

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pada era digitalisasi ini, banyak UMKM yang telah memulai bisnis di *marketplace*. Terlebih lagi dengan adanya pandemi COVID-19, yang mendorong masyarakat dalam memulai UMKM menggunakan media *online*. UMKM merupakan usaha mikro, kecil, dan menengah yang masih dalam tahap perkembangan, tentunya usaha kecil dapat dimulai dengan hal yang paling sederhana. Seperti melakukan pencatatan pembelian, penjualan maupun persediaan secara manual. Namun, hal tersebut dapat mempengaruhi kinerja dan waktu yang dipakai lebih banyak. Sehubungan dengan penjualan yang perlahan meningkat dan jumlah pembelian serta *stock* barang yang semakin besar, tingkat kemunculan *human error* semakin tinggi terutama pada pembelian, penjualan dan persediaan yang dilakukan secara manual membuat UMKM tidak dapat melakukan kegiatan jual beli dengan efektif. Salah satu UMKM yang menghadapi masalah tersebut yaitu UMKM Kotak In.

Kotak In merupakan UMKM yang menjual kotak kado dan hiasan kotak kado yang saat ini berbisnis melalui *marketplace* Tokopedia dan Shopee. Kotak In menjual produk yang diambil dari *supplier*, dan biasanya pembelian stok dilakukan melalui WhatsApp dan melalui *marketplace*. Seiring berjalannya waktu, peningkatan jumlah pelanggan yang bertambah membuat penjualan tidak tercatat dengan baik dan mempengaruhi pembelian *stock* dan penjualan yang ikut tidak teratur. Kotak In dihadapkan pada kesulitan dalam menyinkron persediaan, pembelian dan penjualan dikarenakan *channel* penjualan yang beragam. Persediaan yang tidak terintegrasi dapat menyebabkan kerugian pada toko, dan proses transaksi menjadi terhambat. Ketika pembeli membeli produk yang sama pada *channel* yang berbeda, terdapat kemungkinan persediaan yang tidak sesuai dengan stok yang ada, sehingga dapat memperlambat proses pengiriman dan menurunkan performa toko. Berdasarkan pada pernyataan tersebut, toko ingin memanfaatkan sistem informasi dalam bisnisnya sebagai sumber untuk mengontrol penjualan, pembelian serta persediaan yang sebenarnya. Selain pembuatan sistem

informasi berbasis *website*, pembuatan *e-commerce* pada toko diharapkan dapat dimanfaatkan untuk membantu menjangkau lebih banyak calon pelanggan, juga untuk menunjukkan *brand* Kotak In yang lebih baik.

Pemanfaatan sistem informasi juga dibutuhkan untuk mempermudah pekerjaan agar lebih efektif dan efisien pada Kotak In serta untuk mencapai tujuan secara maksimal. Pendataan pembelian, penjualan, dan persediaan merupakan bagian penting yang perlu diperhatikan dalam UMKM untuk melancarkan kegiatan jual beli pada Kotak In.

Berdasarkan Latar Belakang diatas, penulis ingin melakukan peningkatan keefektifan dan keefisienan kinerja pada UMKM Kotak In menggunakan aplikasi berbasis *website* dalam bentuk tugas akhir dengan mengangkat judul **“Pengembangan Sistem Informasi Pembelian, Penjualan dan Persediaan Berbasis Web pada UMKM Kotak In”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Sulit menyusun laporan setiap bulan
2. Tidak adanya arsip data dan dokumen yang tertata dengan teratur
3. Sulit mengetahui jumlah persediaan barang yang tersedia.

## 1.3 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Admin: Sistem dapat mengelola transaksi penjualan *website*, permintaan retur dari pelanggan, meng-*input* data penjualan *marketplace*, mengelola data pembelian, mengelola produk, penyesuaian persediaan, melihat laporan penjualan, pembelian, mengelola *FAQ* dan *Banner website*.
2. Bagi *Member*: Sistem dapat menampilkan halaman depan *website*, memiliki fitur *login*, melihat *detail* produk, keranjang (*cart*), konfirmasi pembayaran, melakukan *checkout* pemesanan, menampilkan detail pesanan, *change password*, *update*

*profile*, melihat *FAQ*, melakukan permintaan retur, mengisi E-wallet, melihat notifikasi.

3. Bagi *Non-Member*: Sistem dapat menampilkan halaman depan *website*, memiliki fitur untuk daftar *member*, melihat *FAQ*, melihat *detail* produk.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk mengembangkan suatu aplikasi berbasis *website* yang dapat membantu pencatatan pembelian, penjualan dan persediaan yang lebih teratur serta membantu toko meningkatkan *brand* toko dengan membangun *e-commerce* pada UMKM Kotak In. Dengan dikembangkan sistem informasi ini, penulis memiliki harapan untuk membantu keberlangsungan proses jual beli UMKM Kotak In yang efektif dan efisien.

Adapun Manfaat dari tugas akhir ini adalah:

1. Dapat membantu pencatatan data pembelian, penjualan dan persediaan toko.
2. Dapat memudahkan dalam peninjauan pembelian dan penjualan.
3. Dapat memantau penjualan dari seluruh *channel* penjualan toko.
4. Dapat mengintegrasikan persediaan toko.
5. Dapat mengarsip data penjualan, pembelian dan persediaan toko.

#### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam tugas akhir ini yaitu menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan

Pada tahap pertama ini, dilakukan identifikasi masalah, peluang dan tujuan yang ingin dicapai dan melihat apa yang dibutuhkan oleh penjual. Tahap ini penting dalam keberhasilan pencapaian tujuan agar tidak menghabiskan banyak waktu untuk hal yang bukan menjadi masalah utama. Pemanfaatan sistem informasi juga dapat meningkatkan peluang bisnis untuk mendapatkan keunggulan kompetitif atau

menetapkan standar bisnis. Tahap ini mengidentifikasi apa yang dibutuhkan dalam suatu bisnis kemudian mencari masalah utama, peluang dan tujuannya.

2. Menentukan syarat-syarat informasi

Tahap ini merupakan tahap untuk memahami bagaimana pengguna berinteraksi dalam konteks kerja saat ini dengan menggunakan metode interaktif. Pada tahap ini penulis menggunakan metode wawancara.

3. Menganalisis kebutuhan sistem

Tahap Analisa merupakan tahap untuk menganalisa kebutuhan sistem untuk menyelesaikan masalah. Alat dan teknik yang digunakan untuk memetakan *input*, proses, dan *output* dari fungsi bisnis, atau diagram aktivitas untuk menunjukkan urutan kejadian, menggambarkan sistem dalam bentuk grafik yang terstruktur dengan menggunakan *data flow diagram* (DFD) dan *Use case diagram*, dan perumusan kamus data yang akan digunakan pada perancangan tabel *database*.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan

Di tahap ini, perancangan tampilan antarmuka (*interface*) dilakukan dengan menggunakan informasi yang terkumpul dari tahap-tahap sebelumnya. Desain antarmuka dirancang dengan bantuan pengguna untuk memastikan hasil desain antarmuka sesuai dengan yang dibutuhkan. Pada tahap ini, penulis akan merancang *prototype* sementara yang mencakup perancangan *interface*, *input*, *output* dari sisi admin dan *user* menggunakan aplikasi Figma, serta merancang tabel *database* dan normalisasi.

5. Mengembangkan dan mendokumentasikan perangkat lunak (*software*)

Tahap ini merupakan tahap untuk mengembangkan apa yang dibutuhkan *software* dan dokumentasi cara menggunakan *software* dan apa yang harus dilakukan jika terjadi masalah pada *software*. Pengembang menggunakan *Visual Studio Code* untuk merancang *interface* dengan bahasa pemrograman JavaScript dan *framework* React yang dikoneksikan ke *database* menggunakan MySQL. Pengujian dilakukan secara *localhost* dengan menggunakan *web browser* Google Chrome.