Sports.
2. Sistem ini nantinya menghasilkan output berupa transaksi masuk dan transaksi keluar.

3. Tidak ada pengembalian barang selama proses jual beli di toko Frendy Sports.
4. Software yang digunakan untuk pembuatan program ini adalah sebagai berikut :
  - a. Windows 10
  - b. Sublime
  - c. XAMPP

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem inventory yang sedang berjalan pada toko Frendy Sports.
2. Untuk mengetahui perancangan sistem informasi inventory berbasis web pada toko Frendy Sports.
3. Untuk mengetahui pengimplementasian sistem informasi inventory pada toko Frendy Sports.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Banyak manfaat yang diambil dengan adanya penelitian, antara lain:

- 1.) Bagi peneliti

Untuk pengembangan ilmu pengetahuan, dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung pengembangan sistem informasi.

## 2.) Bagi Instansi

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan kualitas usaha yang sudah ada, sehingga dapat memberikan informasi yang akurat dan relevan.

## 3.) Bagi Mahasiswa

Penelitian dapat dijadikan sebagai acuan terhadap pembuatan atau pengembangan dalam penelitian yang sama.

### 1.6 Metode Penelitian

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

##### 1. Pengamatan (*Observasi*)

Metode ini dilakukan dengan pengamatan langsung di toko Frendy Sports.

##### 2. Wawancara (*Interview*)

Salah satu komponen terpenting dari setiap survei adalah wawancara. Tanpa wawancara, para ilmuwan akan kehilangan data yang dapat diperoleh dengan bertanya langsung kepada responden. Landasan penelitian survei dibangun di atas data tersebut. Untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, peneliti berbicara langsung dengan pihak Frendy Sports.

##### 3. Tinjauan Pustaka (*Library Research*)

Metode ini melibatkan pengumpulan data dari buku yang diterbitkan, jurnal ilmiah, artikel, dan tesis serupa.

### 1.6.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan antara lain :

#### 1. Data Primer

Data yang didapat peneliti secara langsung dari tangan pertama. Yang didapat dengan hasil survey kunjungan dan hasil wawancara dengan Narasumber Kepala Desa Sumberarum.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sejumlah data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung. Jenis data tersebut berupa data "bukti", "historis", atau "catatan" yang berasal dari arsip yang telah dipublikasikan maupun tidak dipublikasikan.

### 1.6.3 Metode Analisis

#### 1. Metode Analisis SWOT

Metode analisi ini dilakukan dengan mengidentifikasi faktor-faktor dilihat dari lima variable yaitu *Strenghts* (Kekuatan), *Weaknesses* (Kelemahan), *Oportunities* (Peluang), *Threaths* (Ancaman).

#### 2. Analisis Kebutuhan

Analisa yang dibutuhkan melalui analisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

#### 3. Analisa Kelayakan

##### 1) Kelayakan Teknis

- 2) Kelayakan Operasional
- 3) Kelayakan Hukum

#### 1.6.4 Metode Perancangan

1. Flowchart

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program.

2. Diagram Arus Data (Data Flow Diagram)

Data Flow Diagram atau DFD suatu gambaran grafis dari suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk-bentuk simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui suatu proses yang saling berkaitan.

3. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah suatu permodelan basis data relasional yang didasarkan atas persepsi dunia nyata, yang terdiri dari objek yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya.

4. Metode Testing

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis testing yaitu:

1. Black Box Testing

Black Box Testing adalah pengujian yang dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi suatu model seperti *function* atau *procedure*.

## 2. While Box Testing

While Box testing merupakan cara pengujian dengan meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisa apabila terdapat kesalahan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan penulis agar penulisan laporan ini dapat terarah dan tersusun dengan rapi sesuai dengan yang penulis harapkan, maka disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi ini, rumuan masalah, batasan masalah, tinjauan penelitian, metodologi penelitian, sistematikan penulisan skripsi.

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

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang berhubungan dengan merancang aplikasi untuk meningkatkan sistem informasi administrasi dan keuangan pada Kantor Desa Sumberarum.



**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang gambaran umum tentang analisis sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari identifikasi masalah, analisis kebutuhan, analisis kelayakan dan perancangan sistem meliputi flowchart, perancangan basis data dan rancangan user interfaces.

**BAB IV IMPLEMENTASI PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan sistem, uji coba, program, dan hasil testing dan implementasinya.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan sistem informasi dan saran-saran.