

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi berkembang sangat pesat saat ini. Kebutuhan teknologi informasi untuk mendukung setiap proses bisnis perusahaan sangatlah diperlukan. Informasi yang cepat dan akurat menjadi sangat penting. Oleh karena itu, demi pelayanan yang lebih baik, maka perlu diterapkan sistem IT *supporting* yang *user friendly* dan dapat digunakan oleh semua pihak yang terlibat dalam operasional perusahaan, namun pengawasan terhadap penerapan sistem tersebut bisa dilakukan oleh semua orang, tentunya disesuaikan dengan kewenangannya.

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berjalan begitu pesat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk teknologi komputer yang disebut dengan komputerisasi, membuat komputerisasi tidak hanya berguna dan bermanfaat baik secara individual, perusahaan maupun disuatu instansi pemerintahan, dengan kata lain komputerisasi telah mencakup segala bidang.

Kegunaan komputerisasi di dalam sebuah perusahaan atau lembaga pemerintahan untuk menyediakan informasi dengan cepat dan tepat, sehingga pemberian data dan informasi pada perusahaan tersebut dapat berjalan secara cepat dan tepat.

Gudang adalah suatu fungsi penyimpanan berbagai macam jenis produk yang memiliki unit penyimpanan dalam jumlah yang besar maupun yang kecil dalam jangka waktu saat produk dihasilkan oleh pabrik (penjual) dan saat produk dibutuhkan oleh pelanggan atau stasiun kerja dalam fasilitas produksi (Ekoanindiyo & Wedana, 2012)

Dalam kegiatan pengelolaan data yang berada pada PT. Khazanah Bukit Sejahtera yang bergerak pada industri kayu, data yang diolah berupa data barang masuk, data barang keluar, data stok yang tersedia, dan untuk menampilkan laporan mingguan, bulanan, tahunan untuk barang masuk atau barang keluar. Saat pengolahan data barang sering terjadinya selisih pada jumlah barang yang tertulis didokumen berbeda dengan keadaan asli dilapangan, dan sangat membuang waktu

saat proses membuat laporan perminggu, perbulan, dan pertahun karena saat membuat laporan barang masuk dan barang keluar harus mencari kembali dokumen *hard copy* atau *soft copy* dahulu untuk direkap kembali sebagai informasi yang diberikan kepada atasan, maka dari itu dibutuhkan sebuah aplikasi sistem informasi yang berguna untuk memudahkan informasi berupa data barang masuk barang keluar dengan keadaan barang yang sesuai, dan membuat laporan mingguan, laporan bulanan, laporan tahunan yang efektif dan lain lain.

Dimana saat pelaksanaan kegiatan sering terjadinya selisih jumlah stok barang, serta untuk mengetahui jumlah stok yang valid agar mengambil tindakan kapan harus membeli dan menjual barang, dan menghasilkan sebuah laporan barang masuk dan keluar yang valid, berikut data selisih barang saat bulan maret :

Tabel 1. 1 Survei Data Selisih Pada Barang

Data Persediaan Barang								
Bulan	Status Barang						Selisih	
Maret	Persediaan Akhir (Tercatat)			Persediaan Gudang (Kondisi Sebenarnya)			Pcs	M3
Minggu ke -								
	Nama Barang	Pcs	M3	Nama Barang	Pcs	M3		
1	Kayu Meranti	500	12.473	Kayu Meranti	498	12.324	+2	+0,149
2	Kayu Meranti Merah	456	11.256	Kayu Meranti Merah	460	11.360	-4	-0.104
3	Kayu Sungkai	278	6.62	Kayu Sungkai	300	7.19	-22	-0.57
4	-	-	-	-	-	-	-	-

Adapun sistem yang digunakan pada PT. Khazanah Bukit Sejahtera sendiri masih menggunakan *microsoft excel* sebagai alat bantu untuk kegiatan pendukung perusahaan, ketika ada barang masuk atau barang keluar data tersebut diinput kedalam *microsoft excel*, dan pemotongan jumlah stok maupun penambahan stok

dilakukan dengan manual, apabila admin lupa menginput dalam pemotongan atau penambahan maka data stok tersebut tidak akan ter-*update* dan tidak terdapatnya *database* untuk penyimpanan data.

Oleh karena itu, PT. Khazanah Bukit Sejahtera membutuhkan suatu sistem untuk perusahaan agar lebih mudah dalam mengelola data barang masuk, barang keluar, stok barang akan ter *update* otomatis dan tersimpan kedalam *database*.

Prototype merupakan suatu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide bagi para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai. *Prototype* dapat digambarkan sebagai contoh dari produk atau sistem dalam bentuk sebenarnya yang dapat dirubah sesuai keinginan sebelum direalisasikan (Roihan, Kusumah, & Permana, 2018).

Dengan demikian judul skripsi yang diambil adalah **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GUDANG DENGAN METODE *PROTOTYPE* PADA PT. KHAZANAH BUKIT SEJAHTERA”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas menyimpulkan beberapa masalah yang dihadapi adalah :

- a) Kesulitan dalam pemantauan jumlah barang gudang yang tersedia pada PT. Khazanah Bukit Sejahtera.
- b) Kesulitan dalam membuat laporan per minggu, per bulan, dan per tahun.
- c) Tidak terdapatnya *database* hasil pengolahan barang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas yang terdapat pada PT. Khazanah Bukit Sejahtera, dapat dirumuskan masalah-masalah tersebut untuk mempermudah dalam pencarian solusinya, yaitu :

- a) Bagaimana pengelolaan data gudang ?
- b) Bagaimana memantau jumlah barang gudang yang tersedia ?
- c) Bagaimana pelaporan barang masuk dan keluar ?
- d) Bagaimana pelaporan perminggu, perbulan, dan pertahun ?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka membatasi masalah yaitu :

- a) Menganalisis sistem yang ada dalam gudang pada PT. Khazanah Bukit Sejahtera.
- b) Pengecekan barang gudang yang menggunakan *microsoft excel*.
- c) Sistem ini digunakan pada bagian *staff* gudang untuk bagian barang masuk, barang keluar, laporan barang masuk dan laporan barang keluar, Po, serta laporan stok barang gudang.

1.5 Tujuan dan Manfaat

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah :

- a) Untuk membuat aplikasi informasi gudang pada PT. Khazanah Bukit Sejahtera.
- b) Untuk membuat pelaporan stok barang, barang masuk, dan barang keluar pada gudang.
- c) Untuk membuat suatu *database* pengelolaan penyimpanan data.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Dapat mempermudah karyawan dalam mendapatkan informasi gudang.
- b) Dapat mempermudah dalam melakukan pelaporan.
- c) Mempunyai *database* untuk pengolahan data.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang dipilih untuk melakukan penelitian untuk jadi bahan skripsi adalah PT. Khazanah Bukit Sejahtera, Jl. Raya Bekasi KM 26 Jakarta Timur. Pelaksanaan kerja praktek terhitung sejak 28 Maret 2020 sampai dengan 28 Mei 2020 dan ditempatkan pada bagian *staff* admin.

Tabel 1. 2 Waktu Penelitian

No	Kegiatan Pelaksanaan	Bulan											
		Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data Pada PT. Khazanah Bukit Sejahtera												
2	Analisis Sistem Pada PT. Khazanah Bukit Sejahtera												
3	Perancangan Sistem yang diusulkan												
4	Pembuatan Program												
5	Pengujian												
6	Dokumentasi												

1.7 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan:

a) Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung atau tinjauan langsung ke perusahaan, melakukan pengamatan langsung terhadap objek permasalahan yang diteliti, yang meliputi pengamatan terhadap data-data transaksi serta stok material yang dipergunakan untuk informasi yang lebih asli.

b) Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung kepada pihak terkait seperti karyawan PT. Khazanah Bukit Sejahtera

c) Studi Literatur

Mengkaji dan mempelajari berbagai jenis buku serta artikel-artikel dan jurnal dari internet yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti, dimana teori-teori yang dipergunakan untuk dijadikan sebagai refrensi dalam penyusunan skripsi.

1.8 Metode Konsep Pengembangan Sistem

Dalam penelitian yang dilakukan, metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *Prototype* berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem, berikut tahapan dalam pengembangan *prototype* :

1. Pengumpulan kebutuhan.
Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
2. Proses desain yang cepat.
Membuat tampilan desain yang cepat untuk tampilan kepada pelanggan
3. Membangun *prototype*.
Membangun *prototype* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan.
4. Evaluasi dan perbaikan.
Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototype* yang sudah dibangun sudah sesuai keinginan pelanggan.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan uraian dari susunan penelitian yang terdiri dari 5 bab dimana setiap bab terdapat sub bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Metode Konsep pengembangan *software*, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan dasar teori yang mendukung dalam pembuatan sebuah penulisan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem yang digunakan, analisis proses yang sedang berjalan dalam perancangan sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan membahas bagaimana implementasi sistem aplikasi yang dibuat sebelumnya agar memenuhi kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*, serta dilakukan tahapan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang dibahas penulis sesuai dengan pengembangan aplikasi yang telah dilakukan.

