

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Mug Sabi Sablon merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang peralatan rumah tangga yang digunakan sehari-hari yang telah lama mendirikan usahanya di Kota Bekasi. Saat ini proses pendataan barang yang dimiliki CV. Mug Sabi Sablon masih dilakukan secara manual dengan media kertas. Sehingga kurang efisiensi dan keakuratan dalam membantu mengolah data tersebut.

Pembuatan aplikasi pendataan dan monitoring masuk dan keluar barang berbasis web dikarenakan sistem pendataan barang di CV. Aplikasi ini dapat memudahkan pendataan barang masuk dan keluar dengan lebih singkat dan monitoring barang dapat menampilkan data yang lengkap serta membantu untuk waktu pengerjaan stok yang masuk ketika permintaan di luar data yang diterima.

Penyebaran aplikasi pendataan stok dimaksudkan untuk menjamin ketersediaan data dokumen yang berkaitan dengan pendataan stok. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa dokumentasi ditangani dengan tertib. Misalnya, aplikasi pendataan stok harus mampu melakukan pengolahan data, termasuk memberikan informasi stok komoditas yang ada saat ini, stok barang yang keluar, stok barang yang masuk, informasi mengenai software dan penghapusan pendataan stok barang.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah ini dapat diungkapkan dengan cara berikut, dengan mempertimbangkan temuan penelitian dan pengamatan penulis pada proses sistem:

1. Sistem persediaan belum komputerisasi untuk admin/pengelola.
2. Laporan pemasukan dan pengeluaran barang masih manual.
3. Persediaan terkadang tidak sesuai.
4. Management pengerjaan kurang efisien.

1.3 Rumusan Masalah

Kajian penulis dapat dirumuskan sebagai berikut untuk membangun suatu sistem informasi:

1. Bagaimana alur pembuatan sistem informasi masuk dan keluar barang dan dapat dilihat kapan saja.
2. Menentukan banyak, sedang dan sedikitnya peminat.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Sistem tidak dapat dijalankan jika tidak terhubung dengan internet.
2. Manajer tidak dapat menginput barang.

3. Tidak dapat membuat request barang.
4. Aplikasi tidak dapat mencetak prediksi jumlah penjualan.

1.5 Tujuan dan Manfaat

1.5.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi yang mampu menangani masuk keluar barang dan laporan stok barang dengan mudah dan cepat. Aplikasi dapat menunjukkan request barang dan menentukan pengerjaan berdasarkan *burst time* dan menunjukkan beberapa barang yang lebih sering keluar.

1.5.2 Manfaat

1. Pihak Manajer
 - a. Owner dapat mengetahui data stok keluar masuknya barang.
 - b. Dapat mencetak laporan stok barang
2. Pihak admin
 - a. Admin dapat melihat keluar masuknya barang.
 - b. Mengubah keluar masuknya data barang.
3. Pihak staff Gudang
 - a. Staff Gudang dapat mencetak laporan keluar masuknya data barang.
 - b. Staff Gudang dapat menginput data keluar masuknya barang.

1.6 Metode Penelitian

Metode adalah suatu proses atau strategi yang terorganisir untuk melaksanakan suatu tindakan. Pendekatan yang dilakukan dalam pembuatan website ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data CV. Mug Sabi Sablon terkait keluar masuknya barang seperti nama barang, stok, harga beli dan harga minimal, dengan cara observasi.

2. Analisis sistem

Penulis mengidentifikasi permasalahan yang muncul pada saat pengumpulan data komoditas berdasarkan temuan analisis data yang dikumpulkan pada tahap pengumpulan data.

3. Perancangan (Desain)

rancangan gambar dan desain yang akan digunakan sebagai bahan konstruksi. Untuk tujuan memaksimalkan kinerja aplikasi, desain dan rencana dimodifikasi untuk mempertimbangkan kebutuhan dan keterampilan pengguna.

4. Penulisan Program (Coding)

Kembangkan perangkat lunak untuk website yang dibuat, pastikan mengikuti desain aslinya.

5. Uji Program

Jika perangkat lunak telah selesai maka dilakukan pengujian. Jika ada bug dalam pengujian ini, perangkat lunak harus diperbaiki agar dapat menyediakan situs web terbaik.



1.7 Metode Sistem

1.7.1 Metodologi Penelitian Sistem

Penulis menggunakan pendekatan *Waterfall* dalam pengembangan sistem ini. Pressman (2015:42) menggambarkan model air terjun sebagai pendekatan tradisional, berurutan, dan metadis untuk mengembangkan perangkat lunak. Metodologi ini menggunakan pendekatan metadis dan langkah demi langkah. Alasan disebut air terjun adalah karena setiap langkah yang Anda ambil mengharuskan Anda menunggu hingga level sebelumnya selesai sebelum melanjutkan. Penulis menyelesaikan beberapa langkah di bawah ini, di antaranya sebagai berikut:

1 Analisa Kebutuhan *Software*

Dalam hal ini penulis melihat bagaimana field order dimasukkan ke dalam CV. Dalam membangun website untuk sistem pendukung keputusan, Sabi Sablon Mug memperhatikan tahapan dan data apa saja yang dibutuhkan agar dapat mengambil kesimpulan tertentu mengenai kebutuhan aplikasi perangkat lunak, sebagai pendukung sistem informasi pendataan dan monitoring masuknya barang.

2 Desain

Pada tahapan ini dilakukan perancangan terhadap rancangan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari *Use case* diagram, *Activity* diagram, dan *Class* diagram.

3 Implementasi

4 Tahapan pemrograman meliputi implementasi dan pengujian unit.

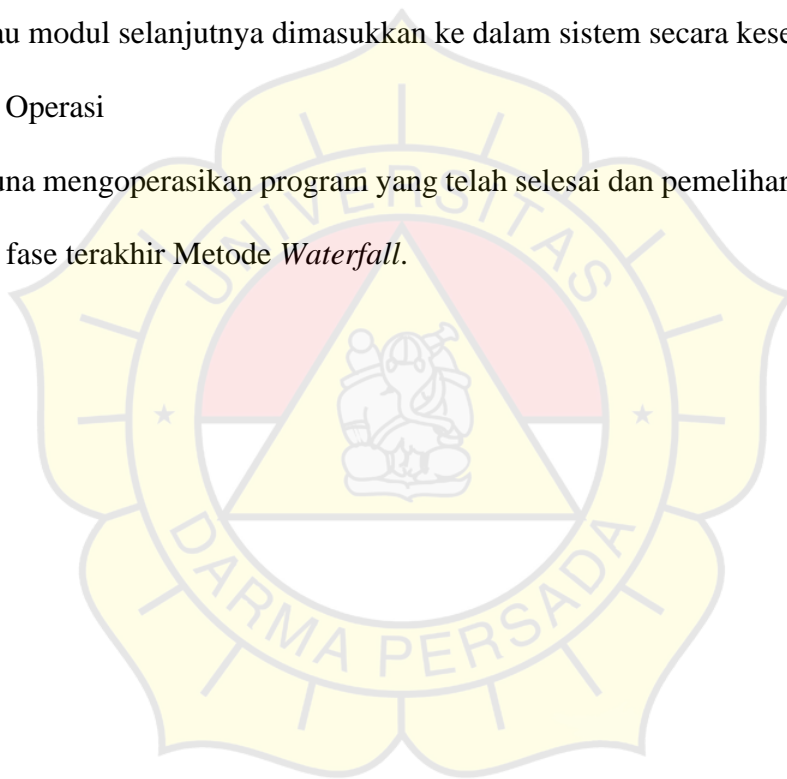
Proses pembuatan perangkat lunak dipecah menjadi modul-modul yang dapat dikelola dan diintegrasikan pada langkah selanjutnya.

5 Integrasi dan *test system*

Setelah pengembangan dan pengujian selesai selama tahap implementasi, semua unit atau modul selanjutnya dimasukkan ke dalam sistem secara keseluruhan.

6 Operasi

Pengguna mengoperasikan program yang telah selesai dan pemeliharaan dilakukan selama fase terakhir Metode *Waterfall*.





BAB II

TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS DARMA PERSADA