

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi komputer sudah dimanfaatkan dalam berbagai bidang usaha mulai dari usaha kelas besar, kelas menengah, sampai usaha kelas kecil pun sudah banyak yang menggunakan teknologi komputer. Pertokoan pun sudah mulai banyak yang menggunakan teknologi komputer dalam melakukan perhitungan stok barang, pembelian, penjualan dan lain-lain. Tingkat efektivitas dan efisiensi menjadi faktor utama yang menggiurkan bagi para pengusaha untuk menggunakan teknologi komputer. Salah satunya adalah Mustika Sport.

Mustika Sport adalah salah satu usaha yang bergerak dalam jual-beli alat-alat olahraga. Selama ini Mustika Sport melakukan proses bisnisnya secara manual, mulai dari pembelian, penjualan, dan pengelolaan stok barang pun belum menggunakan teknologi komputer.

Seiring perkembangan usahanya, Mustika Sport pun mulai kesulitan dalam menjalankan proses bisnisnya. Hal ini dikarenakan arsip-arsip dari pembelian dan penjualan yang telah dilakukan semakin banyak dan tidak teratur. Pengawasan terhadap stok barang pun sudah tidak terkontrol lagi. Dalam melakukan pembelian, Mustika Sport sudah memiliki beberapa *supplier* tetap di beberapa kota. *Payment term* dan *delivery time* menjadi pertimbangan utama dalam melakukan pembelian. Persediaan barang yang dimiliki oleh Mustika Sport tidak terawasi, sehingga sering terjadi kehabisan stok.

Mustika Sport membutuhkan suatu aplikasi komputer yang secara khusus membantu untuk menjalankan proses bisnisnya, baik dalam proses pembelian, penjualan, maupun pengelolaan stok barang. Selain itu aplikasi ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi untuk membantu dalam pengambilan keputusan seperti, penentuan *supplier* terbaik untuk melakukan pembelian berdasarkan *payment term* dan *delivery time*, penentuan barang yang layak untuk dinaikkan harga jualnya dengan analisis barang yang

banyak terjual tetapi sedikit pembeliannya, dan pengawasan terhadap stok barang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada bagian 1.1, dapat dirumuskan beberapa pokok permasalahan yang akan dianalisis serta dikaji, yaitu:

- 1) Bagaimana membangun aplikasi yang dapat mengelola data pembelian, penjualan dan stok barang di Mustika Sport?
- 2) Bagaimana membangun aplikasi yang dapat membantu proses pengambilan keputusan untuk memilih *supplier* terbaik dalam melakukan pembelian?
- 3) Bagaimana membangun aplikasi yang dapat membantu proses pengambilan keputusan untuk menaikkan harga jual?
- 4) Bagaimana membangun aplikasi yang dapat membantu proses pengawasan data stok barang?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, dapat diarahkan tujuan pembahasan adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat aplikasi yang dapat mengelola data pembelian, penjualan dan stok barang.
- 2) Menerapkan sistem pendukung keputusan dalam proses pembelian dengan memberikan rekomendasi *supplier* terbaik berdasarkan *payment term* dan *delivery time*.
- 3) Menerapkan sistem pendukung keputusan dalam proses penjualan dengan memberikan informasi berupa nama barang yang banyak terjual tetapi sedikit pembeliannya.
- 4) Membuat aplikasi yang memberikan peringatan untuk melakukan pembelian jika ada stok barang yang habis.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berdasarkan tujuan pembahasan yang telah dibuat, aspek-aspek yang akan menjadi tolak ukur dalam pembahasan adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi yang dihasilkan adalah aplikasi berbasis *web* dengan bahasa pemrograman PHP.
- 2) Aplikasi yang dihasilkan adalah aplikasi sistem pendukung keputusan dengan metode Fuzzy basis data model Tahani.
- 3) Aplikasi ini hanya akan diimplementasikan di Mustika Sport.
- 4) Aplikasi ini memiliki validasi pengguna untuk membatasi hak akses.
- 5) Aplikasi yang dibuat mencakup proses pembelian, penjualan dan pengelolaan stok barang.
- 6) Aplikasi ini memberikan beberapa *supplier* yang disarankan untuk melakukan pembelian.
- 7) Aplikasi ini memberikan informasi berupa nama barang yang disarankan untuk dinaikkan harga jualnya.
- 8) Aplikasi ini memberikan peringatan kepada pengguna jika ada stok barang perlu ditambah.

Perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah:

- 1) Sistem operasi Microsoft Windows XP.
- 2) Macromedia Dreamweaver 8.
- 3) Basis data MySQL dengan phpMyAdmin pada XAMPP.
- 4) Web server Apache dengan XAMPP.

Adapun spesifikasi minimal dari perangkat keras yang digunakan adalah sebagai berikut :

- 1) Prosesor Pentium 4 1.7 GHz.
- 2) Motherboard Standart 478.
- 3) RAM DDR2 1GB.
- 4) Harddisk 40 GB.
- 5) CD-ROM.
- 6) LAN card D-Link Ethernet 1 Port UTP, 32 bit.

- 7) *Keyboard.*
- 8) *Mouse.*
- 9) Monitor 14" Digital.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang diperoleh dibagi menjadi dua kategori. Sumber data primer berasal dari Mustika Sport tentang proses bisnisnya dan informasi yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi ini. Sedangkan sumber data sekunder meliputi buku penunjang, referensi, sumber informasi tertulis, dosen pembimbing, dan situs-situs di internet.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB I Pendahuluan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian laporan.

BAB II Kajian Teori membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan sistem dan yang digunakan untuk mendukung pembangunan sistem yang ada.

BAB III Analisis dan Rancangan Sistem membahas mengenai analisis proses bisnis, kebutuhan sistem, perancangan sistem, DFD, ERD, dan gambaran arsitektur sistem.

BAB IV Hasil Penelitian membahas mengenai perencanaan tahap implementasi, proses perkempangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *user interface design*.

BAB V Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian membahas mengenai pengujian sistem dan testing yang dilakukan.

BAB VI Simpulan dan Saran membahas mengenai kesimpulan dan kata-kata penutup dalam laporan tugas akhir.