

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi yang semakin berkembang pemanfaatan teknologi informasi untuk mengelola operasional menjadi sangat penting. Teknologi informasi digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, dan menyimpan data sehingga menghasilkan informasi yang relevan, akurat, serta berguna dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi informasi sangat dibutuhkan dalam pengembangan sistem untuk suatu bisnis, termasuk dalam usaha mikro, kecil, menengah (UMKM). Saat ini, tidak sedikit UMKM menggunakan sistem yang belum terkomputerisasi, sementara itu ada juga usaha yang telah memanfaatkan teknologi internet dan aplikasi berbasis *web*. Dengan mengimplementasikan sistem informasi, suatu bisnis dapat mengelola data secara lebih efisien, mempercepat transaksi, pemantauan stok barang, dan meningkatkan pelayanan kepada pelanggan (Lathifah, 2022).

Toko Universal Furniture adalah UMKM yang bergerak di bidang interior, usaha tersebut telah dikelola sejak tahun 2016 di Jalan Tuanku Tambusai, Pekanbaru. Toko ini telah berfokus pada penjualan berbagai jenis perabotan rumah tangga, termasuk meja, lemari, kursi, dan barang interior lainnya. Dengan semakin berkembangnya kebutuhan masyarakat akan perabotan berkualitas, toko Universal Furniture terus berupaya menyediakan produk dengan berbagai pilihan desain dan harga yang bersaing. Namun, dalam pengelolaan operasional sehari-hari toko masih menghadapi beberapa kendala yang mempengaruhi efisiensi bisnisnya.

Dari hasil wawancara dengan bapak Jonny selaku pemilik toko, diidentifikasi beberapa permasalahan utama dalam operasional toko. Usaha ini masih menggunakan sistem yang belum terkomputerisasi seperti pencatatan stok barang yang masih dilakukan secara tertulis, sehingga menyebabkan keterlambatan pembaruan data serta kesalahan dalam pencatatan jumlah stok, sehingga tidak sesuai dengan kondisi sebenarnya. Selain itu sistem laporan transaksi juga masih menggunakan buku yang mengakibatkan seringnya terjadi kehilangan bukti transaksi uang masuk dan keluar, sehingga menyulitkan dalam

penyusunan laporan keuangan yang akurat. Terdapat juga permasalahan terhadap kurangnya sistem pengadaan barang yang efektif seperti tidak ada sistem peringatan dalam stok minimum, pemilik harus melakukan pemesanan barang ulang ke *supplier*. Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, penerapan Sistem Informasi Manajemen menjadi solusi yang efektif.

Sistem Informasi Manajemen (SIM) merupakan sebuah solusi teknologi yang dirancang untuk membantu bisnis mengelola, menyimpan, dan menganalisis data untuk mengelola pekerjaan lebih efektif dan terstruktur. Sistem Informasi Manajemen juga memungkinkan berbagai aspek operasional seperti manajemen stok, pencatatan transaksi, pengelolaan keuangan, pelaporan hingga terhubung di dalam suatu sistem yang mudah diakses (Hariyanto, 2018). Salah satu bagian penerapan Sistem Informasi Manajemen terpenting adalah *Point Of Sale* (POS) dan *Procurement* atau pengadaan barang, kedua sistem tersebut akan membantu mengoptimalkan kegiatan operasional bisnis dari perusahaan tersebut.

Dalam kegiatan proses bisnis sistem *Point Of Sale* adalah sistem yang digunakan untuk memproses transaksi jual beli antara penjual dan pembeli. Sistem POS tidak hanya berfungsi sebagai alat pencatatan transaksi penjualan, tetapi juga dapat mengelola stok barang secara otomatis, mencatat kas, dan memberikan laporan keuangan yang lebih akurat dan *real time* (Julian Gerung, 2022). Selain itu *Procurement* atau biasa disebut pengadaan merupakan salah satu proses yang penting dalam menjalankan suatu bisnis, karena ini mencakup pembelian barang atau jasa, khususnya bahan baku yang dibutuhkan untuk menjalankan kegiatan produksi (Shah & Hasan, 2020). Proses *procurement* akan melibatkan berbagai pihak terutama pemasok (*supplier*), pemilik perusahaan, tim keuangan dan operasional agar proses pengadaan dapat berjalan dengan baik dan terstruktur.

Maka untuk mengatasi permasalahan ini terdapat solusi adalah merancang sebuah Sistem Informasi Manajemen yang mencakup *Point Of Sale* dan *procurement* menggunakan metode *Reorder Point* (ROP) yang lebih terintegrasi dengan dua peneliti lainnya yaitu Ricky Lee (2257301116) dengan judul “Rancang Bangun *Frontend* Sistem Informasi Manajemen Toko Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Scrum*” dan Junita Angelina (2257301107) dengan judul “Rancang Bangun *Backend* Sistem Informasi Manajemen Toko Berbasis *Website*

Menggunakan Metode *Scrum*” yang bertanggung jawab dalam pengolahan, manajemen transaksi, dan integrasi sistem agar berjalan dengan optimal. Penelitian ini berfokus untuk UI/UX dengan pendekatan *design thinking* akan diterapkan untuk memastikan bahwa solusi yang dirancang berfokus pada pengguna. Pendekatan ini akan membantu tim untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, dan menghasilkan solusi yang inovatif. Sistem ini dimulai dengan observasi dan wawancara, mendefinisikan kebutuhan dan tantangan yang mereka hadapi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah:

1. Toko Universal Furniture masih melakukan pencatatan stok barang dan laporan transaksi menggunakan buku pencatatan, sehingga menyebabkan keterlambatan pembaruan data, kesalahan jumlah stok, dan kehilangan bukti transaksi.
2. Proses pengadaan barang di toko Universal Furniture masih belum efektif karena tidak ada sistem peringatan stok minimum, sehingga persediaan barang sering habis dan menghambat kelancaran operasional toko.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah:

1. Penelitian ini mencakup perancangan dan pengembangan SIM yang berfokus pada toko Universal Furniture dengan pendekatan *design thinking*.
2. Pembuatan *prototype* menggunakan tools Figma dan hasil dari penelitian ini adalah *Document Design Handoff* yang akan diserahkan ke *Frontend*.
3. Sistem dirancang untuk penggunaan internal oleh pemilik, admin toko, dan kepala gudang tidak mencakup fitur khusus untuk pelanggan.
4. Pada UEQ akan dilakukan pengujian setiap iterasinya yang ditetapkan target capaian berada kategori *Good* ($> 1,0$) diseluruh skala pengukuran. Apabila skor pada iterasi belum mencapai target, maka akan terus dilakukan pengujian ulang hingga target terpenuhi.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah:

1. Mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi toko universal furnitur dengan menggunakan pendekatan *design thinking*.
2. Merancang sistem UI/UX berbasis *website* yang mudah digunakan untuk proses *point of sales* dan *procurement* untuk toko universal furnitur.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari proyek akhir ini adalah:

1. Membantu pemilik toko dalam meningkatkan efisiensi operasional toko dengan sistem pencatatan transaksi dan stok yang lebih cepat dan akurat dibandingkan sistem manual.
2. Desain akan berfokus pada kemudahan pengguna, mendapat informasi, dan pengalaman pengguna yang intuitif.
3. Menghasilkan perencanaan dan dokumentasi yang terstruktur sebagai dasar untuk pengembangan implementasi sistem yang berkelanjutan.
4. Mengurangi risiko kesalahan dalam pencatatan ataupun laporan transaksi dengan merancang *user interface* yang mempermudah dalam pengelolaan manajemen operasional.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam proyek akhir ini terdiri dari dua pendekatan utama, yaitu studi literatur dan wawancara. Kedua metode ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terkait pengembangan Sistem Informasi Manajemen Toko Universal Furniture berbasis *website* menggunakan metode *design thinking*.

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber referensi yang berkaitan dengan topik penelitian. Sumber-sumber yang digunakan mencakup jurnal yang diambil.

2. Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk menggali informasi secara langsung dari pihak-pihak yang terkait dengan sistem yang ingin dikembangkan. Wawancara ini dilakukan dengan pemilik Universal Furniture untuk memahami kebutuhan bisnis, proses kerja yang sedang dijalankan serta kendala yang dihadapi dalam pengelolaan toko.

3. Perancangan

Tahap ini menggambarkan bagaimana perancangan awal antarmuka dan memahami kebutuhan pengguna dalam sistem yang akan dibangun. Terdapat 5 tahapan dalam perancangan ui/ux dengan metode *design thinking*, yaitu:

a. *Empathize*

Tahap *Empathize* adalah tahap untuk memperoleh data dan informasi dengan berempati kepada *user*.

b. *Define*

Tahap *Define* adalah tahap ini untuk mengumpulkan data lebih lanjut dan merumuskan masalah berdasarkan analisis data yang diterima.

c. *Ideate*

Tahap *Ideate* adalah tahap diskusi yang akan menghasilkan berbagai solusi dan fitur dari hasil identifikasi masalah yang ada.

d. *Prototype*

Tahap *Prototype* adalah tahap dimana ide-ide dan konsep yang telah dihasilkan dari tahapan sebelumnya, dengan pembuatan model *wireframe* yang akan membantu memastikan bahwa desain yang dihasilkan akan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan penggunaannya efisien

e. *Testing*

Tahap *Testing* adalah tahap yang penting dalam suatu proses perancangan UI/UX yang bertujuan untuk menguji *prototype* yang telah dirancang agar mendapatkan *feedback* dari pengguna nya.

4. Pengujian Sistem

Terdapat 2 pengujian yang digunakan yaitu *User Experience Questionnaire (UEQ)* digunakan untuk mengukur seberapa baik pengalaman pengguna saat menggunakan suatu aplikasi atau sistem dan pengujian kedua menggunakan *Usability Testing* untuk mengevaluasi seberapa mudah suatu aplikasi atau sistem digunakan.

1.6 sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan proyek akhir ini secara keseluruhan terdiri dari empat bab, masing-masing terdiri dari beberapa sub-bab. Setiap bab dirancang secara sistematis untuk memberikan pemahaman yang jelas dan terstruktur mengenai keseluruhan proyek. Pokok pembahasan dalam setiap bab adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian hasil penelitian terdahulu dengan konsep dasar teori yang akan menjadi landasan teori untuk merancang sistem informasi manajemen.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi menjelaskan mengenai perancangan UI/UX sistem informasi manajemen dengan pendekatan metode *Design Thinking*.

BAB 4 HASIL DAN ANALISIS

Bab ini berisi pembahasan tentang pengujian sistem yang digunakan yaitu *usability testing* dan UEQ, hasil dari perancangan UI/UX dengan metode *design thinking*, serta hasil analisa sistem.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan setelah merancang *design thinking* ui/ux setelah melaksanakan proyek akhir