I. Judul Penelitian

SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BAHAN BAKU DI ANYPACK INDONESIA BERBASIS WEB

1.1. Latar Belakang

Dalam dunia kerja skala kecil, menengah ataupun besar, komputer merupakan sebuah sarana yang sangat efektif untuk membantu dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan, seperti untuk penyimpanan dokumen-dokumen penting, data, pengolahan data, distribusi data, masalah analisa, masalah perhitungan, dan masalah-masalah lain yang berkaitan dengan data dan informasi.

Perusahaan merupakan suatu organisasi yang mempunyai tujuan. Aktivitas perusahaan selalu ditujukan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Agar mampu bertahan, sebuah perusahaan dituntut untuk membuka diri terhadap berbagai perubahan teknologi yang ada serta berupaya menyusun strategi dan kebijakan yang selaras dengan perubahan lingkungan bisnis.

Dalam suatu aktivitas perusahaan tentunya diperlukan adanya penyampaian informasi yang cepat tentang segala kegiatan yang terjadi guna untuk pembuatan keputusan dan kebijakan demi tercapainya tujuan perusahaan yang telah ditetapkan.

Di era pembangunan Indonesia sekarang ini, kemajuan teknologi semakin meningkat. Dengan adanya teknologi tentunya bisa mempermudah dan mempercepat kegiatan perusahaan dan penyampaian informasi.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan dibagian pabrik Anypack Indonesia di jalan raya sapan rancakaso no.36 desa tegalluar kecamatan

bojongsoang kabupaten bandung, dengan melakukan wawancara, observasi lapangan dan mengumpulkan data-data yang ada di perusahaan, terdapat gejala-gejala, yaitu sistem pengarsipan data bahan baku yang dilakukan masih dengan pembukuan konvensional dengan sumber daya manusia yang terbatas (menyatukan fungsi gudang dan produksi) sehingga proses penyampaian informasi dari hasil pengolahan data perusahaan cenderung lamban. Hal ini tentunya mempengaruhi keputusan dan kebijakan yang akan diambil pimpinan demi mencapai tujuan perusahaan.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian lebih lanjut guna mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari pembuatan dan pengimplementasian program aplikasi persediaan bahan baku terhadap kecepatan informasi yang diberikan, sehingga nantinya dapat memberikan masukan kepada perusahaan mengenai sistem pengarsipan yang sebaiknya dapat diterapkan oleh perusahaan agar dapat memaksimalkan penerimaan informasi dari pengolahan data yang didapat dari segala aktivitas perusahaan. Oleh karena itu dibuatlah "**Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku Di Anypack Indonesia Berbasis Web**".

2. Identifikasi Dan Rumusan Masalah

2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, permasalahan yang akan diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1) Dalam bagian pabrik belum ada pembagian khusus antara gudang dan produksi jadi tidak ada data stok bahan baku karena kebutuhan bahan baku langsung dibeli jika ada permintaan produksi masuk.
2) Dalam pelaksanaan proses bisnis bagian pabriknya masih menggunakan pencatatan data konvensional (dokumen fisik) dan masih belum terkelola dengan baik, seperti pencatatan pembelian stok bahan baku dari supplier disatukan dengan pengeluaran non stok lainnya dalam dokumen pengeluaran. Jadi tidak ada pencatatan stok secara khusus.

2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang terdapat pada Anypack

1. Bagaimana sistem informasi persediaan bahan baku yang berjalan di Anypack?
2. Bagaimana Perancangan sistem informasi persediaan bahan baku pada Anypack?
3. Bagaimana Pengujian sistem informasi persediaan bahan baku pada Anypack?
4. Bagaimana Implementasi sistem informasi persediaan bahan baku pada Anypack?

3. Maksud dan Tujuan Penelitian

3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisa dan membangun suatu sistem informasi persediaan bahan baku berbasis *web aplikasi* sebagai sarana pengolahan data pada ANYPACK sehingga diharapkan dapat mengontrol

pendapatan dan pengeluaran yang lebih efisien dengan pemanfaatan sumber daya yang efektif.

3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan lain dari perancangan sistem informasi persediaan bahan baku di ANYPACK, diantaranya :

1. Bagaimana sistem informasi persediaan bahan baku yang berjalan di Anypack?
2. Bagaimana Perancangan sistem informasi persediaan bahan baku pada Anypack?
3. Bagaimana Pengujian sistem informasi persediaan bahan baku pada Anypack?
4. Bagaimana Implementasi sistem informasi persediaan bahan baku pada Anypack?

4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

4.1. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Kegunaan akademis bagi jurusan Sistem Informasi, sebagai sumbangsih pemikiran ilmiah dari ilmu yang telah dapat. Sebagai kajian dalam membandingkan antara teori yang didapat di perkuliahan dan di lapangan agar dapat menguntungkan berbagai pihak.

2. Bagi Penulis

Kegunaan bagi penulis, dapat mengenal lebih jauh mengenai situasi dan kondisi suatu sistem informasi yang ada di ANYPACK khususnya sistem informasi rekam proyek agar dapat mengekspresikan ilmu pengetahuan yang telah didapat di bangku perkuliahan dengan konsep nyata di dunia industri yang akan ditekuni.

3. Bagi Penelitian Lain

Kegunaan bagi penelitian lain, dapat mendalami konsep penelitian yang sama, baik sebagai referensi maupun sebagai bahan pembanding untuk penelitian selanjutnya.

4.2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna bagi perusahaan anypack Indonesia dalam mencari dan menyampaikan informasi di anypack Indonesia tersebut.

5. Pembatasan Masalah

Untuk lebih mengarahkan penyusunan dan penulisan skripsi ini, perlu adanya batasan ruang lingkup dan batasan penelitian yaitu sebagai berikut:

1) Secara garis besar proses bisnis yang akan dibahas melingkupi semua proses yang terjadi dibagian pabrik Anypack Indonesia khususnya yang berhubungan dengan bahan baku.

2) Proses bisnis yang ada dimulai dari cek stok minimum, pemesanan stok terhadap supplier, pencatatan stok bahan baku yang datang dan pencatatan pengeluaran stok untuk bagian produksi.
3) Retur bahan baku terhadap supplier tidak akan dibahas.

6. Tujuan

Pembuatan perangkat lunak sistem persediaan barang ini bertujuan untuk:

1) Meminimalisir kekosongan bahan baku dan keterlambatan produksi dengan menyediakan bahan baku sesuai dengan jumlah stok minimum yang ditentukan perusahaan
2) Mengarsipkan data stok bahan baku dalam suatu database sehingga informasi hasil olahannya dapat diambil dan ditampilkan kapan saja sebagai landasan pembuatan keputusan perusahaan.

7. Metode Penelitian

Metode adalah suatu kerja untuk melakukan suatu tindakan, atau suatu kerangka berfikir menyusun gagasan, yang beraturan, berarah dan berkonteks, yang paut (relevant) dengan maksud dan tujuan. Secara ringkas, metode ialah suatu sistem berbuat. Karena berupa sistem maka metode merupakan seperangkat unsur-unsur yang membentuk suatu kesatuan.

Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan, memperoleh data, baik berupa data primer maupun sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun karya ilmiah dan kemudian menganalisa faktor-faktor

yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga terdapat suatu kebenaran data-data yang akan diperoleh. Adapun pengertian metode penelitian menurut Sugiyono (2011) adalah sebagai berikut:

“Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.”

Sedangkan Metode Deskriptif (Kualitatif) menurut Sugiyono (2011:9) adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan/simultan, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna.

Unsur-unsur metode ialah wawasan intelektual, konsep, cara penghampiran (approach) persoalan, dan rancangbangun alas data (database). Wawasan intelektual berkenaan dengan nalar, tanggap rasa (sensation), serapan(perception), pengalaman, dan ilmu pengetahuan. Konsep adalah hasil proses intelektual berupa kejadian imajinatif untuk memperluas atau memperkaya serapan, sehingga dapat di bentuk gagasan baru yang dapat menganalisis persoalan secara lebih cermat. Cara berkenaan dengan pola berfikir. Alas data ialah cerminan citra tentang "kenyataan" yang dimiliki seorang penelitian, atau serapan penelitian tentang "kenyataan". Alas data dirancangbangun sedemikian rupa agar semua data yang 30 terkumpul dapat dialoksikan kepada kedudukan atau fungsinya yang sepadan menurut maksud dan tujuan penelitian.

7.1. Desaian Penelitian

Desain penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk mendapatkan bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian. Dalam perancangan penelitian ini yang digunakan adalah metode kualitatif sebagai jenis dari penelitian. Metode kualitatif merujuk pada cara-cara mempelajari kehidupan sosial yang mencakup ragam dimensi sosial dari tindakan dan keadaan hingga proses, dan peristiwa sebagaimana dimengerti berdasarkan kontruksi dan makna yang diorganisasikan melalui praktik-praktik sosial. Karena metode kualitatif digunakan dalam pengukuran sebuah rancangan sistem informasi, dapat diukur dari kualitas yang diberikan dan dibentuk oleh sistem.

7.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelititan ini yaitu dengan mengumpulkan data yang kemudian dianalisis dan memaparkan hasil analisis menjadi sebuah penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

7.2.1. Sumber Data Primer

1. Data Primer

a. Observasi :

Metode observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kegiatan proyek di ANYPACK.

b. Interview atau wawancara :

Pengumpulan data yang dilakukan dengan tatap muka dan tanya jawab secara langsung antara perancang dengan pihak manajemen yang terkait yaitu, kepada pemilik ANYPACK yang memiliki kuasa dan kendali secara penuh dari semua sistem yang sedang berjalan.

7.2.2. Sumber Data Sekunder

a. Dokumentasi :

Suatu cara untuk mengumpulkan data dengan menggunakan buku-buku pedoman dan data-data yang dapat bisa menunjang dan membantu dalam penyusunan system.

7.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang diambil dalam penelitian ini adalah metode pendekatan berorientasi objek dengan pengembangan sistem model prototipe, hal ini diambil sesuai masalah yang dipecahkan dan kemampuan dari penulis.

7.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan yang berorientasi objek, yang mencakup analisis dan desain yang disebut *OOAD* (*Object Oriented Analysis and Design*).

Object-oriented analysis adalah metode analisis yang memeriksa *requirements* (syarat/keperluan yang harus dipenuhi suatu sistem) dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan. Sedangkan *Object-oriented analysis* adalah metode untuk mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem.

Ada beberapa karakterisitik yang menjadi ciri-ciri dari pendekatan berorientasi objek adalah :

1. Pendekatan lebih pada data dan bukannya pada prosedur/fungsi.
2. Program besar dibagi pada apa yang dinamakan objek.
3. Stuktur data dirancang dan menjadi karakteristik dari objek.
4. Fungsi- fungsi yang mengoperasikan data tergabung dalam suatu objek yang sama.
5. Data tersembunyi dan terlidung dari prosedur/fungsi yang ada di luar.
6. Objek-objek dapat saling berkomunikasi dengan saling mengirim *message* (pesan) satu sama lain.

7.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah menggunakan model prototipe, karena model ini dianggap cocok dengan pendekatan berorientasi objek. Metode ini memungkinkan pemakai ikut serta dalam menentukan kebutuhan dan menentukan sistem apa yang akan di kerjakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Pendekatan *Prototyping* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan evaluasi Prototipe. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan / mendengarkan pelanggan: *developer* dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya;
2. Perancangan / membangun, memperbaiki prototipe: perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototipe*;
3. Evaluasi Prototipe / menguji coba prototipe: klien mengevaluasi prototipe yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

8. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian bertempat di ANYPACK INDONESIA yang bertempat di Jl. Raya Sapan Rancakaso No.36 Bandung

8.1 Waktu Penelitian

Penelitian di berikan pada bulan 1 Maret 2014 sampai dengan 30 April 2014.