

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Produksi merupakan fungsi pokok pada setiap perusahaan untuk menjalankan dan mengelola produksi untuk menciptakan nilai tambah produk yang akan menjadi output di setiap perusahaan. Dalam kelancaran kegiatan produksi harus didukung dengan persediaan bahan baku yang baik untuk menunjang faktor keberhasilan dalam memproduksi sebuah produk.

Sedangkan Sistem informasi manajemen merupakan perangkat teknologi informasi yang bertujuan untuk mengolah data yang berkaitan dengan masalah pengelolaan barang yang sudah diproduksi agar dapat dilakukan perhitungan yang tepat mengenai jumlah pemesanan, karyawan dan waktu yang dibutuhkan untuk memproduksi suatu barang dan juga jumlah stok yang masuk dan keluar di gudang, pencatatan nota penjahit, waktu yang dibutuhkan dalam memproduksi.

Seiring berkembangnya arus informasi produksi ini membutuhkan sebuah aplikasi untuk menjalankan kegiatan produksi barang dan yang lebih baik lagi yang bertujuan untuk memudahkan bagian gudang untuk mengelola produksi untuk penentuan harga barang. Aplikasi Sistem informasi produksi ini akan mengumpulkan data yang menjelaskan transaksi pembuatan suatu barang dan berapa biaya yang dibutuhkan untuk memproduksi suatu barang.

Fery Jaya Collection merupakan *home* industri yang bergerak dalam bidang industri fashion baju dewasa, kerudung, celana anak-anak sampai dewasa. Dalam pemasaran produk dan pengendalian produksi belum mempunyai koneksi *online*, pemasarannya masih manual dan sistem produksinya pun sangat susah untuk mendapatkan biaya produksi dan jasa. Dengan adanya masalah yang timbul tersebut perlu adanya aplikasi untuk membantu kelancaran pemasaran produk dan kegiatan produksi.

Dengan permasalahan diatas maka penulis mencoba membuat sistem yang membantu usahawan, penjahit sehingga penulis membuat sistem dengan

mengangkat judul **Sistem Informasi Manajemen Produksi Pada Fery Jaya Collection Berbasis Web.**

### **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang Sistem Informasi Manajemen Produksi Pada Fery Jaya Collection Berbasis Web sehingga bisa membantu mengatasi permasalahan dan meningkatkan jumlah pelanggan bagi para usahawan. Beberapa permasalahan tersebut adalah:

1. Manajemen produksi pada Ferry Jaya Collection Masih menggunakan sistem manual yaitu pencatatan pada buku produksi.
2. Transaksi pencatatan barang masuk dan barang keluar belum terkomputerisasi.
3. Belum ada batasan waktu buat penjahit dan pengesup.
4. Pencatatan barang di penjahit belum mampu dilaksanakan sesuai SOP.
5. Sulitnya proses pencarian data pemesanan dan komunikasi antara konsumen.

Pembuatan kwitansi pada penjahit dengan nota manual yang mudah dipalsukan

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar penulisan laporan akhir ini bisa terarah sesuai dengan tujuan penulis dan masalah yang diambil tidak meluas, maka permasalahan yang ada akan dibatasi sebagai berikut :

- a. Sistem ini menampilkan informasi tentang data pelanggan, barang, penjahit, pemesanan, kain dan bahan baku lainnya.
- b. Pengolahan data penjahit, produksi, pembayaran : data penjahit, data pelanggan, pemesanan dan pembayaran.
- c. Dalam sistem ini pembayaran dilakukan dengan metode transfer bank pada rekening Konveksi.
- d. Dalam sistem ini tidak menerima pesanan *custom* hanya produk-produk di katalog.

- e. Dalam sistem ini menghitung juga perhitungan HPP.
- f. Dalam sistem ini mencatat stok barang, stok masuk dan stok keluar.

#### **1.4. Tujuan**

Adapun tujuan dari pembuatan Skripsi/Proyek akhir ini adalah untuk menghasilkan Sistem Informasi Manajemen Produksi Pada Fery Jaya Collection Berbasis Web.

#### **1.5. Manfaat**

Adapun manfaat yang di dapat dengan adanya penelitian ini yaitu:

##### **1.5.1. Bagi Penulis**

1. Memiliki pengalaman dalam melakukan penelitian.
2. Menambah wawasan tentang teknologi informasi.
3. Mempraktikkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang di peroleh selama di bangku perkuliahan.

##### **1.5.2. Bagi Perguruan Tinggi**

1. Menilai kemampuan mahasiswa dalam melakukan penelitian dalam hal pemograman dan penganalisa masalah.
2. Sebagai bahan acuan skripsi tentang teknologi informasi bagi mahasiswa selanjutnya.

##### **1.5.3. Bagi Instansi**

1. Memberikan kemudahan kepada Usahawan dan dalam memantau produksi barang.
2. Memberikan kemudahan mulai dari proses pemesanan, pembelian bahan baku, produksi dan pembayaran penjahit.
3. Memberikan kemudahan bagi usahawan untuk mengontrol kegiatan produksi usahanya secara *Online*.

## 1.6. Metodologi Penelitian

### 1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar – benar akurat, relevan, valid (sahih) dan reliable maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

#### a. Sumber Data Primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap obyek penelitian. Meliputi:

##### i. Observasi

Pengumpulan data produk, data pelanggan dan data jenis produk dan data pembelian pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian secara langsung untuk keperluan pengumpulan data, misalnya mengamati proses transaksi penjualan, dan pencatatan data transaksi di Fery Jaya Collection Jepara.

##### ii. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian salah satunya yaitu wawancara kepada pemilik usaha Fery Jaya Collection Jepara.

#### b. Sumber Data Sekunder

Adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dokumentasi, dan literature - literature. Meliputi:

##### i. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku – buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Salah satunya yaitu pengumpulan teori-teori mengenai perancangan untuk penyusunan laporan kerja praktek.

##### ii. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, diktat, maupun sumber lain.



### 1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode atau tahap-tahap dalam pembuatan Sistem Informasi Manajemen Produksi Pada Fery Jaya Collection Berbasis Web adalah dengan menggunakan metode waterfall. Model ini merupakan model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software.

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2013), tahapan-tahapan dalam model waterfall antara lain :

#### a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

#### b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

#### c. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

#### d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

#### e. Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan kita sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan

dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru. Namun dikarenakan waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan pemeliharaan secara *continue* dan terbatasnya waktu untuk menyelesaikan skripsi sehingga bisa di ikutsertakan dalam sidang skripsi, maka proses ini tidak di ikutsertakan.

### 1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada tahap ini, perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Pemodelan ini meliputi :

#### 1) *Use Case Diagram*

*Use case diagram* menggambarkan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem. Tahap ini menggambarkan hubungan antara aktor dan sistem yang akan dibangun seperti admin dengan modul pengolahan data peminjaman.

#### 2) *Class Diagram*

*Class diagram* menunjukkan hubungan antar kelas dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan. Tahap ini hubungan antar kelas yang berkolaborasi dalam sistem seperti kelas user yang berkolaborasi dengan kelas peminjaman.

#### 3) *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem. Tahap ini seperti user login ke sistem.

#### 4) *Activity Diagram*

*Activity diagram* menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Tahap ini seperti entry data, edit data, dan hapus data.

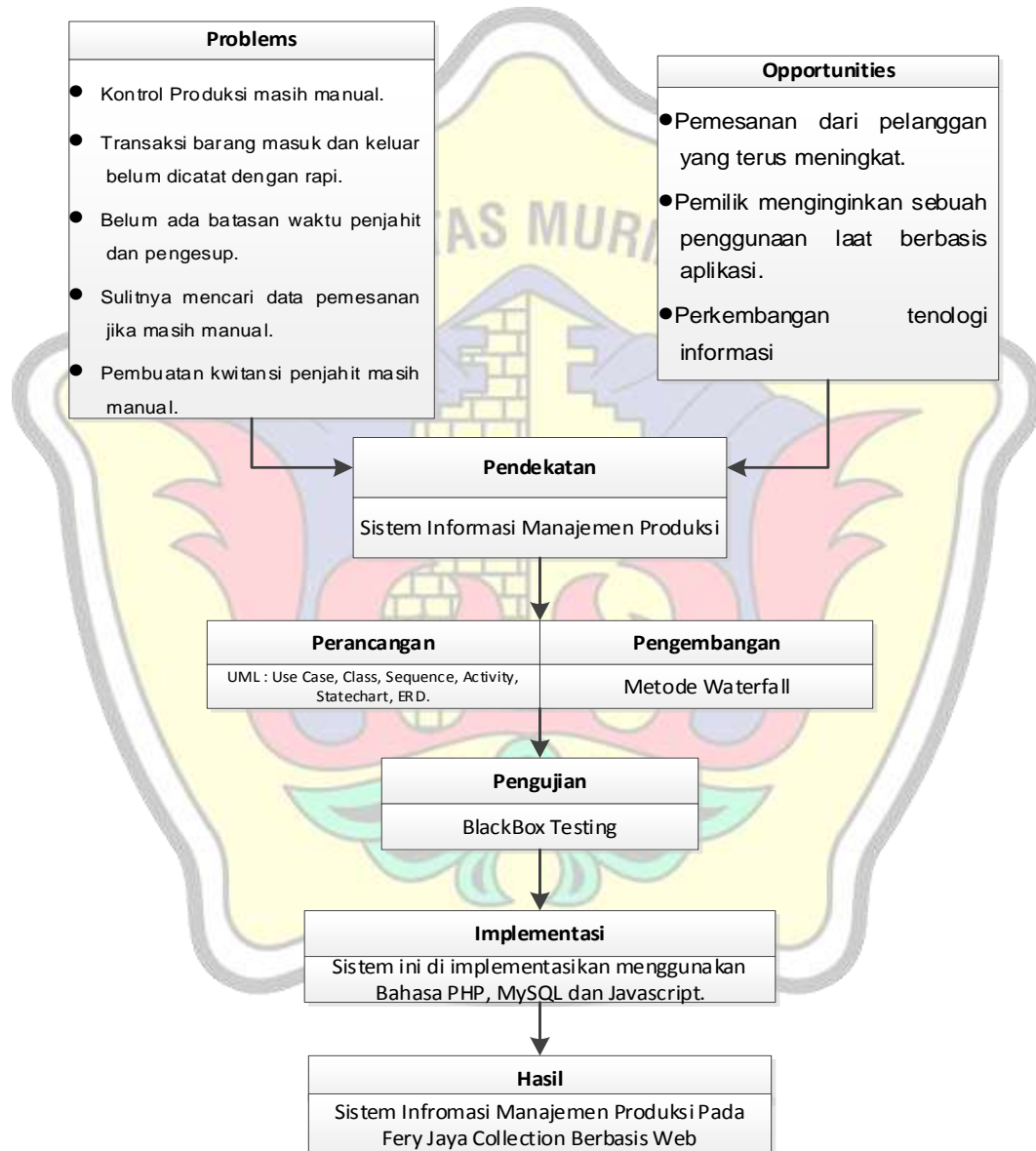
#### 5) *Statechart Diagram*

*Statechart diagram* menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu *state* ke *state* lainnya) suatu obyek pada sistem sebagai akibat dari stimuli

yang diterima. Pada umumnya *statechart diagram* menggambarkan kelas tertentu (satu kelas dapat memiliki lebih dari satu *statechart diagram*). Tahap ini seperti saat mencetak data user harus menginput kata kunci dan menekan tombol tertentu.

### 1.7. Kerangka Pemikiran

Berikut adalah gambar dari kerangka pemikiran yang akan diterapkan dalam pembangunan Sistem Informasi Manajemen Produksi Pada Fery Jaya Collection Berbasis Web yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Kerangka pemikiran