Rangkuman Makalah TA

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini berkembang begitu pesat. Sistem informasi berjalan sesuai dengan tingkat kebutuhan pemakai. Informasi yang dimaksud disini adalah informasi yang berbasis pada teknologi komputer yang dewasa ini inovasinya berkembang sangat cepat, baik itu dalam perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), tetapi dalam kenyataan sehari-hari masih sering yang mengalami keterlambatan informasi yang diterima, sehingga pengambilan keputusan sering terlambat. Hal ini tentu akan mengganggu jalannya suatu badan atau organisasi. Salah satu faktor yang menyebabkan keterlambatan informasi, yaitu disebabkan karena kurang terorganisasinya pengolahan informasi itu sendiri.

Dalam dunia kerja instansi komputerisasi banyak manfaatnya, salah satunya yaitu pada PT. SINAR RAGAMINDO UTAMA khususnya di bagian gudang, di perusahaan tersebut pengolahan data barang masih menggunakan komputerisasi yang sederhana yaitu menggunakan basis data tidak terstruktur dengan toolsnya Ms.excel sehingga masih terjadinya kesalahan dan keterlambatan dalam pelaporan data di karenakan data-data yang di perlukan belum terorganisasi dengan baik, sehingga meyulitkan karyawan dalam pencarian data baik itu data barang, data suplier, data barang masuk dan data barang keluar yang mengakibatkan keterlambatan pelaporan data, sulitnya mengetahui stok barang juga kapan bagian gudang harus memesan barang ke suplier .

Dari uraian tersebut terlihat bahwa sistem yang lama kurang efektif dan efesien. Dengan kemajuan teknologi pada saat ini, seharusnya banyak proses-

proses yang dapat ditangani oleh komputer, sehingga akan terwujud suatu sistem yang mampu menyediakan informasi dengan cepat. Sumber daya manusia di PT.Sinar Ragamindo Utama Bandung mampu bekerja komputer, hal ini ditunjukkan oleh pengolahan datanya sudah menggunakan komputer.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa pengolahan data di bagian gudang masih menggunakan sistem komputerisasi yang sederhana, maka untuk mengatasi keadaan tersebut penulis mengambil judul untuk Tugas Akhir adalah **"Sistem Informasi Inventory Gudang di PT. Sinar Ragamindo Utama Bandung".**

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat di identifikasi masalah yang terjadi, yaitu : Bagaimana membangun sistem informasi inventory gudang di PT. Sinar Ragamindo Utama Bandung ?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi iventory gudang di PT.Sinar Ragamindo Utama Bandung.

Tujuan dari dibuatnya sistem informasi inventory gudang ini adalah :

1. Untuk mempermudah karyawan dalam pencarian data baik itu data barang, data suplier, dan data transaksi yang terjadi.
2. Mempermudah dalam proses pengecekan barang baik itu barang masuk ataupun barang keluar.

3. Mempermudah proses pelaporan data yang terkait dengan proses yang terjadi di gudang.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian yang telah banyak dilakukan dalam mengolah data iventory menyebabkan adanya perbedaan dalam pengolahan data. Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Data yang digunakan sebagai inputan diantaranya : data barang, data supplier.
2. Proses – proses yang ada yaitu : pengolahan data barang, pengolahan data supplier, penerimaan barang, pengeluaran barang, pembuatan laporan data barang, data suplier, data penerimaan barang dan pengeluaran barang.
3. Pemberian hak akses yang berbeda dimana kepala gudang sebagai admin dan karyawan yang ada di bagian gudang sebagai user.
4. Informasi yang dihasilkan berupa laporan-laporan data diantaranya : laporan data barang untuk mengecek stok yang ada di gudang, laporan data suplier, dan laporan-laporan yang telah disebutkan di atas.
5. Tools yang digunakan dalam pembangunan sistem informasi ini yaitu Microsoft Visual Basic 6.0, dan Ms.Acces sebagai DBMS.
6. Untuk pemodelan data mengguankan DFD (*Data Flow Diagram*) unutk aliran data terstruktur dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) untuk memodelkan datanya.

1.4 Konsep Dasar Sistem

Sistem adalah kumpulan – kumpulan dari elemen – elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu atau kumpulan elemen – elemen / prosedur yang saling berhubungan dan bertanggung jawab memproses data masukan (*input*) sehingga menghasilkan suatu keluaran (*output*).

Data dan Informasi mempunyai keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Data adalah fakta – fakta atau pesan – pesan yang belum dievaluasi atau bahan mentah dari informasi yang melalui pengolahan tertentu dibentuk menjadi suatu informasi.. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berharga dan lebih berguna serta lebih berarti bagi yang menerimannya



Gambar Model Dasar Sistem

Sistem informasi berfungsi untuk menyediakan informasi yang berguna untuk manajemen yang mendukung rencana strategis organisasi. Sedangkan tujuannya adalah untuk mengumpulkan data, menyimpan data dan menginformasikannya kepada para pemakai.

Sistem informasi dapat digerakkan oleh elemen – elemen berikut:

1. Perangkat keras (*Hardware*), yaitu komputer yang berperan sebagai media masukan, proses dan keluaran.
2. Perangkat Lunak (*Software*), yaitu alat yang digunakan untuk menjalankan perangkat keras yang dapat berupa sistem operasi atau program aplikasi.

3. Pengguna computer (*Brainware*), adalah manusia yang merupakan bagian terpenting yang dapat menangani semua elemen penggerak dari suatu sistem informasi.
4. Data, yaitu fakta – fakta dari suatu kejadian yang dapat diolah untuk menghasilkan suatu informasi.
5. Prosedur, yaitu urutan kerja secara sistematis agar suatu pekerjaan dapat dilaksanakan secara teratur sesuai dengan rencana.
6. Model proses yang digunakan dalam perancangan perangkat lunak untuk tugas akhir ini adalah *Waterfall* atau disebut model klasik. *System Enginering*

Tahapan ini untuk mendefinisikan sistem, batasan – batasan, maksud dan tujuan dari kebutuhan pembangunan sistem.

7. *Analysis*

Menentukan kebutuhan yang difokuskan pada perangkat lunak, pemahaman tentang domain informasi, fungsi, kelakuan, performasi, interaksi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pemakai.

8. *Design*

Merupakan proses multitahap yang difokuskan pada atribut – atribut program yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, procedural algoritma detail, proses perancangan menterjemahkan kebutuhan – kebutuhan hasil analisis kedalam representasi perangkat lunak sebelum pembuatan kode pemrograman.

9. *Coding / Implementation*

Tahap penterjemahan hasil perancangan kedalam program – program yang mengguanakan bahasa pemrograman yang sesuai.

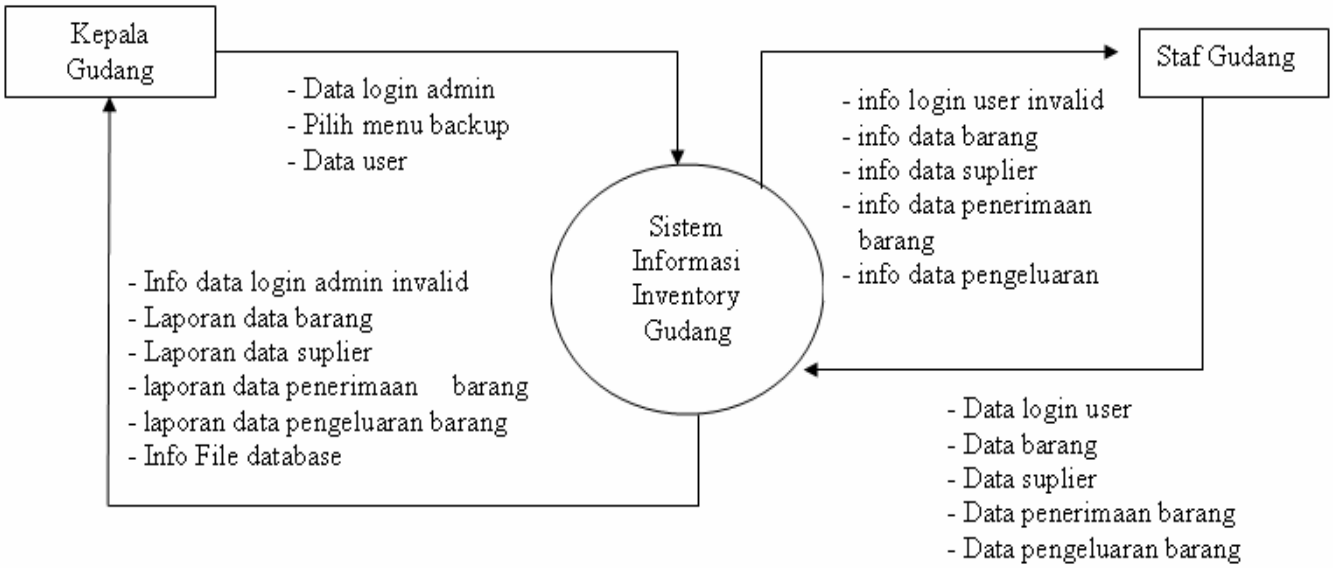
10. Testing

Program yang telah dibuat harus diisi, proses pengujian harus difokuskan pada kebenaran logika interal perangkat lunak dan fungsional sistem serta interaksi antara sistem dengan pemakai.

6. *Mainentance*

Merupakan tahap akhir dimana perangkat lunak yang telah selesai dibuat, dapat mengalami perubahan sesuai permintaan dari pengguna.

1.5 Diagram Konteks



1.6 Diagram Alir Data

