

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ernov Bali merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan kulit jadi. Ernov Bali didirikan oleh Erial Novri yang berdiri sejak tanggal 12 April 2008 berlokasi di kota Denpasar. Ernov Bali memiliki empat cabang toko di beberapa tempat dan mendistribusikan barang ke toko-toko cabang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Staf gudang Ernov Bali mengalami permasalahan pada proses pencatatan keluar masuk barang. Saat ini masih dilakukan dengan cara pencatatan keluar masuk barang masih dicatat ke dalam buku kemudian diinput ke aplikasi excel. Sehingga sering terjadi duplikasi data dan data tidak terorganisir dengan baik.

Berdasarkan permasalahan diatas maka diperlukan sebuah Aplikasi “Aplikasi inventori barang berbasis web” yang akan memudahkan Staf gudang dalam mengolah data barang, mengolah data masuk dan keluar barang, rekapitulasi data barang serta pembuatan laporan.

Dengan diusulkan aplkasi inventori barang berbasis web dapat membantu Staf gudang memonitor data masuk keluar barang, pencarian data barang, memudahkan petugas dalam proses pembuatan laporan stok barang.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi Staf gudang dalam mengelola data keluar masuk barang di gudang secara teroganisir dengan baik?
2. Bagaimana memfasilitasi staf gudang dalam pencarian barang secara cepat?
3. Bagaimana memfasilitasi Staf gudang dalam pembuatan laporan barang,

laporan barang masuk dan laporan barang keluar secara cepat?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat disimpulkan bahwa tujuan proyek akhir ini membuat aplikasi inventori barang berbasis web yang memiliki fitur sebagai berikut:

1. Pengelolaan data keluar dan masuk barang di gudang Ernov Bali dengan lebih efisien.
2. Pencarian barang berdasarkan kategori barang dan nama barang pada aplikasi inventori barang berbasis web.
3. Mencetak laporan barang, laporan barang masuk, dan laporan barang keluar pada aplikasi inventori barang berbasis web.

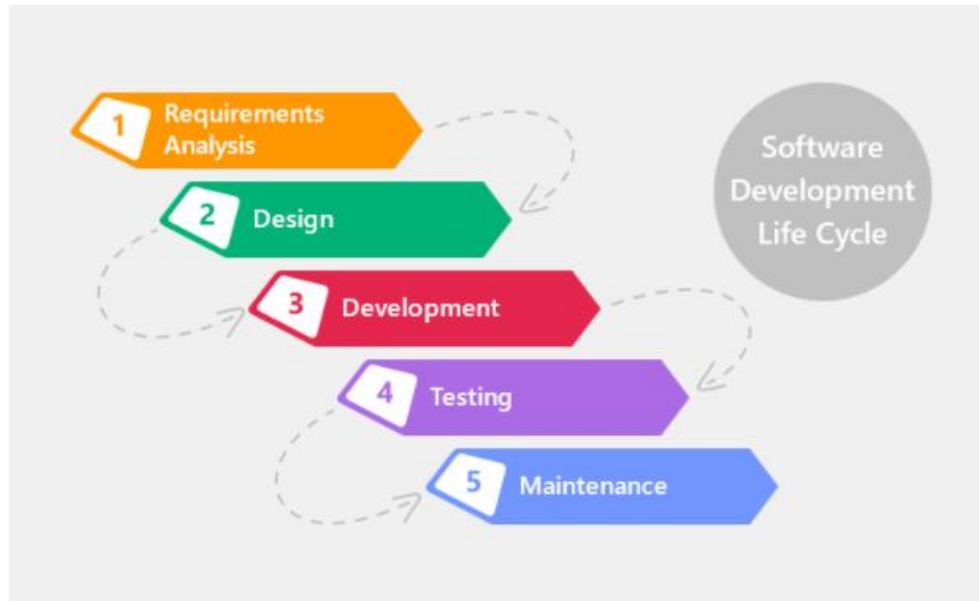
1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari proyek akhir ini yaitu :

1. Aplikasi ini tidak menangani persediaan bahan baku.
2. Aplikasi ini tidak terfokus terhadap pengalaman pengguna.
3. Aspek keuangan seperti manajemen biaya atau penilaian aset tidak akan dibicarakan dalam aplikasi ini.

1.5 Metode Pengerjaan

Model waterfall SDLC (*System Development Life Cycle*) adalah sebuah metodologi untuk merancang dan membangun sistem perangkat lunak, yaitu proses perancangannya bertahap mengalir semakin ke bawah (mirip dengan air terjun). Adapun model pengembangan sistem adalah waterfall [1].

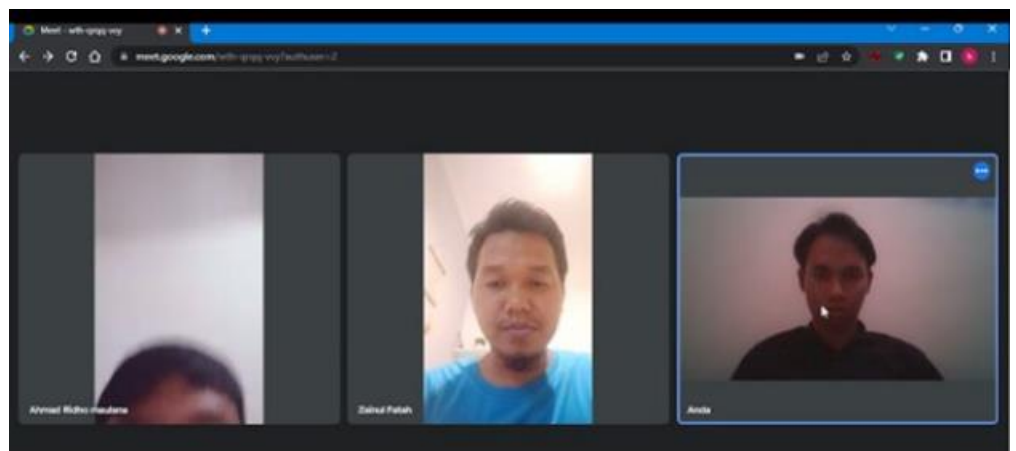


Gambar 1. 1 Tahapan Metode Waterfall [15]

Berdasarkan Gambar 1.1, detail tahapnya sebagai berikut:

1.5.1 Requirements Analysis

Proses Analisa kebutuhan merupakan kegiatan Analisa kebutuhan system yang akan dibuat. Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan dengan melakukan google meet dengan salah satu karyawan Ernov Bali untuk dapat mengetahui keluhan yang dialami oleh ernov bali dan mendapatkan data- data yang dibutuhkan.



Gambar 1. 2 Melakukan wawancara

Berdasarkan hasil wawancara maka disimpulkan hasil wawancara tersebut sebagai berikut :

1. Ernov Bali mengalami permasalahan pada proses pencatatan keluar masuk barang.
2. Sering terjadi duplikasi data dan data tidak terorganisir dengan baik di dalam gudang.
3. Memahami Proses inventori dari beberapa jurnal dan artikel.
4. Pencarian aplikasi sejenis.
5. Tinjauan pustaka yaitu mencari referensi buku sesuai judul proyek akhir.

1.5.2 Design

Pada tahapan ini dilakukan proses yang terfokus pada desain perangkat lunak, termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, implementasi desain antar muka dan prosedur pengkodean untuk memberikan gambaran mengenai aplikasi yang akan dibuat. Mengenai tahapan desain aplikasi yaitu:

1. Desain fungsionalitas system dengan menggunakan *use case* diagram.
2. Desain perancangan basis data dengan menggunakan hubungan antar entitas (*Entity Relation Diagram*).
3. Desain antarmuka pengguna dengan menggunakan figma.

1.5.3 Development

Proses pengkodean aplikasi inventori barang ini menggunakan Bahasa pemograman PHP dan menggunakan database MySQL. Pengujian dari aplikasi web ini menggunakan metode pengujian *black box* dan *user Acceptance Test* yaitu pengujian yang diujikan kepada pengguna agar perangkat lunak yang telah dikembangkan sudah dapat diterima oleh pengguna atau belum.

1.5.4 Testing

Pada tahapan implementasi ini aplikasi yang sudah dibuat diimplementasikan atau dilakukan instalasi pada computer dan diuji coba langsung di lingkungan dari pengguna aplikasi.

1.5.5 Maintenance

Proyek akhir ini tidak sampai pada tahap pemeliharaan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal Pengerjaan disarankan dicantumkan pada buku seminar (proposal) saja dan tidak dicantumkan pada buku sidang atau buku Proyek Akhir (buku PA), kecuali untuk penelitian yang ingin menonjolkan seberapa lama pengerjaan penelitian maka diperbolehkan untuk mencantumkan jadwal pengerjaan pada buku PA. Jadwal pengerjaan Proyek Akhir umumnya dibuat dalam bentuk tabel. Setiap kegiatan akan dipetakan pada waktu-waktu tertentu. Tabel pengerjaan diberi nama dan diletakkan di atas tabel sesuai dengan aturan penulisan judul tabel pada Proyek Akhir.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Rencana pengerjaan	November 2022	Desember 2022	Januari 2023	Februari 2023	Maret 2023	April 2023	Mei 2023
Analisi Kebutuhan	■	■	■				
Desain		■	■				
Pengkodean dan pengujian			■	■	■	■	
Implementasi						■	■
Dokumentasi							■