

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Universal Furniture adalah usaha mikro kecil menengah yang menjual perabotan interior dan telah beroperasi sejak tahun 2016 di Jalan Tuanku Tambusai, Pekanbaru. Toko ini berfokus pada penjualan perabotan rumah tangga yang menawarkan berbagai jenis perabotan seperti, meja, kursi, lemari, dan sebagainya. Hingga saat ini, Toko Universal Furniture telah berkembang dan memiliki beberapa pencapaian dalam bisnisnya. Namun, toko ini masih menghadapi beberapa masalah dalam sisi operasionalnya yang mempengaruhi efisiensi proses bisnis.

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan bapak Jonny selaku *owner*, ditemukan beberapa masalah operasional pada Toko Universal Furniture. Toko ini masih mengandalkan sistem pencatatan stok barang yang bersifat manual yang belum terkomputerisasi, disebut belum terkomputerisasi dikarenakan pencatatan masih bersifat tertulis yang mengakibatkan sering kali terjadi kehilangan akibat kelalaian dan kesalahan pencatatan sehingga terjadi ketidakuratan data stok yang menyebabkan toko kehabisan stok barang. Selain itu, pelaporan transaksi toko ini juga masih dilakukan secara tertulis sehingga sering mengakibatkan hilangnya bukti transaksi dan menyulitkan penyusunan laporan keuangan yang akurat. Proses pemesanan dan pembayaran kepada *supplier* juga belum ada sistem peringatan atau pengingat yang baik, sehingga terjadi pemesanan barang kembali.

Dalam dunia bisnis modern, untuk mengelola dan mengurangi risiko kesalahan operasional, penerapan teknologi dapat memberikan solusi yang signifikan. Salah satu penerapan teknologi dalam bisnis adalah penerapan Sistem Informasi Manajemen. Sistem Informasi Manajemen merupakan suatu sistem yang mengintegrasikan teknologi informasi, proses bisnis dan sumber daya manusia untuk mengumpulkan, memproses, dan menyebarkan informasi yang diperlukan dalam pengambilan keputusan bisnis. Dalam penerapannya, SIM dapat diterapkan pada berbagai fungsi dalam organisasi termasuk dalam *Point of Sales* dan *Procurement*.

Menurut Arman & Maberur (2022), *Point of Sales* merupakan sebuah sistem aplikasi yang diterapkan dalam bisnis atau toko untuk menangani seluruh pengolahan

data transaksi. Pada sisi lain, dalam konteks pengadaan barang, *procurement* merujuk pada rangkaian kegiatan yang diawali dengan perencanaan kebutuhan hingga sampai dengan diselesaikannya seluruh kegiatan untuk memperoleh barang tersebut. Pihak yang terlibat dalam proses *procurement* adalah toko yang mengadakan penawaran barang dengan perusahaan lainnya yang menawarkan diri untuk memenuhi permintaan barang tersebut yang umumnya disebut sebagai *supplier* (Maysarah, 2023).

Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dikembangkan sebuah sistem informasi manajemen yang mencakup fitur *Point of Sales* (POS) dan fitur *Procurement* dengan metode *Reorder point*. *Reorder point* merupakan titik atau tingkat di mana pemesanan kembali dilakukan untuk memastikan ketersediaan barang. Fitur-fitur POS yang tercakup dalam sistem ini adalah stok opname dan pencatatan stok barang yang dapat meminimalisir terjadinya kesalahan. Sistem ini akan dikembangkan dalam 3 bagian yaitu, perancangan UI/UX, *frontend* dan *backend*. Dengan pembagian ketiga bagian tersebut, dapat membantu *developer* lebih fokus pada pekerjaannya masing-masing. Penelitian mengenai bagian perancangan UI/UX dilakukan oleh Novi Angelina (2257301107), penelitian mengenai bagian *frontend* sekaligus ketua proyek dilakukan oleh Ricky Lee (2257301116), sementara pada penelitian ini berfokus pada pengembangan *backend*.

Pada penelitian ini, pengembangan *backend* dikembangkan menggunakan *framework* Laravel. *Backend* ini akan menyediakan REST API yang akan berkomunikasi dengan *frontend*, sehingga data yang diambil dari database dapat ditampilkan pada sistem. Selain itu, penelitian ini juga dilengkapi dengan operasi CRUD yang memungkinkan admin untuk mengelola data-data toko.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Scrum*. Menurut Suharno, dkk (2020) *Scrum* merupakan metodologi manajemen perangkat lunak yang memberikan *value* dan manfaat yang terbaik terhadap suatu peranti perangkat lunak yang akan dikembangkan. Alasan metode ini dipilih adalah karena kemampuan metode ini dapat meningkatkan kolaborasi dan komunikasi antar anggota tim. Metode ini memfasilitasi elemen-elemen inti yang dirancang untuk meningkatkan transparansi, inspeksi dan adaptasi dalam tim. (Azrieel dkk, 2024). Dengan menetapkan metode pengembangan, bahasa dan

framework pemograman, sistem ini diharapkan dapat dikembangkan dan diintegrasikan dengan bagian *frontend* untuk memastikan sistem memenuhi kebutuhan pengguna.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah teruraikan, maka adapun perumusan masalah pada proyek akhir ini adalah bagaimana merancang dan membangun sistem informasi manajemen bagian *backend* dengan metode *Scrum* pada Toko Universal Furniture?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada proyek akhir ini yaitu.

1. Fokus pengembangan berfokus pada sisi *backend* sistem berbasis *website*.
2. Sistem ini dikembangkan menggunakan teknologi Laravel.
3. Sistem ini dibangun menggunakan MySQL sebagai *database*.
4. Sistem ini merupakan sistem informasi manajemen yang hanya mencakup fitur POS dan *Procurement* dengan metode *Reorder point*.
5. Sistem ini dibangun untuk penggunaan internal Toko Universal Furniture, tanpa mencakup fitur untuk pelanggan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah merancang sistem informasi manajemen untuk Toko Universal Furniture menggunakan metode *Scrum* pada sisi *backend* yang memenuhi kebutuhan *API Design* yang mencakup pada perancangan API dan *database* yang mendukung fungsionalitas sistem.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari proyek akhir ini adalah:

- 1) Diharapkan dapat membantu pemilik toko dalam meminimalisir kesalahan operasional, seperti rusaknya buku pencatatan stok dan transaksi atau kesalahan perhitungan yang sering terjadi pada sistem manual tulis tangan.

- 2) Mengelola data agar tersimpan dengan aman dan terstruktur sehingga mudah diakses dan dikelola.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal proyek akhir ini secara keseluruhan terdiri dari empat bab, masing-masing bab terdiri dari beberapa sub-bab. Adapun pokok pembahasan dari masing-masing bab adalah sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian mengenai penelitian terdahulu dan landasan teori yang diperlukan untuk merancang sistem informasi manajemen. Landasan teori pada bab ini meliputi *Framework* Laravel, MySQL, Rest API dan metodologi pengembangan sistem *Agile Scrum*.

BAB 3 PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai rancangan *backend* sistem informasi manajemen toko *furniture* berbasis *website* menggunakan metode *Agile Scrum*.

BAB 4 JADWAL DAN ANGGARAN BIAYA

Bab ini berisi jadwal pengerjaan proyek akhir dan estimasi anggaran biaya yang dibutuhkan untuk pengerjaan proyek akhir.