

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi, dunia teknologi dan informasi berkembang pesat. Misalnya dalam dunia kerja, komputer merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting untuk membantu dan mempermudah pekerjaan. Baik dalam bisnis atau institusi, publik atau swasta, komputer adalah alat pemrosesan data yang sangat penting yang membantu karyawan memproses data atau membuat laporan untuk menyelesaikan tugas dalam waktu yang lebih singkat. Ini juga membantu meningkatkan produktivitas perusahaan Anda.

PT. Telkom Landmark Tower adalah salah satu anak perusahaan dari Telkom Indonesia yang bergerak di bidang pengelolaan gedung. Perusahaan ini terletak di area perkantoran yang premium. Perusahaan ini mengelola tiga gedung diantaranya gedung graha merah putih, Telkom landmark tower dan telkomsel smart office. Telkom landmark tower memiliki beberapa unit kerja diantaranya, unit finance, *operation, facility management, procurement, project enhancement, marketing, IT* dan corsec.

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang property management. Telkom landmark tower sangat mmentingkan kepuasan tenant dalam meningkatkan usahanya. Salah satu unit yang sangat penting adalah unit *procurement*. Unit ini adalah unit yang bertanggung jawab dalam pengadaan barang dan jasa. Setiap unit yang memerlukan barang/material dan jasa harus membuat PR (*Prurchase Request*) dan selanjutnya akan di proses oleh unit *procurement*. Unit *procurement* juga bertanggung jawab pada setiap gudang yang di milikin oleh Telkom landmak tower. Diantaranya gudang *Housekeeping, Engineering, Project*.

Dalam prakteknya perusahaan ini juga masih menggunakan Microsoft excel dalam pencatatan persediaan gudang seperti data barang uang masuk dan keluar. Contohnya pada gudang *Housekeeping*. Di gudang ini sering sekali ada aktivitas barang masuk dan barang keluar. Barang-barang seperti *trash bin, Handsoap, Sulo* dan masih bayak lagi. Dalam prosesnya, seorang leader *Housekeeping* akan

memberi informasi ke staff *procurement* untuk meminta barang yang di perlukan, selanjutnya seorang *Housekeeping* akan mengambil barang ke gudang.

Permasalahan yang di hadapi dalam proses barang masuk dan keluar pada gudang *Housekeeping* ini adalah jika seorang *housekeeping* mengambil barang/material ke gudang dan di damping oleh staf *procurement* yang berbeda. Karena sering kali setiap staff *procurement* tidak memiliki data gudang yang berbeda, sehingga kerap terjadi ketidak sesuaian data gudang antara staff *procurement*. Hal ini sangat tidak diinginkan karena nanti dalam pelaporannya staff *procurement* harus menyesuaikan data masing-masing dengan yang lainnya.

Dengan Permasalahan diatas, penulis merasa harus ada sistem informasi pengelolaan gudang yang nantinya akan mempermudah staff *procurement* dalam mengelola barang di gudang *Housekeeping*. Dengan Metode *constant* penulis bisa melakukan peramalan barang apa saja yang harus di tambah *quantity* nya ini dengan mengacu pada data historis pada masa sebelumnya. Barang yang masuk dan keluar akan tercatat di sistem, lengkap dengan tanggal, jam dll. PT Telkom landmark tower saat ini belum memiliki sistem informasi pengelolaan gudang yang di gunakan untuk mengelola seluruh data material *Housekeeping*. Sistem ini juga akan membuat kinerja staff *procurement* lebih optimal.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN GUDANG HOUSEKEEPING BERBASIS WEB DENGAN METODE EXTREME PROGRAMMING (XP) MENGGUNAKAN PENDEKATAN CONSTANT METHOD DI PT TELKOM LANDMARK TOWER”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Sering terjadi ketidak sesuaian informasi antara staf pengadaan yang satu dengan yang lainnya, karena memiliki data masing-masing. Sehingga data yang ter *update* berbeda-beda.
- b. Jumlah persediaan barang dan material di gudang tidak ter *update* dengan baik setiap harinya.
- c. Manager *procurement* tidak bisa memonitori langsung data real gudang *housekeeping* tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Apakah tujuan dari di buatnya sistem pengelolaan gudang *Housekeeping* ini?
- b. Apakah sistem ini dapat memberikan informasi yang akurat?
- c. Apa saja keuntungan dari adanya sistem ini?
- d. Siapa saja yang dapat mengakses sistem pengelolaan gudang ini?

1.4 Batasan Masalah

- a. Penelitian ini mengacu pada pengelolaan inventory barang di gudang *housekeeping* PT Telkom Landmark Tower
- b. Perancangan sistem informasi pengelolaan gudang ini dibuat dengan metode *constant*.
- c. Penelitian ini di ambil dan di lakukan di PT Telkom Landmark Tower.

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan penelitian yang ingin di dapat oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Merancang sistem informasi pengelolaan gudang *Housekeeping*.
- b. Membantu kinerja staff pengadaan dalam memonitori persediaan yang ada di gudang *Housekeeping*.
- c. Membantu kinerja PT Telkom Landmark Tower menjadi lebih efisien dan terstruktur dalam mengelola persediaan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang bisa diambil dari hasil penelitian ini:

- a. Dapat menerapkan ilmu yang penulis dapat selama belajar di Universitas dengan menerapkannya di lapangan.
- b. Menampilkan data-data persediaan gudang *Housekeeping* pada sistem yang dibuat.
- c. Dapat memudahkan jalannya kinerja perusahaan khususnya di unit pengadaan.

1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dilakukannya penelitian oleh penulis yaitu pada:

Tempat: PT Telkom Landmark Tower

Alamat: The Telkom Hub, Jl. Gatot Subroto No/Kav. 52, RT.6/RW.1,
Kuningan barat, Mampang Prapatan, Jakarta Selatan, Jakarta
12710.

Website: www.tlt.co.id

Waktu: 8 Maret 2021 – 4 Juni 2021

1.8 Metode Penelitian dan Metode Konsep Pengembangan Website

- a. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah untuk mengamati dan mengetahui secara langsung jalannya sistem yang sedang berjalan saat itu dan proses kerja dari tugas masing-masing serta melihat format-format laporan dalam perusahaan tersebut yang di gunakan saat itu.

- b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh penulis ialah meyakinkan data yang di peroleh akurat. pada pengumpulan data tersebut penulis mewawancarai bagian umum serta yang terkait didalamnya. untuk mengetahui apa serta bagaimana dari aktivitas pengolahan data tersebut dan kemampuan memberi informasi yang tepat serta jelas.

c. Studi Pustaka

Pada metode kepustakaan dilakukan pengumpulan data dan informasi yang diperoleh, dengan membaca dan mempelajari beberapa buku-buku, jurnal, teori- teori, temuan dan bahan beberapa hasil penelitian sebagai acuan untuk dijadikan landasan teori dalam kegiatan penelitian yaitu dengan melakukan studi terhadap literatur-literatur berupa buku, jurnal dan informasi dari internet dan lain-lain.

1.9 Metode Konsep Pengembangan Software

Merancang dan mengembangkan sistem informasi ini menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) dan untuk mengembangkan sistem menggunakan beberapa tahap yaitu analisis sistem yang berjalan, perancangan basis data, perancangan tampilan antarmuka dan pengujian program.

1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penyusunan skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab, Berikut ini adalah penjelasan tentang masing-masing bab.

BAB 1 PENDAHULUAN

Di Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang penulisan skripsi, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, metode pengembangan software dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran menyeluruh dari skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Di Dalam bab ini akan dibahas mengenai berbagai teori mengenai sistem informasi organisasi serta hal-hal yang mendukung sistem informasi ini yang dapat digunakan pada tempat penelitian skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai obyek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, permasalahan, analisis sistem usulan, analisis kebutuhan sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini membahas mengenai perancangan, pengujian dan implementasi hasil penelitian yang telah dilakukan

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat dan juga saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem ke arah yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.

1.11 Jadwal Penulisan dengan Diagram *Gantt Chart*

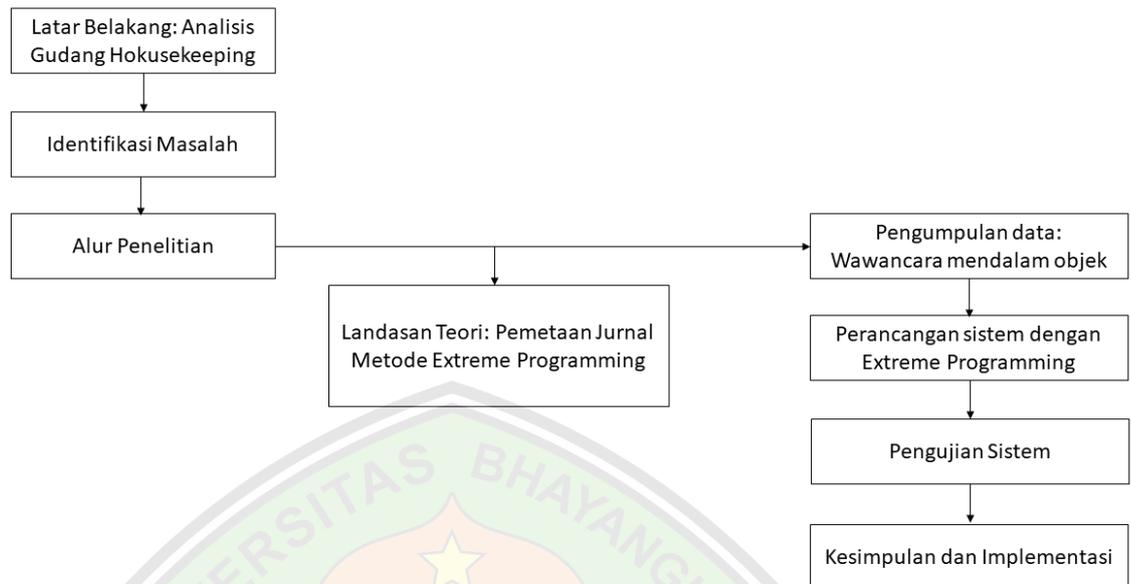
Observasi				
Perancangan Sistem				
Pembuatan Sistem				
Pengujian				
	Maret	Mei	Juni	Juli

Gambar 1.1 Jadwal Penulisan dengan diagram gantt chart

Keterangan:

- Observasi 8 Maret 2021 sampai 31 Maret 2021 dengan durasi 23 Hari.
- Perancangan Sistem 1 Mei 2021 sampai 31 Mei 2021 dengan durasi 31 Hari.
- Pembuatan Sistem 1 Juni 2021 sampai 30 Juni 2021 dengan durasi 30 Hari
- Pengujian Sistem 1 Juli 2021 sampai 31 Juli 2021 dengan 31 Hari

1.12 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.2 Kerangka Pemikiran

Keterangan:

Dilihat dari latar belakang di atas, penulisan melakukan analisis gudang *Housekeeping* dan mendapatkan identifikasi masalah. Kemudian penulis melakukan alur penelitian sebagai pendukung. Penulis menggunakan beberapa landasan teori seperti pemetaan jurnal, teori metode *extreme programming*, dan teori bahasa pemrograman web. Setelah itu, penulis melakukan observasi dengan cara wawancara kepada staff *Housekeeping & landscape* dan penulis mendapatkan data-data yang diperlukan untuk melakukan perancangan sistem dengan metode *extreme programming*. Setelah sistem dibuat, penulis melakukan pengujian sistem dengan metode *Black box*. Yang terakhir penulis membuat kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan penulis.