

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang cukup pesat membuat pekerjaan yang dilakukan manusia pada umumnya dapat diselesaikan dengan lebih mudah dan cepat. Teknologi merupakan salah satu alat bantu yang sering digunakan untuk memudahkan aktifitas manusia. Dengan adanya teknologi informasi memudahkan kita untuk melakukan pengelolaan data yang dapat menghemat waktu dan biaya.

Dalam era sistem informasi jika masih menggunakan sarana kertas sebagai media pengolahan data dan penyimpanan data dirasakan kurang efektif karena sifat kertas tersebut adalah statis, penyimpanan data penting perlu ditangani secara sistem informasi agar pekerjaan unit kerja lebih efektif dan efisien. Kesuksesan perusahaan dalam mempertahankan bisnisnya tidak terlepas dari peran perusahaan tersebut dalam memproduksi suatu barang dan mengelola stok barang tersebut sehingga dapat berjalan dengan baik serta memenuhi permintaan dari pelanggan semaksimal mungkin. *inventory* didalam suatu usaha menjadi hal yang penting bagi suatu perusahaan, karena dari *inventory* tersebut bisa mengelola stok barang digudang yang nantinya akan dijual ke konsumen. Oleh karena itu pengusaha atau pedagang tersebut harus dapat mengelola stok barang dengan efektif dan efisien agar sesuai dengan tujuan perusahaan.

Berdasarkan pengamatan awal CV Alenina Cipta Kreasi dalam sistem mengelola stok barang masih menggunakan aplikasi sederhana yaitu *Ms. Excel* dan belum ada perencanaan dengan baik sehingga mengakibatkan masalah dalam pengelolaan barang dari segi persediaan, penggunaan dan penyimpanannya, sehingga dalam sistem tersebut sering terjadi kesalahan input ataupun salah dalam perhitungan yang menyebabkan sistem barang menjadi tidak akurat.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis melakukan penelitian menggunakan judul “**Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Stok Barang Pada CV Alenina Cipta Kreasi**”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Untuk melihat stok barang yang tersedia masih harus melihat secara fisik digudang .
2. Belum adanya aplikasi untuk mengetahui stok barang
3. Dibutuhkan sistem yang mampu mencegah terjadinya penumpukan bahan digudang.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat saya rumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana sistem informasi stok barang berbasis web dapat berguna bagi CV Alenina Cipta Kreasi.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang timbul diatas maka perlu adanya batasan yang jelas dalam penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian ini fokus pada pencatatan stok keluar-masuk barang.
2. Menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *My SQL* untuk pembuatan basis datanya.

1.5. Tujuan Penelitian

1. Adapun Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, adalah membuat sistem informasi stok barang agar memudahkan karyawan dalam mengatur stok barang pada CV Alenina Cipta Kreasi.
2. Membantu bagian marketing dalam mengetahui informasi stok bahan baku.
3. Merancang aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan memanfaatkan database *MySQL*.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Dapat memberikan sistem informasi stok barang yang baik kepada CV Alenina Cipta Kreasi dan mampu menghindari perbedaan data.
2. Bagi mahasiswa penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan informasi.

1.7. Tempat dan Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di :

Nama Perusahaan : CV Alenina Cipta Kreasi

Alamat : Raya KP. Sawah No. 93 Jatimelati Kota Bekasi

Waktu Pelaksanaan : Waktu yang digunakan untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya ijin penelitian sampai batas waktu sidang.

1.8. Metode Penelitian

Untuk mendapat data-data yang dapat menunjang penulis melakukan beberapa metode yaitu:

1.8.1. Metode Pengumpulan Data

Terdapat tiga jenis teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Tahapan ini penulis tempuh agar tidak terjadi kesamaan data dengan orang lain yang telah melakukan penelitian yang terdahulu dengan objek yang sama. Disini penulis menggunakan metode *extreme programming* dan bahasa pemrograman *PHP*.

2. Observasi

Dalam metode ini penulis melakukan pengamatan dan penelitian terhadap permasalahan yang ada di CV Alenina Cipta Kreasi terkait dengan program yang penulis rencanakan

3. Wawancara

Selain kegiatan di atas penulis juga melakukan tahap wawancara dengan beberapa narasumber yang mengerti dan paham akan apa yang penulis buat, baik program dan data.

1.8.2. Metode Analisis

Penjelasan secara garis besar mengenai uraian tugas dari bagian-bagian yang terkait dalam kegiatan Menganalisa:

1. Metode analisis studi kasus (*Case Study*).

Metode analisis studi kasus (*Case Study*) adalah salah satu teknik analisa dimana peneliti mengamati objek secara langsung untuk melihat kegiatan yang dilakukan.

2. *Fishbone Analysis*.

Analisis Tulang Ikan (*Fishbone Analysis*) biasa disebut juga dengan diagram sebab akibat atau *cause effect* yang dimana menggunakan data verbal atau data kualitatif.

1.8.3. Metode Perancangan

Tahapan ini merupakan tahap untuk memberikan gambaran mengenai sistem yang diusulkan sebagai penyempurnaan dari sistem yang sedang berjalan. Sistem yang sedang berjalan secara keseluruhan dilakukan secara manual sedangkan sistem yang diusulkan akan lebih ditekankan pada pengolahan data secara terkomputerisasi. Untuk membuat aplikasi ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem XP (*Extreme Programming*).

1.8.4. Metode Pengujian

Merupakan tahap pengujian sistem, setiap modul yang sedang dikembangkan akan terlebih dahulu mengalami pengujian. Apabila masih belum sesuai dengan permintaan, maka akan dilakukan perbaikan pada bagian yang dikoreksi. Jika sudah sesuai dengan permintaan maka sistem sudah dapat diimplementasikan.

1.9. Sistematika Penulisan

Sistematika pada penulisan ini terdiri dari lima bab, berikut adalah penjabarannya :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, tempat dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan mengenai landasan teori yang berhubungan dengan judul tugas akhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisikan uraian tentang analisa dan proses perancangan program. Mulai dari perancangan database hingga perancangan antarmuka.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Berisikan uraian tentang proses pembuatan aplikasi dan juga pengujian aplikasi yang sudah dibangun.

BAB V PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan yang didapat di bab-bab sebelumnya dan saran untuk penyempurnaan program dan penulisan di kemudian hari.

