**PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK DATA *WAREHOUSE* DI SPACEMAN CLOTHING INDONESIA**

**Disusun untuk Menyelesaikan Mata Kuliah Skripsi**

**Semester Genap Tahun Akademik 2014/2015**

**OLEH:**

Ricky Azhari Pratama

10111260



**Program Studi Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer**

**Universitas Komputer Indonesia**

**2015**

# BAB I

**PENDAHULUAN**

# 1.1 Latar Belakang Masalah

Spaceman Clothing Indonesia merupakan salah satu perusahaan yang berkembang di Bandung yang bergerak di bidang jasa pengadaan barang hasil olahan konveksi, dimana produk yang dihasilkannya berupa pakaian seperti kemeja, kaos, jaket, dan berbagai seragam instansi ataupun seragam lainnya yang beralamat di jalan Cigadung Raya Timur No. 5 Kecamatan Cimeunyan Bandung. Perusahaan ini bertujuan untuk memberikan pelayanan kepada konsumen dengan memproduksi produk yang dipesan konsumen dengan baik dan terjaga kualitasnya. Konsumen yang telah menggunakan jasa perusahaan ini cukup beragam dan tersebar di wilayah Indonesia baik itu distro clothing, lembaga instansi, maupun sekolah. Perusahan ini telah berdiri selama enam tahun dan memiliki tiga bangunan utama, yaitu bangunan administrasi dan perencanaan, bangunan produksi dan pengendalian kualitas produk, dan bangunan desain produksi.

Sistem yang telah berjalan di dalam perusahaan ini dapat di golongkan sudah menggunakan teknologi dengan menerapkan penggunaan komputer dalam pendataan melalui aplikasi *Microsoft Office Excel* secara terpisah pada masing – masing bagian dalam perusahaan ini dengan penginputan data secara manual. Kendala proses sistem yang berjalanpun di temukan seperti desain data yang kurang efektif untuk di analisis, pembuatan laporan dalam kepentingan untuk menganalisis siklus produksi yang yang membutuhkan suatu data yang multidimensional seperti pembayaran order konsumen pada periode waktu tertentu, penetapan lama produksi terhadap suatu order berdasarkan dari data yang telah berjalan dari periode waktu tertentu dan prioritas - prioritas konsumen berdasarkan order yang telah dilakukan dalam periode waktu tertentu.sulitnya menganalisis laporan juga dikarenakan penumpukan data transaksional seperti menganalisis data pelunasan konsumen yang memesan produk, kerugian dalam proses produksi dalam periode waktu tertentu, atau keuntungan yang dihasilkan dalam proses produksi dalam periode waktu tertentu. Kendala ini berpengaruh pada owner atau pimpinan dalam menerapkan kebijakan seperti apa yang akan diterapkan dalam menagani pembayaran konsumen, bagiamana aturan bisnis yang dilakukan dalam mengontrol biaya produksi, kepopuleran pemilihan suatu jenis produk dan bahan desain sablon dalam pengorderan konsumen, dan penerapan kebijakan yang akan diambil dalam pengendalian pendapatan guna perkembangan perusahaan. Kendala juga terjadi ketika perbandingan data yang di hasilkan dalam keperluan analisis tidak dapat menyampaikan informasi yang semestinya. Seperti pada kendala pelunasan pembayaran produk yang dipesan konsumen, bila suatu konsumen mengalami telat dalam pelunasan maka akan menimbulkan rentang pembayaran terhadap tanggal semestinya yang akan digunakan dalam pembuatan laporan. Dalam data yang di hasilkan pada periode tertentu, rentang pembayaran yang seharusnya menginformasikan akan kurang optimal.

Sebagai solusi dari kendala dan permasalahan yang ada, maka perlu dibangunnya perangkat lunak data *warehouse* untuk memudahkan pimpinan dalam menganalisa data untuk mendapatkan informasi – informasi mengenai aktifitas perusahaan terhadap produk yang di pesan konsumen, pendapatan dan kerugian yang dialami perusahaan, dan prilaku pembayaran konsumen dalam pemesanan barang yang telah di lakukan oleh konsumen. Solusi kendala juga membutuhkan suatu metode agar mendapatkan informasi yang optimal.

Dalam penelitian ini metode yang diterapkan dalam pembangunan data *warehouse* adalah menggunakan logika fuzzy. Penerapan logika fuzzy dalam penelitian ini dapat membantu pimpinan lebih mudah dalam mengartikan suatu informasi dan lebih intuitif dalam suatu penganalisisan [1].

# 1.2 Peruumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun perangkat lunak *data warehouse* dengan menggunakan konsep *fuzzy dimension*.

# 1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud yang ingin dicapai dalam menyelesaikan permasalahan diatas adalah dengan membangun perangkat lunak data *warehouse* yang dapat mengelola data dari berbagai sumber secara valid dan akurat.

Adapun tujuan untuk dicapai dalam penyelesaian masalah yang telah dipaparkan adalah:

1. Mengoptimalkan desain data dalam perusahan agar mempermudahkan Owner dalam menganalisis suatu informasi.

2. memodelkan data secara multidimensional yang dapat di gunakan secara dinamis sesuai dengan informasi yang dibutuhkan.

3. Menerapkan metode logika fuzzy dalam pembangunan perangkat lunak.

# 1.4 Batasan Masalah

1. *Data Base Management System*  yang digunakan adala Microsoft SQL Server.

2. Penganalisisan data *warehouse* menggunakan OLAP (*On-line Analytical Processing* ).

3. Analisis pembangunan perangkat lunak menggunakan *Object Oriented*.

# 1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif menurut **W. Gulo** dalam bukunya *Metodologi Penelitian* adalah “ metode dengan tipe peneltian yang didasarkan dengan pertanyaan dasar *bagaimana*. Peneliti tidak puas dengan hanya mengetahui apa masalahnya tetapi ingin mengetahui bagaimana peristiwa itu terjadi, sehingga temuan – temuan dari penelitian lebih luas dan terperinci. Dikatakan lebih luas karena penelitian tidak hanya berdasarkan permasalahan, tetapi juga variabel – variabel lain yang berhubungan dengan masalah itu” [3].

## 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

**1. Pengamatan (Observasi)**

Menurut **W.Gulo** dalam bukunya *Metodologi penelitian* bahwa pengamatan atau observasi adalah suatu metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang disaksikan selama penelitian [3].

**2. Survei**

Menurut **W.Gulo** dalam bukunya *Metodologi penelitian* bahwa survei merupakan metode pengumpulan data dengan mengumpulkan instrumen – instrumen untuk meminta tanggapan dari responden tentang sampel [3]. Survei penelitian terdiri wawancara dan kuesioner, adapun pengertiannya adalah sebagaik berikut.

a. Wawancara

Menurut **W.Gulo** dalam bukunya *Metodologi penelitian* bahwa wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden dalam bentuk tanya jawab dalam hubungan tatap muka [3].

b. Kuesioner ( Angket )

Menurut **W.Gulo** dalam bukunya *Metodologi penelitian* bahwa kuesioner atau angket merupakan kumpulan pertanyaan yang disusun baik dalam bentuk pertanyaan maupun pernyataan dengan opsi jawaban yang tersedia dimana hubungannya melalui suatu media, yaitu daftar pertanyaan yang dikirimi dari responden [3].

**3. Metode Dokumenter**

Menurut **W.Gulo** dalam bukunya *Metodologi penelitian* bahwa dokumen merupakan catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang lalu [3]. Adapun dokumen – dokumen yang digunakan adalah:

a. Data statistik yang mencatat berbagai perkembangan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu [3].

b. Jurnal dalam bidang keilmuan yang menjadi acuan bagi peneliti dalam memahami obyek penelitian [3].

c. Literatur – literatur yang relevan yang menjadi pendukung dalam suatu penelitian [3].

## 1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak dalam penelitian ini menggunakan *waterfall model* atau *linear sequential model.* Model ini menyediakan pendekatan yang sistematis dan berurutan bagi pengembang perangkat lunak. Tahap – tahap pengembangang perangkat lunak dengan model ini adalah :

1. *Requirements or Analysis*

Proses pengumpulan kebutuhan secara lengkap yang dikemudian digunakan sebagai bahan analisis dan pendefinisian spesifikasi kebutuhan yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak yang akan dibangun [4].

2. *Design*

Proses pengubahan dalam hasil proses satu menjadi suatu model perangkat lunak sebelum coding dimulai.Fase satu harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap [4].

3. *Coding*

Proses penerjemahan desain program kedalam kode- kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan [4]. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

4. *testing*

Proses penyatuan unit – unit program secara keseluruhan yang kemudian diuji (*system testing*) [4].

5. *Meintenance*

Mengoperasikan perangkat lunak dilinkungan dan melakukan pemeliharaan, seprti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya [4].

Gambar 1 *Waterfall model* [4]

Requirements /analysis

Design

Coding

Testing

Maintenance

# 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun agar mendapatkan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan masalah, menentukan maksud dan tujuan, menentukan metodologi peneltian, serta sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya. Membahas tentang konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi rancang bangun sistem.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada Bab ini berisi tentang analisis sistem, pengguna, analisis pemecah masalah, analisis kebutuhan fungsional dan *non* fungsional, serta perancangan sistem.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada Bab ini berisi pembahasan implementasi serta penjelasan tentang teknik dan strategi pengujian sistem yang digunakan.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.

# BAB II

**TINJAUAN PUSTAKA**

## 2.1 Profil Perusahaan

Spaceman Clothing Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa penyediaan barang hasil olahan konveksi seperti kaos, kemeja, polo, jaket, dan lain – lain. Perusahaan ini didirikan sejak tahun 2010 yang hingga saat ini terus berkembang dan tetap aktif melayani setiap pemesenan konsumen di seluruh wilayah Indonesia yang menggunakan jasa dari perushaan ini. Perusahaan ini beralamat di jalan Cigadung Raya Timur No. 5 Kecamatan Cimeunyan Bandung.

**2.1.1 Visi dan Misi Perusahaan**

**2.1.2 Struktur Organisasi**

Struktur Organasi merupakan pola hubungan antar bagian – bagian dari instansi atau menggambarkan dengan jelas pemisahan kegiatan pekerja antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu instnasi. Gambar 2.1 menjelaskan struktur organisasi yang ada di Spaceman Clothing Indonesia.

Gambar 2 Struktur Organisasi di Spaceman Clothing Indonesia

Owner

Pengawas Produksi

Administrasi dan Perencanaan

Kepala Penjahit

Kepala Kualitas dan desain

Staff Lapangan

Staff Penjahit

Staff Sablon

Staff Cutting

**2.1.3 Deskripsi Kerja**

a. Owner

Owner Memiliki fungsi sebagai pemimpin dan pengelola perusahaan dan bertugas untuk mewujudkan dan menjalankan visi dan misi, mengelola perkembangan perusahaan, keuangan, dan hal – hal yang berkaitan untuk perusahaan.

b. Pengawas Produksi

Pengawas Produksi memiliki fungsi sebagai mengawasi alur produksi terhadap suatu order dan memiliki tanggung jawab mengontrol proses order konsumen yang sedang di kerjakan dan mengontrol perpindahan bahan dari satu proses ke proses yang lain, dan mengontrol alat dan bahan yang di butuhkan dalam suatu proses produksi terhadap suatu order.

c. Administrasi dan Perencanaan

Administrasi dan Perencanaan memiliki fungsi sebagai pengelola hal – hal bersifat dokumentasi dan estimasi terhadap suatu order dari konsumen dan memiliki tanggung jawab untuk membuat suat uestimasi order, keperluan pembelanjaan bahan, pengecekan pembayaran, dan pembuatan laporan setiap order produksi.

d. Kepala Penjahit

e. Kepala Kualitas dan Desain

f. Staff Penjahit

g. Staff sablon

h. Staff Cutting

i. Staff Lapangan

**2.2 Landasan Teori**

**2.2.1 Basis Data**

**2.2.2 Data *Warehouse***