

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemenuhan pemesanan barang Alat Tulis Kantor (ATK) di setiap bidang di pengadilan di Indonesia berbeda-beda tergantung pada kebutuhan masing-masing bidang. Setiap bidang di pengadilan memiliki kebutuhan yang berbeda-beda terkait jenis dan jumlah ATK yang diperlukan. Pada umumnya, pemenuhan pemesanan ATK dilakukan melalui proses pemesanan langsung ke pemasok atau melalui proses pengajuan permintaan barang kepada bagian logistik di pengadilan. Selanjutnya, bagian logistik akan melakukan pengadaan barang sesuai dengan permintaan dari masing-masing bidang. Penting untuk menjaga ketersediaan ATK agar kegiatan di pengadilan dapat berjalan lancar dan efektif.

Saat ini masih banyak Pengadilan di Indonesia yang belum memiliki sistem informasi pemesanan barang yang terintegrasi dan mudah digunakan oleh pengguna. Banyak pengadilan yang masih menggunakan cara tradisional dalam melakukan pemesanan dan pengelolaan persediaan ATK. Metode ini seringkali tidak efektif dan rentan terhadap kesalahan manusia.

Proses pemesanan barang secara manual memiliki beberapa kekurangan yang dapat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi dalam pengadaan barang. Menurut (Wijaya & Sari, 2017) “Salah satu kekurangan proses pemesanan barang secara manual utamanya adalah rentan terhadap kesalahan manusia”. Proses manual sering melibatkan banyak tugas yang harus dilakukan secara manual, seperti menghitung stok barang atau

menginput data secara manual. Hal ini dapat menyebabkan kesalahan manusia, seperti salah hitung atau kesalahan penulisan, yang berdampak pada ketidakakuratan dan ketidaksempurnaan data. “Kekurangan sistem manual yang seperti proses yang lambat, rentan terhadap kehilangan data, kurang efisien, dan kurang akurat” (Fahmi, 2021).

Beberapa penelitian terkait mengenai penelitian yang penulis ambil diantaranya: Penelitian Perancangan Sistem Informasi Penjualan Alat Tulis Kantor (Atk) Berbasis Web Pada Kedai Printing Aceh Timur. Dalam penelitian ini, terdapat prosedur yang sangat penting dalam mengontrol stok barang, termasuk data barang masuk dan keluar yang terintegrasi dengan stok barang (Saprizal, 2022). kemudian Penelitian Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih adalah contoh lain pengolahan data atau transaksi pembelian dan pemesanan yang menjadi lebih efisien dengan diolahnya data menggunakan komputer (Nurhayati, 2018). terakhir penelitian Penelitian Pengembangan Sistem Inventory Alat Tulis Kantor (ATK) Berbasis Web menjelaskan tentang teknologi yang semakin berkembang dengan kebutuhan yang dituntut untuk sistematis dan cara kerja yang lebih efektif (Umar, 2020). Oleh karena itu, perlu diciptakan sistem yang dapat membantu sistem kerja menjadi lebih cepat dan efisien.

Peraturan Pemerintah No. 16 Tahun 2018 tentang Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah merupakan peraturan yang mengatur tentang sistem pengadaan barang dan jasa untuk instansi pemerintah di Indonesia. Peraturan tersebut menetapkan tata cara dan prinsip pengadaan barang dan jasa, termasuk pengadaan ATK, yang harus dilakukan oleh instansi pemerintah. Sistem Pemesanan barang saat ini menjadi hal yang sangat penting dan strategis dalam dunia bisnis, industry dan lembaga instansi negara seperti

Pengadilan di Indonesia. “Dengan adanya sistem informasi pemesanan barang, Pengadilan dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam proses pemesanan dan pengelolaan persediaan. Salah satu jenis barang yang sering dipesan dalam Pengadilan di Indonesia adalah alat tulis kantor (ATK)” (Anaziah & S Pasaribu, 2021).

Pengadilan tasikmalaya merupakan pengadilan yang pemenuhan barang ATK nya sudah menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi, yaitu dengan adanya sistem informasi pemesanan barang yang di sebut dengan E-OSSA (*Elektronik Office Stationary Supply Application*). Sistem tersebut digunakan untuk setiap bidang yang ada dipengadilan untuk melakukan pemesanan barang ATK yang dibutuhkan. meskipun begitu, menurut hasil wawancara dengan pembuatnya yaitu kak Endang S Hutahaean, Amd. sistem E-OSSA ini masih banyak hal perlu ditingkatkan, diperbaiki, dan juga dikembangkan dalam beberapa hal seperti tampilan, fitur-fitur, dan dari segi kemudahan penggunaannya.

Dalam tahap wawancara yang dilakukan untuk mengumpulkan masukan terkait pengembangan sistem E-OSSA, salah satu aspek yang paling relevan yang menjadi keluhan utama adalah kesulitan dalam pengoperasian sistem yang dihadapi oleh pengguna. Dalam hal ini, banyak pengguna mengungkapkan bahwa mereka menghadapi kendala dalam memahami dan menguasai cara menggunakan sistem tersebut karena tampilan antarmukanya yang membingungkan.

Oleh karena itu, Sistem E-OSSA ini perlu dikembangkan agar mampu meningkatkan kinerja sistem pemesanan barang agar dapat memberikan hasil yang maksimal serta dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja. Pengembangan Sistem Informasi E-OSSA menjadi sangat penting untuk meningkatkan efisiensi dan

produktivitas di Pengadilan Negeri Tasikmalaya. Dalam penelitian ini, penulis akan mengembangkan Sistem Informasi E-OSSA yang dapat membantu pengadilan dalam melakukan pemesanan dan pengelolaan persediaan ATK secara terintegrasi dan efektif.

Dalam pengembangan sistem ini, penulis akan mengadopsi metode pengembangan sistem informasi dengan metode *agile*. Sistem informasi *web* pemesanan barang sedang dikembangkan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan dan pengelolaan persediaan ATK. Dalam pengembangan tersebut, akan ditambahkan fitur-fitur baru, seperti fitur chat yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan pihak terkait guna mendapatkan informasi terkait data barang, ketersediaan stok, atau pertanyaan lainnya, dan pengembalian barang yang akan memberikan kemudahan bagi bidang terkait yang perlu mengembalikan barang yang telah dipesan sebelumnya jika terdapat masalah. Selain itu, penulis juga akan melibatkan stakeholder, yaitu bidang terkait, dalam proses pengembangan sistem ini untuk memastikan sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka.

Diharapkan dengan dibuatnya Pengembangan Sistem Informasi E-OSSA yang efektif dan terintegrasi ini, pengadilan dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam proses pemesanan dan pengelolaan persediaan ATK, sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Pengembangan Sistem Informasi E-OSSA (Elektronik Office Stationary Supply Application) memiliki tujuan utama untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses pemesanan barang ATK. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan semakin kompleksnya kebutuhan bisnis, penggunaan sistem informasi menjadi suatu hal yang sangat penting untuk membantu meningkatkan produktivitas dan efisiensi kerja.

Berikut adalah beberapa tujuan dan manfaat dari Pengembangan Sistem Informasi E-OSSA.

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses pemesanan barang ATK.
2. Mengoptimalkan penggunaan sumber daya dan waktu dalam proses pemesanan barang ATK.
3. Mempercepat waktu respon dan penyelesaian permintaan pemesanan barang ATK.
4. Meningkatkan transparansi dan akurasi informasi dalam proses pemesanan barang ATK.

Manfaat untuk penulis :

1. Membantu penulis dalam merancang desain sistem yang efektif dan efisien, sehingga dapat memenuhi kebutuhan pelanggan dengan lebih baik.
2. Memastikan bahwa semua fitur yang diperlukan telah dipertimbangkan dan diimplementasikan pada sistem.
3. Meningkatkan kredibilitas tugas akhir dengan menunjukkan bahwa penulis telah melakukan kajian yang komprehensif terhadap fitur-fitur yang diperlukan pada *web* pemesanan ATK.

4. Mempermudah penulis dalam melakukan evaluasi dan perbaikan pada sistem yang telah dibuat, karena telah mempertimbangkan semua fitur yang diperlukan.
5. Meningkatkan kemampuan penulis dalam merancang sistem yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kinerja sistem yang dibuat.
6. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program Diploma III (D3), Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika Tasikmalaya.

Manfaat bagi objek penelitian :

1. Memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan barang ATK secara online.
2. Meningkatkan kepuasan pelanggan dengan peningkatan kualitas layanan pemesanan barang ATK.
3. Mempercepat proses pemesanan barang ATK sehingga dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi kerja.
4. Memudahkan dalam monitoring dan pengelolaan stok barang ATK yang tersedia.
5. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan keuangan dengan adanya sistem informasi pemesanan barang ATK.

Manfaat bagi pembaca :

1. Memahami lebih jelas tentang sistem informasi *web* pemesanan ATK, sehingga dapat memahami cara kerja dan manfaat dari sistem tersebut.
2. Mempelajari berbagai fitur yang ada pada sistem informasi *web* pemesanan ATK, sehingga dapat memahami kemampuan dan fungsionalitas sistem secara menyeluruh.

3. Mengetahui fitur-fitur yang penting dan harus ada pada *web* pemesanan ATK, sehingga dapat memilih sistem yang sesuai dengan kebutuhan mereka.
4. Mengetahui fitur tambahan dan fitur bagian admin pada sistem, sehingga dapat memahami kemampuan sistem secara menyeluruh dan memilih sistem yang tepat untuk kebutuhan bisnis atau organisasi mereka.
5. Menjadi referensi atau acuan untuk pengembangan sistem serupa di masa depan, sehingga dapat membantu pengembang sistem dalam merancang sistem yang lebih baik dan efektif.

Dalam menjalankan bisnis, pengambilan keputusan yang tepat dalam berbagai situasi bisnis sangat penting untuk mencapai kesuksesan bisnis. Dalam hal ini, penggunaan Sistem Informasi E-OSSA dapat membantu pengambilan keputusan yang lebih akurat dan tepat waktu. Dengan adanya informasi yang akurat dan real-time mengenai stok barang, transaksi, dan biaya, manajemen dapat membuat keputusan yang lebih baik dan efektif dalam mengelola bisnis.

Secara keseluruhan, Sistem Informasi E-OSSA memiliki banyak manfaat dan tujuan yang penting bagi bisnis dan pelanggan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada, perusahaan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas bisnis serta meningkatkan kepuasan pelanggan dengan pelayanan yang lebih baik dan efisien.

1.3 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur atau langkah-langkah sistematis yang dilakukan dalam melakukan sebuah penelitian untuk menghasilkan data dan informasi yang akurat, reliabel, dan valid. Metode penelitian bertujuan untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data dengan menggunakan teknik-teknik penelitian yang sesuai.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan keterangan-keterangan guna memenuhi kebutuhan dalam penyusunan Tugas Akhir ini :

A. Teknik Pengumpulan data

Untuk mendapatkan data-data yang sudah dijelaskan diatas, digunakan beberapa metode antara lain :

1. Pengamatan (Observasi)

Pengumpulan data dengan cara melihat dan mencatat kegiatan yang terjadi pada objek penelitian yaitu Sistem Informasi E-OSSA di Pengadilan Negeri Tasikmalaya.

2. Wawancara (*interview*)

Pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada responden dan kak Endang S Hutahaeen bagian umum selaku pembuat Sistem aplikasi E-OSSA terkait dengan pengembangan Sistem Informasi E-OSSA.

3. Dokumentasi (*document*)

Pengumpulan data dari tempat penelitian yaitu dengan informasi yang sudah didokumentasikan oleh bagian dokumentasi, buku-buku dan situs *web* yang ada di pengadilan negeri tasikmalaya.

B. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode penelitian yang digunakan dalam Pengembangan Sistem Informasi E-OSSA dengan menggunakan metode *Agile* atau *Agile Unified Process* (AUP). “Metode *agile* adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada prinsip-prinsip yang sama atau pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembang terhadap perubahan dalam bentuk apapun” (Handayani et al., 2023). Metode AUP dapat membantu pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat, fleksibel, dan responsif terhadap perubahan kebutuhan bisnis. (Yusril, 2021)

Pada tahap awal, dilakukan analisis kebutuhan bisnis dan pengguna dengan mengumpulkan data dan informasi dari stakeholders melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Kemudian, dilakukan perencanaan proyek dengan membuat rencana kerja, daftar kebutuhan, dan rancangan arsitektur sistem. Setelah itu, dilakukan tahap iterasi, dimana pengembangan dilakukan secara bertahap dengan memfokuskan pada fitur-fitur yang paling penting terlebih dahulu. (M. Shalahuddin, A. M. Hidayatulloh, 2018)

Menurut (Nurzaman, 2020) berikut adalah tahapan-tahapan umum dalam metode *Agile*:

1. Perencanaan: Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan merencanakan tujuan dan sasaran proyek, serta membuat rencana kerja yang jelas.
2. Analisis: Tahap ini melibatkan analisis kebutuhan dan persyaratan proyek yang lebih terperinci dan mendalam.
3. Desain: Tahap ini mencakup perancangan solusi atau sistem berdasarkan hasil analisis dan kebutuhan yang telah ditetapkan.

4. Implementasi: Tahap ini melibatkan pembangunan atau pengembangan sistem secara bertahap berdasarkan hasil desain yang telah disepakati.
5. Pengujian: Tahap ini bertujuan untuk menguji fungsionalitas sistem dan memastikan bahwa sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan.
6. Evaluasi: Tahap ini melibatkan evaluasi hasil kerja yang telah dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun dapat memenuhi tujuan dan sasaran proyek yang telah ditetapkan.
7. Penyerahan: Tahap ini melibatkan penyerahan atau pengiriman sistem yang telah dikembangkan ke klien atau pengguna.

Tahapan-tahapan di atas dapat dilakukan secara berulang-ulang (iteratif) dan bertahap (incremental) untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan yang telah ditetapkan.

Dalam setiap iterasi, akan melakukan perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan pengujian terhadap fitur-fitur yang akan dikembangkan. Setelah fitur selesai dikembangkan, dilakukan integrasi dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk memastikan bahwa sistem bekerja dengan baik dan memenuhi kebutuhan bisnis dan pengguna.

Dalam metode AUP, terdapat beberapa prinsip yang harus diikuti, seperti fokus pada tujuan bisnis, melibatkan pengguna dalam setiap tahap pengembangan, mengutamakan kualitas, dan merespons perubahan kebutuhan dengan cepat. Dengan menggunakan metode AUP, diharapkan Pengembangan Sistem Informasi E-OSSA dapat dilakukan dengan lebih efisien, cepat, dan responsif terhadap perubahan kebutuhan bisnis dan pengguna.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari Pengembangan Sistem Informasi E-OSSA meliputi pengembangan aplikasi *web* yang terintegrasi dengan database untuk melakukan proses pemesanan ATK secara *online*. Sistem yang dikembangkan harus memungkinkan memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan dan pengelolaan persediaan barang ATK dan fitur chat yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan pihak terkait guna mendapatkan informasi terkait data barang, ketersediaan stok, atau pertanyaan lainnya, dan fitur pengembalian barang yang akan memberikan kemudahan bagi bidang terkait yang perlu mengembalikan barang yang telah dipesan sebelumnya jika terdapat masalah.

Pengembangan Sistem Informasi E-OSSA ini akan dilakukan menggunakan metode *Agile Unified Process* (AUP). Metode ini digunakan untuk memudahkan pengembangan sistem informasi secara iteratif dan inkremental dengan memfokuskan pada fitur-fitur yang dikembangkan.