

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam memasuki era globalisasi, manusia mengenal teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kegiatan bisnis sekalipun. Kemajuan teknologi terutama teknologi di bidang sistem informasi yang erat kaitannya dengan bisnis dan semua kegiatan-kegiatan di dalam perusahaan. Hal seperti ini tentu sudah disadari perusahaan mengingat teknologi informasi semakin berkembang pesat dan persaingan yang semakin ketat. Mengingat pentingnya teknologi sistem informasi dalam persaingan maka harus ada peningkatan dalam setiap kegiatan perusahaan, baik untuk mengambil keputusan maupun untuk pengolahan data.

Teknologi sistem informasi telah banyak digunakan oleh banyak perusahaan, mengingat teknologi informasi menciptakan aliran informasi yang sangat cepat, tepat dan akurat. Terutama pada perusahaan yang bergerak dibidang penjualan, teknologi sistem informasi sangat membantu dalam peng-*inputan data*, pencarian data yang lebih spesifik, pembuatan laporan dengan tepat waktu dan lebih akurat. Keterpengaruhannya teknologi sistem informasi pada perusahaan dibidang penjualan sangat jelas membantu kegiatan perusahaan.

Minimus Skateshop adalah sebuah perusahaan yang menjual perlengkapan *skateboard* yang beralamat di Jl. Tubagus Ismail Raya no. 18, Bandung Jawa Barat. Perusahaan ini sudah berjalan selama 4 tahun lebih, dan untuk setiap transaksi data pemesanan, data penjualan dan data stock barang Minimus Skateshop masih menggunakan catatan manual dan untuk menentukan stock barang di bulan selanjutnya Minimus Skateshop masih menentukan berdasarkan transaksi penjualan sebelumnya, dan belum bisa dengan pasti menentukan barang apa saja yang paling laku dan apa saja yang kurang laku dan belum menggunakan metode perhitungan apapun untuk menentukannya karena minat konsumen yang tidak menentu dan cenderung berubah-ubah tergantung kebutuhan.

Dalam setiap transaksinya, Minimus Skateshop hanya menggunakan buku catatan untuk mencatat setiap transaksi penjualan, pembelian atau bahkan penulisan data stock barang. Hal ini tentu menyulitkan Minimus Skateshop untuk mendapatkan data yang cepat dan tepat.

Dikhawatirkan banyak terjadinya "*human error*" karena kesalahan penulisan atau bahkan transaksi yang tidak tercatat serta stock barang yang menumpuk karena perusahaan juga tidak dapat memprediksikan re-stok barang apa saja yang kemungkinan banyak dicari di bulan selanjutnya karena perusahaan belum menerapkan metode perhitungan apapun.

Dari permasalahan di atas, perusahaan memerlukan sebuah sistem informasi yang dilengkapi dengan metode perhitungan yang dapat menangani masalah transaksi

penjualan, transaksi pembelian serta data stock barang yang dihadapi perusahaan agar memudahkan setiap transaksi bisnis perusahaan untuk kedepannya. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengimplementasikan algoritma *single moving average* pada sistem informasi yang akan dibangun pada perusahaan dengan judul **“IMPLEMENTASI ALGORITMA SINGLE MOVING AVERAGE PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN UNTUK MENENTUKAN STOCK BARANG DI MINIMUS SKATESHOP BANDUNG”**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, penulis dapat mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut ;

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang ada diatas maka dapat diidentifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Setiap transaksi penjualan, transaksi pembelian serta penulisan data stock barang masih ditulis didalam buku catatan.
2. Belum ada metode perhitungan untuk menentukan re-stok barang.
3. Terjadinya ketidak tepatan dalam pemilihan re-stok barang.

1.2.2 Rumusan Masalah

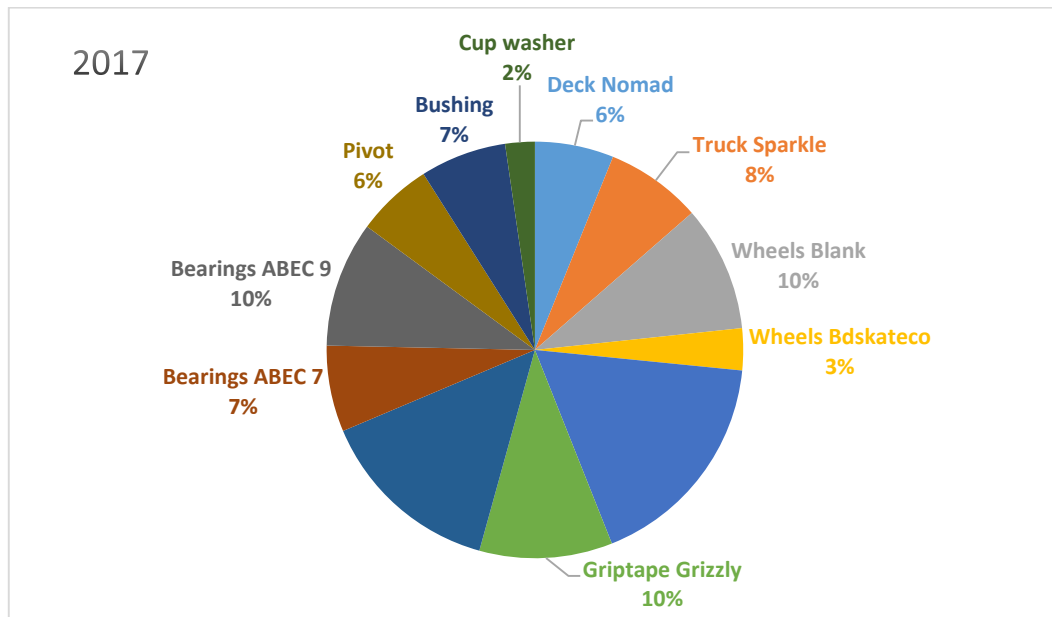
Dari identifikasi masalah yang telah didefinisikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana perancangan sistem informasi yang dilengkapi dengan algoritma *single moving average* pada Minimus Skateshop.

Bagaimana implementasi algoritma *single moving average* pada Minimus Skateshop.

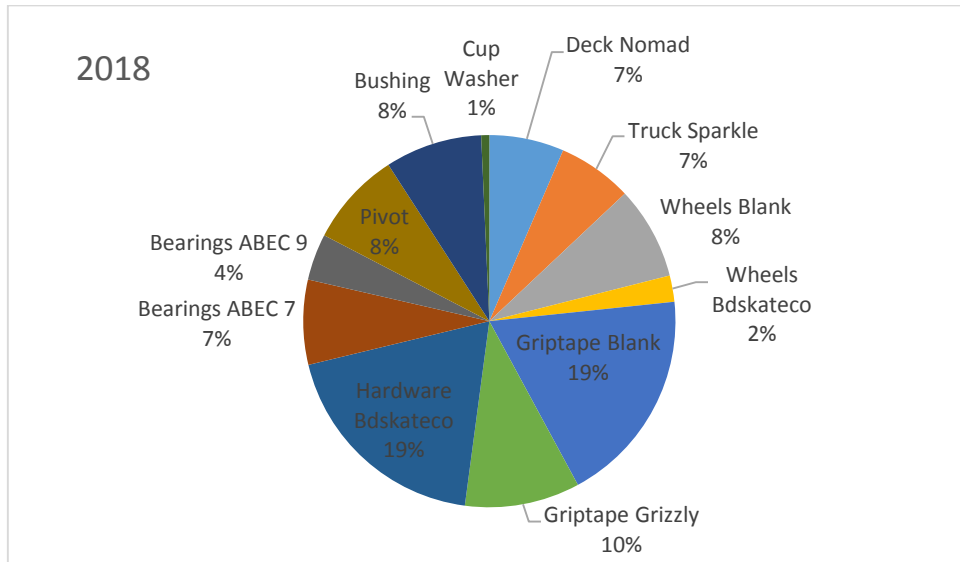
1.3 Data Penjualan

Berikut adalah data penjualan Minimus Skateshop Tahun 2017-2019



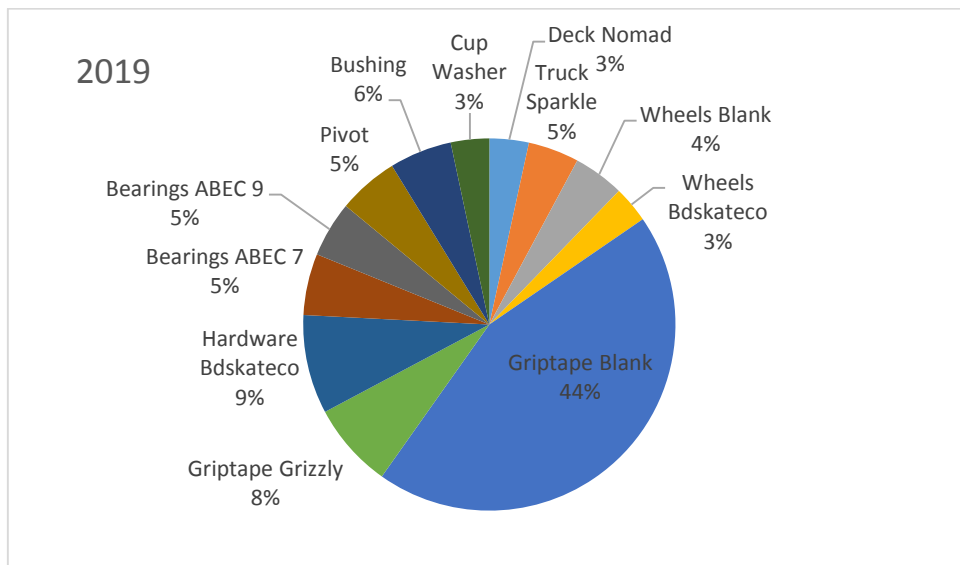
Gambar 1.1 Data Penjualan Minimus Skateshop 2017

Sumber : Data Penjualan Minimus Skateshop



Gambar 1.2 Data Penjualan Minimus Skateshop 2018

Sumber : Data Penjualan Minimus Skateshop



Gambar 1.3 Data Penjualan Minimus Skateshop 2019

Sumber : Data Penjualan Minimus Skateshop

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yang berkaitan dengan latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah tersebut, diantara lain :

1.4.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang ada pada Minimus Skateshop, penelitian implementasi algoritma *single moving average* bertujuan untuk memudahkan perusahaan dalam mengambil keputusan saat perencanaan re-stock barang agar lebih akurat dalam menentukan stok barang di bulan selanjutnya, untuk memudahkan setiap transaksi penjualan dan pembelian serta tidak ada lagi barang yang mengendap lama dan menyebabkan kerugian pada perusahaan.

1.4.2 Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Untuk merancang sistem informasi penjualan yang dilengkapi algoritma *single moving average* pada Minimus Skateshop.
2. Untuk menguji implementasi algoritma *single moving average* di Minimus Skateshop.
3. Untuk mengimplementasikan algoritma *single moving average* pada Minimus Skateshop.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat akademis, sebagai berikut :

1.5.1 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengembang ilmu

Diharapkan dijadikan referensi bagi yang membutuhkan dari hasil penelitian yang telah dibuat baik dari teorinya maupun dari teknisnya.

2. Bagi peneliti lain

Diharapkan menjadikan ilmu yang dibutuhkan kepada peneliti atau yang mengambil skripsi jika tujuan penelitiannya hampir sama dan dijadikan referensi.

3. Bagi penulis

Dari hasil penelitian ini penulis berharap mendapatkan wawasan baru, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada.

1.6 Batasan Masalah

Tujuan adanya batasan masalah agar penulis bias lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan, maka penulis membatasi masalah hanya kepada hal-hal dibawah ini :

1. Bag. Penjualan hanya dapat mengakses transaksi penjualan, membuat laporan penjualan.
2. Bagian gudang hanya dapat mengakses bagian stock barang, melakukan pembelian ke supplier dan membuatkan laporan pembelian.
3. Sebelum bagian gudang melakukan re-stok, harus ada persetujuan dari pimpinan terlebih dahulu berdasarkan jumlah re-stok rekomendasi dari perhitungan algoritma.
4. *Customer* tidak bisa memesan langsung menggunakan aplikasi.

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian yaitu Minimus Skateshop di Jl. Tubagus Ismail no. 18 Coblong 40134, Bandung Jawa Barat.

1.7.1 Waktu Penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu kurang lebih selama 4 bulan. Terhitung dari tanggal 15 April 2019 sampai dengan akhir Juli 2019.

Tabel 1.4 Jadwal Penelitian

| No. | Kegiatan | Tahun 2019 | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|--|------------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|
| | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | | Juli | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Mendengarkan Kebutuhan | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| | a. Wawancara | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| | b. Observasi | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Membangun dan Memperbaiki <i>Prototype</i> | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | a. Analisis Sistem | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | b. Desain Sistem | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 3. | Pengujian <i>Prototype</i> | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | a. Menguji <i>Prototype</i> | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | b. Hasil Uji <i>Prototype</i> | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ |

1.8 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian baik kegunaan praktis maupun kegunaan akademis, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian juga sistematika penulisan laporan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang penelitian sebelumnya penjelasan singkat konsep – konsep yang menjadi dasar pengetahuan yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi yang disesuaikan dengan permasalahan dan mendukung pengembangan sistem, seperti mendukung pengembangan sistem, meliputi konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, pengertian metode penelitian yang dipakai serta teori tentang alat untuk membangun *website*, seperti notepad++, mysql, javascript dll.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai perusahaan yang di teliti, membahas sejarah singkat, visi & misi, bagai mana struktur organisasi dan bagaimana proses yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas pengimplementasian sistem dengan menerapkan beberapa algoritma tertentu yang telah ditetapkan dan dirancang juga mengenai pengujian terhadap sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi pembahasan mengenai hal-hal yang dapat diambil sebagai kesimpulan dari penyusun dan saran-saran yang diharapkan bermanfaat untuk pengembangan sistem yang diusulkan.