

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang perkembangan teknologi berjalan dengan sedemikian pesatnya dimana seseorang dapat dengan mudah mengakses piranti teknologi yang tersebar sedemikian banyak di dunia maya. Piranti teknologi yang sekarang yang dimiliki oleh banyak orang adalah smartphone yang dapat melakukan banyak fungsi dalam satu waktu. Smartphone dapat digunakan untuk mengakses aplikasi – aplikasi yang terinstal didalamnya dimana aplikasi tersebut memiliki berbagai fungsi dan kegunaan masing – masing.

Pada penggunaan smartphone ini juga mempermudah ketika melakukan transaksi belanja yang menjadi vital dan dibutuhkan oleh banyak orang apalagi difasilitasi dengan berbagai diskon dan promo yang menjadikan belanja online menjadi hal yang dibutuhkan.

Berdasarkan dari kondisi tersebut maka tentu toko kelontong kecil menjadi kesulitan untuk bersaing dalam memasarkan produk karena kalah dengan supplier – supplier besar yang memiliki stok berlimpah yang dijual sehingga harga pasar menjadi murah dan tidak dapat dijangkau oleh toko kelontong – kelontong kecil. Maka didasarkan oleh masalah yang ada tersebut perlu untuk dibuat aplikasi MULON (Mulia Online) yang menjadi distributor grosir dengan harga jual yang relatif murah sehingga ketika dijual kembali oleh toko – toko kelontong dapat mengambil margin keuntungan yang besar ketika dijual kembali kepada konsumen. Selain itu aplikasi MULON dapat diakses melalui smartphone yang dimana ketika toko – toko kelontong membutuhkan barang – barang grosiran yang dijual kembali mereka dapat membuka aplikasi tersebut melalui smartphone mereka dan kemudian dengan pesanan berapa pun akan dikirimkan langsung ke toko secara gratis sehingga menghemat biaya ongkos kirim daripada mengambil di supplier besar yang dimana kalau pengambilan tidak mencapai kuota minimal maka barang tidak bisa diproses serta dikenakan ongkos kirim. Adanya aplikasi MULON tersebut dapat mempermudah toko – toko kelontong kecil dalam bertransaksi belanja

kebutuhan barang – barang grosir yang pada akhirnya akan mereka jual kembali pada konsumen.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini adalah :

- a. Bagaimanakah mengembangkan sebuah SMART MULON untuk Sistem Informasi Manajemen Mulia Mart Wholesaler.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka, sistem ini diberikan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi yang akan digunakan adalah Sistem operasi Android minimal versi KitKat 4.4.2.
- b. Aplikasi ini hanya dibatasi pada proses sistem informasi manajemen Mulia Mart.
- c. Bahasa Pemrograman yang digunakan sebagai pembangun sistem ini adalah Flutter.
- d. Sistem yang dibahas di penelitian ini adalah manajemen stok yang meliputi persediaan barang yang berasal dari input data produk, jenis produk, gambar produk, harga jual dan kulakan daripada barang tersebut, kategori produk, serta notifikasi otomatis stok tersebut ketika hampir habis untuk memberitahukan kepada manajer untuk melakukan pembelian produk.
- e. Sistem informasi manajemen yang dibahas juga meliputi laporan penjualan yang dilakukan oleh sales setiap harinya dimana data tersebut berisikan berapa total omzet yang diraih Mulia Mart dalam satu hari, satu minggu, satu bulan atau dalam waktu rentang tertentu yang dapat ditentukan sesuai keinginan.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dibuatnya laporan tugas akhir ini adalah:

- a. Memudahkan toko - toko kelontong kecil untuk mendapatkan stok barang dengan lebih mudah.
- b. Membantu Mulia Mart dalam mengelola manajemen pada toko grosirnya
- c. Membantu Mulia Mart dalam mengatur stok barang yang ada di grosir serta menginformasikan mengenai laporan penjualan yang didapat setiap harinya.
- d. Melakukan evaluasi Aplikasi MULON "Mulia Online" menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*).

#### 1.5 Manfaat Penelitian

- a. Sebagai alat bantu dalam mengelola manajemen pada keseluruhan toko grosir Mulia Mart
- b. Membantu mendistribusikan barang – barang grosir dengan harga murah ke seluruh toko kelontong di Pemalang yang telah menggunakan aplikasi MULON.

#### 1.6 Metode Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

- a. Pengumpulan data Pendukung  
Pengumpulan data dilakukan penulis dengan mencari informasi melalui Internet ,buku-buku, yang berhubungan dengan Sistem Informasi Manajemen dan pengelolaan toko grosir.
- b. Membuat Rancangan Software  
Proses pembuatan ini meliputi pembuatan rancangan aplikasi dan pembuatan user interface aplikasi.
- c. Perancangan Database  
Dalam tahap ini dilakukan pembentukan atau perancangan database. Data yang telah terkumpul dibuat ke dalam bentuk tabel penulis memakai software pendukung database yaitu MySQL.

d. Pembuatan Aplikasi

Dalam tahap ini dilakukan pengetikan koding program tiap-tiap form. Kode-kode program diketikan di setiap form yang telah dibuat sebelumnya. Mulai dari kode-kode perintah, menyambungkan form ke database hingga perintah mengelola data tersebut.

e. Pengujian Software

Menguji apakah aplikasi yang dibuat telah berhasil berjalan sesuai dengan keinginan dan melakukan perbaikan kesalahan jika masih terdapat error pada aplikasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

### **Bab I: Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode penelitian, serta sistematika penulisan.

### **Bab II: Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori**

Berisi tentang penjelasan, pengertian, landasan teori tentang analisa dan perancangan sistem berorientasi objek serta teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas

### **Bab III: Analisis dan perancangan sistem**

Berisi tentang kerangka pemikiran dan hipotesa pemikiran, pemilihan metode penelitian, tahapan penelitian, teknik pengumpulan data, dan metode pengolahan data yang akan digunakan untuk dianalisa

### **Bab IV: Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini berisi tentang uraian spesifikasi program dan pengolahan data yang terdiri dari hasil tampilan program dan skenario pengujian, rancangan kode, rancangan keluaran, rancangan masukan, rancangan dialog layar yang berupa struktur tampilan layar dan terakhir rancangan activity diagram

**Bab V : Kesimpulan dan Saran**

Berisi tentang kesimpulan, saran, daftar pustaka dan penutup dari hasil penelitian serta penelitian lanjutan yang berisi mengenai kemungkinan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan penelitian ini.

