

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan ini akan menjelaskan mengenai hal-hal dasar dari pembuatan Program inventory buku barang. Hal-hal dasar tersebut meliputi latar belakang dan tujuan dari pembuatan program ini. Bab ini juga akan menjelaskan mengenai masalah dan keterbatasan dari sistem sekarang. Selain itu, bab ini juga akan menjelaskan tentang penjadwalan dan distribusi kerja dimana akan terdapat Gantt Chart, yaitu penjadwalan untuk pembuatan program, serta penjelasan penanggung jawab yang terlibat dalam tiap task dan sub-task pembuatan software ini.

### **1.1 Latar Belakang**

Di era revolusi industri 4.0 yang sangat pesat, dimana pencatatan dapat dilakukan di mana dan kapan saja. Oleh karena itu, banyak peralihan *system* yang dulunya *offline* menjadi *online*, apa lagi di era pandemi saat ini. Dimana toko *offline* memiliki beberapa kekurangan, salah satunya dalam hal pencatatan memerlukan upaya lebih untuk mencatat stok secara manual. Selain itu pemilik toko tidak bisa mengetahui jumlah ketersediaan buku secara langsung. Walaupun saat ini sudah muncul program inventory toko, kebanyakan tidak melakukan update terhadap produk yang tersedia. Oleh sebab itu, penulis ingin membuat program yang dapat memecahkan permasalahan tersebut.

Sekarang banyak toko buku yang menjual bukunya secara *online*. Dari penjualan *online* ini kita dapat menargetkan pasar yang lebih luas cangkupannya. Dan untuk melakukan pencatatan barang beberapa toko masih melakukan cara yang konvensional. Pihak toko memiliki banyak kesibukan dan tidak ada waktu luang untuk melakukan pencatatan ulang terkait stok. Hal merupakan salah satu kelemahan untuk terjadi manipulasi data, tidak valid, dan kurang terperinci. Oleh

sebab itu toko zaman sekarang perlu menggunakan *software* untuk menunjang aktivitas pencatatan toko tersebut.

## **1.2 Tujuan**

Permasalahan yang dipaparkan sebelumnya, dapat diatasi menggunakan program inventory buku. Penyelesaian masalah ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi dibidang inventori toko buku. Maka, program yang akan dibuat ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan software yang mempermudah pencatatan dan penjualan pada toko buku.
2. Memudahkan pemilik software untuk pencatatan aliran barang.
3. Meminimalisir manipulasi data.
4. Memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Software Engineering Project

## **1.3 Ruang Lingkup**

Berdasarkan tujuan yang sudah dipaparkan di atas, program inventori buku ini menetapkan beberapa batasan. Program inventori buku ini berfokus pada masalah pencatatan transaksi internal pada toko buku. Ruang lingkup dari program inventori buku ini:

1. Sistem sementara hanya menggunakan jaringan local.
2. Website dibuat menggunakan framework Laravel 8.
3. Website ini nantinya akan bisa di akses dari berbagai jenis browser seperti Chrome, Firefox, Opera, dan lain – lain.

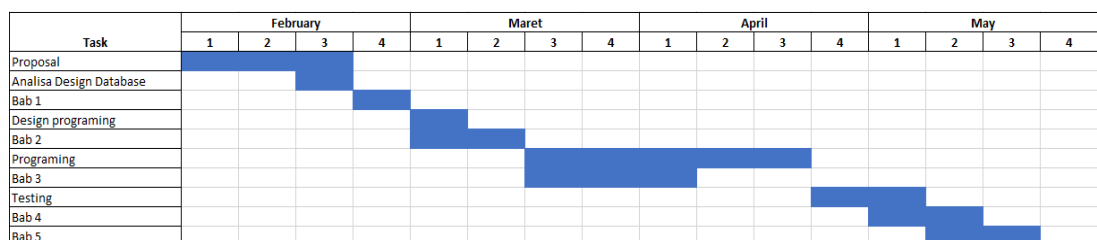
## **1.4 Gantt Chart**

Dalam pembuatan program inventory buku dibutuhkan perencanaan dan pembagian waktu serta tugas yang dikerjakan agar pembuatan Program dapat berjalan dengan lancar dan tepat waktu. Untuk membantu memperlancar dalam pembuatan jadwal tersebut, digunakan Gantt Chart. Berikut merupakan Gantt Chart yang dibuat untuk penjadwalan pengerjaan website:

Task	Start Date	Duration
Proposal	02/02/2022	21
Analisa Design Database	16/02/2022	7
Bab 1	23/02/2022	7
Design Software	09/03/2022	7
Bab 2	09/03/2022	14
Programing	23/03/2022	35
Bab 3	23/03/2022	21
Testing	27/04/2022	14
Bab 4	04/05/2022	14
Bab 5	16/05/2022	14

**Gambar 1.1**  
**Rentang Data Tugas**

Rentang data tugas pada Gambar 1.1 menjelaskan mengenai kapan memulai pengerjaan task dan lama durasi pengerjaan task. Rentang data pengerjaan ini digunakan agar proses pembuatan program inventory buku dapat tersistematis. Task Programing dilakukan dengan durasi paling lama dibandingkan task lainnya.



**Gambar 1.2**  
**Gantt Chart Program Inventory Buku**

Gantt Chart pada Gambar 1.2 menjelaskan mengenai pembagian aktifitas yang dilakukan dalam pembuatan Program inventory buku ini. Pada Gantt Chart dijelaskan mengenai task dimana masing-masing task memiliki sub-task yang berfungsi sebagai *milestone*. Masing-masing task dan sub-task juga dilengkapi dengan informasi nama penanggung jawab yang mengerjakan kegiatan tersebut.

## 1.5 Software Development Team

Pembuatan program ini tidak luput dari perencanaan peran setiap anggota. Keberhasilan program ditentukan oleh setiap peranan anggota. Berikut ini merupakan pembagian tugas dalam pembuatan program inventory buku.

- I. Yeremia Pranata Tjokro sebagai :
  1. Project manager
  2. Dokumenter bab 1 dan bab 2
  3. Pembuat master Produk, transaksi penjualan, laporan penjualan
- II. Kinanti Tyas Pratitis sebagai :
  1. Front-End
  2. Dokumenter bab 3
  3. Pembuat master supplier, transaksi pembelian, laporan pembelian
- III. Bryan Nicolson Kassidy sebagai :
  1. Back-End
  2. Dokumenter bab 4
  3. Pemuat master customer, transaksi retur pembelian, laporan retur pembelian
- IV. Yoengky Kurnia sebagai :
  1. Tester Program
  2. Dokumenter bab 5
  3. Pembuat master admin, transaksi retur penjualan, laporan return penjualan

## 1.6 Sistematika Pembahasan

Buku harus memiliki sistematika pembahasan yang sesuai. Pedoman ini digunakan agar pembahasan runtut. Secara keseluruhan buku ini akan mencakup beberapa hal yang tertuang dalam rincian bab dibawah ini.

- BAB I : PENDAHULUAN  
 Bab ini menjelaskan tentang tujuan, ruang lingkup, dan sistematika pembahasan buku Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya.

- **BAB II : ANALISA SISTEM**  
 Bab ini menjelaskan Teknik atau metode pemecahan masalah dengan cara menguraikan system ke dalam komponen – komponen pembentuknya untuk mengetahui bagaimana komponen – komponen tersebut bekerja dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan system.
- **BAB III : ANALISA DESAIN**  
 Bab ini menjelaskan dan diuraikan tentang Marketplace yang berbasis web. Lebih di-spesifikan pada bagaimana pembuatan desain dan kegunaan desain itu pada website yang dibuat nanti.
- **BAB IV : USER MANUAL**  
 Bab ini menjelaskan bagaimana cara menggunakan Website Online Marketplace for Boardgame. Petunjuk akan diberikan berupa instruksi – instruksi yang jelas dan berurutan.
- **BAB V : PENUTUP**  
 Bab ini berisikan dari kesimpulan dan saran (jika ada). Kesimpulan merupakan jawaban atas permasalahan yang dirumuskan dalam latar belakang serta relevansinya dengan tujuan. Isinya harus didasarkan pada pembahasan babbbab utama. Semua hasil yang ditemukan dalam bab utama dikemukakan pada bagian ini.
- Catatan Kegiatan Kelompok