BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Madgoat Store adalah sebuah perusahaan yang bekerja dibidang *fashion*. Perusahaan yang sedang berkembang ini adalah milik perseorangan, bukan milik dari sebuah lembaga atau sebuah kelompok. Didirikan pada tahun 2009 di Cimahi. Target yang ingin dicapai perusahaan ini berupa kepuasan terhadap rekan kerja dan konsumen secara langsung. Dengan kepercayaan penuh terhadap perusahaan ini diharapkan juga perusahaan yang sedang berkembang ini dapat memperluas kerjasama dengan rekan kerja yang lebih luas.

Dalam proses perkembangannya perusahaan ini masih memiliki beberapa masalah, diantaranya komunikasi antara satu bagian ke bagian lain tidak berjalan dengan baik. Hal ini berdampak kepada proses pendataan, baik dari data bahan mentah sampai data pendistribusian yang mengakibatkan penundaan atau bahkan pemberhentian proses produksi atau pendistribusian. Banyaknya *outlet* dan jenis barang membuat proses distribusi menjadi tidak efektif karena perhitungan jumlah distribusi masih dilakukan secara manual, juga dengan adanya perbedaaan distribusi pada *event* tertentu membuat proses distribusi menjadi terkendala atau bahkan terjadi penundaan distribusi. Perbedaan distribusi ini dilihat dari *history* penjualan di *outlet*.

Ketersediaan barang (stok) akan sangat berpengaruh kepada perusahaan yang sedang mencari rekan kerja yang lebih luas lagi, untuk mencegah pesanan yang mendadak. Menentukan nilai ekonomis dari pesanan bahan merupakan hal yang dibutuhkan oleh perusahaan yang sedang berkembang ini untuk menekan angka pengeluaran apabila terjadi *over budget*, ini akan berpengaruh terhadap laba yang didapatkan dari hasil penjualan. Dokumentasi laporan di perusahaan ini masih dibuat secara manual, sehingga akan ada kesulitan dalam pencarian dan penyusunan laporannya. Kepuasan pelanggan menjadi hal utama yang harus diperhatikan, salah satunya dengan cara membuat produk tepat waktu dan mendistribusikannya secara tepat waktu.

Madgoat Store dalam hal ini ingin segera menyelesaikan satu per satu kendala yang mereka hadapi dengan sebuah “Pembangunan Aplikasi Penyediaan, Pendistribusian dan Penjualan barang di Madgoat Store“ yang berfokus kepada pengendalian penyediaan, pendistribusian dan penjualan barang agar kepuasan pelanggan terpenuhi dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka didapat bagaimana cara membangun aplikasi penyediaan, pendistribusian dan penjualan di Madgoat Store ?.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangunan aplikasi penyediaan, pendistribusian dan penjualan barang di Madgoat Store.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi tentang ketersedian bahan mentah, barang produksi, pendistribusian dan penjualan.
2. Menekan angka *over budget* pada proses produksi.
3. Menghasilkan nilai perencanaan pembelian bahan mentah dengan akurat.
4. Membuat laporan yang dengan mudah dibuat dan mudah dicari sehingga perusahaan tersebut lebih memiliki dokumentasi laporan dengan benar.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini dapat mengolah data petugas, data bahan mentah, data produksi, data pendistribusian dan data penjualan.
2. Menggunakan metode EOQ (*Economic Order Quantity*) untuk menghitung nilai ekonomis pemesanan bahan mentah.
3. Menggunakan metode SS (*Safety Stock*) untuk menghitung stok barang produksi yang harus disediakan oleh Madgoat Store.
4. Model analisis yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah

pemodelan yang meliputi *use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, use case scenario*.

5. Aplikasi ini dapat memberikan informasi dalam bentuk laporan-laporan tentang penyediaan, pendistribusian dan penjualan barang secara terperinci.
6. Proses distribusi hanya dilakukan di kota Bandung dan Cimahi.
7. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan JAVA dan MYSQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi penyediaan, pendistribusian dan penjualan barang adalah dengan metode deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan berdasarkan data yang sebenarnya dengan membandingkan teori kemudian mengambil keputusan. Sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan cara sebagai berikut:

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah cara mengumpulkan data dengan cara melakukan penelitian langsung dengan objek penelitian. Studi lapangan meliputi kegiatan wawancara dan observasi.

1) Wawancara

Wawancara adalah tahap pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait.

2) Observasi

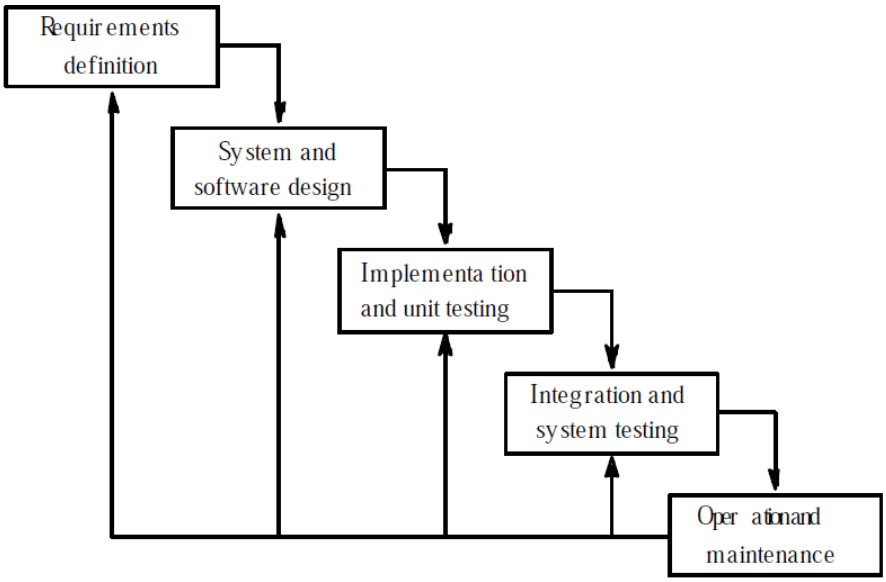
Observasi adalah tahap pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap sistem yang sedang berjalan.

b. Studi Pustaka

Dengan mencari dan mempelajari bermacam – macam literatur yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini.

2. Tahap Pembangunan Perangkat Lunak

Adapun metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan mengadopsi model *Waterfall*. Model ini model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software [12]. Proses-proses yang terdapat dalam model *Waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut :



Gambar 1.1 Metode *Waterfall* [12]

Adapun penjelasan dari gambar 1 mengenai tahap-tahap pembangunan perangkat lunak yang digunakan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. *Requirements analysis and definition*

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

2. *System and software design*

   Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. *Implementation and unit testing*

   Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

4. *Integration and system testing*

   Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

5. *Operation and maintenance*

   Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir yang akan dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi pembahasan masalah umum yang menguraikan latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan tugas akhir ini.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Berisi pembahasan mengenai Madgoat Store, yang meliputi sejarah, visi dan misi, dan hal-hal lain yang menjelaskan tentang perusahaan ini. Serta menjelaskan tentang landasan teori yang mendukung atau memenuhi kebutuhan dalam pembangunan aplikasi penyediaan, pendistribusian dan penjualan barang.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dalam membagun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai

dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Berisi tentang batasan implementasi, spesifikasi hardware, spesifikasi software serta tahapan-tahapan implementasi antarmuka hasil rancangan yang telah dibuat.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi mengenai kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dan saran-saran mengenai pengembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.