

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangatlah cepat. Adanya teknologi informasi berguna dan bermanfaat bagi orang dan bagi instansi atau perusahaan. Universitas Bina Darma adalah instansi pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi, salah satu pemanfaatan teknologi informasi yang dilakukan Universitas Bina Darma adalah pada divisi inventory. Divisi inventory Universitas Bina Darma saat ini memiliki sebuah aplikasi inventory yang berguna untuk pendataan barang.

Hanya saja terdapat kendala dari divisi inventory Universitas Bina Darma ketika melakukan pendataan barang, aplikasi inventory yang mereka pakai saat ini hanya berfungsi untuk mendata barang. Yang menjadi permasalahan terkadang barang yang sudah didata berada disuatu ruangan, ketika dicek justru tidak berada di ruangan tersebut dan malah berada di ruangan lain. Bukan hanya permasalahan pada divisi Inventory saja yang terjadi pada Universitas Bina Darma, masalah selanjutnya adalah terkadang sulitnya mahasiswa ketika ingin menemui dosen atau karyawan pada Universitas Bina Darma. Terkadang mahasiswa sudah menghubungi dosen melalui Handphone, tetapi karena dosen sedang ada kegiatan atau kesibukan sehingga terkadang mereka tidak bisa membalas pesan yang dikirimkan mahasiswa.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan sebuah aplikasi berbasis website yaitu "SISTEM INFORMASI INVENTORY BARANG DAN TRACKING DOSEN KARYAWAN PADA UNIVERSITAS BINA DARMA" aplikasi ini nantinya diharapkan tidak hanya mendata barang saja,

melainkan juga bisa memetakan lokasi barang dan memberikan informasi disuatu ruangan terdapat barang apa saja, serta diharapkan aplikasi ini nantinya dapat membantu mahasiswa dalam mengetahui lokasi dosen atau karyawan yang sedang berada disuatu ruangan.

1.2. Rumusan Masalah

Dari pembahasan diatas, penulis menyimpulkan permasalahan penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana cara mengelola data barang ?
2. Bagaimana cara memetakan barang pada setiap ruangan ?
3. Bagaimana cara menangani proses pendataan dosen dan karyawan ?
4. Bagaimana menginformasikan lokasi dosen dan karyawan ?

1.3. Batasan Masalah

Pada penelitian ini batasan masalah yang didapat yaitu membuat sebuah aplikasi inventory barang dan tracking dosen karyawan berbasis web, yang sebelumnya untuk aplikasi inventory sudah ada akan tetapi hanya dapat melakukan pendataan barang saja, sedangkan untuk tracking atau pelacakan dosen dan karyawan sebelumnya dilakukan mahasiswa secara manual dengan mencari ke setiap ruangan.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan divisi inventory Universitas Bina Darma dalam memantau barang pada setiap ruangan.
2. Memudahkan mahasiswa dalam mencari serta mengetahui lokasi dosen dan karyawan.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Penulis memanfaatkan pengetahuan atau teori yang didapatkan selama masa perkuliahan.
1. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Divisi inventory Universitas Bina Darma dapat memonitoring barang yang ada pada setiap ruangan.
3. Memudahkan mahasiswa dalam mengetahui lokasi dosen dan karyawan.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Waktu dan Lokasi Penelitian

Berikut waktu dan tempat penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Waktu penelitian
Mulai Januari hingga Desember, kegiatannya meliputi persiapan hingga pelaksanaan penelitian.
- b. Tempat Penelitian
Penelitian ini dilakukan di Universitas Bina Darma Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111.

1.5.2. Alat dan Bahan

Berikut ini alat dan bahan yang dipakai, yaitu :

1. Hardware
 - a. Laptop lenovo ideapad 320
 - b. Processor 2.30 Ghz
 - c. RAM memori 4GB
2. Software
 - a. Windows 10
 - b. PHP MySQLI
 - c. Visual Studio Code
 - d. Microsoft Word

1.5.3. Metode Pengumpulan Data

Berikut ini metode pengumpulan data yang digunakan penulis pada penelitian ini :

1. Wawancara

Wawancara ini bertujuan mendapatkan informasi secara detail, mengenai pengolahan data barang pada setiap ruangan serta mendapatkan informasi detail nama dosen dan karyawan pada Universitas Bina Darma(Sofiyani et al., 2019).

2. Observasi

Observasi ini dilakukan dengan menganalisa langsung ke objek untuk mengumpulkan informasi(Handayani & Hapip Furqon, 2020).

1.5.4. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada penelitian penulis memakai metode waterfall. Metode waterfall merupakan metode pengembangan sistematis atau berurutan dalam pengembangan sebuah sistem(Veren & Suharto, 2022). Adapun tahapan dari metode waterfall, yaitu :

- a. Analisis kebutuhan
Tahap ini bertujuan untuk menganalisa masalah serta mencari tau kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam sistem.
- b. Design
Tahap berikutnya adalah design sistem. Pada tahapan ini bermaksud untuk menunjukkan sedikit gambaran tentang website yang akan dibuat.
- c. Coding
Pada tahap ini dilakukan pembuatan kode program sistem, ini merupakan tahapan yang sulit karena penulis harus menerjemahkan design yang telah dibuat menjadi sebuah kode pemrograman.
- d. Pengujian sistem
Di tahap dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah website berjalan sebagaimana fungsinya.
- e. Operasi dan maintenance
Tahapan terakhir adalah pengoperasian sistem, seiring berjalannya pengoperasian sistem, dilakukan juga proses maintenance sistem, agar memastikan tidak ada hal error yang terjadi.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan dan Batasan masalah, serta tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan landasan teori yang berkaitan dengan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan perangkat lunak, menganalisa analisis prosedur yang menjelaskan uraian

prosedur, rancangan terperinci yang mencakup use case diagram, activity diagram, perancangan struktur file, perancangan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisikan kaitan antara rancangan sistem yang dibuat dengan program yang telah dibuat. Dalam implementasi diuraikan tentang pemilihan bahasa pemrograman yang digunakan, perangkat keras yang diperlukan, pemrograman dan pengetesan program.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan yang telah diuraikan dari bab I sampai dengan bab V, serta saran-saran yang mengacu pada hasil penelitian ini untuk dikembangkan.

