BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum, perusahaan dagang dapat di definisikan sebagai organisasi yang melakukan kegiatan usaha dengan membeli barang dari pihak atau perusahaan lain kemudian menjualnya kembali kepada masyarakat. Setiap perusahaan pasti bertujuan untuk menghasilkan laba optimal agar dapat mempertahankannya kelangsungan hidupnya, dan memajukan. serta mengembangkan usahanya ketingkat yang lebih tinggi.

Pemesanan barang merupakan kegiatan yang sangat penting pada bagian pengendalian persediaan barang atau *inventory control* dalam suatu perusahaan atau organisasi, baik barang tersebut merupakan bahan baku yang digunakan sebagai bahan produksi suatu organisasi ataupun sebagai barang yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Pada kegiatan pemesanan barang , barang yang dipesan adalah barang yang sesuai dengan kebutuhan organisasi atau konsumen.

Kemajuan teknologi komputer diharapkan dapat mengefisienkan kerja manusia dalam melakukan proses pengolahan data, transaksi jual-beli, pemecahan masalah dan juga dapat mengambil suatu keputusan untuk melakukan analisa-analisa dengan mencoba mengikuti pola pikir manusia dalam mengolah informasi yang ada.

Banyak sekali keuntungan komputer dalam hal apapun, khususnya dalam perusahaan yang bergerak dalam bidang pendistribusian barang. Tanpa menggunakan komputer banyak sekali waktu dan tenaga percuma yang terbuang. Misalnya dalam pengolahan data yang menggunakan tenaga manual dibutuhkan beberapa orang, beberapa buku pengarsipan yang tentu sangat rumit dan kemungkinan data-data tersebut hilang ataupun terselip.

Perusahan yang bergerak dalam bidang pelayanan pendistribusian barang mempunyai data dalam jumlah besar yang harus dikelola dengan baik. Sehingga dapat membangkitkan semangat dan komitmen semua pihak terhadap pertumbuhan dan perkembangan perusahaan serta semua unit kerjanya.

Hal ini menarik perhatian penulis untuk membuat Aplikasi Pemesanan Barang Dari Gudang Ke Konsumen Berbasis Web Menggunakan Framework (Codeigniter Dan Bootstrap). Yang akan membantu untuk meningkatkan pelayanan yang di butuhkan oleh organisasi atau konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yaitu bagaimana membuat Aplikasi Pemesanan Barang Dari Gudang Ke Konsumen Berbasis Web Menggunakan Framework (Codeigniter Dan Bootstrap).

yang telah diuraikan sebelumnya, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun Aplikasi Pemesanan Barang Dari Gudang Ke Konsumen.
2. Bagaimana menerapkan Aplikasi Pemesanan Barang Dari Gudang Ke Konsumen Berbasis Web Menggunakan Framework (Codeigniter Dan Bootstrap).

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam karya ilmiah ini, sebagai berikut :

1. Aplikasi ini diperuntuhkan bagi gudang dan konsumen yang berbasis web.
2. Aplikasi web ini menggunakan framework PHP (codeigniter) dan framework CSS (bootstrap).
3. Pengantaran barang menggunakan mobil box.
4. Pengiriman barang akan dilakukan apabila sudah melakukan pemesanan
5. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh pihak gudang sebagai distributor dan pihak konsumen sebagai pemesan dan penerima.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi pemesanan barang dari gudang ke konsumen berbasis web menggunakan framework (codeigniter dan bootstrap), Memberikan kemudahan dari pihak gudang dalam melakukan pengiriman barang ke konsumen dengan data

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu pihak gudang dalam mengelolah data pemesanan dari konsumen.
2. Memudahkan pihak gudang dalam mengelolah jumlah stok barang.
3. Memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan.
4. Konsumen dapat melakukan pemesanan kapan saja dan dimana saja.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun bedasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan uraian yang memuat tentang segala yang melatarbelakangi penulis melakukan penelitian dan menjadi dasar dari permasalahan, yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Dalam bab ini penulis menjelaskan mengenai sumber data yang digunakan sebagai referensi dalam Membuat Aplikasi Pemesanan Barang Dari Gudang Ke Konsumen Berbasis Web yang meliputi pengertian aplikasi, pengertian framework codeigniter, pengertian bootstrap, pengertian data flow diagram(DFD), pengertian php, pengertian mysql, dan pengertian xampp,

BAB III METODE DAN ANALISIS SISTEM

Memuat tentang data-data yang diperlukan dalam perancangan suatu sistem. Dalam bab ini berisikan penjelasan tentang perencanaan sistem, perancangan sistem serta analisis dan perancangan basis data.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Memuat tentang langkah dan hasil analisa dan pembahasan yang sifatnya terpadu, yang dapat disajikan dalam bentuk tabel, gambar dan penjelasan dari masing-masing bagian. Pada evaluasi memuat kekurangan dan kelebihan sistem yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dan saran yang penulis berikan dari hasil penelitian.