

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ypk. Anugerah Harapan Bangsa merupakan sekolah yang memiliki sarana dan prasarana seperti sekolah pada umumnya, dibalik sebagai tempat untuk belajar sekolah juga memiliki penunjang untuk siswa melengkapi alat untuk belajar yaitu alat ATK siswa. Sekolah ini menjual berbagai jenis alat tulis yang digunakan siswa, misalnya buku tulis, pulpen, pensil, penghapus dan alat lainnya.

Berdasarkan observasi penjualan alat tulis ini masih menggunakan pencatatan dan perhitungan secara manual dalam sebuah kertas. Jika ada kesalahan data maka akan sulit untuk mencarinya karena hanya menggunakan catatan yang dimasukkan kedalam selemba kertas mapun buku kecil yang pastinya akan bermasalah jika ada data yang salah ataupun hilang. Untuk itu penulis memberikan kemudahan dengan sistem pengolahan data penjualan yang terkomputerisasi. Aplikasi penjualan barang ATK ini dapat menjadi solusi untuk pengolahan data penjualan serta dapat memberikan informasi lengkap tentang barang yang dijual dan ketersediaan barang yang cukup akurat serta meminimalkan kesalahan data.

Perancangan meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*. Implementasi menggunakan SQL sebagai pengolahan database.

Ketepatan dalam proses data merupakan hal yang sangat penting untuk keberlangsungan sekolah dan memenuhi permintaan pelanggan. Untuk itu, aplikasi penjualan barang berbasis *web* penulis menggunakan Admin untuk menjalankan sistem ini yang dimana metode yang digunakan menggunakan metode *Agile* yang mengutamakan fleksibilitas terhadap perubahan-perubahan yang terjadi selama pengembangan.

Metode *Agile* merupakan satu dari beberapa metode yang digunakan dalam pengembangan software. Metode *Agile* adalah jenis pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dan pengembang terhadap perubahan dalam bentuk apapun.

Muncul ide untuk membuat sistem informasi penjualan barang atk berbasiskan teknologi web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan bahasa database SQL. Dengan sistem ini, sekolah atau staf dapat mengelola pelaksanaan program seperti penjualan barang, penghitungan stok barang, penginputan barang masuk, penginputan barang keluar dan rekapan barang dengan cepat dan mudah. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Aplikasi Penjualan Barang ATK pada Sekolah Ypk. Anugerah Harapan Bangsa Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Agile.”**.

1.2. Ruang Lingkup

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul antara lain:

1. Penggunaan kertas dan buku agenda sebagai tempat pencatatan penjualan koperasi sekolah dinilai kurang maksimal.
2. Sistem laporan penjualan barang secara manual dan tidak terkomputerisasi dinilai kurang efisien.

1.2.2. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dibatasi pada perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan barang koperasi ATK Berbasis Web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database SQL yang mampu mengelola pelaksanaan aktivitas koperasi pada sekolah tersebut baik dalam penjualan barang, penghitungan stok barang, penginputan barang masuk, penginputan barang keluar dan rekapan barang . Adapun batasan masalah lain dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini digunakan untuk pelaksanaan penjualan barang ATK koperasi sekolah.

2. Sistem ini hanya membahas tentang penjualan barang yang dimana akan difungsikan untuk sekolah.
3. Sistem ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

1.2.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu persoalan yang memerlukan tanggapan dan pemecahan tentang apa yang menyebabkan terjadinya masalah serta pemecahan yang dihadapi. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah pembaharuan sistem informasi penjualan dari manual menjadi berbasis Web?
2. Bagaimana mengoptimalkan laporan inventory barang pada sekolah Ypk.Anugerah Harapan Bangsa?

1.3. Tujuan Dan Manfaat

1.3.1. Tujuan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, penulis melakukan penelitian di sekolah YPK. Anugerah Harapan Bangsa Yang ber alamat di Jl. A.M.D Lingkungan 22 Gg. Serasi Kel.Rengas Pulau Kec. Medan Marelan.

1. Menghasilkan perangkat lunak Sistem Penjualan Barang Koperasi Sekolah Berbasis Web.
2. Perlu adanya sistem informasi berbasis web yang mampu mengelola penjualan barang koperasi ATK.

1.3.2. Manfaat Penelitian

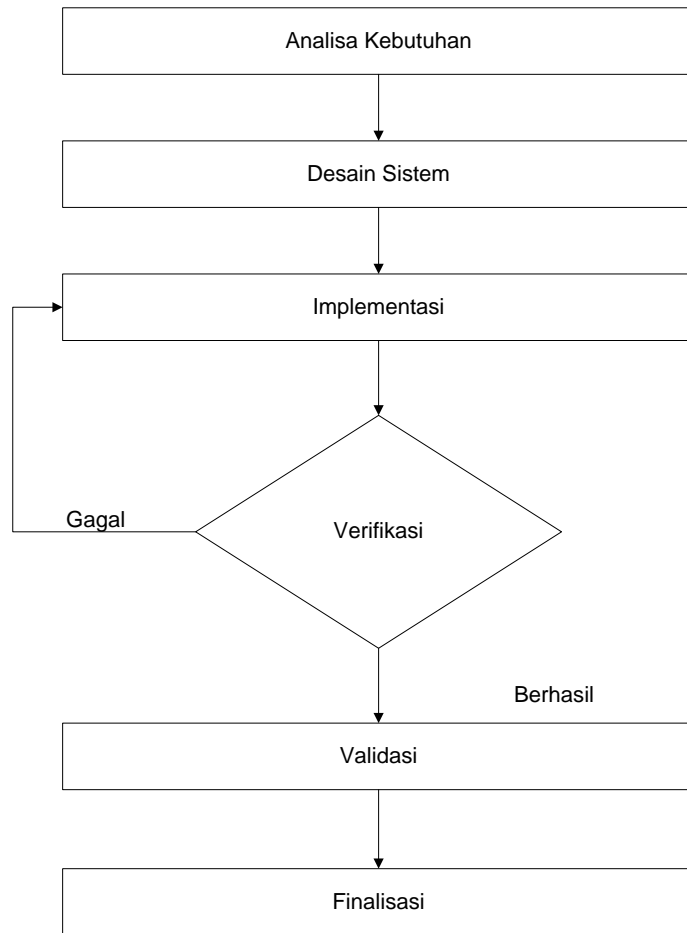
Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengganti Peran buku sebagai catatan penjualan yang dilakukan oleh staf koperasi.
2. Meminimalkan kesalahan data atau kehilangan data pada penjualan koperasi sekolah.
3. Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis mengenai inventory barang alat tulis kantor.

1.4. Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data, penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Observasi, yaitu melakukan pengamatan terhadap objek yang akan dibuat dengan malakukan percobaan-percobaan baik langsung maupun tidak langsung.
- b. Internet, yaitu penulis mencari data-data yang mendukung penulisan skripsi melalui internet. Dalam penulisan skripsi ini penulis mencari jurnal-jurnal yang dijadikan acuan melalui internet.



Gambar III.1. Diagram Metode Penelitian

Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis merupakan dasar atau pondasi dari perencanaan project dalam menentukan persiapan dengan cara observasi ke sekolah langsung, serta studi pustaka dari jurnal nasional maupun internasional agar pengembangan suatu media informasi dapat terlaksana dengan baik. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengumpulkan data yang sudah diklasifikasi sesuai kebutuhan.

2. Desain Sistem

Tahap ini merupakan perancangan sistem informasi atau desain proses bertahap yang memfokuskan pada empat bagian penting, yaitu: Struktur data, arsitektur sistem informasi, detail prosedur, dan karakteristik antar muka pemakai.

3. Implementasi

Semua element dari tahap desain dan aktivitas sistem disatukan sehingga terbentuk sebuah sistem yang saling terhubung dalam satu aplikasi berupa prototipe yang dapat dijalankan. Hasil dari desain dibuat sesuai dengan perancangan *interface*.

4. Verifikasi

Tahapan dimana sistem tersebut diuji coba dalam berbagai kondisi untuk mendapatkan hasil yang nantinya menjadi acuan bagaimana sistem yang berjalan apakah berjalan dengan baik atau sebaliknya tidak berjalan dengan baik.

5. Finalisasi

Tahap akhir ini dimana sistem yang sudah dibuat dapat dipakai setelah melalui beberapa tahapan serta sudah lulus uji.

I.5. Kontribusi Penelitian

Kontribusi yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu :

1. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sekolah.
2. Hasil dari penelitian ini sangat bermanfaat untuk sekolah dalam melakukan aktivitas penjualan barang koperasi.
3. Hasil penelitian ini sangat bermanfaat untuk penulis dan peneliti selanjutnya .
4. Penelitian ini dapat dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

I.6. Sistematika Penulisan

Langkah dan tahapan yang akan dibuat dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang digunakan, sistematika penulisan serta kontribusi hasil penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dibahas mengenai teori-teori yang mendukung pembahasan bab selanjutnya, aplikasi dan perangkat-perangkat yang mendukungnya.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini berisikan analisa permasalahan dan kebutuhan alat, serta pemodelan sistem secara fungsional.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Pad bab ini berisikan tentang tampilan, hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Menyajikan kesimpulan serta saran yang biasa digunakan sebagai dasar dalam pengembangan penelitian ini untuk kedepannya.