

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi informasi yang semakin kompleks mendorong setiap individu maupun kelompok untuk menerapkan teknologi tersebut dalam segala aktivitas. Dalam bidang ekonomi, penggunaan *e-commerce*, memungkinkan pemilik usaha dapat mengiklankan dan menyebarkan informasi usahanya melalui internet. (Setiyadi & Triyono, 2014). Selain itu, penerapan teknologi informasi dapat juga digunakan dalam bidang pendidikan, yaitu *e-learning* (Fathoni, 2015). Dalam bidang perbankan, penggunaan teknologi informasi sangat intensif pada *e-banking* (Hanum, Djamhuri, & Kamayanti, 2013).

Penerapan teknologi informasi saat ini tidak sebatas pada bidang-bidang yang telah disampaikan diatas saja, melainkan juga digunakan dalam pengelolaan data inventaris. Pengolahan data barang inventaris akan semakin mudah dan terkontrol dengan memanfaatkan penggunaan basis data.

Pada penelitian (Sholikhin & Riasti, 2013), Dinas Pendidikan Kabupaten Rembang juga mengelola data inventaris sekolah untuk membantu proses koordinasi antara sekolah dengan dinas pendidikan terkait dalam hal pengelolaan inventarisasi sekolah.

Penelitian juga dilakukan oleh (Susanto, 2010), PT. Dwiwarna Inti Sejahtera dalam mengelola data inventaris pada perusahaan sehingga dapat menyajikan informasi barang yang akurat dan menyajikan laporan yang cepat sesuai kebutuhan perusahaan. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh (Adhimoelya, 2014), pada Toko Damai juga mengelola data inventaris sehingga dapat memberikan kemudahan toko dalam menjalankan proses bisnisnya. Selain itu juga, penelitian dilakukan oleh (Mardanik, Utomo, & Papilaya, 2011), dalam mengelola data barang inventori kantor sehingga memudahkan dalam pencarian data inventori yang dimiliki kantor dan informasi yang tersimpan dalam *database*.

Perusahaan Waterpark CitraGrand Mutiara Yogyakarta adalah suatu perusahaan developer di bidang properti. Saat ini, Perusahaan Waterpark CitraGrand Mutiara Yogyakarta dalam mengelola data inventaris masih memakai sistem manual. Sistem manual yang dimaksud, masih merekap dan menyimpan data inventaris perusahaan dengan menggunakan Microsoft Excel. Penggunaan Microsoft Excel dalam mengelola dan menyimpan data inventaris barang pada perusahaan dirasa masih belum rinci, kurang lengkap dan kurang akurat sehingga tidak dapat terkendali dengan baik. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi inventori dan suatu basis data inventaris yang mampu mengelola barang-barang inventaris yang terdapat di Perusahaan Waterpark CitraGrand Mutiara Yogyakarta, sehingga data menyajikan informasi inventori yang rinci, lengkap dan akurat.

Sistem Informasi Inventori dan basis data yang dibangun tidak hanya sebagai *database* untuk menyimpan data saja, namun mampu untuk menghitung jumlah setiap barang yang masuk, keluar, ataupun yang sudah rusak, serta adanya pelaporan untuk penggunaan barang inventaris oleh perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana membangun sistem informasi inventori yang dapat menyajikan informasi inventaris bagi Waterpark CitraGrand Mutiara Yogyakarta yang rinci, lengkap dan akurat?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang terdapat dalam pembangunan sistem ini :

1. Sistem informasi inventori yang dibangun tidak memiliki hitung depresiasi suatu barang inventaris pada Waterpark CitraGrand Mutiara Yogyakarta.
2. Sistem informasi inventori yang dibangun tidak memiliki pengelolaan data supplier dan pengelolaan laporan data supplier.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembangunan sistem ini adalah :

1. Membangun sebuah sistem informasi inventori yang dapat membantu mengelola barang-barang inventaris

yang ada di Waterpark CitraGrand Mutiara Yogyakarta.

2. Menyajikan informasi inventori yang lebih rinci, lengkap, dan akurat.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam sistem ini adalah:

1. Metode Penelitian Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mencari literature atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibangun dan membantu mempertegas teori-teori yang ada serta memperoleh data yang sesungguhnya.

2. Metode Wawancara

Penulis menggunakan metode ini untuk mengidentifikasi proses inventaris barang yang ada di Waterpark CitraGrand Mutiara Yogyakarta, untuk mendukung pengembangan sistem. Wawancara dilakukan terhadap pegawai bagian pendataan inventaris serta pegawai lainnya yang terlibat dalam proses pendataan inventaris barang.

3. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk melihat secara langsung, proses pendataan inventaris barang di perusahaan, serta melihat sistem yang lama, yang dirasa kurang efisien dalam menangani proses pendataan inventaris barang.

4. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

a. Analisis

Tahapan ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan sistem sehingga dapat dibuat menjadi bahan pembangunan perangkat lunak. Hasil analisis berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknik Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Tahapan ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang jelas sistem yang lengkap sehingga menghasilkan model atau representasi sebuah entitas yang dibangun. Deskripsi antarmuka ini digunakan oleh penulis untuk perancangan berupa dokumen berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi

Implementasi dilakukan dengan menerjemahkan deskripsi perancangan sistem ke dalam bahasa pemrograman C#. Pengelolaan database yang menggunakan DBMS MySQL yang dipusatkan pada server. Hasilnya berupa kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Pengujian perangkat lunak dilakukan dengan 2 tahap. Tahap pertama dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak dengan menggunakan *computer PC*.

Hasil pengujian berupa dokumen Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL). Tahap kedua merupakan pengujian terhadap pengguna yang didokumentasikan dalam bentuk kuesioner.

e. Perbaikan

Merupakan tahap di mana sistem yang telah diimplementasikan akan diperbaiki apabila ada *bug* maupun *error*.

5. Evaluasi

Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui penilaian user dalam menggunakan perangkat lunak yang dibangun. Evaluasi dilaksanakan dengan membagikan kuesioner kepada setiap user yang menggunakan perangkat lunak tersebut.

1.6 Sistem Penulisan Tugas Akhir

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab Tinjauan Pustaka ini berisi mengenai uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan permasalahan sesuai dengan topik penelitian. Tinjauan pustaka digunakan sebagai acuan yang berfungsi untuk mengarah dan mendukung.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori ini berisi penjelasan dan uraian singkat mengenai dasar teori yang mendukung dan digunakan dalam pengembangan sistem ini.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab Analisis dan Perancangan Sistem ini berisi analisis dan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab Implementasi dan Pengujian Sistem ini berisi penerapan dan pembahasan hasil pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab Kesimpulan dan Saran ini berisi kesimpulan dari hasil pembuatan tugas akhir dan saran yang dapat membantu pengembangan program lebih lanjut.



DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar pustaka yang dipergunakan dalam penulisan Tugas Akhir.

Pada bab selanjutnya akan dibahas beberapa penelitian yang sejenis dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis serta perbedaan penelitian tersebut.

