

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan dunia bisnis saat ini semakin ketat dan kompetitif, terutama persaingan antara perusahaan-perusahaan global. Hal ini menuntut wirausaha untuk selalu dapat menyajikan yang terbaik bagi konsumen di pasaran. Salah satu industri yang memiliki pengaruh besar di pasaran adalah industri kosmetik. Saat ini persaingan antar pasar industri perawatan pribadi dan kosmetik semakin kompetitif. Pembelian suatu produk tidak lagi semata-mata untuk memenuhi kebutuhan, tetapi karena untuk memenuhi keinginan. Strategi harus dilakukan oleh perusahaan kosmetik untuk tetap bertahan di pasar global seperti menciptakan nama merek pada produk mereka yang nantinya akan menjadi identitas produk tersebut di pasar global dan juga memberikan inovasi bagi produk mereka dari segi atribut-atribut produknya.

Persaingan antar pasar industri perawatan pribadi dan kosmetik semakin kompetitif. Hal ini terbukti dengan banyaknya jenis kosmetika produksi dalam negeri dan produksi luar negeri yang beredar di Indonesia. Membanjirnya produk kosmetik di pasaran mempengaruhi minat seseorang terhadap persediaan barang dan berdampak kepada pembelian ulang.

Adapun referensi yang di berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Penelitian Ani (2017) tentang penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Dengan Metode *Fast (Framework For The Applicatoins)*. Metode yang digunakan : *Fast (Framework For The Applicatoins)*, Proses yang dilakukan dalam penelitian pengumpulan data, tahap analisis menghasilkan untuk membantu Pengolahan data untuk keluar masuk barang lebih efektif dan efisien.

Penelitian Despita (2018) tentang peneitian Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Menggunakan Metode Fifo Pada PT.SHUKAKU JAMBI. Sampai saat ini sistem pengolahan data persediaan perusahaan tersebut masih menggunakan cara manual. Dimana data persediaan dicatat pada kartu stok. Lalu metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan metode fifo. Proses kinerja melalui aplikasi berbasis web dekstop yang dapat memudahkan dalam penyimpanan data dengan *database*, bertujuan menghasilkan sebuah *prototype* sistem informasi persediaan barang yang menyediakan layanan - layanan transaksi barang seperti *sales order*, *Receipt Claim*, *Deliver Claim*, *Convert* item, sehingga menghasilkan sistem informasi persediaan barang yang dapat diterapkan pada PT Shukaku.

Penelitian Margareta (2020) tentang penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Data Persediaan Barang Berbasis Dekstop Dengan Model *Waterfall*. Yaitu belum mempunyai sistem yang terkomputerisasi Selain itu pengolahan data persediaan yang masih manual. Metode yang digunakan metode *waterfall*. mampu menghasilkan informasi atau keluaran yang lebih tepat dan akurat guna membantu kelancaran pekerjaan.

Penelitian Hendra (2017) tentang penelitian Sistem Informasi Inventori Gudang Untuk Mengontrol Persediaan Barang Pada Gudang Studi Kasus : PT. Alaisys Sidoarjo. Yaitu sistem informasi tersebut yang masih bersifat semi otomatis proses semi otomatis tersebut dapat menyebabkan informasi yang dihasilkan kurang tepat karena faktor *human error* dan membutuhkan waktu yang lama. Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan metode *waterfall*. Proses kinerja melalui aplikasi ini memberikan kemudahan untuk para karyawan, karena aplikasi ini berbasis web dapat dilihat dimana pun, dan data yang diberikan selalu terbaru sehingga memudahkan mengambil keputusan untuk persediaan barang.

Penelitian Priskila (2018) tentang penelitian Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Perusahaan Katya Cipta Buana Sentosa Berbasis Web Dengan Metode *Extreme Programing*. Perusahaan ini masih menggunakan program Microsoft Excel dalam pencatatan persediaan barang seperti data barang masuk dan keluar, ketersediaan barang di gudang dan juga dalam penyajian laporan. Dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Extreme Programming*. Proses kinerja melalui aplikasi berbasis web menghasilkan sistem informasi persediaan barang ini dapat mempermudah perusahaan dalam mengelola data persediaan barang sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.

Penelitian Syafitri dan Misgianti (2017) tentang penelitian Membangun Sistem Informasi Persediaan Barang Dagang (Studi Kasus: CV. Sumber Sejahtera Bandar Lampung). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi masalah

pada sistem yang sedang berjalan, membuat rancangan dan program aplikasi pada CV. Sumber Sejahtera Bandar Lampung. Hasil penelitian ini adalah terwujudnya sistem informasi membangun persediaan barang dagang pada CV. Sumber Sejahtera Bandar Lampung. Sistem informasi ini dapat membantu pengguna dalam melakukan proses bisnis dan pengecekan barang, pada CV. Sumber Sejahtera Bandar Lampung, menghasilkan informasi yang akurat, dan dapat menghasilkan laporan persediaan penjualan secara jelas dan terperinci.

Penelitian Hakim, Sakuroh, dan Awaludin (2019) tentang penelitian Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada CV. Telaga Berkat. Dibutuhkan sistem persediaan barang berbasis web dengan beberapa *user* dengan memiliki hak akses yang berbeda-beda. yang nantinya sistem ini dapat membantu admin dalam mengelola data persediaan barang pada CV Telaga Berkat. Sistem ini akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *basisdatanya Mysql*. Metode analisis yang digunakan menggunakan *Object Oriented Analyse (OOA)*, metode pengembangan sistem menggunakan *System Development Life Cycle (SDLC)* yaitu dengan model *Waterfall*, metode pengujian sistem menggunakan *Blackbox System*.

Penelitian Setiyanto, Nurmaesah, dan Rahayu (2019) tentang penelitian Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections. Tujuan penelitian ini adalah membuat Sistem Informasi Persediaan Stok Barang, yang dapat mengelola barang masuk dan keluar, stok barang menggunakan metode *prototype* serta mengimplementasikan sistem informasi persediaan pada vahncollections. Pemodelan sistem menggunakan *Unified Modeling Language*

(UML), menggunakan aplikasi adobe *dreamweaver CS6*, *database MySQL* dan pengembangan metode *Prototype*. Hasil penelitian ini adalah sebuah sistem persediaan yang efektif dan efisien, sehingga proses pembelian produk ke *supplier* dapat lebih akurat, pencarian data lebih cepat, serta membantu pemilik usaha dalam proses pengambilan keputusan.

Penelitian Wicaksono dan Widodo (2020) tentang penelitian Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada CV. Patriot Kencana Medika Kudus. Sebuah sistem yang digunakan untuk meningkatkan kinerja dari sebuah organisasi. CV. Patriot Kencana Medika masih menggunakan metode menggunakan Aplikasi *Stand alone* atau bisa disebut berdiri sendiri dimana penyimpanan yang digunakan adalah internal sehingga dengan *system* lama ini belum dapat terhubung secara baik kepada direktur, perusahaan, dan *supplier* yang mendistribusikan dan mengupdate harga sewaktu-waktu. Selama ini untuk pengecekan barang kosong dilakukan *PreOrder* (PO), dan marketing dalam pemesanan dilakukan dengan cara manual *Whatsapp* (WA) sehingga tidak efektif. Mendapatkan data akurat menggunakan metode wawancara kepada para staff yang terlibat pada persediaan barang. Sistem ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP dan *database* yang digunakan MYSQL. Perancangan sistem informasi yang digunakan adalah *Flow of Document* (FOD) dan *Unified Modelling Language* (UML) yang diharapkan dapat menghasilkan rancangan sistem baru yang lebih baik dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Selain melakukan wawancara, literature-literatur dan penunjang lainnya

dibutuhkan. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah pengembangan sistem *System Development Life Cycle* (SDLC).

Penelitian Nasri, Hiswara, dan Kosasih (2022) tentang penelitian Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Dengan Analisa PIECES. Perusahaan ini membutuhkan suatu sistem persediaan barang berbasis web agar dapat membantu proses persediaan barang yang lebih baik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan, dengan teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan wawancara. Dari sistem yang berjalan dilakukan Analisa dengan menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efeciency, dan Services*). Tujuan penelitian ini untuk merancang sistem yang mampu menghasilkan informasi data persediaan barang yang akurat dan dapat memberikan data stok barang secara *real time*.

Kemampuan manusia sangatlah terbatas dalam menyelesaikan yang semakin rumit. Hal ini akan membantu pihak perusahaan dalam menganalisis informasi yang disajikan, sehingga memudahkan dalam pengambilan keputusan yang strategis bagi perusahaan. Hal inilah yang menjadi dasar penulis memilih judul. **“Sistem Informasi Persedian Barang Skincare MS GLOW Berbasis Web”**

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Adapun ruang lingkup permasalahan yang ada dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang ada dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tidak efisien dan tidak akuratnya dalam proses pencarian data persediaan barang, dan keterlambatan dalam pelaporan persediaan barang, sehingga sering terjadinya kesalahan dalam pelaporan persediaan barang
2. Sulitnya pihak MS GLOW dalam pembuatan laporan masuk barang karena proses pendataan masih manual atau masih menggunakan *excel*.
3. Penyimpanan data atau berkas laporan yang masih dalam bentuk format dokumen/*excel* biasa yang rentan terhadap kerusakan dan hilangnya data, sehingga hal ini sering kali menghambat pekerjaan.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang dibahas dalam penulisan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana sistem informasi persediaan barang yang berjalan pada MS GLOW?
2. Bagaimana cara mengatasi *human error* dalam laporan penjualan pada sistem informasi persediaan barang pada MS GLOW?
3. Bagaimana menerapkan sistem informasi persediaan barang pada MS GLOW agar pengguna mendapatkan pengetahuan yang optimal?

I.2.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan judul yang diangkat dalam penelitian ini, maka pembatasan masalah yang akan dibahas hanya meliputi :

1. Data yang menjadi inputnya adalah data penjualan pada MS GLOW tahun 2020.
2. Data yang menjadi outputnya adalah laporan persediaan barang pada MS GLOW tahun 2020.
3. Penelitian hanya berfokus pada pembuatan data persediaan barang dengan sistem informasi persediaan barang pada MS GLOW.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Dengan mengetahui rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah sistem berbasis web yang mempermudah pengguna mengakses, menyimpan, menambah pengetahuan tentang MS GLOW.
2. Untuk merancang sistem yang dapat meminimalisir terjadinya *human error* pada MS GLOW.
3. Menerapkan sistem informasi persediaan barang dalam teknologi berbasis web agar mempermudah pengguna mendapat informasi yang optimal.

I.3.2. Manfaat

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di deskripsikan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem ini memudahkan pihak toko barang masuk membagikan data persediaan barang pada MS GLOW.
2. Memudahkan bagi pihak toko untuk mengambil keputusan strategis seperti, pengurangan dan penambahan persediaan barang pada MS GLOW mengenai persediaan barang.
3. Memberikan informasi dan referensi kepada orang-orang yang membaca penelitian ini mengenai sistem informasi persediaan barang.

I.4. Metode Penelitian

I.4.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang lebih tepat dan akurat yang akan dimasukkan ke dalam sistem yang akan dibuat, maka digunakan beberapa metode pengumpulan data. Metode yang digunakan sebagai berikut:.

a. Pengamatan (*Observation*)

Data dikumpulkan langsung dengan cara melakukan pengamatan ini penulis diberi kesempatan untuk melakukan pengamatan secara langsung pada bagian pemilik MS GLOW guna mendapatkan data yang lengkap dan akurat.

b. Wawancara (*Interview*)

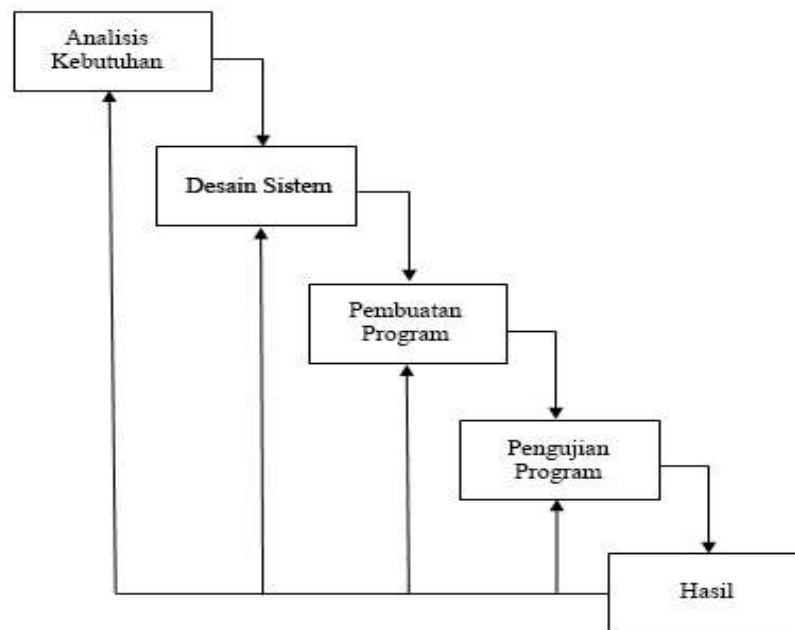
Pada metode ini, penulis melakukan wawancara langsung kepada narasumber dengan wawancara atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung kepada pemilik MS GLOW mengenai sistem informasi persediaan barang .

c. *Library Research* (Penelitian Perpustakaan), yaitu melakukan studi pustaka untuk data-data yang berhubungan dengan penelitian sebagai berikut.

1. Data Media Elektronik merupakan teknik pengumpulan informasi yang didapatkan melalui media elektronik seperti TV, radio, komputer dan sosial media.
2. Data Media *Non* Elektronik merupakan teknik pengumpulan data yang didapatkan melalui media non elektronik seperti majalah, koran brosur dan lain-lain.

I.4.2. Metode Perancang Sistem

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *waterfall* yang ditunjukkan pada gambar I.1



Gambar I.1. Diagram Perancangan Sistem Informasi Pesedian Barang MS GLOW

1. Analisa Kebutuhan

Dalam tahap ini, analisis kebutuhan dilakukan dengan kegiatan observasi dan wawancara, observasi yang dilakukan langsung di MS Glow terkait pengolahan data persediaan barang mengenai kegiatan permohonan surat riset mengenai penelitian, sedangkan untuk wawancara melakukan dengan wawancara terhadap pihak yang terlibat pengolahan data, tetapi pada penelitian ini hanya melakukan wawancara terhadap pihak MS Glow yang mengurus masalah data, dan persediaan barang.

2. Desain Sistem

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat kode program. Proses ini berfokus kepada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*,

Dokumen inilah yang akan digunakan untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya. Pada tahap ini dilakukan desain perangkat lunak menggunakan pemodelan *uml* yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. Adapun untuk pembuatan program menggunakan *PHP* dan *MySql*.

3. Pembuatan Program

Dalam membuat program, pemrograman adalah inti dari proses pembuatan program itu sendiri. Namun pemrograman bergantung dari persoalan, analisis sistem dan perencanaan yang telah dirancang untuk membangun program tersebut. Program yang dibangun pun harus sesuai dengan kebutuhan atau tujuan yang telah direncanakan.

Analisis yang digunakan untuk proses menganalisa kebutuhan apa yang diperlukan pada sistem yang baru pada gambaran sistem seperti apa yang akan dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan berdasarkan data dan informasi yang telah dikumpulkan. Adapun komponen-komponen untuk membangun sistem, seperti: spesifikasi *hardware*, *software tools*, *database* dan lain sebagainya yang berkaitan dengan kebutuhan sistem..

4. Pengujian Program

Pengujian program merupakan langkah yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi *eksternal* perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus.

5. Hasil

Pada tahapan ini peneliti telah menyelesaikan seluruh penelitian baik teori maupun web yaitu Sistem Informasi Persediaan Barang pada MS Glow.

1.5. Kontribusi Penelitian

Adapun kontribusi yang diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Penelitian Ani (2017) tentang penelitian “Rancangan Bangun Sistem Informasi Peresedian Barang Berbasis Web dengan Metode FAST (*Framework for the applications*) “ dengan metode fast (*Framework for the applications*) tahap analisis menghasilkan sistem informasi untuk membantu perusahaan menganalisis dalam perkembangan bisnis berdasrakan kondisi distribusi dan penjualan produk.

Penelitian Despita (2018) tantang penelitian “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Menggunakan Metode Fifo pada PT. SHUKAKU JAMBI” dibangun dengan menggunakan metode fifo yang berfungsi untuk *monitorng* persediaan barang menghasilkan dalam membuat keputusan yang strategis dalam bidang bahan persdian barang serta keterlambatan dalam laporan dalam penyajian informasi kini tidak rumit dan terlambat.

Penelitian Margareta (2020) dengan judul “Rancangan Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Dekstop dengan Metode *Wartellfal*”. Penelitian ini menghasilkan informasi atau keluaran yang lebih tepat dan akurat guna membantu kelencaran pekerjaan sehari-hari.

Kontribusi dari peneliti ini berupa rancangan Sistem Informasi Persediaan Barang *Skincare* MS Glow Berbasis Web menghasilkan sistem yang terkomputerisasi dimana teknologi yang digunakan yaitu teknologi berbasis web yang memudahkan petugas dalam melakukan persediaan barang, sistem ini lebih baik dari sistem sebelumnya dikarenakan sistem ini memiliki kelebihan dari segi kecepatan akses dan juga pengalaman user yang baik sehingga memudahkan setiap pengguna saat menggunakan sistem ini.

I.6. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini yang berjudul Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web penulis melakukan kegiatan yang bertempat Jl. Platina Raya No. 70, Titipapan Medan.

I.7. Sistematika Penulisan

Agar mudah dipahami, penelitian ini dibuat dalam suatu sistematika penulisan yang dapat dijadikan acuan mengenai keterkaitan antar bab yang ada dalam penelitian ini, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang latar belakang, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, keaslian penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang pengertian Sistem Informasi Persediaan Barang MS GLOW, program sosial, *Hypertext Preprocessor* (PHP), *Database*, dan *MySQL*.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang Analisis Masalah, Desain Sistem, Desain *Database* dan Desain *User Interface*.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang tampilan hasil implementasi sistem yang diusulkan, pembahasan hasil uji coba sistem, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini peneliti menguraikan tentang kesimpulan dan saran untuk meningkatkan kualitas dari aplikasi yang sudah dirancang.