

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi, pertumbuhan dan kemajuan teknologi sangat pesat dan penggunaan sistem informasi berbasis komputer telah menjadi tuntutan utama pada perusahaan skala besar maupun kecil untuk membantu proses bisnis dalam pengolahan data yang tidak bisa ditangani lagi oleh manusia. Informasi menjadi bagian terpenting pada setiap pengambilan keputusan dalam organisasi, informasi yang tepat, akurat dan cepat dapat membantu perusahaan dalam mencapai tujuan perusahaan tersebut.

PT. Sushi Indo Sukses Mandiri adalah perusahaan yang bergerak di bidang *food and beverage* yang merupakan *franchise* restoran Jepang di Medan yang dikenal dengan nama SUSHI TEI, Sushi Tei sendiri sudah memiliki 4 *outlet* di Medan dan sudah tersebar di kota-kota besar Indonesia. Sedangkan *head office* sushi tei Medan berada di Jl. Teuku Daud No. 6/12 dan tergabung dalam BISA Group bersama dengan PT. Fajar Indo Sukses Mandiri, PT. Pappa Kaya Abadi, dan PT. Kuliner Asia Yakin Abadi.

Dalam menjaga kesegaran bahan baku, sushi tei menggunakan produk tertentu dalam bentuk *frozen* dan *chill* agar terjaga kesegaran dan ketahanan bahan baku saat disimpan dan sushi tei telah menerapkan standard HACCP (*Hazard Analysis and Critical Control Point*) dimana merupakan *food safety management* yang digunakan agar bahan baku diterima dengan baik sesuai standard. Walaupun sudah menerapkan standard HACPP, masih terdapat masalah di kegiatan persediaan misalnya tidak adanya informasi kadaluwarsa barang di sistem yang sekarang dan barang yang bersifat lama keluar (*Slow moving*) tidak diperhatikan tanggal kadaluwarsanya dan membuat barang kadaluwarsa sebelum dikeluarkan ke *outlet* karena tidak ada *reminder*-nya dan minim nya informasi mengenai barang juga menjadi kendala di *outlet* dimana *stockkeeper* tidak mengetahui jika terjadi kekosongan barang sehingga mengganggu estimasi persediaan di *outlet*, dan untuk kegiatan permintaan serta pendataan *tableware* masih manual sehingga ketika data dibutuhkan tidak bisa disajikan secara cepat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah sistem informasi pembelian dan persediaan yang sesuai kebutuhan PT. Sushi Indo Sukses Mandiri dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Pembelian Dan Persediaan Pada PT. Sushi Indo Sukses Mandiri”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, Maka pokok permasalahannya adalah:

- a. Terdapat barang kadaluwarsa di gudang dan tidak diketahui secara cepat.
- b. *Minim*-nya informasi dari *warehouse* ke *stockkeeper* sehingga terjadi ketidaksesuaian data antara *warehouse* dengan *stockkeeper* dan ketika terjadi kekosongan barang tidak ada informasi apapun.
- c. Pendataan *tableware* yang belum baik karena masih menggunakan kertas dan tidak ada *backup* file.

1.3 Ruang Lingkup

Penulis membatasi ruang lingkup yang ada agar tidak meluas dan keluar dari pembahasan. Adapun ruang lingkup dari pengembangan sistem ini, yaitu:

- a. *Input* ke dalam sistem akan berupa data barang, data *supplier*, data *outlet*, data satuan, data jenis barang, data permintaan pembelian barang, data *purchase order*, data *purchase requestion*, data *item out* dan data penyesuaian.
- b. Proses yang dibahas pada sistem ialah proses permintaan pembelian barang, proses *purchase order*, proses permintaan barang, proses pembelian barang, proses barang keluar dan proses penyesuaian barang.
- c. *Output* dari sistem berupa permintaan pembelian barang, *purchase order*, *purchase requestion*, *item out*, laporan pembelian barang, laporan barang keluar, laporan persediaan, laporan barang habis, laporan barang kadaluwarsa dan laporan penyesuaian.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari pengembangan sistem informasi ini adalah untuk menghasilkan informasi pembelian dan persediaan barang yang lebih akurat dan

mengembangkan sistem informasi pembelian dan persediaan pada PT. Sushi Indo Sukses Mandiri

Adapun manfaat dari pengembangan sistem ini yaitu:

- a. Memperkecil terjadinya barang kadaluwarsa di gudang karena sistem sudah dilengkapi dengan *reminder* kadaluwarsa barang.
- b. Kemudahan *stockkeeper* mendapatkan informasi persediaan barang di *warehouse* dan terciptanya keseragaman data antar divisi.
- c. Pendataan *tableware* dengan sistem akan jauh lebih baik, mengingat data akan selalu tersimpan di komputer/memiliki *backup* file dan dapat diakses kapan saja dengan mudah.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang lengkap maka penulis melakukan pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Merupakan teknik pencarian dengan melakukan pencarian data lewat literature-literatur yang terkait misalnya buku-buku referensi, artikel, materi diklat dan lain-lain seperti meminjam buku referensi masalah pemograman Visual Basic.NET dan Sql Server.

2. Sampling dan Investigasi

Dengan meminta dan mempelajari sampel dokumen yang digunakan untuk operasional persediaan dan penggunaan barang seperti form nota pembelian barang, form permintaan, form transfer order, form purchase order dan juga format laporannya.

3. Wawancara

Metode yang dilakukan dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan wawancara dengan Manajer dan karyawan mengenai profil dan proses bisnis serta menanyakan mengenai informasi yang dibutuhkan pada PT. Sushi Indo Sukses Mandiri.

4. Observasi

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan mengadakan pengamatan terhadap objek penelitian dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu gagasan yang diselidiki. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan riset untuk mengamati secara langsung proses sistem yang berada di PT. Sushi Indo Sukses Mandiri dari penerimaan barang, pengeluaran barang dan pembuatan laporan.

1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem ini, penulis akan menggunakan metode SDLC atau Siklus Hidup Pengembangan Sistem oleh Kendall & Kendall, Terdapat 7 tahapan di metode SDLC yang dikemukakan Kendall & Kendall. Namun pada penelitian ini yang dibahas hanya 5 tahapan, yaitu:

1. Mengidentifikasi Masalah, Peluang, dan Tujuan

Pada tahap ini merupakan kegiatan perencanaan sistem, yaitu menentukan permasalahan permasalahan yang terjadi, peluang yang di dapat ketika menerapkan sistem informasi pada proses bisnis dan menentukan tujuan yang akan dicapai.

2. Menentukan Syarat-Syarat Informasi

Pada tahapan ini penulis harus menganalisis kebutuhan apa saja yang dibutuhkan untuk menentukan syarat-syarat informasi yang nantinya akan dipakai oleh user, untuk menentukan syarat syarat informasi tersebut dilakukan dengan cara:

- a. Mendeskripsikan sejarah singkat perusahaan dan struktur organisasi perusahaan beserta tugas dan tanggung jawan dari setiap bagian.
- b. Melakukan analisis aliran dokumen yang digunakan pada sistem berjalan.
- c. Menganalisis kegiatan sistem berjalan menggunakan Diagram Aliran Data (DAD).

3. Menganalisis Kebutuhan-Kebutuhan Sistem.

Di Tahapan ini penulis menganalisis prosedur dan arsip arsip yang digunakan dalam kegiatan pembelian dan persediaan serta menganalisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan

Dalam tahap ini, akan dirancang sistem yang akan diusulkan berdasarkan informasi-informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya, desain ini meliputi:

- a. Merancang DFD (*Data Flow Diagram*) sistem usulan.

- b. Merancang basis data dan merumuskan kamus data
 - c. Merancang input dan antarmuka (*interface*).
 - d. Merancang format laporan yang akan digunakan sebagai keluaran (*Output*)
5. Mengembangkan dan Mendokumentasi Perangkat Lunak

Tahap ini dilakukan untuk mengembangkan suatu perangkat lunak yang diperlukan, adapun tools yang digunakan dalam mengembangkan dan mendokumentasikan pengembangan sistem pembelian dan persediaan yaitu: MICROSOFT VISUAL STUDIO 2012 sebagai software pembuatan program, Crystal report 8.5 digunakan untuk pembuatan laporan di sistem ini, Microsoft sql server 2014 sebagai *database* yang digunakan untuk menampung data, dan VB.Net merupakan bahasa pemrograman yang dipakai dalam mengembangkan sistem ini.



UNIVERSITAS
MIKROSKIL