BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan dan penyebaran informasi. Perkembangan teknologi yang demikian pesat memudahkan untuk mendapatkan informasi dari mana saja, kapan saja dan siapa saja. Teknologi membawa dampak positif pada berbagai bidang seperti bidang kesehatan, pendidikan, pemerintahan dan lain sebagainya.

Komputer adalah salah satu teknologi hasil karya manusia yang dihasilkan dari rentetan penelitian yang dilakukan secara berkelanjutan. Komputer dari waktu ke waktu selalu mengalami perkembangan, mulai dari komputer dengan ukuran besar hingga komputer dengan ukuran kecil dan canggih yang banyak dijumpai saat ini. Pada era globalisasi, komputer menjadi salah satu bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia modern. Tidak terkecuali pada bidang pekerjaan, komputer menjadi aspek yang sangat penting dalam mengelola data menjadi informasi yang akurat sehingga dapat menentukan kebijakan yang tepat.

Pengelolaan data sebenarnya dapat dilakukan tanpa bantuan komputer dan sistem informasi, akan tetapi jika data yang harus diolah adalah data dalam skala besar dan selalu terjadi perubahan, maka memerlukan media yang memadai dan

komputer merupakan salah satu alat yang membantu manusia untuk tercapainya suatu sistem informasi yang tepat, cepat dan akurat dalam mengolah data menjadi informasi. Komputer sangat membantu untuk pemrosesan data yang kuantitasnya besar, dan keakuratan komputer dapat diandalkan.

PT. Bisma Karya Persada adalah sebuah PT yang terletak di Jalan Gedebage 135 Bandung dan bergerak dalam bidang konstruksi bangunan berbahan baja. Dalam pengolahan data barang atau bahan baku konstruksi, saat ini perusahaan masih menggunakan sistem manual yaitu dengan melakukan pembukuan sederhana. Pembukuan tersebut meliputi pencatatan barang masuk, barang keluar, dan persediaan barang. Pencatatan secara manual menyebabkan pengendalian data barang tidak ter organisir sehingga sering terjadi penggandaan atau redudansi data barang disebabkan oleh tidak adanya pengkodean terhadap masing-masing barang. Penyajian laporan transaksi pun masih jauh dari kata efisien, karena dalam penyusunan nya petugas bagian gudang harus mencatat ulang seluruh data transaksi keluar – masuk barang dan hal tersebut membutuhkan waktu cukup lama. Penelitian dilakukan dengan tujuan menganalisis kebutuhan perusahaan dan memberikan solusi yang tepat berkaitan dengan masalah inventori. Mengingat kinerja sistem yang sedang berjalan kurang efektif dalam hal pemanfaatan waktu, keakuratan data dan pengambilan keputusan yang seringkali terlambat, maka dibutuhkan suatu sistem baru yang dapat menutupi seluruh kekurangan tersebut. Diharapkan dengan suatu sistem yang akan di rancang dapat membantu perusahaan untuk meningkatkan produktivitas di masa yang akan datang.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di PT. Bisma Karya Persada Bandung, maka penulis tertarik untuk merancang sebuah sistem berbasis komputer yang dapat membantu perusahaan dalam mengelola sistem inventori yang ada dalam perusahaan. Dengan demikian maka penyusun mengambil judul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORI DI PT. BISMA KARYA PERSADA BANDUNG BERBASIS WEB"**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Adapun identifikasi dan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mecoba untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan Perancangan Sistem Informasi Inventori di PT. Bisma Karya Persada Bandung, yaitu :

1. Proses pencarian barang dilakukan dengan melihat langsung kondisi barang tanpa adanya data persediaan barang, karena data barang yang dicatat pada dokumen stok barang hanya sebagian kecil dari keseluruhan barang sehingga menyulitkan bagian gudang saat akan memeriksa jumlah detail persediaan barang.
2. Pencatatan dan perhitungan data stok barang masih dilakukan secara manual dengan menggunakan alat tulis kantor dan hal tersebut memungkinkan terjadinya redudansi data barang dan kesalahan perhitungan.

3. Pembuatan laporan masih berupa dokumen – dokumen sehingga menghambat pencarian dokumen yang menyebabkan terjadinya penumpukan dan kehilangan laporan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya dapat penulis rumuskan antara lain :

1. Bagaimana sistem informasi inventori yang sedang berjalan di PT. Bisma Karya Persada Bandung
2. Bagaimana perancangan sistem informasi inventori di PT. Bisma Karya Persada , agar dapat berjalan efektif dan efisien yang *user friendly* dan dapat membantu penggunanya.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi inventori di PT. Bisma Karya Persada Bandung.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi inventori di PT. Bisma Karya Persada yang telah dibangun guna menjawab beberapa kendala yang timbul sebelum sistem ini dibuat.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, berikut adalah maksud dan tujuan penelitian :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah membuat sebuah sistem yang terintegrasi antara setiap bagian yang dapat membantu perusahaan dalam hal inventori barang dan mengatur penyusunan laporan dengan membangun Perancangan Sistem Informasi Inventori di PT. Bisma Karya Persada Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem informasi inventori yang sedang berjalan di PT. Bisma Karya Persada.
2. Untuk Merancang sistem informasi inventori di PT. Bisma Karya Persada Bandung.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengujian sistem informasi inventori di PT. Bisma Karya Persada Bandung, agar sistem informasi yang dirancang dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
4. Untuk mengetahui bagaimana implementasi sistem informasi inventori di PT. Bisma Karya Persada Bandung yang telah dibangun guna menjawab beberapa kendala yang timbul sebelum sistem ini dibuat.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah suatu hal yang penting dalam sebuah penelitian agar penelitian itu memiliki arti yang bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini adalah membantu perusahaan dalam pengelolaan data persedian barang sehingga proses-proses yang berkaitan dengan persediaan barang lebih mudah diakses oleh setiap bagian dan memudahkan penyusunan laporan sebagai bahan untuk pengambilan keputusan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis yang didapat dalam penelitian ini adalah :

1. Mengimplementasikan kemampuan (teknis dan teori) pada data yang diperoleh selama penelitian,
2. Menambah wawasan mengenai cara pengolahan data barang/gudang,
3. Menambah pengetahuan tentang persediaan barang dan mengetahui masalah-masalah yang terjadi,

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar pembahasan masalah dapat lebih terarah dan terperinci, dengan maksud untuk mempermudah identifikasi sesuai dengan yang diharapkan. Adapun batasan masalah dalam membangun sistem informasi inventori ini adalah sebagai berikut :

1. Proses yang akan dilakukan dalam Perancangan Sistem Informasi Inventori ini adalah pengolahan data transaksi barang masuk , transaksi barang keluar, retur barang, dan laporan.
2. Di Perancangan Sistem Informasi Inventori ini tidak membahas transaksi pembayaran pembelian ke supplier.

3. Di Perancangan Sistem Informasi Inventori ini tidak membahas mengenai garansi barang.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Perancangan Sistem Informasi Inventori adalah sistem yang mendukung proses bisnis pengolahan data inventori yang terjadi di PT. Bisma Karya Persada Bandung. Adapun lokasi dan waktu penelitian adalah sebagai berikut :

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penulis melakukan penelitian di PT. Bisma Karya Persada yang terletak di Jl. Gedebage Raya No.135 RT.003 RW.006 Kelurahan Cisantren Kidul Kecamatan Gedebage Kota Bandung.

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian disesuaikan dengan kebutuhan penulis dan izin dari pihak perusahaan. Maka mengenai kegiatan penelitian digambarkan dengan tabel berikut:

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Tahun 2016															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Kebutuhan Pemakai																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
2.	Membuat *Prototype*																
	a. Merancang Prosedur																
	b. Merancang Diagram																

	c. Membangun Program																
3.	Menguji *Prototype*																
4.	Memperbaiki *Prototype*																
5.	Mengembangkan *Prototype*																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang di gunakan dalam penulisan skripsi ini diuraikan menjadi lima bab yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara umum pokok-pokok dari penulisan skripsi ini Tentang latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, batasan masalah dan maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, serta sistematika yang digunakan dalam penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang ada dari arti system, arti informasi, dan teori-teori yang relevan sama judul yang kita akan analisis.

BAB III : OBJEK PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai sekilas dari perusahaan serta analisa terhadap sistem yang sedang berjalan,arus dokumen yang mengalir, permasalahan yang di hadapi, metedologi yang digunakan dalam perangcangan system yang dipakai dan kinerja sistem yang diharapkan.

BAB IV : PERANCANGAN SISTEM DAN HASIL

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan rancangan sistem yang di usulkan beserta kebutuhan data, spesifikasi program, konfigurasi perangkat keras

dan perangkat lunak yang akan di gunakan serta bagaimana cara penggunaan dari sistem informasi yang di buat, dan penginstalannya sehingga bisa digunakan secara mudah dan di mengerti oleh si pengguna.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang hal yang menjadi kesimpulan dari skripsi ini dan saran-saran yang di berikan dari hasil analisis penelitian dari permasalahan yang ada