

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang begitu cepat mendorong manusia untuk meningkatkan, bahkan menciptakan sebuah teknologi baru yang dapat lebih bermanfaat dan mempermudah aktifitas manusia. Perkembangan teknologi informasi ditandai dengan perkembangan teknologi komputer dan teknologi komunikasi, yang membuat setiap instansi atau lembaga dituntut untuk memiliki infrastruktur teknologi informasi yang baik. Di era globalisasi sekarang ini, seluruh sistem pelayanan diotomatisasi sedemikian rupa agar bersifat efisien dalam hal waktu dan tenaga.

Salah satunya pada sebuah perusahaan, sistem komputer memegang peranan penting dalam mendorong ketersediaan informasi dan berjalannya komunikasi. Selain itu dapat juga menyediakan suatu sistem solusi berupa perangkat lunak untuk dapat menyelesaikan suatu masalah seperti sistem *inventory*. Sistem *Inventory* dapat diartikan sebagai suatu aplikasi yang meliputi input, proses dan output dimana data yang diolah merupakan data dari seluruh perlengkapan (data barang).

Terkait dengan pengolahan data barang, pada CV. Albis belum menerapkan pengolahan barang masuk dan keluar dengan baik dan benar, karena disana masih menggunakan aplikasi excel sederhana dan aplikasi hasil dari *download* di internet dimana tidak ada fitur untuk *backup* data, sehingga pernah terjadi kerusakan pada aplikasi tersebut dan menyebabkan hilangnya *database* yang berakibat terkendalanya proses keluar masuk barang karena harus menuliskan lagi data yang hilang.

Maka dari permasalahan tersebut, Maka judul yang diambil dalam laporan praktek kerja lapang ini adalah “Desain dan Implementasi Sistem Informasi *Inventory* Di CV. Albis Jogja” dengan harapan dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami di CV. Albis Jogja.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Tujuan dari pembuatan “Desain dan Implementasi Sistem Informasi *Inventory* Di CV. Albis Jogja” adalah sebagai berikut :

- a. Memudahkan manajer dalam mengolah data barang
- b. Memudahkan manajer dalam proses pencarian data barang
- c. Meminimalisir adanya data yang hilang atau rusak karena penyimpanan data sudah menggunakan berupa *database* media penyimpanannya

1.2.2 Manfaat

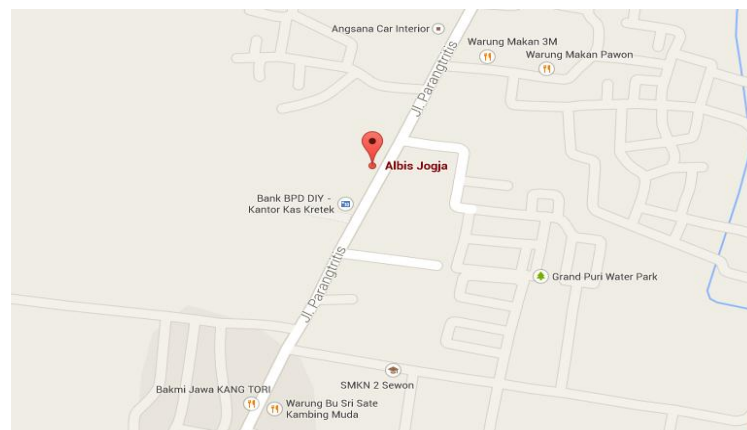
Manfaat dari pembuatan “Desain dan Implementasi Sistem Informasi *Inventory* Di CV. Albis Jogja” adalah sebagai berikut :

- a. Desain dan Implementasi Sistem Informasi *Inventory* Di CV. Albis Jogja nantinya dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas kinerja manajer di CV. Albis Jogja dalam manajemen barang.
- b. Aplikasi ini diharapkan mampu mengolah data barang masuk dan data barang keluar serta laporan secara lebih akurat.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi

Kegiatan Praktek Kerja Lapang ini dilaksanakan di CV. Albis Jogja, yang beralamat di Jl. Parangtritis KM. 7,5 Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55185, Indonesia. Berikut adalah denah lokasi yang ditunjukkan dengan simbol merah pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Denah Lokasi

1.3.2 Jadwal Kerja

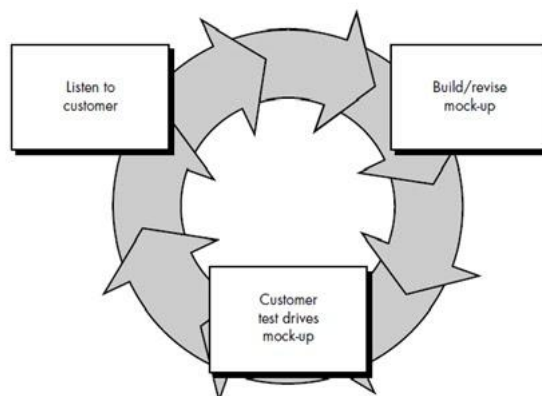
Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 02 Maret 2015 sampai 30 April 2015. PKL dilakukan pada hari senin sampai hari sabtu dengan batasan waktu kerja pukul 08.00 WIB - 17.00 WIB. Ketentuan yang diterapkan oleh Program Studi Manajemen Informatika yaitu minimal 250 jam. Adapun perhitungan jam PKL yaitu: 9 jam x 53 hari = 477 jam sebagai jam kerja efektif dan pengerjaan laporan di luar jam pelaksanaan PKL.

Tabel 1.1 Kegiatan Praktek Kerja Lapangan

No.	Nama Kegiatan	Bulan	
		I	II
1.	Pengarahan oleh pembimbing lapang tentang tata tertib dan peraturan di tempat PKL. Pembagian lokasi kerja dan mulai melakukan analisis permasalahan yang ada pada departemen tersebut.		
2.	Melakukan perancangan program aplikasi		
3.	Mulai melaksanakan penyusunan laporan PKL dan penyelesaian tugas-tugas yang diberikan di lokasi PKL		

1.4 Metode Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan

Metode Pelaksanaan yang digunakan dalam Praktek Kerja Lapangan yaitu metode *Prototype*. Menurut Roger S. Pressman metode *prototype* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan evaluasi *prototype*. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1.2 Metode Prototype

- a. Mendengarkan pelanggan : *developer* dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dan informasi dari perusahaan guna merancang aplikasi yang dibutuhkan oleh perusahaan.
- b. Membangun dan memperbaiki *prototype* : perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*. Pada tahap ini, setelah mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan perusahaan, penulis mulai merancang aplikasi sesuai dengan yang dibutuhkan perusahaan, serta melanjutkan membuatnya menjadi aplikasi yang sesuai dan tepat guna.
- c. Pelanggan menguji coba *prototype* : klien mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*. Pada tahap ini, aplikasi yang telah dirancang dan dibuat oleh penulis, akan diuji perusahaan apakah aplikasi tersebut sesuai dengan yang dibutuhkan atau tidak, jika tidak maka proses akan diulang dari tahap pertama.