

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Persediaan barang selalu diperlukan dalam aktifitas suatu perusahaan. Keberadaan persediaan barang disatu pihak merupakan pemborosan sehingga dapat dikatakan sebagai suatu beban yang harus dihilangkan, tetapi dilain pihak sangat diperlukan untuk menjamin kelancaran pemenuhan permintaan sebab bila tidak ada persediaan maka kebutuhan tidak terpenuhi. Pada proses tahapan pembangunan proyek *Apartement Vittoria Residence* dibutuhkan sebuah aplikasi untuk memudahkan melihat dan mendapatkan jumlah persediaan barang yang sesuai agar pihak perusahaan dapat mengamati dari transaksi pembelian dan dilanjutkan dengan melakukan pengolahan terhadap data pembelian tersebut. Pihak perusahaan juga bisa mendapatkan informasi yang digunakan untuk keperluan pengelolaan persediaan barang pada pembangunan proyek *Apartement Vittoria Residence* serta dapat mengukur biaya barang yang digunakan berdasarkan harga/biaya barang pada awalnya.

Pengguna Komputer dan sistemnya menjadi kebutuhan yang utama dalam meningkatkan kinerja suatu perusahaan (Achyani & Arviana, 2017). Berkat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan banyak kemudahan dan kelancaran akses kerja pada setiap instansi-instansi maupun perusahaan. Tentunya komputer yang telah dilengkapi dengan suatu aplikasi tertentu yang digunakan untuk

membantu mempermudah pekerjaan manusia dalam mengelola data suatu organisasi atau perusahaan sehingga mendapatkan hasil yang akurat dan sesuai kebutuhan.

Sistem persediaan barang pada Proyek pembangunan *Apartement Vittoria Residence* selama ini hanya menggunakan *software Microsoft Excel* untuk penyimpanan data berbasis komputer. Hal ini mengakibatkan sering terjadi kesalahan dalam melakukan pencatatan permintaan barang sampai dengan laporan penerimaan material yang telah dibeli oleh pihak perusahaan untuk pembangunan proyek tersebut. Sehingga mengakibatkan terlambatnya laporan yang harus dikirimkan ke pusat.

Dari pertimbangan data diatas, pembuatan program aplikasi persediaan barang sangat dibutuhkan untuk mendukung kegiatan operasional perusahaan. Oleh karena itu, penulis memilih judul **“Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada Proyek Pembangunan *Apartement Vittoria Residence* Jakarta”**.

1.2. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Merancang sistem informasi persediaan barang pada pembangunan proyek *Apartement Vittoria Residence*.
2. Mempermudah dan mempercepat dalam mendapatkan laporan persediaan barang pada pembangunan proyek *Apartement Vittoria Residence*.
3. Membuat desain sistem informasi persediaan barang yang efisien sehingga dapat mempermudah pengguna dalam mengelola data persediaan.

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Diploma Tiga (D.III) Pada Program Studi Komputerisasi

Akuntansi di Akademik Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

1.3. Metode Penelitian

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mendapatkan data sebagai obyek penulisan adalah sebagai berikut:

1. Metode pengamatan (*Observation*)

Yaitu teknik pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung pada pembangunan proyek *Apartement Vittoria Residence* untuk memperoleh berbagai data akurat yang akan di teliti.

2. Wawancara (*Interview*)

Penulis melakukan dialog/wawancara secara langsung dengan karyawan proyek pembangunan *Apartement Vittoria Residence*.

3. Studi Pustaka (*Library Research*)

Yaitu usaha mengumpulkan data sekunder dengan melakukan penelitian terhadap literatur buku refrensi dan sumber lain yang ada hubungannya dengan masalah yang di teliti.

1.3.2. Metode Pengembangan Software

Menurut Sukamto dan Shalahuddin dalam (Sidik & Rahmawati, 2018) dalam jurnal menyatakan bahwa: SDLC (*System Development Life Cycle*) adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-

sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik).

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (Sidik & Rahmawati, 2018) Metode pengembangan software yang dipakai adalah metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan *software*

Pada proses ini penulis lebih mengutamakan data persediaan barang yang dapat dilihat secara online. Dengan pembuatan perancangan *software* yang akan diterapkan pada pengelolaan persediaan barang pada proyek pembangunan *Apartement Vittoria Residence*. Hal ini dilakukan untuk mempermudah melihat data *stock* barang yang telah dibeli dari *supplier* serta membuat laporan data pembelian dan data *supplier*-nya.

2. Desain

Desain perangkat lunak yang akan digunakan pada tahapan pembuatan web ini adalah menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) beserta komponen komponennya seperti entitas, atribut dan relasi. Hal ini berguna untuk melengkapi penggambaran grafik dari struktur logika agar tidak menimbulkan kesalahan yang tidak diinginkan untuk langkah selanjutnya. Dan penulis juga menggunakan model LRS (*Logical Record Structure*). Sebagai gambaran dari table-tabel yang terbentuk dari hasil himpunan relasi.

3. Code Generation

Pada tahap pembuatan kode program penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Propocessor*) agar web yang dihasilkan lebih dinamis, serta menambahkan bahasa pemrograman seperti CSS (*Cascading Style Sheet*) dan *JavaScript* kedua bahasa pemrograman ini membantu agar tampilah web lebih menarik dan interaktif.

4. Testing

Sebelum melakukan proses impementasi perangkat lunak, penulis melakukan pengujian selama satu minggu. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui kesalahan (*error*) atau kekurangan yang tedapat pada perangkat lunak yang akan diterapkan.

5. Support

Perubahan perangkat lunak ketika sudah dikirimkan ke *user* merupakan hal yang mungkin terjadi. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (periperal atau sistem operasi baru) atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja. Tahap pemeliharaan ini lah yang dapat mengulangi proses pengembangan analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada.

1.4. Ruang Lingkup

Pada penulisan Tugas Akhir ini, penulis membatasi ruang lingkup permasalahannya pada persediaan barang sampai dengan laporan transaksi

penerimaan barang (material) pada pembangunan proyek *Apartement Vittoria Residence*. Mulai dari data barang, data *supplier*, data permintaan barang, surat jalan, sampai pembuatan rekap data penerimaan barang. Aplikasi ini dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis web yaitu dengan menggunakan Sublime Text 3 dan *Software database Php dan MySql* untuk pembuatan data penyimpanan.

