

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi setiap saat akan mengalami perkembangan yang sangat cepat yang berdampak pada perubahan secara global. Dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang maka akan memberikan berbagai kemudahan bagi perusahaan atau organisasi dalam mengerjakan tugas – tugas nya, sehingga jika tidak mengikuti perkembangan maka akan tertinggal. Teknologi selalu dikaitkan dengan internet, menurut data Internetworldstats, 2021 pengguna internet di Indonesia saja mencapai 76.8 % atau 212,35 juta dengan estimasi total populasi sebanyak 276,3 juta jiwa. Internet sangat merekat di kehidupan masyarakat sekarang sehingga banyak yang memanfaatkan internet dan teknologi sebagai pembantu dalam melakukan pekerjaan, mulai dari berbisnis sampai membantu organisasi dalam melakukan pekerjaannya(A. Wibowo & Faqih, 2018). Pesatnya perkembangan teknologi membawa implikasi global. Akibatnya, perusahaan harus mampu mengikuti perkembangan industri baik di bidang teknologi informasi maupun manajemen. Kemajuan teknologi memudahkan bisnis dalam melakukan pekerjaannya. Selain perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan komputer di segala bidang merupakan suatu keharusan(Partono, 2020).

Teknologi baru dengan memanfaatkan internet menjadi titik strategis pada proses revolusi industri saat ini. Revolusi industri 4.0 merupakan integrasi pemanfaatan internet dengan lini produksi di dunia industri. Perubahan pun terjadi dalam dunia industri dewasa ini yang ditandai berubahnya iklim bisnis dan industri yang semakin kompetitif karena perkembangan teknologi informasi(B.S.Wibowo&Haryokusumo,2020). Industri 4.0 merupakan industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi cyber. Hal ini meliputi tren otomatisasi dan pertukaran data dalam teknologi bisnis yang mencakup beberapa bagian yaitu Internet of Things (IoT) komputasi awan dan komputasi kognitif (Wibowo & Haryokusumo, 2020).

Revolusi Industri 4.0 adalah tren proses produksi berbasis teknologi digital, menciptakan teknologi produksi modern yang dapat mengubah semua bidang kehidupan serta meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam jangka panjang (Poerwanto & Shambodo, 2020).

CV. Sumber Baja berdiri pada tahun 1990 yang beralamatkan di Jalan Sriwijaya Raya Rt.01 Rw.01 No.666 Kecamatan Kertapati Kelurahan Karya Jaya Palembang Sumatera Selatan. CV. Sumber Baja Palembang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang perdagangan barang-barang bekas yang memiliki kerjasama dengan lima perusahaan seperti, Besi yang dikirim ke PT. Citra Baru Steel Jakarta, Besi cor yang dikirim ke PT. Gunung Garuda Steel, Logam yang dikirim ke PT. Hualien Tangerang, Rongsok yang dikirim ke PT. Sanex Jakarta, dan Kaleng yang dikirim ke ABook Bogor.

CV. Sumber Baja melakukan pengepulan barang bekas untuk dikirim ke client, Sebelum barang dikirim, barang yang telah dimasukkan ke dalam mobil truck akan melakukan penimbangan terlebih dahulu, kemudian data barang tersebut ditulis oleh admin di buku dan dibuatkan surat jalan untuk melakukan pengiriman. Setelah barang dikirim sampai tujuan pihak client akan memberikan foto melalui WhatsApp bukti berat barang yang telah diterima. Pada proses ini pihak administrasi diminta untuk membuat laporan selisih barang dengan melakukan pengecekan pada buku dan bukti foto yang dikirim client untuk dibuatkan laporan apakah ada selisih barang dikirim, karena jika memiliki selisih barang pemilik perusahaan akan mengalami kerugian

CV. Sumber Baja Palembang belum mempunyai sistem informasi berbasis web dan belum menggunakan database sebagai media penyimpanan, dimana menurut bapak Darwis selaku pimpinan perusahaan, untuk sistem penjualan dan pengiriman barang masih ditulis menggunakan buku dan disimpan oleh admin sebagai bukti laporan. Sehingga proses administrasi data membutuhkan waktu yang lama, membuat kinerja admin kurang efektif, penyimpanan berkas atau dokumen semakin bertambah, menyulitkan pencarian data-data lama, dan sering terjadi kehilangan data bukti barang yang telah dikirim client melalui WhatsApp karena terlalu lama mencari data

dibuku atau sering terjadi lupa penulisan data barang yang dikirim karena pembukuan sering penuh dan menumpuk, sehingga dapat menyebabkan pemimpin perusahaan tidak dapat mengetahui barang dikirim terdapat selisih barang atau tidak.

Maka dari itu penulis memberikan solusi untuk Pemantauan Penjualan Barang Rongsokan berbasis web yang bertujuan untuk mempermudah pihak CV. Sumber Baja dalam menyimpan data baru baru ataupun lama agar tidak terjadi kehilangan data barang dan membantu melakukan proses pembuatan laporan pemantauan selisih barang. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Pemantauan Penjualan Barang Rongsokan Menggunakan Framework CI.4 Pada CV. Sumber Baja”.

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi untuk melacak penjualan yang tidak diinginkan pada CV. Sumber Baja Palembang agar bisa membantu proses pelaporan selisih barang, yang sistem sebelumnya membuat laporan harus mencari data dalam buku

1.3. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Bagi Penulis

Peneliti dapat mempelajari cara kerja CV. Sumber Baja Palembang sehingga peneliti dapat mengembangkan ide dalam desain sistem baru dengan menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama konferensi.

b) Bagi Akademik

Sebagai referensi bagi peneliti yang ingin membahas permasalahan yang sama. Sebagai arsip atau dokumen yang diharapkan bermanfaat untuk proses kegiatan perkuliahan mahasiswa nantinya.

c) Bagi Cv. Sumber Baja

Untuk mempermudah CV. Sumber Baja dalam melakukan proses

pembuatan laporan pemantauan selisih barang.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam proposal skripsi ini yaitu bagaimana Sistem Informasi Pemantauan Penjualan Barang Rongsokan yang mampu menyediakan laporan pemantauan selisih barang, dan pengecekan data data lama yang telah dikirim.

1.5. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terfokus pada judul, maka harus ditentukan ruang lingkupnya, sedangkan pembahasan dalam ruang lingkup masalah dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Sistem informasi pemantauan penjualan barang rongsokan meliputi data barang, data transaksi, data client, data karyawan dan, laporan penjualan, laporan pembelian dan laporan perbedaan komoditas.
- 2) Admin dan sopir bisa mengakses sistem informasi ini
- 3) Bahasa pemrograman menggunakan PHP, database MySQL dan *Framework codeigniter*

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dimulai dari bulan Januari sampai dengan Juli mencakup, kegiatan dalam Langkah-langkah penelitian hingga pelaksanaan penelitian.

1.6.2. Alat Dan Bahan

Pada Penelitian ini menggunakan alat dan bahan sebagai berikut:

- a. *Hardware* (Perangkat Keras), yang terdiri dari:
 1. *Laptop dengan processor Intel Core i5, 16GB RAM, dan VGA Nvidia Geforece Rtx 2050*
 2. *Smartphone*
 3. *Printer*
- b. *Software* (Perangkat Lunak), yang terdiri dari:

1. Sistem Operasi *Windows 10*
 2. *Browser Mozilla Firefox* digunakan sebagai web *browser* untuk menjalankan program.
 3. *Microsoft Office Word* digunakan untuk menulis dokumen penelitian.
 4. *Microsoft Visio* untuk membuat diagram.
 5. *Xampp* digunakan sebagai web *server* dalam pembuatan program.
 6. *Visual Studio Code* sebagai teks editor untuk membuat program.
- c. Bahan, yang terdiri dari:
1. Proses bisnis pendaftaran dan proses transaksi.
 2. Hasil dari observasi dan wawancara terhadap masyarakat dan situs marketplace penyedia jasa digital yang serupa.

1.6.3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk proses penelitian yang sedang berlangsung (Herdiansah et al., 2020). Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka, observasi, dan wawancara.

a. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah kegiatan memperoleh data berdasarkan referensi dan teori yang diperlukan untuk buku, jurnal, atau data tertulis tentang pokok penelitian. Ini merupakan penelitian tahap pertama untuk mencari referensi melalui artikel.

b. Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati secara langsung objek yang diamati. Pada penelitian ini dilakukan observasi langsung pada subjek penelitian untuk mengamati proses sistem kerja di CV. sumber baja.

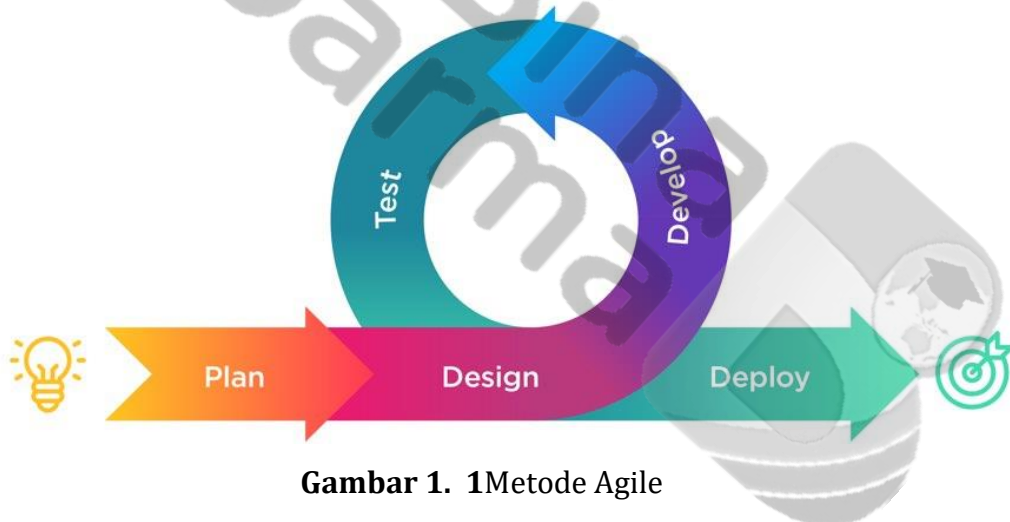
c. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara seorang peneliti dengan nara sumber untuk mendapatkan informasi. Pada tahap wawancara, diadakan

sesi tanya jawab dengan kontak terkait studi untuk mendapatkan informasi dan data yang lebih detail(Efendi, 2020).

1.6.4. Metode Perancangan Sistem

Agile adalah metode pengembangan sistem jangka pendek yang membutuhkan adaptasi cepat untuk mengikuti perkembangan. Metode Agile dalam penerapannya dapat memutuskan untuk memodifikasi perangkat lunak sesuai dengan syarat dan ketentuan penjualan yang sedang dipertimbangkan, dan hasil perangkat lunak dengan menggunakan metode Agile ini akan lebih fleksibel dan efisien. Software selalu menyesuaikan dengan perkembangan saat ini (Jelantik et al., 2021).



Gambar 1. 1Metode Agile

Pada metode *agile* terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan pada sebuah perangkat lunak atau aplikasi sistem, tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut :

a. *Plan*

Tahap pertama investigasi menggambarkan kebutuhan fungsional sistem terkait dengan masalah yang diidentifikasi(Safitri & Kartini, 2022). Atau objek pengamatan dari pengolahan data hingga pengolahan laporan. Pada tahap penelitian perpustakaan, kami mengumpulkan informasi dan data yang terkait dengan sistem melalui e-book dan artikel jurnal.

b. Design

Desain perangkat lunak adalah proses multi-langkah yang berfokus pada desain program perangkat lunak, termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan teknik pengkodean. Langkah ini menetralkan kebutuhan perangkat lunak dari langkah analisis kebutuhan hingga langkah representasi desain sehingga dapat diimplementasikan dalam program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dibuat selama fase ini juga harus didokumentasikan (Khumairah, 2019). Pada fase ini, penulis memvisualisasikan database dan mendesain antarmukanya.

c. Develop

Pada tahap ini, desain harus diterapkan atau diimplementasikan menjadi perangkat lunak. Pada tahap pengembangan, pengkodean program dilanjutkan dan sistem dibuat seperti pada tahap desain sebelumnya. Tahap desain harus diimplementasikan atau diimplementasikan dalam perangkat lunak. Pada tahap pengembangan ini dibuat program atau sistem yang sesuai dengan tahap sebelumnya yaitu perancangan. (Kamil, 2017).

d. Test

Pengujian adalah tahapan dimana suatu sistem atau program diuji dengan menggunakan metode black box (Dinur et al., 2020). Pada fase ini, sistem atau program yang diimplementasikan diuji dengan menggunakan metode black box. Apakah output sesuai dengan yang direncanakan. Jika terjadi kesalahan, itu dikirim kembali ke tahap pengembangan untuk meningkatkan sistem.

e. Deploy

Pada tahap ini, sistem dibuat dan tersedia untuk diproses oleh staf administrasi (Suci et al., 2021). Deployment merupakan tahap akhir dari tahap design, tahap pengecekan kualitas dari sistem yang dibangun. Jika sistem tidak memiliki kesalahan atau cacat, itu akan segera disajikan kepada pengguna dan mulai digunakan.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan, dapat diluraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan mencakup informasi latar belakang, rumusan masalah, definisi masalah, tujuan penelitian, manfaat mempelajari cara membuat sistem pemantauan penjualan Cv.Sumber baja Palembang.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Di BAB ini, berisi Tinjauan pustaka menjelaskan tentang teori pendukung dan hasil penelitian terdahulu.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan Analisa kebutuhan dalam pengembangan sistem serta rancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan hasil pengembangan sistem beserta penjelasan terkait penggunaan sistem dan fitur-fitur di dalamnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian terakhir yang berisi kesimpulan dan juga saran dari peneliti untuk pengembangan selanjutnya