

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gudang merupakan salah satu bagian penting dari sebuah pabrik atau perusahaan yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan, baik barang hasil produksi ataupun bahan baku yang akan diproduksi perusahaan tersebut[1]. Jika dilihat dari segi fungsi dapat diketahui bahwa tingkat mobilitas barang dalam gudang sangat tinggi setiap harinya, hampir terdapat ratusan bahkan ribuan barang produksi maupun bahan baku masuk atau keluar gudang.

Hal inilah yang membuat kebutuhan akan sistem informasi database gudang menjadi sebuah hal yang wajib ada, sehingga nantinya keberadaan barang dalam gudang dapat terkelola dengan baik. Sistem ini mencatat setiap proses dalam alur sebuah barang, mulai dari pemasukan barang, pengecekan barang, request barang, approval barang, keadaan barang, sampai pengeluaran barang dari gudang. Berdasarkan pengamatan penulis, saat ini masih banyak perusahaan maupun pabrik-pabrik yang tidak menggunakan sistem informasi berbasis komputer untuk kepentingan inventory mereka, terutama perusahaan tingkat menengah ke bawah, sebagian besar mereka masih menggunakan cara manual yaitu dengan pembukuan dengan alat tulis biasa[2].

Untuk sebagian perusahaan memang hal seperti ini sesuai dengan kebutuhan gudang mereka, namun bagi sebagian lagi hal tersebut kurang efisien, sebagai contoh sistem informasi yang hanya tersedia di dalam komputer kantor, seorang kepala gudang harus bolak-balik dari gudang ke kantornya untuk memastikan kondisi barang secara real di gudang dengan data yang telah ada dalam sistem informasi perusahaannya, atau seorang pegawai yang harus mencatat data ketika barang masuk maupun keluar gudang secara manual di kertas, kemudian harus pergi ke kantor untuk menyerahkan hasil catatannya untuk disalin dan diperbaharui ke dalam sistem informasi yang ada.

Fenomena teknologi baru Android telah menjadi trending topic di kalangan pecinta gadget saat ini, sistem operasi telepon selular yang dikembangkan oleh google ini telah banyak digunakan masyarakat luas di berbagai negara.

Dengan kemudahan operasi dan sistem yang berbasis open source Android menjadi sangat mudah dan bebas untuk dikembangkan oleh para developer pecinta Android, sehingga tidak bisa dipungkiri perkembangan teknologi ini meningkat dengan tajam dengan munculnya berbagai aplikasi sebagai pendukungnya. Android merupakan platform mobile yang mampu secara langsung berkomunikasi dengan berbagai database server, sehingga pada perkembangannya banyak bermunculan aplikasi–aplikasi berbasis data yang dikembangkan pada platform ini, misalnya saja facebook, twitter, instagram dan media sosial lainnya yang memungkinkan para penggunanya berbagi foto, musik dan data-data lainnya dengan lebih praktis karena tanpa harus membuka browser terlebih dahulu.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa referensi dari beberapa penelitian terdahulu diantaranya penelitian yang dilakukan oleh S. Zalukhu, pada tahun 2019 dengan judul “Analisa dan Perancangan Aplikasi Sistem Inventory (Studi Kasus : PT. CAKRA MEDIKA UTAMA)”[3]. Penelitian yang dilakukan oleh T. H. Salim, A. Handojo, and D. H. Setiabudi, pada tahun 2020 dengan judul “Aplikasi Inventory Control Pada Multistore CV.Plastik,”[4]. Penelitian yang dilakukan oleh M. A. Swasono and A. T. Prastowo, pada tahun 2021 dengan judul “Pengendalian Persediaan Barang,”[5]. Penelitian yang dilakukan oleh Maryanah Safitri, Faridi, Delvi Nirmala pada tahun 2019 dengan judul “Aplikasi Inventory Manajemen Aset Berbasis Web,”[6]. Penelitian yang dilakukan A.W.Sari, pada tahun 2019 dengan judul “Guna Meningkatkan Kualitas Stok Barang Pada Pt . Angkasa Pura Ii Tangerang,”[7].

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yaitu Bagaimana membuat aplikasi control persediaan barang gudang

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibangun untuk kemudahan Karyawan acing dalam melakukan penginputan barang.
2. Aplikasi ini berfungsi untuk membantu menginput data barang secara gampang melalui *smartphone*.
3. Aplikasi dibangun menggunakan hanya berbasis Android dengan menggunakan bahasa Pemrograman Java,
4. Aplikasi ini menggunakan data base Mysql
5. Aplikasi ini bisa dijalankan di Smartphone Android dengan minimal OS Android 5.0 (*lollipop*).

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi Kontrol Persediaan Barang Gudang
2. Untuk membangun sebuah aplikasi penginputan barang berbasis *Android* yang mampu membantu karyawan dalam melakukan penginputan barang secara cepat.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat dibuatnya aplikasi ini adalah agar sekiranya setelah aplikasi ini telah selesai, aplikasi ini mampu membantu mengontrol barang barang yang masuk dan keluar.
2. Menyediakan informasi infomasi yang cepat, tepat dan akurat menegani data maupun laporan.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini disusun dalam beberapa bab dan setiap bab terdiri dari sub-sub bab yang terdiri dari sub-sub bab yang tersusun dengan garis besar sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan sedikit gambaran umum penelitian yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini landasan teori merupakan tinjauan pustaka yang menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi yang langsung berkaitan dengan ilmu masalah yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang model penelitian , teknik pengumpulan data (data primer dan data sekunder), alat bantu pengembangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas analisa sistem mengenai rancang bangun aplikasi, penjelasan dan pembahasannya secara detail.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran.