

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam suatu Perusahaan atau Industri ketepatan dan kecepatan kerja merupakan elemen penting dalam melaksanakan suatu pekerjaan. Hal tersebut dapat mempengaruhi Perusahaan dalam pencapaian tujuan dan menjalankan visi dan misinya. Bersamaan dengan itu pengetahuan dan keahlian dibidang teknologi pun harus dikuasai dengan baik mengingat perkembangan teknologi yang semakin maju. Kecepatan serta ketepatan dalam bekerja akan menjadi kunci keberhasilan suatu Perusahaan dalam memberikan kepuasan kepada konsumennya. Masalah yang sering terjadi adalah mengatur sebuah barang masuk dan keluar masih menggunakan cara manual, sehingga sering terjadi kerancuan dalam pendataan barang masuk maupun keluar. Selain itu terdapat juga permasalahan tidak adanya katalog digital, sehingga kurang efisien pembeli jika ingin membeli barang. Oleh karena itu untuk menghindari kerancuan dan memudahkan pembeli melihat barang yang dijual tersebut serta agar lebih efisien dan praktis, sebaiknya dilakukan secara komputerisasi dengan mengembangkan suatu *mobile web* yang mengimplementasikan metode-metode yang tepat.

Berdasarkan permasalahan yang ada, terdorong untuk mengembangkan hasil penelitian terdahulu untuk diterapkan di Toko Buku Azizah. Toko Buku Azizah sendiri ialah toko buku milik perseorangan yang terletak di Perumahan Puri Handayani, Ledoksari, Kepek, Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta.

Sistem akan menerapkan metode *Prototype* Pemilihan metode ini dikarenakan relatif mudah digunakan karena Metode *Prototype* adalah metode di mana *prototype* dikembangkan sebelum perangkat lunak yang sebenarnya, kemampuan *dummy* digunakan untuk membuat *prototype*. Pada penelitian ini *prototype* digunakan untuk

membuat antarmuka agar memudahkan dalam memahami rancangan yang dibuat. *Prototype* dibangun lebih awal dari program perangkat lunak yang sebenarnya untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan.

*Prototype* sendiri merupakan metode Dalam pengembangan sistem. *Prototype* merupakan salah satu model yang digunakan untuk mensimulasikan sebuah program oleh developer kepada pengguna untuk memahami program yang sesuai dengan kebutuhan pengguna tersebut.

Penelitian ini, bertujuan untuk menghasilkan Sistem Informasi Manajemen Toko Buku Azizah yang berbasis *Mobile Web* dan menguji Sistem Informasi Manajemen Toko Buku Azizah yang berbasis *Mobile Web*. Sistem ini dirancang berbasis *mobile web* agar setiap pengguna yang menggunakan sistem ini akan lebih mudah dalam mengakses semua informasi yang disediakan oleh sistem dan dapat dapat diakses di berbagai perangkat. *Mobile web* sendiri merupakan halaman HTML berbasis browser yang dapat diakses melalui perangkat portable. Sistem manajemen memiliki pengaruh besar terhadap suatu instansi maupun perusahaan. Sistem manajemen toko dapat membantu menyelesaikan adanya masalah pengolahan data barang dan memudahkan pelaporan data barang yang tersedia dan pembuatan e-katalog. Dibutuhkan adanya suatu sistem yang dapat mengatur manajemen toko dengan baik. Pengaturan perlengkapan barang berupa pencatatan, pelaporan serta persediaan barang yang digunakan untuk operasional toko.

Dari uraian latar belakang tersebut, penelitian akan di laksanakan dengan mengkaji lebih dalam mengenai manajemen toko agar dapat merancang sebuah Rancang Bangun Penerapan Model *Prototype* Dalam Perancangan Sistem Informasi Berbasis *Mobile Web*. Hasil akhir diperoleh dari sistem informasi lainnya, sistem informasi manajemen ini menambahkan pembelian/pemesanan barang kepada pemasok dengan menggunakan Metode *prototype*. Dengan begitu, selain dapat digunakan untuk

mengetahui aliran keluar masuknya barang, dan sistem informasi ini juga dapat membantu pihak perusahaan/toko untuk mengontrol stok barang di toko dengan memberikan saran jumlah pembelian/pemesanan barang sesuai dengan hasil penjualan di beberapa bulan sebelumnya. Metode ini juga tidak hanya pihak toko yang dapat mencocokkan suatu data namun *client* dapat secara langsung untuk mencocokkan data yang ada. Dalam implementasinya juga dibuat sesuai dengan fitur yang dibutuhkan dalam membangun sistem informasi sesuai dengan analisa dan perancangan pada penelitian sebelumnya.

Pada Penelitian ini dapat membantu pihak toko dalam mengolah data transaksi penjualan dan data pelanggan yang membayar kredit, membantu pihak toko untuk meningkatkan penjualan melalui pemesanan secara online, memperoleh laporan total penjualan, sehingga pihak toko dapat memberikan pelayanan yang baik kepada pelanggan. Metode *Prototype* dimulai dengan mengumpulkan definisi obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan dari segi *input* dan format *output* beserta gambar *interface*, kemudian dilakukan perancangan cepat. Dari hasil perancangan cepat tersebut nantinya akan dilakukan pengujian dan evaluasi.

Penelitian terkait penerapan *Prototype* sudah banyak dilakukan untuk menganalisis *e-commerce*, untuk e-katalog dalam peminjam buku, perancangan sistem informasi, persediaan barang, dan masih banyak lagi penelitian terkait dengan metode *prototype* seperti yang terdapat dalam jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi. Peneliti menggunakan metode *prototype* dikarenakan metode ini karena dalam perkembangan produk atau sistem yang menjadi efisien dan hemat, tidak hanya itu klien dapat berkontribusi aktif dalam pengembangan suatu produk, sehingga terjadi komunikasi yang baik terhadap klien dan produsen. Untuk menguji metode tersebut maka, dibuatnya suatu program dengan metode *prototype* yang menjadikan klien dapat menilai setiap

proses yang terjadi, klien dapat secara langsung mencoba suatu tahap atau selain itu klien dapat mengobservasi data yang dimasukkan, sehingga klien dapat memproses aplikasi tersebut secara langsung tanpa harus menunggu aplikasi di bangun. Penelitian ini diharapkan dapat membantu manajemen Toko Buku Azizah untuk memajemen toko dengan baik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang terdapat di atas, identifikasi yang dapat disimpulkan ialah

1. Tidak tertatanya manajemen yang terdapat di Toko Buku Azizah .
2. Masih terbatasnya pengetahuan tentang manajemen di Toko Buku Azizah sehingga terkadang menyebabkan kurang tertata dalam hal penataan barang.
3. Penginputan data masuk dan keluar masih manual atau dicatat dalam buku sehingga rentan terjadi kehilangan data.

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Banyak terjadi kesalahan penginputan data buku dikarenakan pendataan buku atau manajemen Toko Buku Azizah masih menggunakan pendataan manual.
2. Kurang efisien waktu untuk pembuatan laporan Manajemen Toko Buku Azizah karena masih menggunakan laporan Manajemen Toko Buku manual.
3. Kurang efisien pemesanan buku dari pelanggan toko buku karena belum ada katalog digital yang menginformasikan tentang buku yang di jual.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu :

1. Bagaimana membangun sistem informasi manajemen Toko Buku Azizah berbasis *mobile web* ?
2. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Manajemen Toko Buku Azizah berbasis *Mobile Web* dengan Metode pengujian *black box testing*, *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan pengujian *prototype* menggunakan metode *System Usability Scale*.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan Sistem Informasi Manajemen Toko Buku Azizah berbasis *Mobile Web*
2. Menghasilkan data pengujian Sistem Informasi Manajemen Toko Buku Azizah berbasis *Mobile Web* yang layak digunakan

### **1.6 Manfaat Masalah**

Sistem Informasi Manajemen Toko Buku Azizah berbasis *Mobile Web* ini diharapkan dapat membantu meminimalisir kesalahan penginputan data buku dan dapat membantu mempercepat pembuatan laporan Manajemen Toko Buku Azizah.