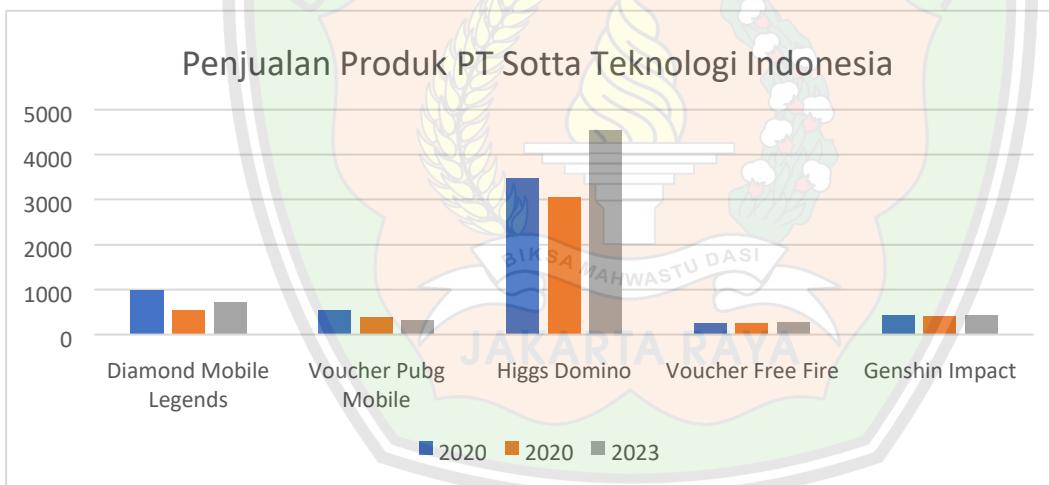


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan pesat pada saat sekarang ini sangat membantu manusia untuk memasuki era baru yaitu era teknologi dan informasi, yang ada untuk mempermudah pekerjaan dan kegiatan manusia didalam kehidupan sehari-hari, serta membantu dalam memberikan informasi dengan kualitas yang baik dan akurat. Saat ini telah meluncurkan marketplace yang menawarkan Produk Digital seperti, Voucher Mobile Legends, Pubg Mobile, Higgs Domino, Free Fire, Geshin Impact, pengalaman transaksi jualbeli online pada semua jenis produk digital terlengkap. PT Sotta Teknologi Indonesia memberikan solusi keamanan untuk para gamers dengan metode berjualan yang mudah, aman, serta jaminan pengembalian produk pembelian. PT Sotta Teknologi Indonesia juga mendukung secara maksimal kepuasan untuk berjualan secara online, sehingga dapat dipastikan sinergi yang baik antara pelanggan dan penjual.



Gambar 1. 1 Diagram Data Penjualan 2019 - 2021

Pada tabel diatas menunjukkan sedikitnya data barang yang tersedia dan dijual pada PT Sotta Teknologi Indonesia.

Permasalahan yang terjadi pada PT Sotta Teknologi Indonesia tersebut disebabkan karena sistem masih manual dalam bertransaksi disetiap produk yang ada di PT Sotta Teknologi Indonesia

untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi, maka PT Sotta Teknologi Indonesia membutuhkan suatu sistem yang dapat mengelola dan menyimpan data, agar tidak sering terjadi mengalami kesalahan dalam mengelola data produk. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dibuatlah sebuah sistem yang diharapkan dapat mempermudah dan membantu meningkatkan kinerja sehingga lebih otomatis dan efisien.

Pengelolaan data tersebut pada PT Sotta Teknologi Indonesia masih dikelola dengan kurang optimal serta ada kemungkinan data yang belum terekap lalu pada proses pencarian data juga masih kurang efisien dikarenakan banyaknya data dalam aplikasi Excel yang harus dicari satu persatu. Informasi segala kegiatan yang dilakukan oleh sebuah instansi harus sudah mulai dilakukan secara digital yaitu dengan berbasis website atau aplikasi, oleh karena itu berdasarkan uraian yang telah diberikan penulis di atas mengambil pembahasan mengenai “Sistem Informasi Produk Menggunakan Algoritma Sequential Search Pada Pt Sotta Teknologi Indonesia” sebagai solusi untuk permasalahan yang ada di PT Sotta Teknologi Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perusahaan masih mengelola data secara manual, sehingga ada kemungkinan kesalahan pemasukan data.
2. Belum ada sistem yang dapat membantu pengelolaan data di PT Sotta Teknologi Indonesia.
3. Pengelolaan data masih belum teratur karena ada beberapa data yang belum terekap atau data kurang akurat.
4. Proses pencarian data masih kurang efisien dikarenakan data karena harus dicari dengan cara manual.

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah dari Sistem Informasi Pencarian Data Menggunakan Algoritma Sequential Search pada PT Sotta Teknologi Indonesia yaitu sebagai berikut :

1. Sistem informasi dibangun berbasis *website* menggunakan Bahasa pemrograman PHP. Sistem yang dibangun meliputi proses *input* data produk, dan laporan cetak .

2. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian adalah metode *Waterfall*. Algoritma pencarian yang digunakan adalah *Sequential Search*.
3. Tempat yang menjadi obyek penelitian adalah PT Sotta Teknologi Indonesia. Sistem menampilkan data yang berupa informasi tentang data produk, dan cetak laporan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, penulis dapat merumuskan masalah yang akan dijadikan acuan dari penelitian yaitu “Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem yang dapat membantu proses pengelolaan data produk dan cetak laporan serta menambah efisiensi pencarian data di PT Sotta Teknologi Indonesia ?”.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun berikut beberapa tujuan akhir dari dibuatnya penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah sistem pengelolahan data yang dapat mempermudah proses pencarian produk, di PT Sotta Teknologi Indonesia.
2. Sistem dapat membantu pengelolaan data produk dan cetak laporan di PT Sotta Teknologi Indonesia.
3. Sistem dapat meningkatkan efisiensi proses pencarian data produk maupun cetak laporan di PT Sotta Teknologi Indonesia.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun berikut beberapa tujuan akhir dari dibuatnya penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tersedianya sebuah sistem pengolahan data produk yang dapat mempermudah proses pencarian data pencatatan data produk di PT Sotta Teknologi Indonesia.
2. Menambah efisiensi pencarian data pada PT Sotta Teknologi Indonesia.
3. Sebagai salah satu syarat bagi penulis untuk menyelesaikan program studi di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan, keseluruhan penulisan laporan terdiri dari bab dan sub bab, berikut merupakan sistematika penulisan tugas akhir:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan mengenai landasan teori yang terkait dengan subjek penelitian dan berbagai teori pendukung dengan materi yang diangkat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tempat penelitian dan metode penelitian yang dipakai terkait dengan subjek penelitian.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini menjelaskan mengenai objek penelitian, hasil dan pembahasannya, secara kronologis dan sistematis sesuai dengan lingkup penelitian serta konsisten dengan tujuan penelitian.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini membahas mengenai simpulan umum hasil penelitian serta saran yang ditunjukan kepada pihak yang mendapat manfaat dari hasil penelitian.