

BAB I

PENDAHULUAN

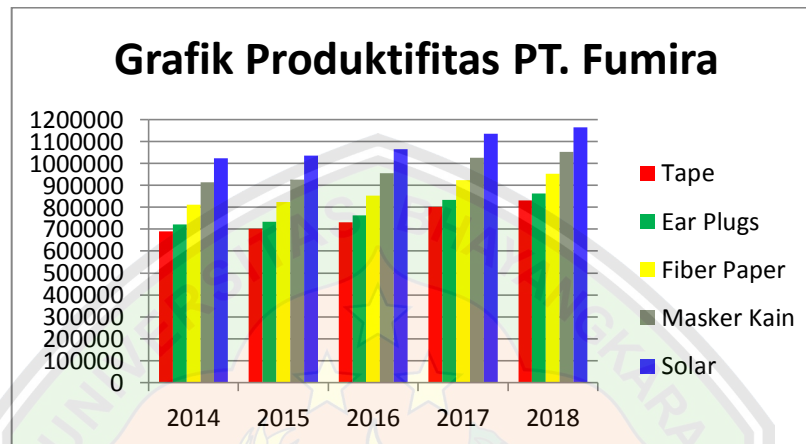
1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi ini berkembang sangat cepat seiring dengan pengembangan Sistem Informasi berbasis Komputer. Teknologi Informasi telah menjadi salah satu bagian yang berperan penting dalam berjalannya suatu sistem informasi di suatu instansi atau perusahaan yang bergerak dalam berbagai bidang. Dengan peranan Teknologi Informatika sebagai salah satu unsur penunjang berjalannya Sistem Informasi, kebutuhan akan informasi yang akurat dan relevan menjadi satu hal yang penting untuk membantu manajemen keputusan dalam suatu perusahaan. Informasi dari suatu perusahaan dapat diperoleh dari laporan hasil produksi baik secara manual maupun yang sudah terkomputerisasi.

PT Fumira sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang *galvanizing* merupakan perusahaan yang telah berpengalaman lebih dari 26 tahun memproduksi *galvanized steel* dalam berbagai jenis. Adapun masalah yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan saat ini yaitu untuk pengolahan data barang masuk dan keluar, masih manual, dicatat kedalam buku besar sesuai dengan kwitansi atau surat jalan dari pelanggan atau *supplier* yang berisi berapa banyak barang yang masuk dan keluar untuk dikirim ke pelanggan dan pendataan persediaan stok barang hanya dicatat di selembar kertas kemudian baru disalin kembali ke komputer oleh bagian kantor, sehingga terkadang mengalami kesulitan dalam perhitungan barang dan untuk mendapatkan informasi stok barang mengalami kesulitan terkadang informasi yang diberikan tidak sesuai dengan ketersediaan barang yang ada. PT Fumira sudah menggunakan atau menerapkan form *spare parts & tools requisition* dalam proses kegiatan pemesanan material untuk proses produksi. Form ini dipakai untuk membantu karyawan dalam melakukan pemesanan persediaan barang material yang tersimpan di gudang. Dengan adanya form tersebut akan diketahui persediaan barang material untuk di *delivery order* dan sisa material nya juga.

Bagian produksi merasa kesulitan untuk memesan material yang ada karena butuh verifikasi dari departemen head atau wakil karyawan bagian gudang dimana sulit ditemui ketika tidak berada di tempat atau tidak masuk kerja. Sehingga menyebabkan tertundanya proses produksi atau penjadwalan ulang. Selain itu bagian gudang merasa kesulitan untuk melakukan *Stock Opname* dimana keakuratan data dengan material fisik tidak sama.

Gudang adalah tempat dimana perusahaan menyimpan asset-asset nya yang berbentuk barang atau material mentah. Dan ini contoh barang *material request* : Solar, Tape (Opp) Bening Lebar = 48mm, Sarung tangan benang, Fiber paper (KGR) 180 cm / Coklat, Sarung tangan latex, Tape (PP) No: 376 Light Brown, L: 5 cm, Strapping steel band uk: 16 mm x 0.4 mm, Masker kain (Hijau), Ear plugs, Spanset websling cs4000-5m, Ban luar Bridgestone/6.50-10 Belakang 3T, Ban dalam Bridgestone /300-15 x 18 Depan 5T, Kain majun berwarna.



Gambar 1.1 Grafik Produktifitas PT. Fumira

Sumber : PT. FUMIRA

Divisi gudang PT. FUMIRA sendiri bertugas memberikan material mentah untuk diproses di bagian produksi. Divisi ini juga harus menjaga keakuratan form *stock* dengan fisik. Disinilah penulis mendapat kesempatan untuk membuat sistem informasi *inventory toolsroom* yang memungkinkan bagian produksi, gudang dan *departement head* gudang bisa melakukan transaksi serah terima barang melalui *web* tanpa harus *departement head* gudang ada di tempat dan bisa mengkonfirmasi dari jauh.

Saat ini proses transaksi serah terima material secara manual dengan cara memberikan form *stock* permintaan produksi kepada bagian gudang dan memberikan material yang diminta lalu bagian gudang mengurangi *stock* yang ada di lokasi dengan cara menulis di kartu *stock*. Dimana terlalu beresiko untuk terjadi kelebihan dan kekurangan material tersebut karena kartu *stock* di isi oleh beberapa karyawan dan tidak ada yang mengontrolnya. Oleh karena itu penulis merasa tertantang untuk mencari solusi yaitu : “*Bagaimana cara membuat sistem informasi inventory toolsroom di PT. FUMIRA?*”.

Penulis membutuhkan metode untuk membangun sistem informasi tersebut. Karena sistem informasi tersebut terdapat dua *user* dan berbeda hak akses dan memerlukan integrasi yang signifikan maka penulis memutuskan untuk menggunakan metode *Model Prototype* dimana telah penulis mempertimbangkan metode ini sangat baik yaitu dilakukan saat proses permintaan aplikasi yang berjalan.

Saat ada kendala saat itu juga diperbaiki oleh karena itu lebih cepat dan sistem lebih efektif dengan pengecekan sistem yang dilakukan oleh *programmer* dan *usernya*.

Dari latar belakang diatas maka peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Perancangan Sistem Informasi *Inventory Toolsroom* Berbasis Web pada PT. Fumira Cibitung, Bekasi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah ke dalam point – point di bawah :

1. Dimana aplikasi yang sedang berjalan saat ini masih menggunakan aplikasi desktop. Permintaan *stock* menjadi terhambat karena memerlukan verifikasi dan persetujuan dari pihak *departement head* dan *supervisor*.
2. *Stock* sangat berpengaruh dalam *monitoring* pemesanan material dari *supplier* sehingga bagian gudang bisa tahu material mana yang sudah habis atau masih ada.
3. Pengecekan *stock* barang saat ini di gudang masih bersifat manual.
4. Belum adanya sistem informasi *inventory toolsroom* yang mencakup *stock* secara *online* dan pelayanan ke produksi.
5. Proses pelayanan dan pekerjaan bagian gudang yang manual mempengaruhi produktifitas perusahaan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah utama penelitian yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi *inventory toolsroom* di PT. FUMIRA?
2. Bagaimana mengimplementasikan metode *Model Prototype* pada aplikasi *inventory toolsroom*?

1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis membatasi pembahasannya hanya pada :

1. Aplikasi yang di buat hanya mencakup sistem *inventory toolsroom*.
2. Menampilkan laporan *inventory toolsroom* secara periode melalui aplikasi.
3. Metode yang di gunakan dalam melakukan penelitian atau riset ini menggunakan Model *Prototype* dan teknologi berbasis *web*.

1.5 Tujuan dan Manfaat

1.5.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin didapat oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah :

1. Menjamin keakuratan *stock* yang ada di lapangan dengan adanya sistem *inventory toolsroom*.
2. Merancang sebuah sistem *inventory toolsroom* untuk memudahkan aktifitas permintaan dan penambahan material di gudang PT. FUMIRA.
3. Sebagai alat bantu karyawan PT. FUMIRA untuk mengelola material yang ada di gudang.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perusahaan dapat melihat hasil transaksi yang berjalan setiap periodenya.
2. Menyajikan informasi aktifitas serah terima material dari gudang ke bagian produksi.
3. Untuk memudahkan karyawan dalam mengelola *stock* yang ada di gudang PT. FUMIRA yang sebelumnya secara manual sangat sulit karena menggunakan kartu *stock*.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis melakukan Penelitian pada :

Tempat : PT. FUMIRA.

Alamat : JL. Jawa Kav. A-1 Bekasi Fajar *Industrial Estate* MM 2100
Industrial Town, Cibitung, Bekasi 17520.

Tlp : (021) 8980320 (HUNTING)
Fax : (021) 8981092,8981159,8981118
Website : www.Fumira.co.id
Waktu : September 2019 – Desember 2019

1.7 Metode Penelitian dan Metode Konsep Pengembangan *Software*

Metode yang digunakan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan ialah sebagai berikut :

1.7.1 Metode Pengambilan Data

1. 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.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh penulis adalah meyakinkan data yang di peroleh akurat. Dalam pengumpulan data tersebut penulis mewawancarai bagian umum dan yang terkait didalamnya. Untuk mengetahui apa dan bagaimana dari kegiatan pengolahan data tersebut serta kemampuan memberi informasi yang tepat dan jelas.

3. 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.

1.7.2 Metode Konsep Pengembangan *Software*

Dalam perancangan sistem yang akan dibuat penulis menggunakan metode Model *Prototype* agar sistem yang dibuat dapat dikembangkan sesuai dengan keperluan yang dibutuhkan.

1.8 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

Dalam bab ini akan dibahas mengenai berbagai teori yang mendukung materi yang dibahas.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai objek 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.