

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia perdagangan baik jasa atau barang, teknologi informasi sudah menjadi suatu kebutuhan yang sangat pokok untuk membantu melancarkan administrasi dan untuk memperoleh segala bentuk informasi, serta untuk meningkatkan mutu pelayanan terhadap konsumen, sehingga lebih berdaya hasil. Gerai-gerai atau factory outlet serta toko-toko elektronik dan komputer sudah banyak yang menggunakan sistem informasi komputerisasi. Pengelolannya pun perlu dimaksimalkan karena Website hanya bisa di *upload* melalui *browsing* di internet. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih dan semakin menjamurnya *modem*, serta adanya fasilitas *hotspot* di tempat-tempat tertentu, bukan tidak mungkin suatu sistem informasi dapat diakses kapanpun dan dimanapun berada.

Munculnya media internet akan sangat memudahkan dalam pembelajaran sesuatu yang baru, karena dengan mengakses internet kita bias belajar dan menambah pengetahuan kita tentang hal-hal yang baru yang kita belum tahu. Pencarian-pencarian informasi dapat dilakukan melalui media pencarian *search engine*. Banyak sekali media internet yaitu situs-situs yang memberi fasilitas ini, misalnya GOOGLE, YAHOO, SWEET IM, dan web *hosting* sejenisnya. Media pencarian ini akan lebih

mudah menemukan informasi yang kita cari, tidak hanya untuk pencarian situs tetapi juga file-file yang ekstensinya dapat di *upload* dan di *download*.

Gerai Unit Gawat Dagadu adalah salah satu gerai pemasaran yang dimiliki oleh PT. Aseli Dagadu Djokdja, karyawan-karyawati yang melayani konsumen di gerai ini biasa disebut dengan GARDEP (Garda Depan), yang mana dari keseluruhan karyawan yang ada di gerai tersebut, baik GARDEP, SPV, serta kasir bekerja secara parttime, dan mereka merupakan mahasiswa-mahasiswi dari PTN dan PTS yang ada di Yogyakarta. Gerai ini sendiri menjual berbagai macam produk DAGADU, diantaranya kaos dan pernik-pernik yang semua disainnya menggambarkan tentang Yogyakarta.

Dalam dunia pemasaran, pasti ada barang yang di display dan ada pula yang disimpan di gudang sebagai stok. Kelemahan gerai ini sendiri adalah pendataan stok barang di gudang masih menggunakan sistem penulisan manual. Sehingga kemungkinan data hilang dan tidak samanya jumlah stok barang yang ada di gudang dengan data yang ada. Untuk itulah penulis memberikan solusi dengan menggunakan program Adobe Photoshop CS3 dan Dreamweaver CS3 dalam pendisainan sistem informasi inventaris stok barang yang diaplikasikan dengan PHP dan MySQL untuk membantu pendataan secara komputasi yang lebih efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dipecahkan dalam kegiatan ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimana cara pembuatan sistem informasi inventaris gudang Gerai Unit Gawat Dagadu berbasis web serta pengelolaannya?
- b. Bagaimana penyajian informasi inventaris gudang yang meliputi data stok barang dan data keluar masuk stok barang yang ada di gudang.

1.3 Batasan Masalah

Sistem pada aplikasi ini dibuat untuk pengelolaan informasi data barang-barang yang ada di gudang untuk mempermudah SPV selaku kepala gerai untuk mendapatkan informasi mengenai cukup atau tidaknya stok yang ada di gudang.

Adapun software yang akan digunakan untuk pembuatan sistem informasi inventori gudang berbasis web ini adalah :

1. Adobe Dreamweaver
2. Adobe Photoshop CS3
3. WAMP Server
4. Web browser Mozilla Firefox 4.0 Beta 11

Dalam pembuatan sistem informasi, data-data berupa input atau output juga sangat penting. Adapun input dari sitem ini adalah barang yang masuk dan keluar dari

gudang. Sedangkan outputnya berupa laporan jumlah barang yang ada di gudang, yang akan masuk ke gudang, serta barang yang keluar dari gudang.

1.4 Tujuan Kegiatan

Tujuan diadakannya kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk membuat aplikasi sistem informasi inventaris Gudang UGD berbasis web serta pengelolaannya.
- b. Untuk menyajikan informasi gerai yang meliputi penyajian data stok barang dan data keluar masuk barang yang ada di gudang.
- c. Menyelesaikan penyusunan laporan skripsi sebagai prasyarat kelulusan Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Kegiatan

Adapun manfaat dari pembuatan sistem informasi inventaris gudang UGD Yogyakarta dan penulisan skripsi ini, antara lain :

- a. Mempermudah pengelolaan sistem inventaris barang di gudang.
- b. Meminimaliskan terjadinya ketidaksamaan data yang ada dengan stok barang yang ada di gudang.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu :

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam setiap penulisan, diperlukan suatu metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam pembuatan skripsi, baik pada aplikasi maupun pada penyusunan laporannya. Ada beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu :

1. Metode observasi

Yaitu pengamatan langsung di tempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang akan digunakan penulis dengan mengumpulkan data-data berkaitan dengan penyusunan skripsi.

2. Metode interview

Yaitu mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak yang berkaitan dengan objek penelitian untuk mendapatkan informasi.

3. Metode studi kepustakaan

Metode ini mengacu pada buku-buku pdoman yang ada, yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori di dalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang akan diterapkan.

2. Pengembangan Sistem

1. *Analysis*

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun meliputi : analisis sistem lama, analisis kebutuhan sistem baru dan analisis PIECES meliputi : *performance, information, economy, control, efficiency, services.*

2. *Design*

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap. Desain meliputi : desain proses, desain *database*, desain struktur menu, desain *user interface* dan desain arsitektur sistem.

3. *Coding*

Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Dalam hal ini, bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan MySQL. Program yang dibangun langsung diujicoba secara unit per unit.

4. *Testing*

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (testing) yang akan menghasilkan sebuah sistem yang baik, dalam hal ini sistem informasi inventori.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pada penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang pembuatan aplikasi Sistem Informasi Inventaris Barang, ruang lingkup yang akan membatasi penelitian, tujuan yang akan dicapai serta manfaat yang diharapkan, metodologi yang digunakan penulis serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam mendukung penelitian ini, yang dapat dijadikan dasar untuk pemecahan masalah dan dilakukan studi pustaka sebagai landasan dalam penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang gambaran umum perusahaan dan tahapan sistem analisis, dalam bab ini dibahas sistem yang diusulkan, yaitu rancangan aplikasi sistem inventori.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini penulis memaparkan tentang implementasi perangkat lunak, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian perangkat lunak yang dirancang serta serta menguraikan tentang evaluasi dari penelitian ini.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang diusulkan guna pengembangan lebih lanjut agar hasil yang dicapai bisa lebih baik.

