

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, seakan-akan tidak pernah ada matinya untuk mempelajarinya. Dari hari ke-hari kemajuan teknologi terus berkembang salah satu adalah computer. Computer merupakan sarana untuk menyelesaikan pekerjaan dengan cepat dan efisien, dalam melakukan pendataan barang yang masih manual hanya menggunakan buku saja dalam melakukan pendataan barang sehingga dalam melakukan pengecekan persediaan barang masih harus melihat satu persatu stok barang yang ada, dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan pengecekan persediaan barang juga masih melakukan secara manual.

Perkembangan sistem informasi ini tidak hanya sekedar untuk mengotomtiskan prosedur lama, tetapi juga menata dan memperbaharui bahkan menciptakan aliran data baru yang efisien, menetapkan prosedur pengolahan data yang baru yang lebih tepat,systematis,dan sederhana, menentukan model penyajian yang inofatif dan standar, serta memberikan distribusi informasi yang efektif.

PT. SMI (SELULAR MEDIA INFOTAMA) cabang Pangkalpinang merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan dimana didalam nya terdapat kegiatan penjualan dan pembelian stok barang. Beberapa kesulitan yang dihadapi adalah kesulitan dalam melakukan pengecekan persediaan barang digudang yang masih harus melihat barang yang masih ada maupun barang yang sudah habis. Untuk itu penulis memberikan solusi merancang sebuah aplikasi inventori berbasis desktop agar lebih efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi basis data tidak lepas dari perkembangan perangkat keras dan perangkat lunak. Salah satu perangkat lunak dalam perkembangan aplikasi yang populer adalah Microsoft visual basic 6.0 yaitu paket

pemograman berbasis windows. Dengan digunakan perancangan basis data ini diharapkan mampu menjawab kelemahan-kelemahan yang selama ini muncul.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu merancang sebuah aplikasi inventori barang untuk mempermudah karyawan agar tidak terjadi kesalahan dalam pengecekan persediaan barang.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan laporan ini dari ruang lingkup permasalahan dan tujuan yang akan dicapai, maka perlu diberikan batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Entry karyawan
- b. Entry Pengiriman barang
- c. Cetak form laporan persediaan stok akhir barang

1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan dan prosedur yang digunakan untuk melakukan sebuah penelitian. Dalam melakukan penyusunan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data antara lain :

- a. Observasi
Yaitu meninjau dan mengunjungi langsung tempat riset untuk mengetahui masalah yang akan di bahas.
- b. Wawancara
Yaitu penulis melakukan *interview* atau wawancara langsung kepada bagian yang bersangkutan tentang masalah yang akan dibahas.

c. Studi Pustaka

Dalam melakukan *interview* dan observasi penulis juga melakukan studi pustaka guna mengumpulkan data-data yang diperlukan melalui buku-buku di perpustakaan.

d. Jaringan Internet atau *Browsing*

Guna melengkapi data-data yang kurang penulis juga memanfaatkan jaringan internet guna mencari informasi atau artikel yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah merancang aplikasi pendataan persediaan barang untuk memudahkan perusahaan dalam mengolah/memenejemen barang yang dimiliki serta memberikan kemudahan kepada karyawan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini dijabarkan latar belakang masalah yang akan dibahas, perumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian yang digunakan, tujuan/manfaat dilakukannya penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail Landasan teori dapat berupa defenisi-defenisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi antara lain: model waterfal dan beberapa tahapannya antara lain perencanaan, analisis, perancangan, implementasi. metode berorientasi objek, alat bantu kebutuhan pengembangan sistem : rational rose, microsoft visio 2007, perangkat lunak untuk implementasi sistem, visual basic 2008, microsoft access 2007

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang analisis sistem dari proses bisnis, Activity Diagram, Analisa Keluaran, Analisa Masukan, Identifikasi Kebutuhan, Use Case Diagram, Deskripsi Use Case. Sedangkan Rancangan Sistem dari Class Diagram, ERD, Transformasi ERD ke LRS, LRS, Tabel dan Spesifikasi Data. Rancangan antarmuka yang terdiri dari rancangan keluaran, rancangan masukan, rancangan dialog layar dan Sequence Diagram, Rancangan Class Diagram.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang di dapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan). Saran merupakan jalan keluar untuk mengatasi masalah (kelemahan yang ada), saran yang diberikan tidak lepas dari ruang lingkup penelitian (untuk objek penelitian maupun pembaca yang akan penembangkan hasil penelitian).