

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan dalam kemajuan teknologi informasi sangat pesat, hal ini dipicu oleh banyaknya kebutuhan akan data dan informasi dari pengguna secara individual, organisasi, industri atau instansi tertentu. Oleh sebab itu, diperlukan pengolahan data informasi yang dapat menghasilkan informasi secara akurat, tepat dan relevan.

Teknologi Informasi banyak digunakan dalam banyak lini kehidupan, mulai dari bidang pendidikan, kesehatan, pariwisata, sampai pada bidang industri. Salah satu contoh teknologi informasi dalam bidang industri yaitu dengan adanya pengelolaan data inventori barang. Inventori barang pada suatu industri sangatlah penting untuk membantu dalam menjalankan proses produksi, menjaga ketersediaan barang dan mengantisipasi naik turunnya permintaan barang secara tiba – tiba.

Penerapan pada manajemen inventori yang baik merupakan suatu keunggulan bagi perusahaan. Pengurangan biaya inventori terhadap perusahaan adalah faktor penting sebagai dampak dari manajemen inventori. Manajemen inventori memiliki fungsi seperti pencatatan barang serta mengolah data-data persediaan barang yang dimiliki sebuah perusahaan, Hal ini juga diterapkan di PT Cahaya Art Digital.

PT. Cahaya Art Digital merupakan sebuah perusahaan *digital printing* yang berpusat di Kota Bekasi yang telah ada sejak tahun 2012. Perusahaan ini mengalami perkembangan dan peningkatan permintaan produksi cetak seperti spanduk, bendera kain, stiker, kertas A3 dan lainnya setiap tahun. Dengan banyaknya permintaan produksi cetak ini maka bahan baku persediaan menjadi hal yang kritis bagi perusahaan dikarenakan harus selalu memiliki persediaan bahan baku produksi untuk menjaga proses produksinya tetap berjalan.

Sistem pendataan inventori pada PT. Cahaya Art Digital saat ini masih berbentuk laporan form manual dikarenakan tidak adanya perancangan sistem dalam pendataan inventori barang serta kurangnya pengendalian inventori barang. Hal ini menyebabkan terjadinya *stockout* bahan baku saat proses produksi yang sedang berjalan sehingga produksi terhenti dan perusahaan harus membeli bahan baku yang *stockout* tersebut.

Dalam penelitian ini digunakannya metode pengembangan sistem atau SDLC yaitu XP (*Extreme Programming*), salah satu alasan menggunakan metode ini yaitu dapat dilakukannya suatu pengembangan sistem yang cepat dan fleksibel dalam mengatasi perubahan situasi atau kondisi sistem yang akan dibangun.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mempunyai rencana untuk merancang sebuah sistem inventori barang yang efektif dan efisien. Diharapkan dengan adanya perancangan sistem ini akan mempermudah pihak perusahaan dalam mengatur inventori barang dan meminimalisir terjadinya *stockout* pada saat proses produksi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Tidak adanya sebuah sistem informasi inventori barang di PT Cahaya Art Digital.
2. Dalam mencatat ketersediaan barang masih menggunakan form manual.
3. Kurangnya pengendalian terhadap inventori barang di PT Cahaya Art Digital.
4. Sering terjadinya *stockout* bahan baku sehingga dilakukannya perpanjangan waktu *deadline* produksi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi inventori barang yang sedang berjalan pada PT Cahaya Art Digital?
2. Bagaimana membangun perancangan sebuah sistem yang dapat membantu PT. Cahaya Art Digital dalam pencatatan inventori barang bahan baku menggunakan web ?
3. Bagaimana implementasi pengujian sistem informasi inventori barang pada PT. Cahaya Art Digital?

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan ini tidak menyimpang dari tujuan penelitian yang dikaji lebih mendetail untuk penulisan skripsi, maka diperlukan pembatasan masalah yaitu:

1. Penelitian ini hanya seputar pada sistem inventori barang dari perusahaan.
2. Perancangan sistem didasarkan pada proses pengolahan barang masuk dan keluar, permintaan dan pembelian barang serta laporan stok barang.
3. Perancangan sistem informasi inventori barang menggunakan metode *Extreme Programming* sebagai dasar pengembangannya.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, PHP dan MySQL untuk databasenya.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan berbagai informasi yang penulis peroleh, maka penyusunan skripsi ini diharapkan memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut :

1. Merancang sebuah sistem informasi berbasis website untuk mengelola inventori barang di PT. Cahaya Art Digital.
2. Sebagai jalan alternatif untuk membantu pengelolaan inventori barang.

- Menambah wawasan pengetahuan dalam merancang sebuah sistem informasi inventori barang berbasis website.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 08 maret sampai dengan 08 april 2020 di PT Cahaya Art Digital Bekasi, dengan objek penelitian para pegawai di PT. Cahaya Art Digital.

Table 1.1. Waktu Penelitian

No	Keterangan	Bulan							
		Maret 2020				April 2020			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Menganalisis permasalahan seperti mengumpulkan data dan kebutuhan yang diperlukan serta obeservasi secara langsung di PT Cahaya Art Digital.								
2.	Mendesain perancangan sistem berupa gambar atau <i>User Interface</i> serta membuat rancangan sistem dengan permodelan UML diagram untuk memvisualisasikan								

	sistem perangkat lunak.								
3.	Pembuatan sistem yang dibangun secara fungsional serta fitur-fitur yang diperlukan menggunakan bahasa pemrograman berupa HTML, PHP CSS.								
4.	Menggunakan metode blackbox testing sebagai pengujian yang dilakukan pada tampilan dan fungsi program untuk memastikan program dapat berjalan dengan baik dan sesuai yang diinginkan.								

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Dilakukan pengamatan secara langsung terhadap alur kerja dan mempelajari dokumen-dokumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tersebut di PT. Cahaya Art Digital.

2. Metode Wawancara

Dilakukan proses tanya jawab dengan berbagai pihak yang berkaitan dengan masalah yang menjadi focus penelitian di antaranya dengan pimpinan dan karyawan.

3. Metode Kepustakaan

Dilakukan dengan mengumpulkan data untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau yang sedang diteliti dengan mempelajari teori-teori yang mendukung penelitian seperti dari jurnal-jurnal, buku dan *e-book* yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

1.7.2 Metode Pengembangan Sistem

Perancangan sistem pada aplikasi berbasis Web ini peneliti menggunakan XP (*Extreme Programming*) untuk membangun sistemnya. Metode XP (*Extreme Programming*) merupakan suatu metode pengembangan sistem software yang terbilang cepat, efisien, fleksibel, terprediksi, dan menyenangkan. Adapun langkah dalam metode Extreme Programming yaitu *planning*, *design*, *coding*, dan *testing*.

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori yang akan dipaparkan sebagai acuan dari perancangan system yang akan dibuat.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi mengenai identifikasi dan analisa kebutuhan terhadap data dan aplikasi, perencanaan aplikasi dan diagram alur (UML).

BAB IV : PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini menjelaskan tentang proses perancangan system, serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun sistem. Bab ini juga melakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat untuk mengetahui apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini penulis membahas mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang berhubungan dengan penyusunan skripsi.

