

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Koperasi karyawan Sejahtera adalah koperasi karyawan yang menyediakan berbagai kebutuhan karyawan Universitas Muria Kudus, dari Alat Tulis kantor (ATK), peralatan dan perlengkapan kebersihan dan masih banyak lagi. Awalnya kopkar sejahtera hanya menjual peralatan dan perlengkapan karyawan saja, dan beberapa tahun terakhir kopkar sejahtera juga menjual berbagai makanan dan minuman.

Adapun system atau rangkaian kerja di kopkar sejahtera, pengecekan stok barang dilakukan 1 minggu sekali, pembelian barang dilakukan jika barang sudah habis atau tinggal tersisa sedikit. Untuk pembelian barang-barang ATK, perlengkapan kebersihan, minuman, dan makanan kemasan kopkar sudah bekerja sama atau sudah memiliki supplier, sehingga karyawan tinggal menghubungi supplier tersebut. Untuk laporan perhari, perminggu, dan per bulan belum ada sehingga untuk pelaporan stok barang per bulan tidak ada, dan untuk laporan hanya ada laporan per tahun dan untuk stok barang dihitung saat akan dikerjakan akhir tahun atau awal tahun, sehingga karyawan kopkar harus bekerja dua kali karena harus menghitung semua barang yang ada di kopkar sejahtera seperti barang-barang Alat Tulis Kantor(ATK), peralatan dan perlengkapan kebersihan, minuman kemasan dan makanan kemasan.

Sehingga dari permasalahan tersebut karyawan kopkar sejahtera harus bekerja dua kali yaitu menghitung dan mendata semua barang yang tersisa atau yang masih ada selama 1 tahun sekali, terkadang terjadi kesalahan dalam penyetoran barang karena terlalu banyaknya barang yang harus dicek. Dengan demikian system kerja yang diterapkan kopkar sejahtera masih kurang efektif karena laporan perhari, perminggu, dan perbulan belum ada, dan jika sewaktu-waktu data stok barang diperlukan maka karyawan kopkar sejahtera harus menghitung manual dan menyita banyak waktu dan tenaga.

Berdasarkan akar permasalahan yang ada diatas maka, penulis ingin menyelesaikan permasalahan ini dan membangun system informasi guna

untuk bahan penelitian skripsi dengan mengajukan tema “Sistem Informasi Inventory Stok Barang pada Koperasi Karyawan Sejahtera Universitas Muria Kudus”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah di uraikan penulis di atas, maka penulis merumuskan suatu masalah sesuai dengan latar belakang yaitu, bagaimana merancang dan membangun “Sistem Informasi Inventory Stok Barang pada Koperasi Karyawan Sejahtera Universitas Muria Kudus” sehingga memudahkan pengelola dan karyawan dalam mengetahui stok barang dan pembuatan laporan mingguan dan bulanan.

1.3. Batasan Masalah

Agar ruang yang dibahas terarah dan mudah dan tidak meluas, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem memproses data barang masuk dan barang keluar dan stok barang.
2. System inventory yang dibangun berbasis web, sehingga memudahkan customer, pengelola dan karyawan dalam mengecek.
3. Sistem ini hanya sampai transaksi pembayaran tidak membahas tentang pengiriman atau penerimaan barang ke konsumen.
4. Obyek penerapan sistem dilakukan di Koperasi Karyawan sejahtera Universitas Muria Kudus.
5. Metode pengembangan system yang dibangun menggunakan metode FIFO (first in first out).

1.4. Tujuan

Berikut adalah tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membangun sistem yang dapat mempermudah pengelolaan stok barang.
2. Memberikan kemudahan *Customer* untuk membeli barang tanpa datang ke toko.

3. Memberikan kemudahan pembaharuan data melalui aplikasi berbasis web.
4. Mengelola laporan yang lebih akurat dengan dukungan penyimpanan database.

1.5. Manfaat

a. Bagi Individu

1. Menerapkan ilmu yang selama ini didapatkan saat perkuliahan atau di luar perkuliahan.
2. Mendapatkan ilmu baru tentang penelitian dari studi kasus yang belum pernah didapat dalam perkuliahan.

b. Bagi Akademis

1. Mengetahui seberapa jauh pemahaman dan penerapan yang didapat mahasiswa dalam menguasai ilmu baik yang berupa teori maupun prakteknya.
2. Acuan penilaian untuk mahasiswa serta dijadikan bahan evaluasi pembelajaran untuk periode berikutnya.
3. Membekali kemampuan dasar dalam menangani masalah atau suatu proyek yang akan didapatkan setelah lulus nantinya.

c. Bagi Instansi

1. Meningkatkan pengelolaan stok barang di Koperasi Sejahtera Universitas Muria Kudus.
2. Memberikan kemudahan dalam pengelolaan data barang masuk, barang keluar dan stok barang.
3. Membantu pengolahan pembuatan laporan stok barang per minggu dan perbulan.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar dapat mendapatkan data yang valid dan juga relevan maka dalam pengumpulan menggunakan cara seperti berikut.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang secara langsung diperoleh melalui pengamatan serta pencatatan pada obyek penelitian yang diteliti. Sumber data primer meliputi.

a. Observasi

Pengumpulan data dengan melalui pengamatan terhadap permasalahan pada Koperasi Karyawan Universitas Muria Kudus terkait inventory.

b. Wawancara

Teknik Pengumpulan data dengan cara tanya jawab dengan pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data-data yang diambil secara tidak langsung, data-data ini diperoleh dari buku-buku, dokumentasi, serta literatur-literatur, meliputi.

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data yang di peroleh dari buku – buku, laporan yang berkaitan dengan akuntansi sebagai dasar – dasar teori dan perbandingan.

b. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data-data dokumentasi dari buku, internet dan sumber informasi lainnya.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem Akuntansi adalah dengan menggunakan metode *Waterfall*. Menurut Sukanto dan Shalahuddin, (2016), sebuah model air terjun yang memicu tim pengembang untuk merinci apa yang seharusnya perangkat lunak lakukan (melakukan dan menentukan kebutuhan sistem) sebelum sistem tersebut dikembangkan.

Tahapan-tahapan pada proses pengembangan sistem menggunakan *waterfall* ini adalah sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap ini pada proses pengumpulan data dilakukan secara terus – menerus agar mendapat data yang optimal sehingga proses spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak mudah dipahami.

b. Desain

Proses yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak yang dilakukan sebelum pengcodingan yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran untuk mempermudah menentukan spesifikasi yang dibutuhkan untuk menunjang kebutuhan hardware dan mendefinisikan arsitektur sistem keseluruhan.

c. Pembuatan kode program

Tahap ini software di pecah menjadi beberapa modul yang digabung dan nantinya mempermudah dalam pemeriksaan software agar memenuhi fungsi yang dibutuhkan.

d. Pengujian

Tahap ini untuk menguji software apakah sudah sesuai kebutuhan yang diinginkan atau belum.

e. Tahap pendukung atau pemeliharaan

Tahap ini dilakukan setelah software sudah jadi untuk melihat apakah masih ada kesalahan yang terlewat saat pembuatan yang tidak terdeteksi, namun tahap ini tidak dilakukan.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem.

Menurut Nugroho, 2010, *Unified Modeling Language* (UML) merupakan bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan (*modelling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan - permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

Berikut merupakan bagian-bagian diagram dari *Unified Modeling Language* (UML) antara lain:

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class* diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas - kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

4. *Statechart Diagram*

Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*events*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

5. *Activity Diagram*

Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan *work flow* atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

1.7. Kerangka Teori

Kerangka teori menjelaskan tentang alur logika yang berjalan pada sebuah penelitian yang meliputi :

1. Problem atau permasalahan yang ada :
 - a. Pendataan barang masuk dan keluar manual
 - b. Penyediaan stok kurang terintegritas
 - c. Rekapitulasi beberapa laporan masih manual
2. Opportunity atau kesempatan yang di ambil untuk menyelesaikan masalah:
 - a. Penerapan Teknologi Sistem Informasi inventory

- b. Teknologi berbasis web semakin banyak digunakan dalam lingkup penyetokan barang
 - c. Fasilitas hardware yang memadai
3. Pendekatan atau approach yang di ambil adalah pembuatan Sistem Informasi Inventory.
4. Untuk pengembangan perangkat lunak menggunakan sebagai berikut :
 - a. Metode RPL : *Waterfall*
 - b. Perancangan : UML (*UnifiedModellingLanguage*)
 - c. Software : *Visual Studio Code, Xampp, Chrome*
 - d. Coding : PHP
 - e. Database : MySQL
 - f. Testing : Kuesioner, *Black Box Testing*
5. Penerapan *Software* atau *software* implementasi nya di Koperasi Karyawan UNIVERSITAS MURIA KUDUS
6. Software Measurement atau pengukuran perangkat lunak (*software*) yang akan di buat menggunakan Kuesioner, Black box Testing.
Hasilnya adalah Sistem Informasi Inventory pada Koperasi Karyawan UNIVERSITAS MURIA KUDUS.

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut :





