

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada masa kini yang terus berkembang, sehingga membuat Internet serta banyak sosial media juga semakin berkembang. Walaupun belum ke seluruh bagian Indonesia, namun hal-hal berbaur kemajuan teknologi tersebut telah tersebar ke hampir seluruh lapisan masyarakat Indonesia. Hal itu terjadi karena kemajuan di teknologi masa kini. Konsep McLuhan terbukti benar, kini khususnya di Indonesia, banyak sekali manusia yang bergantung pada teknologi dan sangat sulit untuk lepas dari hal-hal seputar teknologi. Bahkan bisa dibayangkan di era ini bila seseorang tidak menggunakan teknologi-teknologi tersebut, orang tersebut tidak dapat diterima dengan baik di lingkungannya (contoh: dalam pekerjaan, beberapa perusahaan memiliki syarat khusus mengenai kemampuan menggunakan berbagai teknologi). Kemajuan teknologi dalam berkomunikasi massa ini telah membawa banyak dampak serta perubahan dalam masyarakat.

PT INDO AICE adalah produsen es krim Aice yang selama ini dikenal dengan harganya yang murah. AICE adalah salah satu produk es krim yang mulai dikenal oleh masyarakat Indonesia, es krim ini memiliki banyak keunikan dan ragam rasa yang sangat lezat. Aice perusahaan berkembang dengan produksi rata-rata 50 ribu box per hari, dimana setiap box berisi 30 hingga 50 es krim. Aice juga mendapat preferensi konsumen mencapai 76,14 persen, mengalahkan merek es krim lainnya.

Melihat perkembangan yang sedang terjadi khususnya di bidang industri makanan ini, perkembangan teknologi membawa dampak baik terhadap kehidupan pada ruang lingkup area kerja PT INDO AICE. Sehubungan dengan perkembangan ini PT INDO AICE membuat sebuah sistem informasi yang mampu melakukan pelaporan terkait dengan keluar masuknya produk. Sehingga diharapkan pada bagian gudang mampu membuat sebuah pelaporan secara real time.

Agar penelitian ini berjalan searah terarah maka di butuhkan sebuah metode pengembangan sistem. Maka menggunakan metode pengembangan sistem waterfall. Metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu system dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melanjutkan kelangkah dua, tiga dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-tiga akan bisa dilakukan jika tahap ke-satu dan ke-dua sudah dilakukan. Ada dua gambaran dari Waterfall Model, biarpun berbeda dalam menggunakan fase tapi intinya sama. Penelitian ini diharapkan dapat Meningkatkan produktivitas industri pada bidang produktifitas suatu produk.

Berdasarkan hal tersebut menyarankan sebuah sistem informasi berbasis WEB dikarenakan dapat diakses jika dibandingkan dengan aplikasi perangkat lunak desktop. Akses ke Sistem Berbasis Web dapat diperoleh dari lokasi manapun selama pengguna memiliki akses ke web browser dan koneksi internet. Ini berarti bahwa sistem dapat diakses di lokasi terpencil oleh pengguna akhir, klien dan pihak ke-3 dan membuka peluang bisnis seperti rumah kerja.

Berdasarkan saran yang di berikan peneliti. juga menyarankan penggunaan framework Yii2 adapun manfaat penggunaan framework:

1. Mempercepat proses pembuatan aplikasi baik itu aplikasi berbasis desktop, mobile ataupun web.
2. Membantu para developer dalam perencanaan, pembuatan dan pemeliharaan sebuah aplikasi.
3. Aplikasi yang dihasilkan menjadi lebih stabil dan handal, hal ini dikarenakan Framework sudah melalui proses uji baik itu stabilitas dan juga keandalannya.
4. Memudahkan para developer dalam membaca code program dan lebih mudah dalam mencari bugs.
5. Memiliki tingkat keamanan yang lebih, hal ini dikarenakan Framework telah mengantisipasi cela - cela keamanan yang mungkin timbul.
6. Mempermudah developer dalam mendokumentasikan aplikasi - aplikasi yang sedang dibangun.

Berdasarkan keinginan PT INDO AICE maka tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERGUDANGAN (STUDI KASUS : PT INDO AICE)”**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, permasalahan yang menjadi dasar pembuatan skripsi ini adalah **Bagaimana Mengembangkan Suatu Sistem Informasi Menggunakan Metode Waterfall Model ?**

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam rencana skripsi ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu :

1. Pengembangan Sistem Informasi Menggunakan Metode Waterfall
2. Pelaporan Terkait Dengan Barang Yang Masuk Serta Barang Yang Keluar Pada Produk AICE.

1.4 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka didapat tujuan dari skripsi ini, yaitu :

1. Untuk membantu meningkatkan sistem pelayanan pada PT INDO AICE.
2. Tujuan Fungsional dari penulisan ini yaitu agar hasil dari pembuatan dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh PT INDO AICE Industri sebagai referensi dasar untuk mengambil satu langkah kebijakan yang berhubungan dengan informasi pada bagian Gudang.
3. Tujuan Individual adalah untuk menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, pengenalan dan pengamatan sebuah sistem informasi pada PT INDO AICE.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dan diperoleh dari skripsi ini adalah :

- a) Menambah wawasan dan kemampuan berpikir mengenai penerapan teori yang telah didapat dari mata kuliah yang telah diterima kedalam penelitian yang sebenarnya.
- b) Hasil penelitian dapat digunakan untuk menggambarkan sistem informasi yang berjalan saat ini di PT INDO AICE
- c) Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sarana diagnosis dalam mencari sebab masalah atau kegagalan yang terjadi di dalam sistem yang sedang berjalan. Dengan demikian akan memudahkan pencarian alternatif pemecahan masalah-masalah tersebut.
- d) Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyusun strategi pengembangan sistem yang berjalan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir (TA) ini disusun ke dalam lima bab dan terdapat daftar pustaka dan lampiran. Adapun penjabaran dari kelima bab tersebut adalah sebagai berikut :

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat dari sistem ini dan sistematika penulisan praktek kerja lapangan

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dibahas tentang profile instansi studi kasus, dan sistem yang berjalan pada instansi terkait.

c. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang metode Tugas Akhir, tempat dan waktu pelaksanaan Tugas Akhir.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

alam bab ini akan dijelaskan mengenai kebutuhan perangkat keras maupun perangkat lunak serta output dari aplikasi ini, termasuk penjelasan tentang penggunaan aplikasi. Serta dilakukannya uji coba aplikasi yang telah dibuat. Proses uji coba akan menguji output yang dihasilkan, apakah telah sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

e. BAB V PENUTUP

Pada bab penutup ini berisi kesimpulan terhadap aplikasi yang telah dibuat serta saran bagi pengembangan sistem selanjutnya.