

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat bermanfaat mendorong setiap perusahaan untuk meningkatkan kualitas informasi. Kualitas informasi yang baik akan meningkatkan kinerja perusahaan baik dari sisi kinerja karyawannya maupun dalam mencapai tujuannya. Informasi yang tepat, cepat, dan akurat di dalam sebuah perusahaan berbanding lurus dengan kualitas informasi yang baik, maka dibutuhkan sistem informasi yang baik sehingga tercipta efektivitas dan efisiensi kerja dan membantu pengembangan sistem informasi di perusahaan tersebut.

Gamer Village Yogyakarta adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang *Entertainment* dan *Hardware Store*. Setiap beberapa bulan Gamer Village Yogyakarta akan melakukan pengecekan barang untuk event, mengganti inventaris dan meningkatkan spesifikasi komputer pada *internet café* nya. Pada saat ini, pendataan inventaris barang yang dilakukan pada Gamer Village Yogyakarta masih dilakukan secara manual dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Pendataan menggunakan *Microsoft Excel* memiliki kekurangan, yaitu karyawan kesulitan melakukan pendataan inventaris jika karyawan tidak cakap yang beresiko terjadi kesalahan, tidak ada riwayat ketika mengelola data inventaris, dan tidak ada tingkatan hak akses (*privilege*).

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas penulis bermaksud membuat **Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Web Pada Gamer Village Yogyakarta**. Sistem yang akan dibuat oleh penulis

menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan MySQL sebagai *database*-nya dan CodeIgniter sebagai *framework* PHP.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dicari penyelesaiannya melalui skripsi ini, masalah tersebut adalah bagaimana membangun aplikasi berbasis web serta database yang dapat memudahkan proses pengelolaan inventaris barang di Gamer Village Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem informasi inventaris barang ini akan ada beberapa batasan masalah berupa :

1. Program yang dibuat hanya digunakan untuk Gamer Village Yogyakarta sesuai studi kasus yang diambil.
2. Sistem ini hanya dapat digunakan oleh karyawan di Gamer Village yang memiliki akses saja.
3. Sistem yang dibangun berbasis web.
4. Tidak membahas *import* data.
5. Tidak membahas *pengadaan* barang dan stok gudang.
6. Sistem ini memiliki tingkatan hak akses (*privilege*).
7. Superadmin adalah orang yang mempunyai hak dalam sistem untuk menambah atau mengubah data user, data referensi, data inventaris, data kerusakan, data perbaikan, dan rekap laporan.
8. Admin adalah orang yang mempunyai hak dalam sistem untuk menambah atau mengubah data referensi, data inventaris, data

- kerusakan, data perbaikan, dan rekap laporan.
9. User adalah orang yang mempunyai hak dalam sistem untuk menambah atau mengubah data kerusakan, data perbaikan, dan rekap laporan.
 10. Sistem minimal memiliki 1 akun superadmin.
 11. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP dan MySQL Database Server.
 12. Sistem ini dibangun menggunakan *framework* Codeigniter.
 13. Sistem ini dirancang hingga tahap uji.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat sistem informasi inventaris barang berbasis web menggunakan PHP dan MySQL di Gamer Village Yogyakarta.
2. Dapat digunakan di cabang Gamer Village yang lain.
3. Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Gamer Village Yogyakarta

Sistem ini akan memudahkan bagian operasional dan admin dalam manajemen data inventaris, seperti menambah data inventaris hingga pemeliharaan inventaris serta pembuatan laporan.

2. Bagi Penulis

Sebagai bukti mampu menerapkan dan mengembangkan ilmu teori dan praktik selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi atau sebuah

sistem nyata guna mendukung kemampuan secara aktualisasi dalam penerapan di khalayak umum.

3. Pembaca

Sebagai referensi bagi yang ingin mengetahui langkah – langkah dan membagi wawasan tentang Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung ke Gamer Village Yogyakarta yang akan digunakan sebagai objek penelitian.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung pada pemilik atau karyawan yang bekerja di Gamer Village Yogyakarta.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang akan digunakan adalah analisis PIECES untuk mengetahui kelebihan sistem baru yang akan dibangun, analisis kebutuhan pengadaan sistem baik kebutuhan fungsional atau kebutuhan non-fungsional dan analisis kelayakan sistem untuk mengetahui layak atau tidaknya sistem yang akan dibangun.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan adalah *Entity Relationship Diagram* untuk menggambarkan relasi antar tabel dan *Unified Modelling Diagram* untuk menjelaskan alur pemrograman sistem yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* dan perancangan *interface* sistem.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem akan dilakukan menggunakan metode *Prototyping* dengan tahapan sebagai berikut :

1. Identifikasi Kebutuhan
2. Mengembangkan Prototipe
3. Mengadakan *Software*
4. Menguji *Software*
5. Implementasi *Software*

1.6.5 Metode Testing

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan menggunakan *White-Box testing* dan *Black-Box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan sistematis, penulis akan menyusun penelitian menjadi 5 (lima) bab dengan urutan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, dasar-dasar teori, metode analisis yang digunakan dan langkah-langkah pengembangan sistem.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem yang akan dibuat meliputi tinjauan umum tentang Gamer Village Yogyakarta, analisis sistem, analisis perancangan sistem dan perancangan *user interface*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari perancangan sistem informasi inventaris barang berbasis web pada Gamer Village Yogyakarta yang telah dirancang pada bab sebelumnya. Bab IV ini juga memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, analisis, desain, desain implementasi, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan dan gambar.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari semua hasil tahapan yang telah dilalui selama penelitian serta saran-saran yang berkaitan dalam penulisan tugas akhir ini.