

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang cukup pesat dari waktu ke waktu membuat pekerjaan yang dilakukan manusia pada umumnya dapat diselesaikan dengan cepat. Salah satu alat bantu yang paling sering digunakan manusia dalam beraktivitas adalah teknologi. Sebuah pekerjaan diperlukan perangkat teknologi baik itu komputer maupun android guna dapat memudahkan semua pekerjaan manusia lebih cepat dan untuk memperoleh ketepatan suatu data. Salah satu contoh kemajuan teknologi yaitu adanya sistem untuk memudahkan perhitungan maupun pengontrolan barang – barang yang ada pada gudang suatu perusahaan ataupun CV.

Ayam Jimbronk adalah sebuah restoran yang berdiri sejak tahun 2015. Restoran ini mengedepankan prinsip penyajian makanan yang berbasis “Halalan Thayyiban”. Berdasarkan hasil penelitian dan riset dengan pihak restoran didapatkan data bahwa pengelolaan barang sembako yang ada di gudang masih dilakukan secara manual, yakni jika ada barang masuk atau keluar pencatatannya masih menggunakan kertas lalu disalin ke *Microsoft Excel*. Untuk pengontrolan stok pun kadang tidak terhitung dengan benar. Seringkali barang yang dipesan oleh chef tidak sampai ke restoran karena tidak tersedianya barang tersebut di gudang. Setiap hari data tersebut harus dilaporkan ke bagian keuangan guna menyesuaikan barang yang masuk ke gudang dan barang yang terpakai oleh restoran. Sistem manual ini seringkali mengakibatkan selisih perhitungan pada barang yang masuk dan terpakai oleh restoran tidak balance karena jumlah stok barang yang ada di gudang tidak terhitung dengan benar. Proses input juga dilakukan sebanyak dua kali sehingga akan memakan waktu yang lama dan tergolong rumit. Sistem manual ini juga tidak dapat mengetahui chef mana yang mengambil barang di gudang karena tidak ada keterangan dari yang mereka yang mengambil barang di gudang.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan sebuah sistem yang dapat memanajemen gudang agar berjalan dengan baik. Sistem ini sangat diperlukan restoran Ayam Jimbronk. Sistem ini dapat mengurangi resiko kesalahan dalam pencatatan aktivitas gudang. Selain mengurangi resiko kesalahan dalam pencatatan, sistem ini mempunyai peran yang sangat penting. Seperti mengetahui barang apa saja yang stoknya sudah hampir habis, memanajemen semua barang keluar, barang masuk serta barang yang menyusut maupun tidak bisa terpakai lagi dengan praktis tanpa harus. Selain itu, sistem ini meningkatkan kerapian dan juga keamanan pada gudang. Sehingga sangat membantu admin gudang dalam melakukan tugasnya dengan mudah dan berguna menghindari *human error*.

Adapun dalam pembuatan laporan ini penulis mengambil beberapa dari penelitian antara lain. Penelitian Zulfikri Nuryadi Ahmad pada tahun 2020 dengan judul “ Perancangan Aplikasi Inventory Barang PT. KFC ”[1], Penelitian Ulpinov Saputra pada tahun 2017 dengan judul “ Analisa dan Perancangan Sistem Inventori data Barang Pengeboran Minyak ” [2], Penelitian Sitiani Zalukhu dan Inge Handriani pada tahun 2019 dengan judul “ Analisa dan Perancangan Aplikasi Sistem Inventory (Studi Kasus : PT. Cakra Medika Utama ” [3], Penelitian Dwi Wahyu Wibowo dan Emha Taufiq Luthfi pada tahun 2016 dengan judul “ Pembuatan Aplikasi Inventori Pada Toko Bangunan Wahyu Wonosari Yogyakarta Berbasis Android ” [4], Penelitian Dwi Kusuma Wardana pada tahun 2018 dengan judul “ Aplikasi Pencatatan Barang Masuk dan Barang Keluar pada Bengkel Camel Motor ” [5], Penelitian Desi Mersiana dan Nuraini Purwandari pada tahun 2017 dengan judul “ Aplikasi Sistem Inventory Berbasis web Pada PT. Kreasinal inticipa Nuansa ” [6], Penelitian Muzna Boftem pada tahun 2018 dengan judul “ Rancang Bangun Aplikasi Inventory Bahan dan Kontrol Penjualan Pada Multi Unit Restaurant berbasis Mobile Android ” [7], Penelitian Lilis Setiawati pada tahun 2016 dengan judul “ Pembuatan Aplikasi Stok Barang Berbasis Web di Gudang Spare Parts Pada PT Arwana Citramulia Tbk, Tangerang ” [8], Penelitian Dodi Triwibowo, Rinta Kridalukmana dan Kurniawan Teguh Martono pada tahun 2020 dengan judul “ Pembuatan Aplikasi Terintegrasi, Pendataan Barang di

Gudang Berbasis Android ” [9]. Penelitian Risky Alfian pada tahun 2017 dengan judul “ Aplikasi Sistem Inventory Stock Barang Di Cv. Berkah Alam ”[10]. Penelitian Lucas Tommy, Chandra Kirana dan Vivi Lindawati pada tahun 2019 dengan judul “Recommender System Dengan Kombinasi Apriori Dan Content-Based Filtering Pada Aplikasi Pemesanan Produk”[11].

Penelitian ini dilakukan dengan metode *prototype*. Metode ini dipilih karena memiliki tahapan pengerjaan dalam metode yang teratur dan berurutan sehingga dapat memperkecil kesalahan yang terjadi dalam setiap tahap pengerjaannya. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis merancang sebuah aplikasi yang berjudul “**APLIKASI INVENTORY CONTROL GUDANG PADA AYAM JIMBRONK BERBASIS ANDROID**” aplikasi berbasis android ini diharapkan dapat memudahkan dan menangani proses persediaan barang, pendataan barang masuk dan keluar serta mempermudah pekerjaan admin gudang dan keuangan yang bekerja pada Restoran Ayam Jimbronk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem dapat mendata barang masuk dan barang keluar pada gudang Restoran Ayam Jimbronk?
2. Bagaimana membangun sebuah sistem inventory barang yang dapat menampilkan informasi barang masuk ke gudang, barang terpakai oleh restoran dan stok yang tersedia di gudang yang tepat dan akurat berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penulis membatasi masalah diantaranya :

1. Aplikasi ini hanya diperuntukkan kepada Manajemen Restoran Ayam Jimbronk.
2. Aplikasi ini hanya digunakan dan diakses oleh Chef Restoran.

3. Aplikasi ini dibangun dan dirancang meliputi pendataan barang masuk, barang keluar, penyusutan atau barang tak terpakai dan stok yang tersedia di gudang.
4. Aplikasi ini menghasilkan laporan data *inventory* baik harian.
5. Aplikasi ini dibangun menggunakan *Android Studio* dan bahasa pemrograman *Java*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dari latar belakang serta rumusan masalah penulis mengambil tujuan dan manfaat dari laporan ini adalah sebagai berikut :

1.4.1. Tujuan :

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mempermudah pekerjaan admin gudang dalam melakukan pekerjaannya.
2. Membuat sebuah sistem yang dapat mengontrol aktivitas gudang.
3. Membangun sistem *Inventory* berbasis android pada Restoran Ayam Jimbronk menggunakan metode *prototype* dan *Java* sebagai bahasa pemrogramannya.

1.4.2. Manfaat :

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Membantu Pihak Restoran Ayam Jimbronk dalam proses pengelolaan data stok, barang masuk dan keluar sehingga mempermudah pekerjaan Admin Gudang.
2. Untuk menghindari habisnya stok, hilangnya barang dan jumlah selisis barang sehingga dapat memberikan data yang realtime.
3. Menyediakan informasi yang cepat, tepat dan akurat mengenai data daporan yang dibutuhkan dan mempermudah admin gudang melakukan pengontrolan persediaan barang.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Untuk mengetahui sistematika penulisan skripsi ini maka dibagi menjadi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan serta sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan laporan penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan teori – teori dasar atau umum yang mendukung judul , definisi konsep sistem informasi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang langkah – langkah yang digunakan dalam proses penelitian baik itu metode dan model pengembangan perangkat lunak yang sesuai dengan metodologi penelitian yang sedang dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menerangkan hasil implementasi yang didapat dari setiap langkah penelitian serta penjabaran tentang sistem yang dibangun.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menguraikan beberapa kesimpulan dari pembahasan masalah pada setiap bab sebelumnya serta memberikan saran untuk pengembangan selanjutnya.