

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang begitu pesat dan menghasilkan inovasi - inovasi baru yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Perkembangan teknologi di Indonesia sedang mengalami proses revolusi penerapan dari teknologi komputer yang disebut *computerization* (komputerisasi). Kemajuan teknologi tersebut berpengaruh pada perkembangan pengolahan data. Maka untuk semua itu diperlukan suatu pengolahan data yang handal, akurat dan dapat ditampilkan secara cepat dan mudah setiap kali diperlukan, khususnya dalam menangani permasalahan pengolahan data.

Dengan memperhatikan situasi perdagangan dan perkembangan teknologi saat ini dan masa depan yang menuntut pelaku bisnis untuk lebih proaktif dari usaha yang lebih kompetitif dan variatif, maka sangat dibutuhkan suatu sistem informasi dalam bidang perdagangan khususnya persediaan barang. Kecepatan dan ketepatan dalam mengelola dan menyajikan informasi menjadi andalan pelaku bisnis untuk menerapkan strategi peningkatan keefektifan, produktifitas dan efisiensi kinerja.



Persediaan barang merupakan salah satu aktivitas kerja yang sangat penting bagi perkembangan perusahaan dagang, karena persediaan barang merupakan unsur utama dalam bidang perdagangan. Sedikit saja terdapat kesalahan informasi persediaan barang akan mengakibatkan berbagai masalah, misalkan kekosongan atau kekurangan persediaan barang dapat menimbulkan masalah pada perusahaan dengan kehilangan kesempatan memperoleh laba, dan konsumen tentu saja akan merasa kecewa. Persediaan yang terlalu banyak juga bisa menyebabkan masalah pada perusahaan yang kerepotan dalam mengolah persediaan barang yang terlalu banyak. Resiko kekurangan barang tentu akan meningkat seiring dengan bertambahnya tingkat persediaan, demikian juga dengan dana yang harus disediakan yang akan semakin besar seiring bertambahnya tingkat persediaan.

Salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari pengelolaan suatu kegiatan di RE-VOLT GAMES ini adalah sistem informasi persediaan barang (inventory). Sistem persediaan barang (inventory) yang baik tentu akan dapat memberikan dukungan yang berarti bagi kinerja karyawan.

Maka permasalahan ini akan menjadi objek penelitian bagi penulis, dengan membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu hanya pengolahan data inventori dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA RE-VOLT GAMES YOGYAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI VISUAL BASIC 6.0 DAN SQL SERVER 2000”**

Dengan sistem informasi tersebut diharapkan dapat lebih efisien dan efektif serta kecepatan informasi yang menunjang sistem pengolahan data persediaan barang pada Re-Volt Games. Sehingga pada akhirnya dapat membantu mempermudah dan memperlancar tugas mengelola data dalam menyajikan informasi.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana memperbaiki sistem informasi yang lambat dan kurang akurat pada Re-Volt Games dengan pembuatan laporan yang masih manual, menjadi sistem informasi yang terkomputerisasi sehingga lebih efektif dan efisien?

C. BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah untuk penelitian yang saya lakukan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang saya lakukan sebatas hal – hal yang berhubungan dengan pengolahan data inventori saja (data laporan suplier, data laporan barang, data laporan barang masuk, data laporan barang keluar).
2. Dari sistem operasi dan software program yang kami pergunakan dalam mengembangkan Sistem Pengolahan Data Inventori pada RE-VOLT GAMES adalah menggunakan Sistem Operasi Windows XP,

Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0 dan Pengolahan Databasenya menggunakan SQL Server 2000.

D. MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

Dengan adanya sistem informasi yang berupa Aplikasi Sistem Inventory, Penelitian ini dimaksudkan untuk dapat memberikan laporan yang informatif, yaitu:

1. Mendefinisikan dan menemukan penyelesaian dari suatu masalah yang telah dianalisis secara sistematis, efektif dan efisien.
2. Memberikan berbagai contoh untuk menggambarkan bagaimana aplikasi bisnis atas sistem informasi dapat mendukung proses bisnis sebuah perusahaan, pengambilan keputusan manajerial, dan berbagai strategi untuk keunggulankompetitif.
3. Dapat mengetahui secara jelas dan lengkap persediaan barang yang ada di Re-Volt Games.
4. Dapat memeriksa semua data yang ada dalam persediaan barang secara cepat dan tepat.
5. Mengurangi kesalahan-kesalahan yang dapat dilakukan secara manual, misalnya dalam perhitungan jumlah persediaan barang.

Sehubungan dengan hal diatas, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

- a. Sebagai syarat kelulusan program Starta-1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ” AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Untuk menerapkan pengetahuan yang selama ini didapat di bangku kuliah dan untuk menambah pengalaman selama melakukan penelitian.

2. Bagi Perusahaan

- a. Sebagai bahan pertimbangan perusahaan dalam menentukan kebijaksanaan di dalam pengambilan keputusan yang tepat jika mendapat masalah dalam sistem informasi pengolahan data barang.
- b. Meningkatkan kualitas pelayanan informasi.

E. METODE PENELITIAN

Sumber – sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan sistematis.

2. Metode Interview

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dimana penulis bertatap secara langsung kepada orang yang diyakini dapat menjadi sumber pengambilan data untuk kemudian bisa didapat informasi yang dibutuhkan penulis.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan bersumber dari literature (buku-buku yang mendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

4. Metode Kearsipan

Yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dalam bentuk dokumen.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing – masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang pembahasan tentang tinjauan umum yang berisi tentang permasalahan yang diambil beserta perumusan masalahnya.

BAB II DASAR TEORI

Dasar Teori berisi tentang Konsep Dasar Teori, Karakteristik Sistem, Konsep Dasar Sistem Informasi, Konsep Dasar Sistem Informasi Manajemen, Konsep Dasar Sistem Informasi Persediaan (Inventori), Peranan Sistem Informasi Bagi Manajemen, Konsep Basis Data, Konsep Dasar Analisa, Perangkat Lunak yang Digunakan.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Berisi tentang uraian dan penjelasan tentang analisis sistem yang terdiri dari Definisi Analisis Sistem, Identifikasi Masalah, Analisis Kelemahan Sistem, Analisis Kebutuhan Informasi, Analisis Biaya dan Manfaat, dan Analisis Kelayakan. Perancangan Sistem Secara Umum yang terdiri dari rancangan Model, Rancangan Database, Rancangan Struktur Tabel dan Perancangan Secara Rinci yang terdiri dari Perancangan Model

Secara Rinci, Rancangan Dialog layar dan Rancangan Input Terinci.

Berisi tentang gambaran perusahaan yang akan dibuat sistem informasinya, baik itu dari sejarah berdirinya perusahaan, pengurus, keadaan perusahaan.

BAB IV IMPLEMENTASI

Berisi tentang Menerapkan Rencana Implementasi, Kegiatan Implementasi dan Implementasi Program.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

