

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan pada saat ini mempunyai peranan yang sangat penting, salah satunya merupakan di bidang komputer. Dalam sistem inventaris barang sekarang ini diketahui harus menyesuaikan dengan kemajuan teknologi informasi. agar mencapai hasil kinerja yang lebih baik diperlukan sistem penyimpanan yang baik dan efisien. Dalam sistem inventaris barang diketahui untuk mendata barang dan mesin sudah masuk era digitalisasi yang dimana semua diproses oleh sistem komputer agar mempermudah pihak kantor dalam mengelola perusahaan. Dinas Pariwisata kota Palembang di bentuk pada tahun 1991, dengan nama badan pariwisata kota Palembang. Dinas pariwisata mengelola data perencanaan rencana kerja dalam pemasaran pariwisata, kepengurusan kebijakan teknis pemasaran pariwisata, analisa pasar kepariwisataan, pengelolaan dokumentasi dan pengembangan promosi pariwisata.

Diketahui Kantor Dinas Pariwisata Kota membuat pendataan inventaris barang menggunakan program dari *microsoft office* yaitu menggunakan *microsoft excel*. Dalam pengelolaannya diketahui pembuatan data inventaris masih menggunakan metode manual, dimana data tersebut memakan waktu dan tidak efisien. Maka dari masalah tersebut peneliti ingin memberi solusi pembuatan

aplikasi komputer dan peneliti tertarik membuat rancangan berbasis desktop atau bahasa VB.Net di Program Microsoft Visual Studio 2008 dengan Mysql sebagai databasenya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti ingin mengangkat judul yaitu **“Aplikasi Inventaris Barang Pada Dinas Pariwisata Menggunakan VB.Net”**.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan pengamatan diatas yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini, maka peneliti ingin mencoba mengatasinya dengan “Bagaimana membuat aplikasi pengolahan data inventaris barang di Dinas Pariwisata kota Palembang menggunakan VB.Net dan MySql sebagai databasenya ?”.

1.3. Batasan Masalah

Agar hasil penulisan nanti tidak menyimpang dari materi dan masalah yang dijelaskan diatas maka peneliti akan memberi batasan yang hanya berupa penginputan, penampilan data, pencarian data, penghapusan data dan laporan data dalam pembuatan aplikasi pengolahan data inventaris di Kantor Dinas Pariwisata menggunakan VB.Net.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang di bahas maka tujuan dari penelitian ini untuk membuat program inventaris barang berbasis

VB.Net, dan membantu agar bisa mempermudah dalam proses penginputan data inventaris barang.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penyusunan tugas ahir ini adalah :

1. Bagi dinas, untuk membantu dan mempermudah dalam mengelola data inventaris barang di dinas pariwisata kota Palembang.
2. bagi peneliti, untuk menambah wawasan berfikir dan mengembangkan daya kreatifitas dalam menerapkan ilmu komputer khususnya dengan menggunakan bahasa pemrograman *berbasis aplikasi*.
3. bagi pembaca, dapat dijadikan pedoman bagi mahasiswa lain dalam memperoses pembuatan aplikasi yang menggunakan bahas pemrograman php dan database mysql.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian dan pengambilan data ini dilakukan di Dinas Pariwisata Kota Palembang yang beralamat JL. Dr.Wahidin No 03 Talang Semut Palembang, Telpon (0711) -353007.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan yaitu pada tanggal 14 January sampai pada tanggal 14 Maret 2019 sedangkan pengambilan data peneliti dapat mengambil setelah melakukan magang di DINAS PARIWISATA

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Pada metode ini dilakukan beberapa cara agar peneliti memperoleh data yang dibutuhkan:

1.5.2.1. Metode Observasi

Pada metode ini peneliti melakukan pengumpulan data secara langsung demi mendapatkan informasi Kantor dengan cara melihat data kegiatan-kegiatan yang ada untuk menjadi pembahasan tugas akhir nanti.

1.5.2.2. Metode Wawancara

Pada metode ini peneliti melakukan tanya jawab kepada bagian staf pengurus data inventaris yang bersangkutan dalam objek penelitian untuk menjadi pembahasan tugas ahir nanti.

1.5.3 Metode pengembangan sistem

Model *waterfall* sering juga disebut model air terjun dibagi beberapa tahapan (Simarmata, 2010) sebagai berikut:

1. Kebutuhan Sistem

Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan kedalam bentuk *software*. Hal ini sangat penting mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen lain seperti *hardware*, *database* dan sebagainya.

2. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Merupakan atribut yang diperlukan dalam sistem. Spesifikasi kebutuhan ini sangat penting karena memberikan *basic* untuk semua pekerjaan pengembangan yang diikuti.

3. Desain Perangkat Lunak

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan *coding*. Bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya.

4. Implementasi Perangkat Lunak

Dalam tahap ini dilakukan pemograman. Pembuatan *software* dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

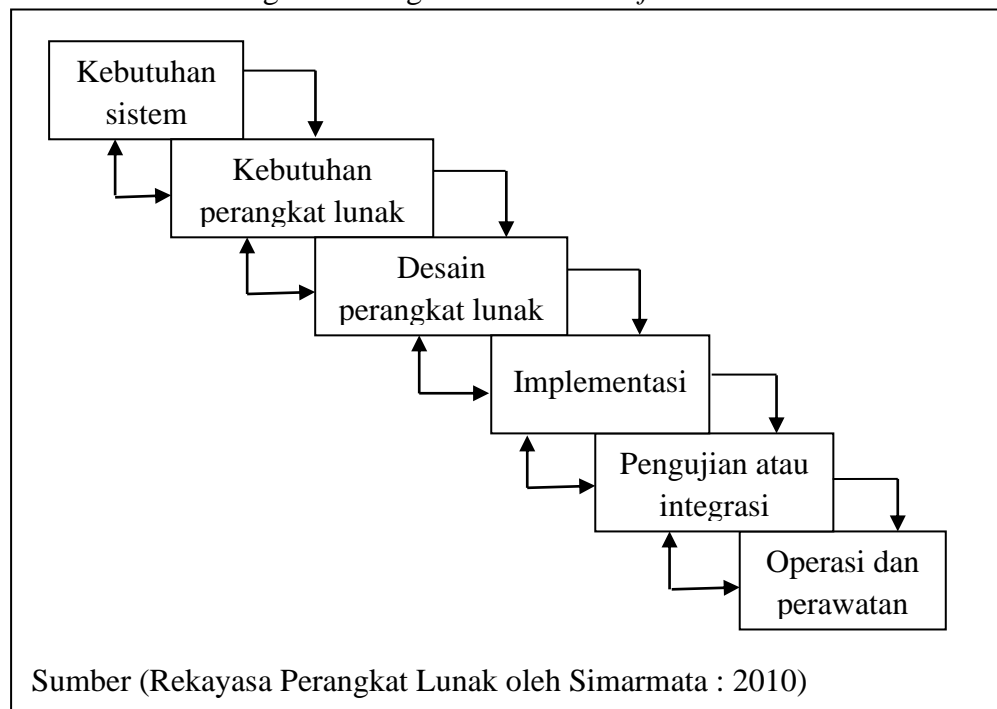
5. Uji Mesin Format Integrasi Perangkat Lunak

Tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat atau tidak.

6. Operasi dan Perawatan

Merupakan tahap terakhir dalam metode *waterfall*. *Software* yang sudah jadi dan dijalankan serta dilakukan pemeliharaan.

Berikut adalah gambar diagram model *waterfall*:



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Guna mempermudah peneliti dalam penulisan tugas akhir, maka penulisan dibuat menjadi 5 bab dan masing-masing bab terbagi sub-sub bab yang tersusun secara sistematis. Isi tugas akhir ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai teori yang dipilih yang berasal dari buku dan kerangka yang saling berhubungan.

BAB III KONSEP APLIKASI

Pada bab ini mengenalkan analisis sistem yang berjalan, pemecahan masalah dalam penelitian dan rancangan aplikasi yang dibuat terdiri dari input data kegiatan, tampil data kegiatan dan laporan kegiatan kantor.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan hasil dari penampilan aplikasi yang telah dibuat berdasarkan data penelitian yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menguraikan beberapa kesimpulan yang diperoleh peneliti dalam tugas akhir ini, serta saran yang disampaikan kepada kantor untuk masa yang akan datang.