

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia bisnis perdagangan, perusahaan harus senantiasa mencari cara agar penjualan selalu mengalami peningkatan. Peningkatan penjualan akan berdampak pada peningkatan pendapatan perusahaan yang bertujuan untuk pencapaian laba yang diharapkan perusahaan dan berguna dalam perkembangan sebuah perusahaan. Faktor yang mempengaruhi peningkatan pada penjualan adalah ketersediaan barang. Esha 2 Cell yang bergerak dalam bidang penjualan smartphone, dalam kegiatan bisnisnya Esha Cell 2 masih melakukan pengolahan data barang secara manual di buku seperti mencatat barang masuk dan keluar, setelah dicatat secara manual di buku, data tersebut di inputkan dalam Microsoft Excel pada saat melakukan closing harian untuk dibuatkan laporan pada setiap bulannya. Karena masih menggunakan pencatat manual dan Microsoft Excel dalam pengolahan data saat barang masuk dan keluar maka sering terjadi kesalahan input data yang berulang, dan persediaan barang tidak tercatat secara realtime. Hal ini, membuat informasi tentang stok atau persediaan barang belum efisien.

Setiap perusahaan membutuhkan penggunaan teknologi yang tepat sasaran dan perencanaan sistem informasi yang matang, menyeluruh dan total aksi di segala bagian kerja, didukung dengan sumber daya manusia yang mampu mengaplikasikan teknologi tersebut secara kontinuitas, update dan berdasarkan asas kerja efektif dan efisiensi yang mencakup; waktu, biaya, tenaga, kecepatan dan kesederhanaan proses, kejelasan data dan informasi yang dihasilkan, dan

segala faktor lain yang keterkaitan (Soipah, 2017).

Oleh karena itu solusi terbaik untuk mengatasi kekurangan yang sering terjadi sebelumnya, penulis akan membangun sebuah sistem *inventory* persediaan barang untuk memonitoring proses masuk dan keluarnya stok barang serta persediaan barang di Esha Cell. Perancangan sistem ini akan berbasis web dan menggunakan metode *Extreme Programming*.

Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah sistem informasi persediaan (stok) barang berbasis web menggunakan metode *Extreme Programming*(XP) untuk mengatasi permasalahan pengelolaan persediaan barang yang ada di toko. Dalam melakukan perancangan sistem informasi *inventory*, akan diterapkan metode pengembangan perangkat lunak *Extreme Programming*. Metode *Extreme Programming* (XP) dipilih karena pembangunan sistem yang lebih cepat dan sangat fleksibel dengan perubahan yang terjadi pada proses pembangunan perangkat lunak. Artinya selama pembangunan sistem berjalan klien diberikan kesempatan untuk menambahkan atau merubah proses bisnis, sehingga perangkat lunak yang dikembangkan dapat berhasil dan sesuai dengan keinginan pengguna. *Extreme Programming* (XP) merupakan salah satu dari sekian banyaknya metodologi dalam rekayasa perangkat lunak dan juga merupakan bagian dari metodologi pengembangan perangkat lunak agile. Levi (2013) menyatakan *Extreme Programming* adalah sebuah disiplin dari pengembangan perangkat lunak yang didasari pada nilai kesederhanaan (*simplicity*), komunikasi (*communication*), umpan balik (*feedback*), dan keberanian (*courage*)“. Sedangkan Al-Kahfi (2015) mengemukakan secara umum *Extreme Programming* (XP) dapat dijabarkan sebagai sebuah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang

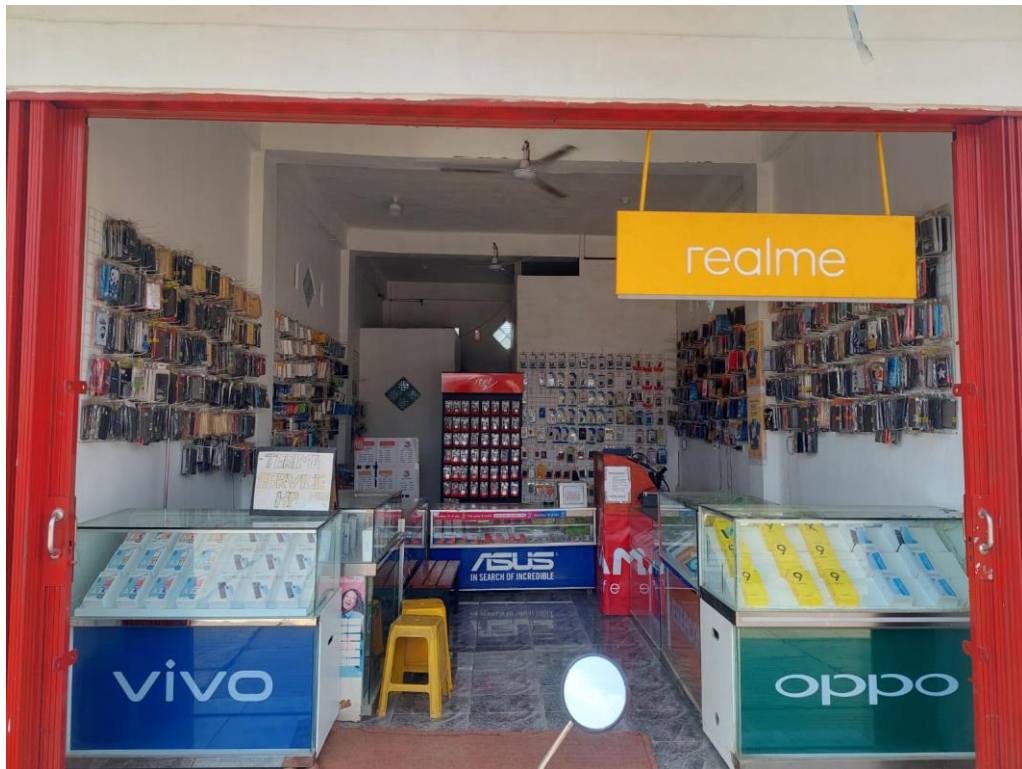
mencoba meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dari sebuah proyek pengembangan perangkat lunak dengan mengkombinasikan berbagai ide simpel/ sederhana tanpa mengurangi kualitas software yang akan dibangun.

Extreme Programming (XP) merupakan sebuah proses rekayasa perangkat lunak yang cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium serta metode ini juga sesuai jika tim dihadapkan dengan requirement yang tidak jelas maupun terjadi perubahan-perubahan requirement yang sangat cepat (Supriyatna, 2018).

Metode *Extreme Programming* ini dipilih karena pembangunan sistem yang lebih cepat dan sangat fleksibel dengan perubahan yang terjadi pada proses pembangunan perangkat lunak. Artinya selama pembangunan sistem berjalan klien diberikan kesempatan untuk menambahkan atau merubah proses bisnis, sehingga perangkat lunak yang dikembangkan dapat berhasil dan sesuai dengan keinginan pengguna (Priskila, 2018).

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis bertujuan untuk membuat sistem *inventory* persediaan barang untuk mempermudah pemilik *Esha Cell* dalam melakukan monitoring persediaan barang.

Maka dengan ini, penulis mengangkat sebuah judul “**Aplikasi *Inventory* Barang Berbasis Web Menggunakan Metode *Extreme Programming* (Studi Kasus : *Esha 2 Cell*)**” sebagai sarana monitoring persediaan barang pada *Esha 2 Cell*.



Gambar 1.1 Outlet Esha 2 Cell

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan penelitan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang sebuah sistem *inventory* berbasis web dengan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) sebagai media informasi untuk memudahkan monitoring persediaan barang di *Esha 2 Cell*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penulisan ini adalah :

1. Sistem ini dibangun dan dirancang meliputi data barang masuk, barang keluar, serta laporan persediaan barang.
2. Sistem *inventory* yang dibangun berbasis online sehingga semua kegiatan proses *inventory* bisa di lihat oleh manajemen secara online.
3. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini

menggunakan metode *Extreme Programming* dan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penulisan ini adalah untuk merancang dan membangun sistem *inventory* barang yang sesuai dengan permasalahan pada kegiatan *inventory* pada Esha 2 Cell dengan menggunakan metode *Extreme Programming* dan PHP sebagai bahasa pemrograman. Sistem *inventory* ini dibangun untuk mempermudah admin dan bagian gudang dalam mengelola dan mendata barang yang masuk, barang keluar, barang retur dan laporan persediaan barang.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memudahkan proses pengecekan barang masuk, barang keluar dan stok barang yang tersedia di Esha 2 Cell.
2. Memberikan laporan barang masuk, barang keluar, dan persediaan barang yang dapat dilihat secara online dan realtime.