



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi dan internet begitu pesat, tak terkecuali teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi ini memiliki peranan penting bagi kemajuan perusahaan. Setiap perusahaan membutuhkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat dalam melakukan pengolahan data sehingga pekerjaan yang dilakukan dapat dikerjakan dengan maksimal.

Semua organisasi dalam pembangunan dan pengembangan memerlukan informasi agar dapat memaksimalkan pengambilan keputusan yang bersifat operasional, seperti penerimaan order, proses produksi, proses penyimpanan barang baku dan barang jadi, serta proses pengiriman barang. Informasi juga dibutuhkan untuk mengambil keputusan yang bersifat strategis di setiap fungsi manajemen. Dengan adanya sistem informasi yang baik dapat membantu menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan serta mengurangi resiko kesalahan dari metode manual.

PT Kenta Pratama Jaya adalah salah satu perusahaan baru yang merintis bisnis di bidang pembuatan *custom window shutters*. *Windows shutters* merupakan jendela yang solid dan stabil dan biasanya terdiri dari kerangka stiles vertikal dan horisontal rel (atas, tengah dan bawah). *Windows shutters* banyak digunakan di negara-negara maju seperti *Australia*, *America*, dan *Eropa*. Dalam pembuatan produk ini dibutuhkan perhitungan yang rumit dan teknologi yang tinggi. Menurut

Vincent, *Founder* sekaligus CEO dari PT Kenta Pratama Jaya kesalahan perhitungan beberapa milimeter dapat mengakibatkan kerugian perusahaan senilai jutaan rupiah untuk satu produk.

Sampai saat ini, perusahaan masih menggunakan perhitungan secara manual untuk memberikan catatan kepada pekerja lapangan. Pekerja lapangan menggunakan data dari perhitungan ini untuk membuat suatu produk yang sesuai dengan pesanan. Karena perhitungan yang rumit dan membutuhkan ketelitian yang tinggi, perusahaan ini hanya dapat memproduksi *maximal* 20 panel shutters dalam satu hari.

Untuk mempermudah proses perhitungan sehingga perusahaan dapat memproses banyak pesanan dalam waktu singkat, maka perusahaan membutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat mengolah data pesanan menjadi sebuah laporan *manufacturing* yang dapat dimengerti oleh pekerja lapangan. Laporan yang dihasilkan terdiri dari laporan *manufacturing*, *labeling*, *cutting sheet* yang berisi ukuran-ukuran frame, serta *hardware list* yang berisi bahan-bahan yang diperlukan untuk pemasangan *window shutters*.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik analisis dan perancangan sistem informasi *manufacturing*. Diharapkan sistem yang dirancang dapat membantu mengurangi kesalahan dan mempercepat proses pengolahan data order menjadi laporan-laporan yang diperlukan untuk keperluan pemrosesan order.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang sistem informasi yang dapat membantu mengatasi permasalahan proses pembuatan *custom window shutters* pada PT Kenta sehingga *window shutters* dapat diproduksi lebih cepat dan sesuai yang diinginkan *customer*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini, team ini terdiri dari 3 orang, penulis fokus menganalisis dan merancang sistem informasi *manufacturing* PT Kenta Pratama Jaya yang mencakup proses pesanan dari *customer* dan mengolah data tersebut menjadi sebuah dokumen yang dapat dimengerti oleh pekerja lapangan di bagian perakitan yang dibantu oleh bagian *support*. Selanjutnya analisis dan perancangan yang telah dilakukan oleh penulis diimplementasikan oleh *programmer* dalam bentuk *code*. Penulis hanya melakukan analisis dan perancangan sistem, tidak ikut meng-implementasi *coding*.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang masalah yang ada, maka tujuan penelitian perancangan sistem informasi tersebut adalah :

1. Membuat *customer* dari perusahaan dapat dengan mudah melakukan pemesanan melalui *web*.
2. Membuat pekerja lapangan di bagian *manufacture* lebih mudah untuk mengerjakan pesanan yang diinginkan oleh *customer*.
3. Mengurangi tingkat kesalahan perhitungan dari *admin* dalam membuat suatu produk *custom window shutters*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

1. Penulis dapat menggunakan dan menerapkan kemampuan yang telah di peroleh dari proses belajar ke dalam dunia kerja serta menambah pengalaman dan mengukur kemampuan dalam merancang dan menganalisa sistem
2. Perusahaan: memiliki sistem yang dapat mengolah *order* dari *customer* ke sebuah laporan *manufacturing* yang dapat dimengerti oleh bagian pekerja lapangan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini dijelaskan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan landasan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan penjelasan dari objek yang diteliti dan metode yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas rancangan sistem informasi yang dibangun oleh penulis sendiri.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan dari hasil analisis dan keberhasilan yang dicapai oleh sistem yang dibuat oleh penulis serta saran bagi pengembangan sistem ke depan.

UMN