

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini memiliki peranan yang sangat penting disegala bidang dan aspek kehidupan, baik dalam dunia bisnis, politik hingga perekonomian. Hal ini disebabkan karena pemenuhan kebutuhan masyarakat akan informasi dapat terpenuhi dengan adanya peran serta teknologi informasi.

Dengan perkembangan teknologi informasi yang ada saat ini manusia dapat melakukan pengolahan data dengan mudah, dapat menghasilkan suatu informasi yang akurat dan mengefektifkan waktu, serta dengan biaya yang dikeluarkan lebih efisien. Keunggulan inilah yang menjadikan teknologi informasi saat ini banyak berperan dalam segala bidang dan aspek kehidupan yang ada, dan berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Komputer merupakan perangkat elektronika yang terdiri dari input, proses dan output dengan bantuan komputer dan program aplikasi yang tepat dapat menghasilkan output yang mempunyai nilai lebih dari masukan. Keuntungan lain dari input komputer adalah kecepatan dan ketepatan dalam penyajian informasi yang dibutuhkan dan pengolahan data sehingga efisien dalam penggunaan waktu.

Bengkel Motor ini merupakan toko yang melayani penjualan sparepart macam-macam jenis motor pengelolaan pada saat ini masih dilakukan secara manual. Dengan dilakukannya secara manual banyak menimbulkan banyak kesulitan bagi pengelola sehingga setiap ada pemasukan maupun pengeluaran barang maka petugas harus membuka kembali buku di bengkel tersebut. Sehingga sedikit banyak makan waktu untuk melakukan hal tersebut. Melihat kelebihan yang didapat dengan adanya teknologi komputer, maka penulis merancang sebuah aplikasi untuk memberikan kemudahan pemrosesan data-data barang serta penyampaian informasi terhadap persediaan sparepart.

Hal ini supaya membantu petugas dalam pemrosesan data yang lebih cepat dan akurat. Oleh karena itu peneliti mengambil judul :

“APLIKASI “WIOS” (WEB IN OUT STOCK) DENGAN METODE

FAST PADA BENGKEL RASTRA JAYA MOTOR TOBOALI”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, maka peneliti menyimpulkan permasalahan yang di hadapi adalah :

1. Bagaimana agar aplikasi dapat mengontrol item barang yang masuk di simpan di Bengkel Rastra Jaya Motor ?
2. Bagaimana agar aplikasi dapat mencetak form excel secara langsung dan tepat sehingga dapat menjadi acuan dalam perhitungan sitematik.
3. Bagaimana agar system dapat menampilkan data laporan penjualan dan pembelian dalam waktu setiap bulannya.
4. Bagaimana aplikasi bisa menghasilkan report item barang yang masuk dan keluar, sehingga data akan diteruskan ke dalam pengolahan data?

1.3 Batasan Masalah

Bedasarkan permasalahan yang timbul di atas aka perlu adanya batasan yang jelas dalam penelitian ini, yaitu :

1. System informasi *inventory* ini berorientasi pada spere part.
2. System informasi ini bersifat sebagai management stock barang, baik itu barang masuk maupun barang keluar

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Dalam penelitian ini peneliti mengambil judul sistem informasi persediaan sparepart dengam mengambil studi kasus di Bengkel Rastra Jaya Motor dengan tujuan sebagai berikut:

1. Sebagai persyaratan kelulusan untuk menyelesaikan studi jenjang Sarjana Strata 1 Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
2. Memberikan kemudahan bagi Rastra Jaya Motor dalam mengelola persediaan barang sparepart dengan media komputer.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian laporan ini :

1. Untuk Memberikan alternatif baru dalam hal pengelolaan stok barang yang terjadi di Bengkel Rastra Jaya Motor.
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi Bengkel Rastra Jaya Motor apabila ingin menerapkan perangkat lunak aplikasi pengelolaan data barang berbasis komputer.

1.5 Metodologi Penelitian

1. Model Pengembangan system.

FAST (Framework for Application of Systems Thinking) adalah sebuah kerangka kerja yang memiliki fleksibilitas yang cukup mempunyai untuk berbagai jenis proyek dan strategi. *Fast* juga memiliki banyak kesamaan dengan buku komersial dan metodologi yang akan di temukan dalam praktek sebuah proyek di mulai dengan beberapa komplikasi dari masalah, peluang dan petunjuk dari penggunaan dan di akhiri dengan sebuah solusi bisnis kerja untuk komunitas pengguna.

2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian skripsi ini penulis menggunakan dua metode yaitu : *struktur data dan berorientasi object*. Metodologi *oreintasi object* merupakan suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan object yang berbasis data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya.

3. *Tools/Alat bantu*

Tool yang di gunakan dalam penelitian ini dengan *tools UML (Unified Modeling Language)* yang terdiri dari *Activity diagram, Use Case, Sequence diagram* dan *Development diagram*. Selain itu penulis juga menggunakan *tools ERD (Entity Relations Diagram)*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan dan kejelasan mengenai penulisan hasil penelitian. Laporan hasil penelitian ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang perancangan laporan penelitian tugas akhir, gambaran umum permasalahan yang dihadapi, ruang lingkup batasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan, tujuan dan manfaat penelitian serta metode perancangan dan sistematis.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai berbagai macam landasan teori yang digunakan dan sesuai dengan kebutuhan untuk pengembangan aplikasi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan Metodologi Penelitian terdiri dari 3 bagian utama yaitu *FAST (Framework for Application of Systems Thinking)*, metode penelitian, dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang Aplikasi).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi antara lain, struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, perancangan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan mengenai apa saja yang telah dihasilkan dan saran-saran alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengembangan aplikasi.