BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Seiring pesatnya perkembangan Teknologi Informasi yang terjadi sekarang ini khususnya di Indonesia Teknologi informasi tidak lagi menjadi barang yang aneh, bahkan sangat diperlukan untuk mendukung kinerja dari suatu organisasi. Perkembangan perusahaan akan sangat lamban tanpa adanya dukungan teknologi informasi. Dalam konteks ini, Teknologi informasi dapat dikatakan menjadi kunci untuk mendukung dan meningkatkan manajemen perusahaan agar dapat memenangkan persaingan yang semakin lama akan semakin meningkat.

Semakin banyaknya persaingan yang ada antar perusahaan merupakan salah satu ancaman terbesar untuk setiap perusahaan. Banyak sekali cara yang dilakukan oleh perusahaan-peruasahaan besar dalam mempertahankan perusahaannya agar dapat mendapat tempat terbaik di pelanggan maupun di dalam partner kerja yang telah terjalin dengan baik.

Bandung merupakan tempat wisata yang banyak di minati oleh wisatawan luar atau pun dalam daerah. Salah satu alasan utamanya adalah Bandung adalah tempat berbelanja fashion paling besar. Tempat berbelanja yang banyak di Bandung adalah Distro, selain harga yang terjangkau distro merupakan tempat berbelanja yang barangnya asli buatan Indonesia dan kualitas barang yang bagus.

Banyaknya Distro di Bandung, tidak banyak juga Distro yang membuka cabang di dalam Bandung itu sendiri ataupun diluar Bandung. Namun walaupun mempunyai banyak cabang dari distro yang dimiliki terkadang tidak dengan dukungan teknologi informasi yang memadai, seperti sistem inventory dalam pendukung produktivitas.

Distro Flashy merupakan salah satu distro besar yang ada di Bandung yang menjual bervariasi barang, mulai dari dompet, tempat handphone, ikat pinggang, jaket, blazer, kaos, kemeja, karet rambut , tempat make- up, sampai ke yang lebih kecil seperti tempat kartu ID dan tempat STNK kendaraan. Distro Flashy Bandung mempunyai banyak cabang distro di dalam dan diluar Bandung diantaranya:

1. Distro Flashy Jalan Dipatiukur Bandung
2. Distro Flashy Jalan Sultan Agung No. 9 Bandung
3. Distro Flashy Jalan Selamet No. 8A Surabaya
4. Distro Flashy Jalan Teuku Umar Denpasar Bali
5. Distro Flashy Jalan Cendrawasih No. 8 Demangan Yogyakarta
6. Distro Flashy Jalan Soekarno Hatta Malang
7. Distro Flashy Jalan Ambon Bandung

Setelah melakukan wawancara dengan pihak manajer dari Distro Flashy Bandung mengatakan bahwa terkadang selalu ada ketidak sesuaian antar data fisik yang ada dengan data didalam sistem. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengolahan data barang di gudang sebelum di distribusikan, data barang kembali ke gudang, dan data barang di gudang terkadang tidak terkontrol dengan baik,

dalam pengiriman barang dari gudang ke distro-distro yang lainnya sebagai distributor menjadi kurang baik tanpa adanya sistem yang mendukung dengan harga yang tidak mahal. Maka dibutuhkan suatu sistem yang dapat menunjang meningkatnya produktivitas dalam persaingan yang semakin ketat antar perusahaan yang ada. Dengan penggunaan sistem akan terasa mahal bagi distro itu sendiri dikarenakan harus mengeluarkan biaya infrastruktur sebagai investasi awal, biaya sumber daya IT dan biaya pemeliharaan sistem.

Menjawab permasalahan berkaitan dengan inventory dari distro, maka peneliti berusaha untuk menerapkan teknologi baru dengan menggunakan teknologi cloud computing. *Cloud computing* merupakan perkembangan dari teknologi jaringan internet untuk menciptakan satu komputer yang sangat besar dan menghemat sumber daya serta perangkat keras yang digunakan. Salah satu layanan yang ditawarkan oleh cloud computing adalah layanan *Software as a service* dimana kita bisa langsung menggunakan aplikasi yang telah disediakan.

Diharapkan dengan adanya teknologi *Cloud Computing*, penerapan dari sistem *inventory* pada sebuah distro bisa berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan produktivitas dari distro tersebut. Dengan Cloud *Inventory* Distro diharapkan distro dapat meningkatkan daya saingnya dan dapat mengatasi permasalahan penerapan sistem yang selama ini terjadi.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengambil judul **“PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *INVENTORY* DISTRO BERBASIS SOFTWARE AS A SERVICE (CLOUD *INVENTORY* DISTRO) Studi Kasus: Distro Flashy Bandung**“ .

Dengan dibuatnya sistem *cloud inventory* distro ini di harapkan adanya perubahan dalam meningkatkan produktivitas dan kontrol data barang semakin baik.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi bahwa:

1. Kurang baiknya sistem yang mengolah data barang yang ada di gudang sebelum di distribusikan ke distro-distro distibutor.
2. Kurang baiknya kontrol dalam pengiriman barang dari gudang ke distro sebagai distributor di distro Flashy Bandung.
3. Mahalnya biaya yang harus dikeluarkan untuk memelihara dan mengembangkan sistem yang ada.

Sedangkan rumusan masalah berdasarkan rumusan masalah tersebut adalah:

1. Bagaimana merancang sistem *inventory* distro berbasis SaaS (Cloud *Inventory* Distro) dengan tampilan yang memberikan kemudahan bagi penggunanya.
2. Bagaimana implementasi sistem iventory distro berbasis SaaS (Cloud *Inventory* Distro) dengan kemudahan hanya memanfaatkan teknologi internet.
3. Bagaimana pengujian dari sistem *inventory* distro berbasis SaaS (Cloud *Inventory* Distro).

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk membangun sebuah sistem *inventory* distro berbasis SaaS di Distro Flashy Bandung untuk meningkatkan produktivitas dan kontrol data barang di gudang.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk membuat rancangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan dari analisa prosedur yang telah dibuat dengan biaya yang lebih murah dari sistem sebelumnya serta tampilan sistem yang memudahkan bagi penggunanya.
2. Untuk mengimplementasikan rancangan *inventory* distro berbasis SaaS sesuai dengan prosedur yang ada di distro Flashy Bandung dan memanfaatkan teknologi internet.
3. Untuk melakukan pengujian sistem *inventory* distro berbasis SaaS pada distro Flashy Bandung agar sesuai dengan kebutuhan yang ada pada distro.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu distro dalam melakukan pengolahan dan pengontrolan data yang ada di gudang.
2. Dapat membantu dalam meningkatkan produktivitas penjualan barang dan pengiriman barang dari gudang ke distro distributor.

3. Dapat mengurangi biaya maintance ataupun biaya infrastruktur dari sistem yang elah dibangun sebelumnya.
4. Dapat mempermudah dan memperjelas bagian gudang ataupun pihak yang terkait dalam pembuatan laporan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian ini adalah:

1. Bagi akademis penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran bagi peneliti lain untuk mengimplementasikan hasil perancangan.
2. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, diharapkan dapat menambah kekayaan ilmu terutama yang berkaitan dengan sistem informasi.
3. Bagi penulis dapat menambah wawasan dan melatih diri sendiri dalam menganalisis dan memecahkan permasalahan yang ada.

1.5 Batasan Masalah

Dengan mengamati permasalahan-permasalahan pada *inventory* di distro Flashy Bandung, maka penulis melakukan pembatasan masalah agar permasalahan tidak berkembang terlalu jauh, serta tidak terjadi penyimpangan di dalam penulisan skripsi ini. Pembatasan permasalahan tersebut adalah :

1. Penerimaan barang, penerimaan barang di lakukan oleh bagian produksi sebagai pengirim barang dan bagian gudang penerima barang.
2. Pengeluaran barang yang dilakukan oleh bagian gudang untuk dikirimkan ke bagian konsinyator(distributor).

3. Konfirmasi pengeluaran barang dilakukan hanya oleh pihak yang distributor saat barang dari gudang sudah diterima.
4. Penerimaan barang kembali (barang retur) yang dilakukan oleh gudang.
5. Stock opname dilakukan oleh bagian gudang.
6. Laporan persediaan barang gudang dilakukan oleh bagian gudang.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi

Lokasi penelitian ini dilakukan di Distro Flashy Bandung yang beralamat di Jalan Dipatiukur No. 1 Bandung 40132 Telp. (022) 2508393.

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian terdapat pada tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan/Minggu																			
		Maret-14				April-14				Mei-14				Juni-14				Juli-14			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Usulan Penelitian	■	■																		
2	Pengumpulan Data																				
	a. Wawancara		■	■	■																
	b. Observasi			■	■	■															
3	Identifikasi Kebutuhan																				
	a. Analisis Dokumen				■	■	■														

No	Nama Kegiatan	Bulan/Minggu																			
		Maret-14				April-14				Mei-14				Juni-14				Juli-14			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	b. Analisis Prosedur																				
4	Pembuatan Prototype																				
	a. Perancangan																				
	b. Coding																				
5	Evaluasi Prototype																				
6	Memperbaiki Prototype																				
7	Menyusun Laporan																				

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini menggunakan kernagka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab. Uraian dari setiap bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan tentang latar belakang penelitian ini dibuat, identifikasi dan rumusan masalah seperti apa yang terdapat dalam penelitian yang dibuat, maksud dan tujuan dibuatnya penelitian ini, kegunaan dari penelitian ini dibuat itu untuk apa seperti kegunaan praktis maupun akademis, batasan masalah untuk membangun sistem yang terdapat dalam penelitian ini, serta dimana lokasi dan waktu penelitian ini dibuat.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang terkait yang menjadi dasar dalam penyusuan laporan penelitian yang disesuaikan dengan masalah yang ada di laporan penelitian ini. Teori-teori yang disajikan dalam pembuatan laporan ini meliputi tentang distro, gudang, konsep inventory, cloud computing, pengertian saas, sistem informasi, serta dijelaskan pula alat-alat yang dipakai dalam membantu pembangunan sistem seperti teknologi internet, hosting, PHP, HTML, CSS, JavaScript, Xampp, Basis Data, tidak lupa alat bantu dalam perancangan sistem yaitu UML.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai profil dari perusahaan yang dilakukan penelitian, yang memuat mengenai sejarah dari perusahaan tersebut, visi dan misi, struktur organisasi, serta deskripsi kerja dari masing-masing bagian yang ada di perusahaan tersebut. Selain profil perusahaan, pada bab ini juga dijelaskan mengenai metode penelitian seperti apa yang digunakan, desain dari penelitian ini menggunakan apa, jenis dan metode pengumpulan datanya dengan cara apa. Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan dalam membangun sistem, dan dijelaskan pula tentang bagaimana prosedur yang sedang berjalan seperti apa.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai perancangan sistem seperti apa yang dibangun dengan menggunakan model pendekatan dengan menggunakan alat bantu yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dan metode pengembangan yang sesuai. Selain itu pada bab ini juga dibahas mengenai pengimplementasian sistem yang telah dirancang untuk dilakukan pengujian pada sub bab selanjutnya dari bab ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan penjelasan mengenai hal-hal yang dapat diambil sebagai kesimpulan dari penulis berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dibahas pada bab pertama. Selain itu pada bab ini juga dijelaskan mengenai saran yang diharapkan bermanfaat untuk pengembangan sistem yang diusulkan.