

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan pesat. Tanpa kita sadari kemajuan teknologi ini secara tidak langsung membawa perubahan yang sangat besar bagi dunia bisnis khususnya komputer. Sistem komputerisasi tersebut dapat membantu mempercepat penyelesaian pekerjaan yang semula masih dilakukan secara manual. Dengan adanya teknologi informasi menjadi lebih cepat, akurat dan lebih dipercaya.

Wahana Ban merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang distributor penjualan veleg serta ban mobil yang dijual ke seluruh daerah Bangka. Wahana Ban berdiri sejak tahun 2010, letaknya di jalan koba Bangka Tengah. Transaksi penjualan yang dilakukan di Wahana Ban masi bersifat manual dan kurang terdokumentasi dengan baik. Dalam prakteknya Wahana Ban masih menggunakan buku besar, dalam pencatatan persediaan (stok) seperti data barang masuk dan keluar, ketersediaan barang di gudang dan juga dalam penyajian laporan. Masalahnya adalah ketika membutuhkan informasi ketersediaan (stok) dan laporan harus membuka buku besar dan mencari satu persatu. Hal ini dirasa tidak efektif dan efisien. Karena itu dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat menunjang kebutuhan informasi yang lebih efektif dan efisien dalam pengelolaan persediaan, guna memperkecil kendala-kendala dalam pengarsipan dan mempercepat perolehan informasi sehingga mengefisiensikan waktu kerja bagi pemilik toko. Sistem informasi tersebut adalah sistem informasi penyediaan barang.

Oleh karena itu Wahana Ban perlu menggunakan sistem informasi yang memamanajemenkan stok gudang serta laporan yang lebih baik, oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah ***“Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web pada Wahana Ban Dengan Menggunakan Model FAST”*** yang berguna dan membantu Wahana Ban untuk menghindari terjadinya kesalahan pencatatan

stok gudang yang ada dan dapat menghasilkan informasi persediaan barang yang relevan.

Sistem dibuat agar dapat membantu mempercepat proses penyelesaian pekerjaan serta terhindar dari permasalahan stok di gudang. Proses persediaan barang sudah otomatis, sehingga tidak perlu ditulis pada buku besar. Pengecekan stok barang dapat diketahui dengan cepat tanpa harus mengecek satu persatu. Dengan demikian sistem dapat meningkatkan kinerja di Wahana Ban.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas dapat diketahui pokok permasalahan yang terjadi yang belum dilakukan secara maksimal proses pengelolaan data dan terintegrasi dengan baik melalui pemanfaatan teknologi informasi. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Sering terjadinya selisih stok barang (veleg dan ban) karena kesalahan pencatatan dalam proses mutasi barang dikartu stok.
2. Sering terjadinya kekurangan dan kelebihan stok digudang persediaan.
3. Terhambatnya pelaporan persediaan barang, karena data dari kartu stok dipindahkan ke dalam buku besar setiap bulannya yang membutuhkan ketelitian dan banyak waktu

1.3 BATASAN MASALAH

Agar permasalahan yang ada dapat diatasi dengan baik dan terarah pada tujuan yang diinginkan, maka masalah yang penulis bahas terbatas pada ruang lingkup:

1. Pengelolaan data barang masuk dan barang keluar.
2. Membuat laporan barang masuk dan barang keluar

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan adalah suatu usaha yang hendak dicapai dari awal terfokusnya sedangkan manfaat adalah hasil yang akan didapat setelah tujuan tercapai. Adapun tujuan dan manfaat dari dilakukannya penulisan ini adalah sebagai berikut:

1.1.1 Tujuan

Berikut ini adalah tujuan penelitian dari *“Sistem Informasi persediaan barang berbasis WEB pada Wahana Ban dengan menggunakan model fast”* adalah sebagai berikut:

1. Merubah sistem manual menjadi sistem komputerisasi di Wahana Ban
2. Membangun situs web yang dapat berjalan secara dinamis sesuai dengan keadaan sehingga dapat di terima oleh masyarakat.
3. Mempermudah untuk mengecek stok veleg dan ban mobil yang ada di gudang
4. Mempermudah untuk membuat laporan.

1.1.2 Manfaat

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari sistem informasi stok dan laporan yaitu:

1. Mempermudah pemilik toko dalam proses pengecekan jumlah stok yang ada digudang
2. Mempercepat pencarian veleg dan ban mobil yang ada di gudang
3. Meningkatkan efisiensi dan produktifitas kerja dalam menyajikan sebuah laporan

1.5 METODE PENELITIAN

Didalam pengumpulan data penulis akan melakukan pengumpulan dengan menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi
Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti dengan instansi terkait untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Informasi yang berkaitan adalah proses jalannya sistem di toko tersebut.
2. Metode Wawancara
Yaituh melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang dapat memberikan informasi yang tepat dan jelas.
3. Studi Literatur
Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian

1.5.1 METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam melakukan penelitian ini, metodologi sangat diperlukan sebagai pedoman tentang bagaimana dan apa saja yang harus dilakukan selama mengembangkan system ini. Pada penulisan Skripsi ini penulis menggunakan metodologi FAST (*Framework For The Applications*). Metode ini membantu pengembangan sistem yang menyediakan mekanisme untuk memahami dan menganalisis kebutuhan pengguna, melakukan negosiasi, pemilihan solusi yang layak, pembuatan sistem yang lebih terorganisir, hingga implementasi sistem.

Metodologi FAST terdiri dari fase-fase berikut:

1. Scope Definition
Tahap ini merupakan langkah awal dalam proses perancangan sistem informasi. Dalam tahap scope definition didefinisikan ruang lingkup dari sistem informasi persediaan barang di Wahana Ban
2. Problem Analysis
Analisa masalah dilakukan untuk pendefinisikan lingkup dan masalah dalam pengembangan sistem informasi,

3. Requirement Analysis

Analisa kebutuhan adalah menentukan kebutuhan sistem apa saja yang dibutuhkan pada sistem informasi, yaitu kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem.

4. Logical Design

Metode perancangan yang menggunakan metode perancangan berorientasi objek dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) sebagai alat bantu perancangan.

5. Physical Design

Merupakan tahapan menterjemahkan logical design ke dalam bentuk fisik suatu aplikasi, meliputi perancangan user interface dan detail design.

6. Construction and Testing

Setelah membuat physical design, maka akan dimulai untuk mengkonstruksi dan melakukan tahap uji coba terhadap sistem yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan bisnis dan spesifikasi desain. Basis data, program aplikasi, dan antarmuka akan mulai dibangun pada tahap ini. Setelah dilakukan uji coba terhadap keseluruhan sistem, maka sistem siap untuk diimplementasikan.

1.5.2 METODE ANALISA SISTEM

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

1. Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai tahap yang bertujuan untuk memahami sistem
2. Mengetahui kekurangan sistem dan menentukan kebutuhan sistem penjualan dan stok barang.
3. Menspesifikasi sistem yaitu *menspesifikasi* masukan yang ada, *database* yang ada, proses yang dilakukan keluaran yang dihasilkan.

Alat-alat yang digunakan dalam sistem analisa sistem antara lain yaitu:

- a. *Activity diagram* sistem berjalan, digunakan untuk memodelkan alur kerja atau *workflow* sebuah proses bisnis dan urutan serangkaian aktivitas di dalam sebuah proses bisnis

- b. *Use case* diagram sistem usulan, digunakan untuk menggambarakan hubungan antara *use case* dengan aktor tanpa mendeskripsikan bagaimana aktivitas-aktivitas tersebut diimplemtasikan.
- c. Deskripsi *use case*, digunakan untuk mendeskripsikan fungsi dasar (*Basic dunction*) dari sistem, apa yang dapat digunakan oleh *user* dan bagaimana system merespon.

1.5.3 METODE PERANCANGAN SISTEM

Tahap Perancangan sistem adalah merancanag sistem secara rinci berdasarkan hasil analisa sistem yang ada, sehingga menghasilkan model yang ada, menghasilkan model sistem baru yang diusulkan dengan disertai rancangan *database* serta *spesifikasi program*.

Alat-alat yang digunakan pada tahap perancangan sistem informasi ini antara lain sebagi berikut:

- a. *ERD (Entity Relationship Diagram)*
ERD digunakan untuk mempresentasikan hubungan yang terjadi antar satu atau lebih komponen sistem.
- b. *LRS (Logical Record Structure)*
LRS terdiri dari link-link (hubungan diantara tipe *record*, link ini menunjukan arah satu tipe *record* lainnya.
- c. *Spesifikasi Basic Data*
Spesifikasi basic data digunakan untuk menjelaskan tipe data yang ada pada LRS secara deatil.
- d. *Squence Diagram*
Menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam satu urutan waktu. Urutan waktu yang di maksud urutan kejadian yang dilakukan oleh seorang *aktor* dalam menjalankan system.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Agar penulis dapat menjelaskan tentang laporan skripsi ini secara dengan baik dan akurat, maka penulisan yang digunakan untuk menyusun laporan ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan tentang teori umum, karakteristik sistem, klasifikasi system, kosem sistem iformasi, komponen pengembangkn system, metodologi pengembangan system, perancangan system,, metode interasi dimana setiap tahap pekerjaan dapat dikerjakan berulang-ulang, pemodelan proses, pemodelan data ERD (*Entity Relationship Diagram*), bagan alir, teknologi basis data, teori khusus apliaksi. Selain itu landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail.

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

Bab ini berisi PEP (Project Execution plan) yang berisi objektif proyek, identifikasi stakeholders, indetifikasi deliverables, penjadwalan proyek (yang berisi : work breakdow stucture, milestone, jadwal proyek), RAB (Rancangan Anggaran Biaya) struktur tim proyek berupa RAM (Responsib Assignment Matriks) dan skema/diagram struktur, analisa resiko (project risk) dan meeting plan.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi antara lain : STRUKTUR ORGANISASI, Jabatan dan Tugas Wewenang, Proses Bisnis, Activity Diagram, Analisa Keluaran, Analisa Masukan, Identifikasi Kebutuhan, Use Case Diagram, Deskripsi Use Case, ERD, Transformasi ERD ke LRS, LRS, Tabel, Spesifikasi Basis Data, Rancangan Antar Muka, Rancangan Layar Dialog, Rancangan Layar Sequence, Class Diagram.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan dari pembahasan per-bab dan saran-saran dari penulis

