

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Inventaris adalah daftar yang memuat semua barang milik hotel yang dipakai untuk melaksanakan tugas. Inventaris hotel sangatlah penting bagi kelangsungan sebuah hotel, jika beberapa perlengkapan mengalami gangguan pasti akan membuat masalah dalam sebuah hotel.

Hotel Naripan adalah salah satu hotel yang berada di Bandung, pada hotel tersebut masih melakukan pengecekan barang inventaris secara manual pegawai harus pergi ke gudang untuk memastikan jumlah barang yang masih tersedia. Jika pengecekan secara manual maka bagian logistik yang bertugas akan membutuhkan waktu yang lama dalam menghitung jumlah barang yang tersedia, barang mana yang layak pakai, barang apa saja yang harus ditambah.

Oleh sebab itu akan dibangun Aplikasi Inventaris pada hotel Naripan yang berfungsi untuk mengelompokkan barang, memiliki data aset untuk melihat seluruh daftar barang yang tersedia, memiliki data divisi berfungsi untuk mengetahui barang tersebut dibutuhkan dari divisi mana. Data supplier berfungsi untuk menyimpan data supplier ketika melakukan pemesanan barang, transaksi masuk berfungsi untuk menambahkan data barang yang baru masuk ke gudang, transaksi keluar berfungsi untuk melakukan pengurangan jumlah barang jika ada barang yang keluar dari gudang. Memiliki laporan berfungsi untuk menampilkan transaksi yang terjadi, operator sistem berfungsi untuk menambahkan siapa saja user yang dapat masuk pada aplikasi inventaris, cetak *QR code* berfungsi untuk menampilkan *QR code* yang akan dicetak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka diambil rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membantu proses inventaris yang terjadi pada hotel Naripan yang masih dilakukan secara manual dan sering terjadi kesalahan.
2. Bagaimana cara membantu bagian logistik dalam melakukan pendataan barang dengan baik ?
3. Bagaimana cara membantu bagian pengadaan melakukan pengelolaan data barang yang baru masuk ke gudang?
4. Bagaimana cara membantu bagian pengadaan untuk melakukan pengelolaan data barang yang keluar dari gudang?
5. Bagaimana admin dapat menentukan siapa saja user yang dapat masuk pada aplikasi yang akan dibangun

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka dari itu tujuan dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi *QR code* untuk inventaris pada hotel, yang dapat membantu proses inventaris yang ada.
2. Aplikasi yang dibangun dapat melakukan penyimpanan data aset dengan baik.
3. Aplikasi yang dibangun dapat melakukan penambahan data barang yang baru masuk ke gudang oleh bagian pengadaan.
4. Membangun aplikasi yang dapat melakukan pengurangan data barang yang keluar dari gudang oleh bagian pengadaan.
5. Aplikasi yang di buat dapat memfasilitasi bagian admin untuk menginput siapa saja user yang dapat masuk ke aplikasi.

## 1.4 Batasan Masalah

Beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini diantaranya adalah:

1. Aplikasi ini hanya untuk bagian inventaris
2. Aplikasi ini hanya menyediakan informasi seputar kelengkapan barang inventaris
3. Aplikasi ini tidak mengatasi bagian dari eksternal seperti pemesanan barang

## 1.5 Definisi Operasional

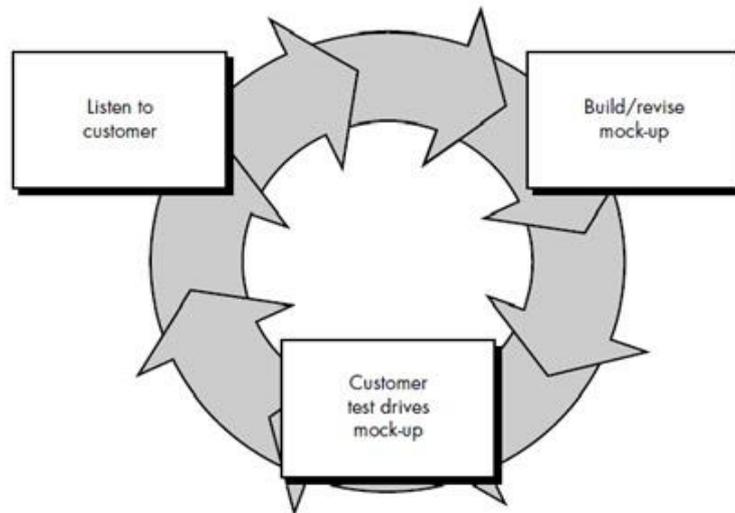
Aplikasi *QR code* inventaris pada hotel ini merupakan aplikasi yang menyediakan informasi tentang aset barang suatu hotel. Aplikasi ini berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP(HyperText Preprocessor)* dan menggunakan *framework codeigniter* dengan penyimpanan data menggunakan MySQL, aplikasi ini akan memakai metode *Prototype paradigm*. Aplikasi ini dapat membantu dalam pengecekan aset barang, pengecekan dapat dilakukan dengan membuka aplikasi ini untuk mengetahui jumlah barang yang tersedia dan pengecekan secara manual terhadap baang yang sedang dipakai dengan cara *scan QR code* yang telah dipasng dimasing-masing barang, untuk mengetahui apakah barang telah layak untuk diganti.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Untuk membangun aplikasi ini saya menggunakan metode *Prototype*, metode ini menawarkan pendekatan terbaik dalam metode pengerjaannya dikarenakan pengguna yaitu bagian logistik dan pengadaan yang dapat berubah setiap tahunnya yang mengakibatkan perlunya metode yang fleksibel sehingga pengguna dapat memodifikasi kembali, mengembangkan, menambahkan atau menggabungkan dengan sistem informasi yang lain jika diperlukan.

Pengguna hanya memberikan beberapa kebutuhan umum dari *software* tanpa detail input, proses dan output. Dilain waktu tim developer tidak yakin terhadap

efisiensi dari algoritma yang digunakan, tingkat adaptasi terhadap sistem operasi atau rancangan *form user interface*



Gambar 1- 1 Prototyping Diagram [<https://www.slideshare.net/padilmael/chap2new>]

Pendekatan *Prototyping* ada tiga proses, diantaranya adalah:

**1. Listen to customer (requirements gathering)**

Untuk membangun aplikasi ini, terlebih dahulu mencari tahu informasi aplikasi seperti apa yang dibutuhkan oleh pihak hotel naripan serta mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi, untuk mengumpulkan informasi tersebut dilakukan implementasi wawancara dengan pihak manager, mengajukan sejumlah pertanyaan untuk mengetahui proses bisnis inventaris yang sedang terjadi dan kesulitan yang dialami bagian inventaris.

**2. Build**

Pada tahapan ini, dilakukan penuangan pemikiran dan perancangan aplikasi terhadap solusi dari permasalahan yang dihadapi berdasarkan dari data-data yang didapat dari pihak manager hotel naripan. Dalam perancangan desain yaitu menggunakan perancangan *flowmap* dan *erd (entity relationship diagram)* UML

(*Unified Modelling Language*) yang meliputi *use case diagram* dan *class diagram* menggunakan *starUML*.

### 3. Costumer test drives

Ini adalah tahapan terakhir dimana aplikasi yang sudah buat, pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap program dari aplikasi yang telah dibuat, pengujian dilakukan untuk mengetahui dan memperbaiki error yang terdapat pada aplikasi ini, baik itu kesalahan dari aplikasi maupun dari pengguna. Pada tahapan ini akan dilakukan 2 model yaitu *black box test* dan *UAT(user acceptance test)*, *black box test* untuk menguji fungsionalitas dan spesifikasi dari perangkat lunak, sedangkan *UAT* pengujian yang dilakukan langsung kepada pengguna aplikasi dengan tujuan apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan atau masih ada kekurangan.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Untuk mengerjakan proyek akhir ini di mulai dengan beberapa tahapan yaitu identifikasi kebutuhab, desain sistem, pengkodean, pengujian, dokumentasi dari proyek akhir dan sidang proyek akhir.

**Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan**

Kegiatan	Jadwal Pengerjaan																															
	Desember 2016				Januari 2016				Februari 2017				Maret 2017				April 2017				Mei 2017				Juni 2017				Juli 2017			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi kebutuhan	■	■	■																													
Desain sistem			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																	
Pengkodean															■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Pengujian																													■			
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
Sidang Proyek Akhir																													■			