

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara agraris yang berarti negara yang mengandalkan sektor pertanian baik sebagai sumber mata pencaharian maupun sebagai penopang pembangunan. Sektor pertanian merupakan sektor yang mempunyai perananan penting dalam pembangunan perekonomian nasional [1]. Pertanian merupakan salah satu sektor yang sangat dominan dalam pendapatan masyarakat di Indonesia. Sektor pertanian meliputi subsektor yaitu tanaman bahan makanan, hortikultura, dan kehutanan.

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) memegang peranan yang sangat besar dalam memajukan perekonomian Indonesia. Selain sebagai salah satu alternatif lapangan kerja baru. UMKM juga berperan dalam mendorong laju pertumbuhan ekonomi. Saat ini, UMKM telah berkontribusi besar pada pendapatan daerah maupun pendapatan Negara Indonesia [2]. UMKM merupakan suatu bentuk usaha kecil masyarakat yang pendirinya berdasarkan inisiatif seseorang. Namun dalam menjalankan usaha tersebut belum semua UMKM memanfaatkan teknologi secara menyeluruh. Hal ini berdasarkan wawancara pada salah satu UMKM yaitu PI-Mart. PI-Mart adalah toko pertanian yang menjual berbagai jenis pupuk. PI-Mart masih manual dalam proses pengadaan barang dan belum menggunakan teknologi komputer dalam proses pencatatan pengadaan barang sehingga terjadi duplikasi data dan pencatatan pengadaan barang belum akurat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dibuat aplikasi yang dapat menangani pengadaan barang berbasis teknologi yang berjudul *APLIKASI POINT OF SALES "AGRICULTURE" RETAIL MODUL PENGADAAN BARANG*. Aplikasi tersebut diharapkan dapat memudahkan pengadaan barang yang dilakukan UMKM PI-Mart dan beberapa UMKM lainnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka terdapat beberapa rumusan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana melakukan pemesanan barang ke *supplier* dengan berbasis kompute?
2. Bagaimana melakukan pendataan pengadaan barang dari *supplier* berbasis komputer?
3. Bagaimana membuat laporan pengadaan barang berbasis komputer?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi yang dapat:

1. Memfasilitasi proses pemesanan barang ke *supplier* berdasarkan permintaan dari bagian persediaan.
2. Memfasilitasi pendataan pengadaan barang dari *supplier* yang dapat disimpan di database.
3. Membuat laporan pengadaan barang yang berbasis komputer.

## 1.4 Batasan Masalah

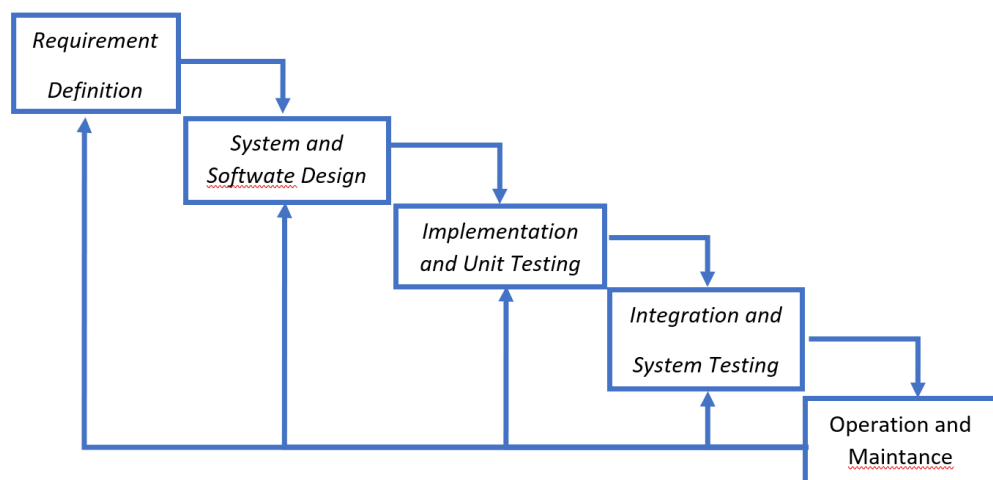
Agar pembahasan dalam proyek akhir ini tidak melebar, maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Aplikasi *website* ini berfokus pada proses pengadaan barang berupa benih dan pupuk.
2. Aplikasi *website* ini tidak terintegrasi dengan bagian *supplier*.
3. Modul pengadaan barang tidak membahas barang yang dikirim tidak sesuai dengan jumlah permintaan.

## 1.5 Model Pengerjaan

Metode pengerjaan dari aplikasi ini menggunakan metode *waterfall*. Model air terjun atau yang sering disebut model *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik

(*Classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan definisi kebutuhan (*requirement definition*), desain system (*system and software design*), implementasi dan pengkodean (*implementation and unit testing*), testing (*integration and system testing*) dan perbaikan (*operation and maintance*). Tahap-tahap dalam waterfall tersebut adalah sebagai berikut :



**Gambar 1. 1 Tahapan Metode Waterfall [3].**

1. *Requirement Analysis.*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data secara lengkap dengan melakukan wawancara kepada pihak UMKM. Kemudian menganalisis dan mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh system yang sedang di bangun.

2. *System Design.*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain dan perancangan sesuai dengan kebutuhan system yang telah dikumpulkan secara lengkap.

3. *Implementation.*

Pada tahap ini dilakukan penerjemahan desain yang telah dibuat sebelumnya dan dibuat kedalam kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan.

4. *Integration & Testing.*

Pada tahap ini dilakukan pengujian program dengan cara menjalankan aplikasi yang telah dibangun sesuai kebutuhan dan melakukan pengecekan untuk mengetahui setiap kegagalan dan kesalahan saat menjalankan aplikasi.

5. Operation & Maintenance.

Tahap akhir yaitu aplikasi yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan agar memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan saat pembuatan aplikasi.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal Pengerjaan Aplikasi ini adalah :

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

RENCANA Pengerjaan	2019				2020																							
	Des				Jan				Feb				Maret				April				Mei							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
<i>Requirement Definition</i>																												
1. Analisis Kebutuhan Pengguna																												
2. Wawancara																												
3. Observasi																												
4. Studi Pustaka (Mencari Aplikasi Sejenis)																												
<i>System and Software Design</i>																												
1. Perancangan Proses Bisnis																												
2. Perancangan Basis Data																												
3. Perancangan Antarmuka Pengguna																												

RENCANA Pengerjaan	2019				2020																							
	Des				Jan				Feb				Maret				April				Mei							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
<i>Implementation and Unit Testing</i>																												
1. ERD (MYSQL)																												
2. HTML,PHP,CSS,PHP																												
<i>Integration and Sistem Testing</i>																												
Dokumentasi																												