

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang cukup besar dari waktu ke waktu membuat pekerjaan yang dilakukan manusia pada umumnya dapat diselesaikan dengan cepat. Teknologi merupakan salah satu alat bantu yang sering digunakan dalam aktivitas manusia. Peran serta teknologi menjadikan pengolahan informasi menjadi semakin mudah karena pengolahan sangat diperkukan agar informasi yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi penggunanya. Pengolahan data dan informasi secara cepat, tepat dan akurat adalah hal penting yang dibutuhkan bagi setiap perusahaan atau suatu instansi untuk meningkatkan produktivitas pekerjaan, waktu, dan biaya.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, persaingan bisnis dalam dunia industri semakin ketat. Jumlah perusahaan semakin banyak dan terus melakukan usaha dan strategi dalam mempertahankan bisnisnya. Kesuksesan perusahaan dalam mempertahankan bisnisnya tidak terlepas dari peran perusahaan tersebut dalam mengelola *inventory* (persediaan) bahan baku sehingga dapat memenuhi permintaan pelanggan semaksimal mungkin. Perusahaan yang mampu mengendalikan dan mengelola persediannya dengan baik dapat memenuhi kebutuhan pelanggan dan tentu saja dapat menjaga kelangsungan bisnisnya dalam dunia industry saat ini. *Inventory* bahan baku didalam suatu usaha menjadi hal yang penting bagi suatu perusahaan, karena dari

inventory tersebut bisa mengelola stok bahan baku di Gudang yang nantinya akan di jual ke konsumen. Oleh karena itu pengusaha atau pedagang tersebut harus dapat mengolah *inventory* bahan baku dengan akurat agar sesuai dengan tujuan perusahaan.

Haniki Crispy Banana adalah Bisnis yang bergerak dibidang kuliner selain itu Haniki juga merupakan gerai pisang goreng crispy pertama di Yogyakarta. Haniki menjual pisang bertopping, mulai dari topping coklat, greentea, oreo, ovomaltine, Nutella, keju, dan kacang. Haniki sendiri menjual 1 porsi pisang dengan harga yang murah dengan topping melimpah yaitu kisaran 10.000 sampai 15.000. Saat ini Haniki Crispy Banana memiliki 2 cabang. Gerai pertama berada di Seturan tepatnya di ruko gelatic untuk cabangnya berada di jalan Colombo (depan GOR UNY).

Karena menjual pisang bertopping, pasti tidak lepas dari bahan baku untuk membuat pisang di haniki. Di haniki sendiri, proses keluar masuk bahan baku masih menggunakan cara dengan ditulis di kertas yang sudah disediakan. Selain itu karyawan harus menghitung kembalikan stock dengan benar. Tentu saja ini membuat proses menjadi tidak akurat. Adapun masalah yang sering terjadi ketika tidak menggunakan system informasi inventory :

1. Data stock bahan baku tidak sesuai dengan stock aslinya
2. Proses perhitungan yang memakan waktu karena stock bahan baku tidak sedikit
3. Data rawan hilang

Berikut merupakan kelebihan jika proses perhitungan stock menggunakan system inventory :

1. Proses perhitungan Akurat
2. Mudah diakses
3. Laporan stock bahan baku mudah

Dengan menggunakan Sistem yang akan penulis buat diharapkan dapat memudahkan dalam menangani proses ketersediaan stok bahan baku, pendataan bahan baku masuk / keluar di Haniki Crispy Banana.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana agar system informasi inventory pada Haniki Crispy Banana menjadi sarana dan prasarana untuk mengelola dan mengontrol stok bahan baku dengan Akurat.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan hosting dengan spesifikasi minimum.
2. System inventory ini tidak melakukan proses transaksi jual beli.
3. System inventory mengimplementasikan data bahan baku di Haniki Crispy Banana Yogyakarta.
4. Sistem inventory yang dibangun berbasis online sehingga manager lebih mudah dalam mengakses data.

5. Metode pengembangan system yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *prototype*.
6. Sistem ini menghasilkan laporan data *inventory* bahan baku yang menampilkan informasi meliputi jumlah stok bahan baku masuk dan keluar.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan membangun system *inventory* bahan baku di Haniki Crispy Banana Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memberi kemudahan para karyawan dalam proses pengolahan data bahan baku *inventory* dan pembuatan laporan yang tepat waktu kepada pihak store manager.

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan suatu keadaan atau permasalahan yang sedang terjadi berdasarkan fakta dan data-data yang diperoleh dan dikumpulkan pada waktu melaksanakan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul laporan, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

2. Wawancara

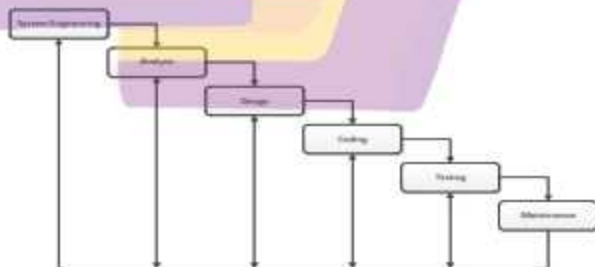
Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak-pihak terkait.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah Model *Waterfall*. Model ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang sistematis, dengan beberapa tahapan, yaitu: *System Engineering, Analysis, Design, Coding, Testing* dan *Maintenance*. Untuk lebih jelasnya tahapan-tahapan dari Paradigma *Waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.1 Paradigma Waterfall (Classic Life Cycle)

Penjelasan Metodologi *Waterfall*:

1. System Engineering,
merupakan bagian awal dari pengerjaan suatu proyek perangkat lunak. Dimulai dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.
2. Analysis,
merupakan tahapan dimana *System Engineering* menganalisis segala hal yang ada pada pembuatan proyek atau pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk memahami sistem yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.
3. Design,
tahapan ini merupakan tahap penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*)
4. Coding,
yaitu menerjemahkan data yang dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
5. Testing,
merupakan uji coba terhadap sistem atau program setelah selesai dibuat.

6. Maintenance,

yaitu penerapan sistem secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur, baik dari segi *software* maupun *hardware*.

1.6.3 Metode Analisis

Metode yang digunakan dalam pengembangan system inventory menggunakan metodologi XP (Extreme Programming) yaitu sebuah model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan tahapan dalam proses pengembangan tersebut.

Sedangkan untuk mengetahui system yang sedang berjalan menggunakan analisis PIECES. Metode PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik.

1.6.4 Metode Perancangan

Metode Perancangan system pada aplikasi ini menggunakan metode SSADM (*Structure System Analysis and Design Method*) dengan tujuan untuk merancang system informasi dengan baik dan akurat yang terdiri dari tiga tahapan. Adapun tersebut yaitu Data Flow models, Logical Data models dan event entity models serta menganalisis fakta yang sedang terjadi saat ini dan melakukan pengamatan langsung terhadap alur komunikasi data yang berjalan. Selain itu, penulis juga menggunakan studi keputusan yaitu penulis melakukan penelitian kepustakaan yang relevan dengan masalah yang dihadapinya. Dalam perancangan system informasi inventory penulis menggunakan metode pendekatan terstruktur

yaitu metode prototype dimana Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain yaitu observasi dan wawancara.

1.7 Sistemalka Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan penelaahan penelitian. Dalam laporan penelitian ini, sistematika penulisan terdiri atas lima bab, masing-masing uraian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini merupakan pendahuluan yang materinya sebagian besar menyempurnakan usulan penelitian yang berisikan tentang latar belakang masalah , perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara terperinci yang memuat tentang pengertian laporan keuangan, tujuan laporan keuangan, manfaat laporan keuangan, sifat laporan keuangan, bentuk-bentuk laporan keuangan seperti neraca, laporan rugi laba, laporan arus kas, tujuan analisis laporan keuangan, evaluasi laporan keuangan, analisis du pont dan z-score altman yang dipergunakan sebagai dasar untuk menganalisis data-data yang diperoleh dari 7 perusahaan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisikan tentang pengembangan metodologi yang terdiri dari kerangka pemikiran, sumber data dan jenis data serta metode analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menguraikan tentang gambaran umum perusahaan seperti sejarah perusahaan, struktur organisasi, dan data keuangan PT Mutu Gading Tekstil, serta analisa data untuk menilai kinerja keuangan dengan analisis Du Pont dan Z-Score Altman.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dari serangkaian pembahasan skripsi berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta saran-saran untuk disampaikan kepada obyek penelitian atau bagi penelitian selanjutnya