

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Alat Tulis Kantor (ATK) adalah sarana penunjang yang mempunyai peranan vital didalam berjalanya suatu fungsi administrasi perusahaan. Bagian Alat Tulis kantor (ATK) merupakan faktor penting dalam kebutuhan pekerjaan perusahaan. Oleh karenanya pengelolaan ATK haruslah mendapat perhatian khusus. Dimana diharapkan dengan dibentuknya suatu sistem pengelolaan yang baik maka diharapkan semua permintaan yang diinginkan oleh berbagai divisi perusahaan dapat terpenuhi dengan optimal dan cepat tanggap. Perihal permasalahan pengelolaan ATK merupakan masalah perubahan sistem manual ke komputerisasi.

Oleh karenanya pemanfaatan sistem komputerisasi pengelolaan ATK dengan menggunakan website dengan harapan bahwa sistem pengelolaan ATK dapat berjalan dengan optimal dan efisien sehingga diharapkan berdampak pada kinerja perusahaan yang semakin optimal. Penggunaan komputer perlu ada dalam proses pengelolaan barang, dengan maksud untuk menyimpan data, daftar harga yang berbeda-beda untuk setiap waktu serta daftar supplier yang berbeda-beda pula, maka data yang ada pada PT. Two Win Indonesia harus terorganisasi dengan baik. Sistem

pengelolaan ATK di PT. Two Win Indonesia pada saat ini masih dilaksanakan secara manual setiap divisi yang membutuhkan ATK harus mengisi form yang telah disediakan secara tertulis. Dengan demikian masih sering terjadinya kesalahan informasi sehingga mengakibatkan pembuatan laporan rencana pemakaian barang untuk pengeluaran anggaran perbulan terlambat diterima oleh bagian pengadaan barang (purchasing). Keterlambatan pemasokan barang ATK ini secara tidak langsung akan mempengaruhi proses lamanya permintaan yang ada dimasing masing divisi.

Menurut Wahana dan Asep (2013:73) Dalam kaitannya dengan dunia bisnis, komputer sebagai alat data, Merupakan sarana yang tepat untuk mengolah setiap transaksi bisnis. Dikarenakan dokumentasi secara manual sudah tidak memungkinkan lagi, sebab semakin banyak volume transaksi yang terjadi dan sangat berpengaruh terhadap persediaan alat tulis kantor.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka penulis mengambil sebuah judul: “ SISTEM INFORMASI MANAJEMEN STOK ALAT TULIS KANTOR BERBASIS INTRANET PADA PT. TWO WIN INDONESIA JAKARTA.”

1.2 Identifikasi Permasalahan

1. Sistem permintaan barang ATK belum terkomputerisasi masih menggunakan fom tertulis sehingga dalam pelaksanaan permintaan tersebut dirasa kurang cepat, kurang efisien dan kurang efektif.

2. Dalam penginputan manajemen stok barang ATK masih manual dan masih menggunakan aplikasi umum seperti Microsoft Excel.
3. Belum tersedianya laporan secara berkala.

1.3 Perumusan Masalah

1. Bagaimana membangun suatu aplikasi yang terintegrasi, yang bisa mengelola sistem permintaan barang ATK secara terorganisasi.
2. Bagaimana memperbaiki Manajemen stok Alat Tulis Kantor di PT. Two Win Indonesia.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Merancang sebuah website yang dapat membantu karyawan dalam mengelola sistem permintaan barang ATK.
2. Menjelaskan apa dan bagaimana cara menghasilkan informasi yang tepat, cepat dan akurat sehingga menghasilkan keluaran seperti yang diharapkan.
3. Penulis dapat membandingkan dan menyesuaikan serta mengaplikasikan antara teori yang didapat di bangku kuliah dengan kenyataan dunia kerja yang sebenarnya.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri) Jakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam melakukan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1) Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung pada PT. Two Win Indonesia terutama pada bagian pengadaan barang (purchasing) untuk memperoleh keakuratan data serta memahami sistem dan prosedur yang ada.

2) Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan Manager Purchasing dan bagian pengadaan barang (Purchasing), mengenai kendala-kendala di dalam proses komputerisasi Sistem Pembelian pada PT. Two Win Indonesia.

3) Studi Pustaka

Metode ini menjadi referensi bagi penulis, dengan cara membaca dan buku catatan kuliah serta kepustakaan lainnya terutama yang bersangkutan atau yang berhubungan dengan keperluan penyusunan skripsi ini agar hasil yang dicapai optimal.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Pressman (2014:42) metode waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Model ini sering disebut dengan “*classic life cycle*”, Adapun tahapannya sebagai berikut :

1. Analisa Kebutuhan Sistem

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Analisa yang dilakukan adalah memahami dan mencari permasalahan yang terjadi pada proses keluar masuk persediaan barang Alat Tulis Kantor di PT. Two Win Indonesia. Adapun fungsi sistem manajemen stok Alat Tulis Kantor adalah mempermudah untuk mengetahui jumlah akhir dari persediaan barang Alat Tulis Kantor yang ada dan mengetahui jumlah barang yang digunakan.

2. Desain

Perancangan sistem dimaksudkan untuk memberi gambaran secara umum mengenai sistem yang akan diusulkan. Rancangan ini mengidentifikasi komponen-komponen sistem yang dirancang secara rinci. Berikut diuraikan mengenai pemodelan desain :

A. Desain Perancangan System (UML)

UML adalah suatu metode pemodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan juga pendokumentasian sistem software.

B. Desain Perancangan Database (ERD)

ERD adalah salah satu metode pemodelan basis data yang digunakan untuk menghasilkan skema konseptual untuk jenis / model data semantik sistem. Dimana sistem sering kali memiliki basis data relasional dan ketentuannya bersifat top-down. Diagram untuk menggambarkan model *Entity – Relationship* ini disebut *Entity-Relationship diagram, ER Diagram, atau ERD*.

C. Desain Perancangan Database (LRS)

LRS (Logical Record Structure) adalah representasi dari record – record pada table – table yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas.

3. Code Generation

Coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Sedangkan software yang digunakan adalah PHP. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan – kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Testing

Setelah proses pengkodean selesai, dilanjutkan dengan proses pengujian pada program perangkat lunak, baik pengujian logika internal, maupun pengujian eksternal fungsional untuk memeriksa segala kemungkinan terjadinya kesalahan dan memeriksa apakah hasil dari pengembangan tersebut sesuai dengan hasil yang diinginkan. Black box testing merupakan tahap pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. memungkinkan pengembang perangkat lunak untuk mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang mempergunakan semua persyaratan fungsional program. Uji Black box merupakan pelengkap yang mampu mengungkapkan kesalahan, uji black box berusaha menemukan kesalahan dalam beberapa kategori yaitu :

- a) Fungsi – fungsi yang tidak benar atau hilang
- b) Kesalahan Interface
- c) Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
- d) Kesalahan kinerja, inisialisasi dan kesalahan terminasi

5. Support

Hardware / perangkat keras adalah sebuah alat / benda yang kita bisa lihat, sentuh pegang dan memiliki fungsi tertentu. Software / perangkat lunak, adalah kumpulan elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui software atau perangkat lunak ini lah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah. Software secara fisik tidak ada wujudnya, untuk mengaktifkan hubungan antar komputer dan hardware

perlu dibuat perangkat lunak. Perencanaan perangkat lunak meliputi : perangkat lunak untuk menjalankan fungsi – fungsi pengontrolan antar muka hardware, fungsi – fungsi pendeteksian dan validasi data antara PC dan hardware dan enkripsi data.

1.6 Ruang Lingkup

Dalam penulisan skripsi ini penulis membatasi masalah mengenai Sistem Informasi Manajemen Stok Alat Tulis Kantor Berbasis Intranet pada PT. Two Win Indonesia Jakarta. Yang meliputi sistem informasi pengelolaan alat tulis kantor, persediaan yang berkaitan dengan prosedur permintaan penggunaan alat tulis kantor dari setiap divisi perusahaan untuk digunakan dalam kegiatan operasional perusahaan, penerimaan kembali alat tulis kantor dari setiap divisi perusahaan, pengeluaran alat tulis kantor serta perhitungan fisik (stock opname) alat tulis kantor digudang. Dan prosedur permintaan, pengeluaran, pemesanan, dan penerimaan alat tulis kantor.