

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi seperti sekarang ini, baik diperusahaan pemerintah maupun swasta dituntut untuk dapat mengikuti serta mengetahui derasnya arus informasi dalam segala bidang khususnya dalam bidang komputer. Dengan pemakaian komputer tersebut akan semakin mempermudah dalam melakukan pengolahan data dan sangat berpengaruh dalam efisiensi dan efektivitas kerja. Komputer adalah salah satu kemajuan teknologi yang dalam perkembangannya sangat membantu dalam instansi pemerintah untuk meningkatkan kinerja khususnya pada bagian pengelolaan stok gudang.

Manajemen stok merupakan salah satu aktivitas kerja yang penting bagi perusahaan dagang, karena berhubungan dengan persediaan barang. Persediaan barang merupakan unsur utama dalam perdagangan. Informasi yang tersedia pada persediaan barang sangatlah penting. Jika terdapat kesalahan dalam input data mengenai barang yang masuk dan barang yang keluar akan mengakibatkan masalah yang fatal, baik itu penumpukan di gudang maupun tidak tersedianya barang. Perusahaan membutuhkan dukungan teknologi berupa sistem informasi yang dapat mempermudah dan mempercepat dalam memberikan informasi mengenai manajemen stok barang [1].

Toko besi Seni Warna merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan. Adapun produk yang dijual berasal dari dalam maupun luar negeri.

Sistem manajemen stok yang berjalan saat ini, dimulai dari pendaftaran produk-produk ke dalam inventori, kemudian bagian gudang mengecek dan mencatat barang yang datang serta barang yang keluar. Pada sistem yang sedang berjalan khususnya bagian pengelolaan stok gudang saat ini Toko besi Seni Warna belum memiliki sistem yang terkomputerisasi. Pengelolaan Stok gudang masih belum optimal dikarenakan belum adanya sistem yang mencatat jumlah Stok gudang yang ada dan penambahan stok gudang. Pengelolaan Stok gudang saat ini masih menggunakan pencatatan. Masalah yang terjadi adalah kesulitan dalam meng-*update* atau memperbarui data karena banyaknya penumpukan data dalam satu file sehingga sulit untuk menentukan data baru dan data lama. Selain itu, untuk penomoran Stok gudang pun tidak teratur. Hal ini menyebabkan penelusuran, pengontrolan keberadaan dan kondisi Stok gudang sangat sulit dilakukan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian agar masalah tersebut dapat diatasi dengan baik, dengan judul **"Perancangan Sistem Manajemen Stok Gudang Pada Toko besi Seni Warna Berbasis Web"**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah sebagai suatu kalimat pernyataan yang disusun berdasarkan masalah dan akan ditemukan solusinya dalam suatu proses penelitian yaitu : Bagaimana Merancang Sistem Manajemen Stok Gudang Pada Toko besi Seni Warna Berbasis Web?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari tema dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik berdasarkan tema dan judul tersebut. Adapun batasan masalahnya mencakup:

1. Membahas tentang ruang lingkup permasalahan kegiatan Manajemen Stok Gudang khususnya mengatur stok gudang yang ada didalam gudang.
2. Bentuk pengolahan data secara umum di tujukan untuk mengolah data perkiraan persediaan stok gudang, pengecekan stok gudang sebelum dimasukkan ke dalam rak stok gudang, Pengecekan ini juga bisa membantu untuk mengetahui produk mana yang mengalami kecacatan sebelum memutuskan untuk menyimpannya.
3. Model yang digunakan untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan yaitu *Flowchart Document*
4. Metode pengembangan sistem dengan *tools* UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Usecase digram*, *Activity diagram* dan *Class diagram*
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan DBMS MySQL.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan pada Toko besi Seni Warna Kota Jambi.
2. Merancang Sistem Manajemen Stok Gudang berbasis web yang mampu memberi solusi atas permasalahan yang dihadapi Toko besi Seni Warna Kota Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Toko besi Seni Warna Kota Jambi yaitu dapat meningkatkan mutu instansi dan mengelola data Stok Gudang yang ada.
2. Bagi Admin yaitu dapat memberikan kemudahan memberikan kemudahan dalam mencari data, mengelola data dan membuat laporan.
3. Bagi Penulis yaitu dapat menambah wawasan mengenai Sistem Manajemen Stok Gudang dan memberikan contoh konsep-konsep keilmuan dalam merancang sistem informasi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini disajikan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai studi literatur yang bersumber dari buku-buku, jurnal maupun internet yang memuat konsep-konsep teoritis dan digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian serta membantu penulis supaya memiliki landasan teori yang baik mengenai penelitian yang dilakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai tahapan proses dilakukan selama mengerjakan penelitian (mengembangkan perangkat lunak), Metode yang digunakan serta *Tools* (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *software* maupun *hardware*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis melakukan analisis terhadap gambaran umum objek penelitian, sistem yang sedang berjalan,

kebutuhan perangkat lunak/system, output, input, kebutuhan data serta melakukan perancangan terhadap output, input, struktur data yang digunakan, struktur program dan rancangan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang dan uji coba terhadap sistem informasi yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan tentang penutup yang berisi kesimpulan setelah program aplikasi selesai dibuat dan saran yang terkait dengan hasil penelitian ini.