

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini para pengelola Gudang dalam penyedia jasa masih banyak yang menggunakan sistem secara manual seperti, input data masih ditulis tangan dan untuk memasukkan data barang yang masuk juga dengan didata pada sebuah buku. Hal tersebut membuat banyak kendala yang terjadi seperti proses menulis laporan yang sangat lama.

Pengelola Gudang dalam mengelola juga masih mengalami kesulitan seperti memakan waktu lama. Untuk proses memasukkan barang pada laporan akhir stok produk juga mengalami kesulitan dalam validasi datanya. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu rancangan aplikasi yang berguna untuk memudahkan pengelola gudang dalam mengatur dan mengelola stok produk serta laporan akhir stok produk yang akan dicetak untuk meningkatkan hasil kinerja serta meningkatkan efisiensi waktu dalam proses pengecekan barang.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara membuat aplikasi yang berguna untuk mempermudah pengelolaan stok barang yang akan jual oleh petani kepada masyarakat, aplikasi ini bernama *D-farmer* yang dapat membantu petani dan masyarakat dalam melakukan jual-beli produk hasil pertanian berupa buah dan sayur secara maksimal dan waktu yang efisien, serta dapat mempermudah proses pencatatan stok barang yang tersedia maupun yang sudah terjual dan juga membantu pengelola dalam merekap laporan stok akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat diambil rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membantu pengelola gudang dalam mengontrol data barang
2. Bagaimana membantu pengelola gudang dalam mengelola data jumlah stok barang yang tersedia.
3. Bagaimana membantu pengelola gudang dalam mengelola laporan barang.

1.3 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah merancang aplikasi penjualan produk pertanian dengan membuat sebuah aplikasi berbasis web. Disamping itu akan dilakukan analisis kebutuhan user dan sistem untuk dapat mengimplementasikan Hasil Pertanian di Indonesia, tujuannya yaitu:

1. Memudahkan pengelola gudang dalam input data barang
2. Memudahkan pengelola gudang dalam input jumlah stok barang yang tersedia.
3. Memudahkan pengelola gudang dalam menulis laporan barang.

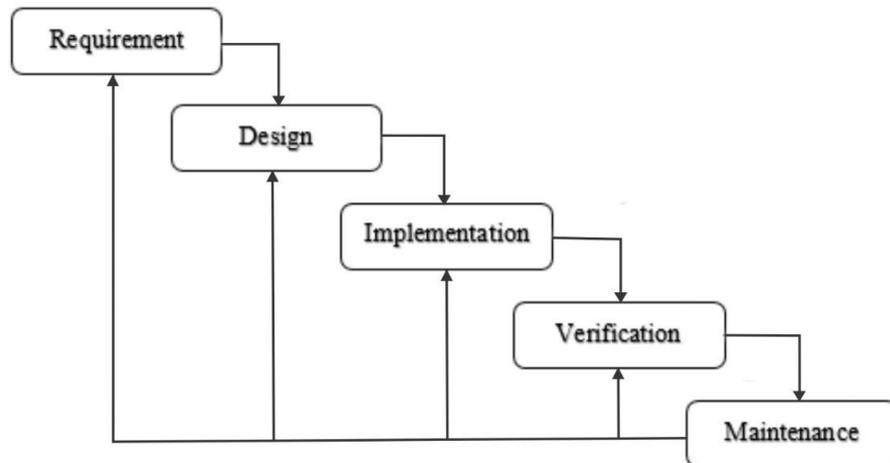
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian proyek akhir ini, penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut ini:

1. Pengelola gudang dalam penyedia jasa berfokus dalam mengontrol proses yang terjadi dalam pengecekan sebuah stok barang, dan laporan barang.
2. Pengelola gudang menerima barang dari petani di Bandung.
3. Pengelola gudang hanya menjual barang berupa buah dan sayuran.

1.5 Metode Pengerjaan

Proses pembangunan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun Aplikasi Penjualan Produk Pertanian menggunakan metode waterfall. Pada metode *waterfall* ini terdapat 5 tahapan yaitu *requirement, design, implementation, verification dan maintenance*.



Gambar 1. 1 Metode

Hal-hal yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

a) Requirement

Tahap ini adalah tahap melakukan proses analisis kebutuhan sistem. Dalam pengumpulan kebutuhan data, kami melakukan penyebaran kuisisioner terkait aplikasi penjualan produk pertanian yang akan dibuat di kabupaten Bandung.

b) Design

Tahap ini adalah tahapan perancangan sistem. Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi dengan membuat rancangan sederhana terlebih dahulu menggunakan *tools* seperti ERD, proses bisnis dan membuat mockup dan desain tampilan aplikasi.

c) Implementation

Tahap ini adalah tahapan pembuatan kode pemrograman. Pada tahap ini kami membuat kode menggunakan *software* pengembangan berbasis web yaitu dengan sublime text, visual code dan database menggunakan MySQL.

d) Verification

Tahapan ini adalah menjadi tahap terakhir dalam pembuatan aplikasi ini. Karena didalamnya akan dilakukan pengetestan aplikasi dengan user dan

mengintegrasikan semua komponen berjalan dengan baik, baik *software* maupun *hardware* serta perangkat lain pendukung sistem.

e) Maintenance

Tahap akhir karena lamanya penelitian yang dilakukan, hanya dalam waktu 6 bulan maka tahapan maintenance tidak dilakukan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1. 1 Jadwal pengerjaan

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2021															
		Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Inisialisasi Kebutuhan	█	█	█	█	█											
2	Perancangan		█	█	█	█		█	█		█	█					
3	Pengkodean	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
4	Pengujian Test													█			█
5	Dokumentasi	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█