



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Toko sembako adalah hal yang sering kita sering temui dalam kehidupan masyarakat ini. Kita dapat melihat banyak sekali toko sembako saat berpergian ke pasar. Toko sembako menyediakan beragam barang kebutuhan sehari - hari kita. Toko sembako tentunya memerlukan pendataan barang - barang yang dijual.

Toko sembako yang saya ambil untuk penelitian disini adalah toko sembako "Somay". Masalah pada toko sembako ini adalah tidak adanya pencatatan stok barang di gudang. Toko sembako ini juga tidak mempunyai catatan penjualan dan keluar masuk barang. Toko ini juga memiliki masalah untuk menentukan harga ketika ada kenaikan atau penurunan harga modal karena tidak adanya catatan tentang harga modal stok barang yang ada. Toko ini juga ingin mempunyai catatan tentang barang yang banyak terjual dalam satu bulan dan barang yang terjual secara bersamaan sehingga dapat menentukan barang apa saja yang akan di stok dalam jumlah banyak dan dapat mengatur manajemen *marketing* yang lebih baik seperti penataan etalase ataupun menawarkan langsung ke pembeli ketika dia lupa apa yang ingin dia beli. Ketika toko akan melakukan *restock* barang, pemilik toko akan menghitung secara *manual* barang yang ada di gudang untuk menentukan berapa barang yang akan di-*restock*. Proses pembelian barang oleh pembeli juga masih bersifat tradisional. Pembeli akan menuliskan barang - barang apa saja yang akan dibeli di kertas lalu penjual akan memberikan harga dan menghitung menggunakan kalkulator secara manual. Untuk menanggulangi masalah diatas, dibutuhkannya aplikasi yang dapat mempermudah mereka dalam melakukan pendataan. toko. Hal tersebut yang dapat menjadi salah satu dasar pembuatan aplikasi ini.



Pada zaman sekarang ini *handphone* adalah hal yang paling kita sering temui pada saat kita bertemu orang - orang disekitar. *Handphone* menjadi satu kebutuhan dasar tiap manusia untuk dapat beraktivitas. Dengan kesimpulan tersebut, penulis memutuskan untuk membuat aplikasi tersebut berbasis *Mobile* untuk mempermudah mereka dalam menggunakan aplikasi yang akan dibuat penulis. Adapun judul penelitiannya adalah "Implementasi Outsystems untuk Aplikasi Penjualan dan Stok Barang pada Toko Sembako Somay Berbasis *Mobile*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, berikut adalah beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi:

1. Tidak adanya pencatatan stok barang di gudang.
2. Tidak adanya catatan penjualan atau keluar masuk barang.
3. Belum adanya untuk melihat kenaikan atau penurunan dari harga pokok barang.
4. Tidak adanya catatan barang yang banyak terjual dan barang yang terjual secara bersamaan dalam satu bulan.
5. Pada proses *restock*, masih menghitung secara *manual* barang yang sudah habis atau kurang.
6. Proses pembelian barang oleh pembeli masih *manual*.

C. Batasan Masalah

Berikut ialah beberapa batasan masalah dalam penelitian :

1. Tidak adanya pencatatan stok barang eceran dan grosir di gudang.
2. Tidak adanya catatan penjualan atau keluar masuk barang eceran dan grosir
3. Masalah stok barang eceran dan grosir yang ada dengan kenaikan atau penurunan harga modal.



4. Tidak adanya catatan barang eceran dan grosir yang banyak terjual dalam satu bulan.
5. Untuk proses *restock* masih menghitung barang eceran dan grosir secara *manual*
6. Proses pembelian barang eceran dan grosir oleh pembeli masih *manual*.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan observasi penulis, penulis bertujuan untuk membantu pencatatan dan penjualan di toko Sembako “Somay” dengan menggunakan aplikasi ini agar dapat membantu toko tersebut sehingga memudahkan mereka mengatur stok penjualan toko. Penulis juga ingin membantu mempermudah proses penjualan sehingga mereka tidak kesusahan saat berjualan dan memberikan barang kepada pembeli.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Untuk Toko :
 - a. Mempermudah toko dalam pencatatan stok barang.
 - b. Mempermudah toko dalam melihat barang apa saja yang paling laku terjual dalam kurun waktu satu bulan.
 - c. Mempermudah toko dalam menjual barang kepada pembeli.
2. Untuk Peneliti :
 - a. Dapat membuat aplikasi penjualan dan stok barang.
 - b. Dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah.
3. Untuk Masyarakat :
 - a. Mempermudah pembeli dalam membeli barang.
 - b. Meningkatkan tingkat efisiensi waktu dalam membeli barang.