

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Keterlibatan teknologi dalam kehidupan manusia telah mengubah cara kerja dan cara pandang manusia dalam mengerjakan sesuatu. Hasil yang diproses menjadi lebih cepat, akurat, sehingga informasi lebih mudah disimpulkan.

PT. Asri Pancawarna yang bergerak dibidang bahan bangunan yaitu keramik dan granit mulai berproduksi sejak tahun 2005. PT. Asri Pancawarna sebagai salah satu perusahaan terbesar di asia menjadi salah satu penghasil keramik dan granit terbaik khususnya di indonesia. Besarnya perusahaan membuat saya tertarik meneliti apakah perusahaan sudah memiliki sistem yang menunjang untuk semua proses di perusahaan apakah perlu diperbaiki atau adanya pengembangan lebih lanjut terkait masalah-masalah yang ditemukan setelah meneliti apakah informasi yang dihasilkan sudah maksimal.

Kurangnya informasi yang dihasilkan dari suatu proses berakibat kurang maksimalnya informasi yang dihasilkan. Dampak yang ditimbulkan dari kurang maksimalnya informasi cukup serius karena data yang dihasilkan pada fisik tidak sesuai dengan data pada sistem. Akibatnya banyak barang jadi/siap jual pada gudang yang tidak sesuai pada tempatnya dikarenakan informasi yang kurang maksimal.

Menurut Khotimah & Sriyanto, (2016:95), data *warehouse* adalah koleksi data yang mempunyai sifat *subject-oriented*, *integrated*, *monvolatile*, dan *time-variant*

untuk mendukung proses pengambilan keputusan dalam manajemen. Data-data tersebut ada yang belum terkomputerisasi yang artinya data berbentuk fisik yang tiap harinya dibuat dan diberikan kepada admin untuk direkap belum tersistem. Resiko data hilangan atau rusak menjadi hal utama dalam masalah ini, selain itu belum adanya hasil data keseluruhan barang-barang yang telah digunakan.

Oleh karenanya penulis mencoba membuat program agar proses lebih cepat, terdata, akurat, menjadi hasil yang maksimal. Agar dapat dilihat dan diproses dimana saja dalam ruang lingkup perusahaan oleh orang-orang ataupun yang bertanggung jawab dibidangnya.

## 1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil dari data yang diproses sistem sesuai dengan data lapangan.
2. Untuk mengetahui hasil keseluruhan barang-barang yang telah diproses.
3. Merancang sistem informasi *reboxing* dan *stock opname* pada PT. Asri Pancawarna agar menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.
4. Agar hasil penelitian dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh instansi sebagai referensi dasar untuk mengambil solusi dari permasalahan yang ada.

Manfaat penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk penulis

Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Jurusan Manajemen Informatika di Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

## 2. Manfaat untuk objek penelitian

- a. Sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan.
- b. Menghasilkan suatu informasi yang cepat dan akurat dalam membantu dan memudahkan proses *reboxing* dan *stock opname*.

## 3. Manfaat untuk pembaca

Memberikan pemahaman bagaimana salah satu proses yang terjadi di perusahaan, cara kerja, target yang dicapai sehingga menjadi sebuah informasi yang cepat, tepat, akurat dan bermanfaat.

### 1.3. Metode Penelitian

Metode penelitian atau jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan, meringkas, berbagi kondisi, berbagai situasi atau berbagai variabel yang timbul pada PT. Asri Pancawarna yang menjadi objek penelitian, dalam hal ini objek penelitian yang diambil adalah sistem informasi *Reboxing* dan *Stock Opname* pada PT. Asri Pancawarna (Supriyatna & Maria, 2017).

#### A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak adalah metode *waterfall*. Menurut Sagita & Simpony (2018) “Metode Waterfall adalah model SDLC yang paling sederhana, model ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah”. Fase-fase dalam metode *waterfall*:

##### 1. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan *customer* demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi *software*. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.

## 2. Planning (*Estimating, Scheduling, Tracking*)

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem. Dengan menggunakan visio untuk menggambarkan alur dari program.

## 3. Modeling (*Analysis & Design*)

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan. Dengan menggunakan visio untuk menggambarkan alur dari program.

## 4. Construction (*Code & Test*)

Tahapan *Construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki. Dengan menggunakan aplikasi sublime text 3 membuat bahasa pemrograman seperti java, MySQL dan menggunakan Xampp untuk database.

## 5. Deployment (*Delivery, Support, Feedback*)

Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi *software* ke *customer*, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

## B. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Simpony & Riana (2016:4) “Data dan informasi diperoleh dengan melalui riset ke lapangan sehingga diperoleh data secara langsung dari objek penelitian, sedangkan pengumpulan data menggunakan teknik sebagai berikut:

### 1. Pengamatan (Observasi)

Penulis melakukan pengamatan-pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang diambil. Hasil dari pengamatan tersebut langsung dicatat dan dari kegiatan observasi dapat diketahui kelemahan atau proses dan kegiatan tersebut yang dilakukan di PT. Asri Pancawarna.

### 2. Wawancara (Interview)

Untuk mendapatkan informasi secara lengkap maka penulis melakukan suatu metode tanya jawab kepada orang-orang yang bertanggung jawab dibidangnya yaitu orang *warehouse* mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan sistem informasi pengolahan data *stock opname* dan *reboxing* pada PT. Asri Pancawarna.

### 3. Studi Pustaka

Selain melakukan kegiatan diatas penulis juga melakukan studi kepustakaan melalui literatur-literatur atau referensi-referensi yang ada di perpustakaan Akademi Manajemen Informatika Bina Sarana Informatika maupun diperpustakaan lainnya.

#### 1.4. Ruang Lingkup

Pengubahan setting-an dan gangguan-gangguan pada komputer dapat dikurangi dengan cara membatasi hak akses terhadap penggunaan pada setiap komputer yang ada dalam suatu jaringan, maka dari itu dilakukanlah penelitian untuk membuat sebuah program yang dirancang untuk seorang admin agar dapat memelihara kondisi komputer-komputer yang ditanganinya tetap dalam kondisi yang baik, sehingga kegiatan komputerisasi bisa dilakukan lebih efektif dan efisien Simpony (2015:174).

Seperti admin dapat melakukan Input barang, melakukan edit, hapus pada tabel transaksi sedangkan untuk user hanya dapat melakukan input dan edit pada beberapa tabel dan melihat isi dari tabel.

