

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi adalah suatu sistem yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi suatu organisasi, mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi sehari-hari, menunjang fungsi pengelolaan dan operasional organisasi serta kegiatan strategis organisasi, sehingga mampu menyediakan informasi. Informasi yang diperlukan kepada pihak eksternal tertentu untuk pengambilan keputusan.

Perubahan yang cepat dalam dunia bisnis telah berdampak pada perusahaan kecil dan besar, yang menyebabkan penurunan keberhasilan banyak perusahaan secara bertahap. Kesuksesan sebuah perusahaan di masa lalu tidak secara langsung mengarah pada kesuksesan di masa depan, namun perusahaan bisa sukses ketika mereka memaksimalkan upaya mereka untuk bersaing secara agresif dalam bisnis dan manufaktur, seperti perusahaan yang dibahas dalam penelitian ini, sekaligus memenuhi kebutuhan dasar manusia. Sepatu merupakan kebutuhan utama manusia sebagai alat pelindung kaki agar dapat melakukan segala aktivitas sesuai kebutuhan, seperti sepatu lari, sepatu hiking atau sepatu modis. Salah satu sepatu yang paling laris terjual di dunia adalah produk sepatu produksi PT. Glostar Indonesia (GSI). Informasi spesifikasi keperluan dari tahap analisis kebutuhan pada tahap ini dan kemudian diimplementasikan dalam desain

PT. Glostar Indonesia (GSI) adalah pabrik yang memproduksi sepatu dengan berbagai jenis dan model untuk ekspor. Mencermati peluang peningkatan perekonomian pada sektor perindustrian yang terus mengalami perkembangan dengan ditunjang ketersediaan sumber daya alam dan sumber daya manusia, PT. Glostar Indonesia (GSI) berupaya untuk melakukan kegiatan investasi dengan membangun industri sepatu yang mempunyai prospek yang baik untuk

perekonomian perusahaan dan kebutuhan manusia. Perusahaan ini merupakan badan hukum yang didirikan berdasarkan hukum Indonesia yang bergerak dalam bidang produksi sepatu kasual. PT. Glostar Indonesia (GSI) memiliki dua pabrik yaitu pabrik bangunan A dan pabrik bangunan B yang keduanya sama-sama memproduksi produk sepatu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara pengelolaan persediaan di Gudang menggunakan *barcode*?
2. Bagaimana menambahkan data stok barang di aplikasi ?
3. Bagaimana aplikasi dapat memproses & menyimpan data penjualan?

1.3 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam Proyek Akhir ini yaitu membuat aplikasi yang memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi yang dapat mengelola data persediaan barang di PT. Glostar Indonesia.
2. Menghasilkan aplikasi yang mampu mencatat dan mengelola persediaan barang.
3. Menghasilkan Aplikasi dapat memudahkan pegawai dalam melakukan pencatatan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan dari Aplikasi yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi tidak melayani pembayaran secara kredit,

2. Aplikasi menggunakan SDLC (*software Development Life Cycle*) akan tetapi tidak mencapai tahapan *operations* dan *maintenance*,
3. Aplikasi ini dikembangkan dan diimplementasikan dengan menggunakan *desktop application*,
4. Pengguna aplikasi ini hanya untuk dipergunakan oleh karyawan.

1.5 Definisi Operasional

1. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dibuat dengan tujuan untuk melaksanakan fungsi sesuai dengan kegunaan aplikasinya, penggunaannya dan jenis aplikasi itu sendiri. Aplikasi dibuat dengan bahasa pemrograman yang bertujuan untuk membantu memecahkan masalah dengan aturan yang sesuai dengan bahasa pemrograman itu sendiri yang nantinya bisa mengolah data [1].

2. Persediaan

Persediaan adalah sejumlah bahan/barang yang disediakan oleh perusahaan, baik berupa barang jadi, bahan mentah, maupun barang dalam proses yang disediakan untuk menjaga kelancaran operasi perusahaan guna memenuhi permintaan konsumen setiap waktu [2].

3. Barcode

Berdasarkan kamus komputer dan teknologi informasi, *Barcode* memiliki arti kode batang. Sejenis kode yang mewakili data atau informasi tertentu (biasanya jenis dan harga barang seperti makanan dan buku). Kode berbentuk batangan balok dan berwarna hitam putih, mengandung satu kumpulan kombinasi batang yang berlainan ukuran dan disusun sedemikian rupa. Kode ini dicetak di atas stiker atau di kotak bungkusan barang [3].

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan yaitu dengan *waterfall* atau air terjun.

1. *Analysis*

Sebelum melanjutkan pengembangan perangkat lunak, pengembang harus memahami dan memahami informasi apa saja yang dibutuhkan pengguna dari perangkat lunak tersebut. Cara pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain diskusi, observasi, survei, wawancara, dan lain-lain. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis guna memperoleh data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2. *System and Software Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap analisis kebutuhan dianalisis pada tahap ini dan kemudian diimplementasikan dalam desain pengembangan. Tujuan perencanaan desain adalah membantu memberikan gambaran utuh mengenai pekerjaan yang harus dilakukan. Fase ini juga akan membantu pengembang mempersiapkan kebutuhan perangkat keras saat membuat keseluruhan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan mereka buat.

3. *Implementation and Unit Testing*

Fase implementasi dan pengujian unit merupakan fase pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang kemudian digabungkan pada tahap berikutnya. Selain itu, pada tahap ini fungsionalitas modul yang dibuat juga diuji dan diperiksa apakah memenuhi standar yang dipersyaratkan atau tidak

4. *Operation and Maintenance*

Pada tahap akhir dari metode air terjun, perangkat lunak yang selesai dioperasikan & dipelihara oleh pengguna. Pengembang bertujuan melakukan perbaikan terhadap bug yang tidak terdeteksi pada tahap sebelumnya. Pemeliharaan mencakup perbaikan bug, peningkatan pelaksanaan unit sistem, dan peningkatan serta penyesuaian sistem sesuai pengguna.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah tabel jadwal pengerjaan proyek akhir:

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

No	Deskripsi Pekerjaan	2022												2023																			
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisis Kebutuhan	█																															
2.	Desain	█	█	█	█	█	█	█	█																								
3.	Pengodean									█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█												
4.	Pengujian																					█	█	█	█	█	█	█	█				
5.	Dokumentasi	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
6.	Laporan	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█