

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era komputerisasi saat ini, teknologi memiliki peranan penting dalam kemajuan masyarakat dunia. Untuk mendapatkan suatu informasi yang cepat, tepat dan akurat, teknologi informasi dapat dimanfaatkan guna memacu kemajuan tersebut. Bersama dengan perkembangan tersebut, teknologi informasi berbasis komputer merupakan salah satu alat pengolah data yang wajib dimiliki oleh perusahaan atau instansi.

Dengan kemajuan teknologi informasi inilah dapat dibentuk suatu sistem informasi yang dapat membantu kegiatan operasional dari suatu perusahaan atau instansi yang menerapkannya dengan baik. Perkembangan teknologi informasi ini juga mengakibatkan terjadinya revolusi di dunia, baik dalam dunia industri, perdagangan, pendidikan serta masih banyak yang lain.

Toko Arena Watchstore adalah sebuah toko yang bergerak dalam penjualan jam tangan yang berbasis di Yogyakarta. Produk-produk yang dijual di toko tersebut menjual berbagai macam merk jam tangan. Saat ini sistem yang berjalan pada toko ini masih manual dalam pencatatan/pendataan stok barang.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dibutuhkan kehadiran sebuah sistem inventory/sistem informasi gudang. Sistem ini diharapkan dapat memberikan alternatif lain dan memberikan kemudahan dalam melakukan pendataan persediaan barang di Toko Arena Watchstore Yogyakarta. Sistem ini direncanakan akan diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MYSQL.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pembuatan Sistem Inventory Pada Toko Arena Watchstore Yogyakarta".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini yaitu: Bagaimana cara merancang sebuah sistem informasi yang dapat membantu proses pendataan persediaan/stok barang.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan dalam laporan ini dari ruang lingkup permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan, maka perlu diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Sistem ini menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai database, Framework Bootstrap sebagai Framework CSS, Sublime Text 3, Paint sebagai desain grafis, Apache sebagai web server dan database server serta Google Chrome dan Mozilla firefox sebagai web browser.
2. Sistem ini digunakan untuk membantu pemilik dan karyawan dalam mengelola data barang dan memberikan informasi mengenai stok barang.
3. Sistem ini dapat digunakan untuk laporan persediaan barang

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Mengimplementasikan ilmu yang telah di dapat oleh penulis pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Sedangkan Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Merancang sistem inventory pada Toko Arena Watchstore Yogyakarta.
- b. Memudahkan pegawai dan pemilik Toko Arena Watchstore dalam memanajemen stok barang.

1.5 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan langsung pada objek.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Metode interview yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menjadi sebuah informasi dengan cara melakukan wawancara secara langsung.

1.5.1.3 Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk menyusun sebuah karya tulis ilmiah atau penelitian ilmiah dengan cara pengumpulan bahan-bahan atau materi-materi yang diperlukan dengan merujuk pada sumber tertentu, catalog dan buku dari perpustakaan, koleksi pribadi dan dari internet.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis ini berfungsi untuk menganalisis kebutuhan sistem yang diperlukan pada sebuah perusahaan serta berdasarkan kelayakan sistem yang di terapkan beserta batasan-batasan yang sudah ditentukan. Analisa yang dilakukan dengan metode PIECES.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam pembuatan aplikasi ini penulis melakukan perancangan dengan model UML, yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram* untuk menggambarkan aplikasi yang akan dibuat.

1.5.4 Metode Testing

Penulis menggunakan metode pengujian aplikasi yang dibuat dengan *white-box testing* dan *black-box testing* untuk menguji dan mengetahui hasil dari kode program aplikasi yang telah dihasilkan apabila aplikasi tersebut sudah dapat berfungsi dengan baik atau masih terdapat kesalahan pada penulisan sintak atau logika.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini akan disusun secara sistematis dalam lima bab yang masing-masing akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori yang relevan yang mencakup tentang konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, sistem informasi manajemen, konsep analisis dan perancangan sistem, konsep dasar.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum, identifikasi masalah yaitu analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan informasi dan analisis kelayakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi sistem aplikasi program, serta menjelaskan bagian-bagian dan fungsi yang terdapat pada interface aplikasi yang merupakan implementasi dan perancangan yang telah dibuat serta pembahasan sistemnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari bab-bab sebelumnya dan juga saran-saran yang membangun bagi objek penelitian selanjutnya.