

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan

Pada tahap ini penulis menganalisa permasalahan di Toko Kue dan Bakery Widhyscake pada bidang staff gudang & purchasing perusahaan memiliki masalah dalam pengerjaan data stok barang gudang yang masih dikerjakan secara manual. Oleh karena itu penulis merekomendasikan perlu adanya sistem informasi stok barang berbasis web untuk agar saat proses pengerjaan data stok barang tidak memerlukan waktu yang lama dan memudahkan karyawan saat pengerjaan data stok barang tersebut.

3.1.1 Temuan Masalah

Temuan masalah yang terjadi pada Toko Kue dan Bakery Widhyscake adalah pada pengerjaan data stok barang yang masih dilakukan secara manual. Adanya rancangan ini, diharapkan dapat memudahkan karyawan untuk melakukan dalam pengerjaan data stok barang dan mempermudah saat proses pembuatan laporan data barang gudang.

3.1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan temuan masalah yang telah diuraikan, maka di buatlah rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi stok barang untuk membantu penanganan stok barang di Toko Kue dan Bakery Widhyscake ?
2. Apakah sistem informasi stok barang gudang berbasis web dapat menghasilkan laporan keluar masuk barang ?

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah



Gambar 3.1 Kerangka Pemecahan Masalah

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdas.

Saat ini sistem informasi lebih berfokus kepada sistem informasi yang berbasis komputer dengan harapan semua yang dihasilkan lebih cepat, akurat, dan berkualitas sehingga dalam pengambilan keputusan lebih efisien dan efektif. Namun, perlu dipahami bahwa konsep suatu sistem informasi atau keputusan berdasarkan komputer bukan berarti otomatisasi total karena sistem

manusia/mesin menyiratkan bahwa sebagian tugas sebaiknya dikerjakan oleh manusia dan sebagian oleh mesin sehingga membentuk suatu sistem gabungan antara keduanya (Kusnendi, M. S., 2017).

3.2.2 Website

Website adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser. Browser adalah perangkat lunak untuk mengakses halaman web, seperti internet explorer, Mozilla Firefox, Opera, Safari dan lainnya (Andik Prakasa Hadi & Faiz Abdul Rokhman, 2020).

3.2.3 Pengertian Xampp

Xampp adalah sebuah aplikasi yang dapat menjadikan komputer kita menjadi sebuah server. Kegunaan Xampp ini untuk membuat jaringan local sendiri dalam artian kita dapat membuat website secara offline untuk masa coba-coba di komputer sendiri. Jadi fungsi dari Xampp server itu sendiri merupakan server website kita untuk cara memakainya. Disebut server karena dalam hal ini komputer yang akan kita pakai harus memberikan pelayanan untuk mengakses web, untuk itu komputer kita harus menjadi server.

Dapat disimpulkan xampp adalah aplikasi tools untuk menyediakan paket lunak yang berisi konfigurasi Web Server, Apache, PHP, MySQL untuk membantu kita dalam proses pembuatan aplikasi web yang menyatu menjadi satu sehingga memudahkan kita dalam membuat program web (Josi, 2017).

3.2.4 Bahasa Pemrograman yang Digunakan dalam Pembuatan Web

A. PHP

Menurut Rohi Abdullah (2015:3) PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor yang merupakan server-side programming, yaitu bahasa

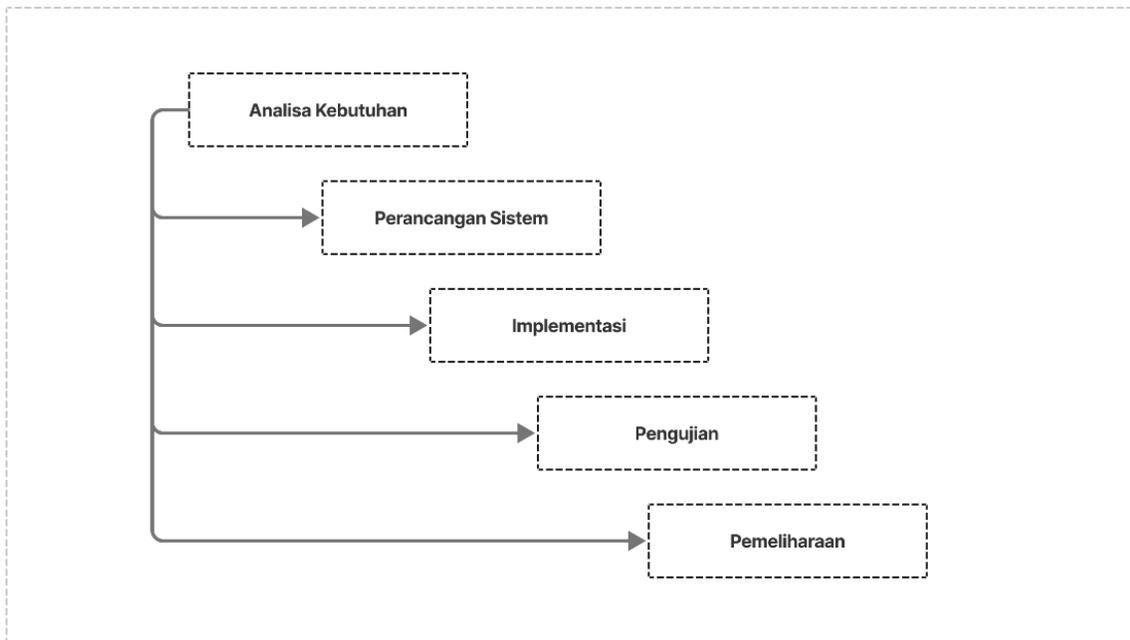
pemrograman yang diproses di sisi server. Fungsi utama PHP dalam membangun website adalah untuk melakukan pengolahan data pada database. Data website akan dimasukkan ke database, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada website yang diatur oleh PHP. PHP berasal dari kata Hypertext Preprocessor, yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

B. MySQL

Menurut Arief dalam (Fridayanthie & Mahdiati, 2016:131) MySQL (My Structure Query Language) adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya.

3.3 Metode yang Digunakan

Dalam hal ini, penulis akan menggunakan metode waterfall. Waterfall merupakan model yang awal digunakan dan sangat umum pada proses pembuatan project pada instansi yang besar. Waterfall mementingkan dokumentasi dan model ini layak pada proyek yang mengutamakan kualitas menggambarkan pengembangan suatu model yang menyajikan proses aturan hidup software dengan sistem yang berpengaruh bisa disebut dengan berurutan dengan mendahului proses analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian dan serta bagian pendukung. (Irwanto, 2021)



Gambar 3.2 Metode Waterfall

Sumber : (Irwanto, 2021)

3.4 Rancangan Program

Dalam rancangan program terdapat rancangan halaman login, halaman dashboard, dan halaman user.

3.4.1 Rancangan Halaman Login

Rancangan ini merupakan halaman awal saat user akan memulai menggunakan program, setiap user harus mengisi form login berupa username dan password. Berikut merupakan gambar rancangan halaman login :

Logo Widhycake
Silahkan Login
<input type="text" value="xxxxxx"/>
<input type="password" value="*****"/>
<input type="button" value="Login"/>

Gambar 3.3 Rancangan Halaman Login

3.4.2 Rancangan Halaman Dashboard

Rancangan ini menampilkan beberapa menu utama dari program yang akan dibuat seperti menu satuan barang, produk barang, cetak laporan, dan lain-lain.

Berikut merupakan gambar rancangan halaman dashboard :

WIDHYSCAKE <input type="button" value="Dashboard"/> <input type="button" value="Satuan"/> <input type="button" value="Produk"/> <input type="button" value="Produk Masuk"/> <input type="button" value="Produk Keluar"/> <input type="button" value="Cetak Laporan"/> <input type="button" value="User"/>	Sistem Informasi Stok Barang Gudang *user* <hr/> Dashboard <div style="text-align: center; height: 150px;">*Tampilan Menu*</div>
---	--

Gambar 3.4 Rancangan Halaman Dashboard

3.4.3 Rancangan Menu User

Rancangan ini merupakan tampilan menu user yang dikhususkan untuk user administrator untuk membuat, mengedit, maupun menghapus data user pada program ini. Berikut merupakan gambar rancangan menu user :

WIDHYSKAKE	Sistem Informasi Stok Barang Gudang	*user*																
	Data User																	
<input type="button" value="Dashboard"/>	<input type="button" value="+ Tambah Data User"/>																	
<input type="button" value="Satuan"/>	<input type="button" value="Search"/>																	
<input type="button" value="Produk"/>																		
<input type="button" value="Produk Masuk"/>																		
<input type="button" value="Produk Keluar"/>																		
<input type="button" value="Cetak Laporan"/>																		
<input type="button" value="User"/>																		
	<table border="1"><thead><tr><th>No.</th><th>Aksi</th><th>Status</th><th>Username</th><th>Nama</th><th>No hp</th><th>Alamat</th><th>Role</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>	No.	Aksi	Status	Username	Nama	No hp	Alamat	Role									
No.	Aksi	Status	Username	Nama	No hp	Alamat	Role											

Gambar 3.5 Rancangan menu user