

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini diarahkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas sangat diperlukan bagi pembangunan di Indonesia. Mengingat perkembangan IPTEK yang semakin meningkat tajam. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di era globalisasi saat ini telah merambat kedalam semua lapisan masyarakat. Mulai dari kalangan atas, menengah, bahkan kalangan bawah sekalipun. Hal itu ditujukan untuk menaikkan harkat dan martabat manusia. Dengan kreativitasnya manusia mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dengan tujuan untuk mengolah Sumber Daya Alam yang telah ada. Sumber Daya Alam yang melimpah ruah tidak akan berfungsi tanpa adanya Sumber Daya Manusia yang berkualitas.

Disatu sisi telah terjadi perkembangan yang sangat baik sekali terutama pada aspek telekomunikasi dan informasi. Meskipun pelaksanaan pembangunan Ilmu pengetahuan dan teknologi masih belum merata. Masih banyak masyarakat kurang mampu yang belum dapat menikmati perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut dikarenakan kurangnya sosialisasi dari pemerintah, serta mahalnya biaya pendidikan yang

mereka tanggung untuk mendapatkan pengetahuan tentang teknologi. Untuk itu pemerintah harus menyikapi dan menanggapi masalah tersebut agar tujuan Ilmu pengetahuan dan Teknologi untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia dapat terealisasikan. Perkembangan teknologi terjadi karena manusia menggunakan akalnya untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Semua pekerjaan yang dulu menuntut kemampuan fisik yang cukup besar kini relatif bisa digantikan dengan mesin, seperti computer, kendaraan, handphone dan lain sebagainya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengagumkan itu telah membawa manfaat yang luar biasa bagi kemajuan manusia. Namun Ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menimbulkan dampak negatife yang cukup besar jika disalah gunakan. Tidak sedikit orang menyalah gunakan teknologi untuk melakukan tindakan kejahatan. Untuk itu peran manusia sangatlah penting dalam memanfaatkan iptek sebaik mungkin.

Dulu kegiatan yang dilakukan dalam dunia bisnis lebih cenderung dikerjakan secara manual. Dalam perdagangan misalnya transaksi jual beli, pengecekan barang didalam gudang ataupun kegiatan lainnya masih dikerjakan secara manual, hal ini cenderung membuat banyaknya waktu yang terbuang. Salah satu swalayan yang masih menggunakan sistem lama dalam menjalankan usahanya adalah Indojiro Swalayan. Pada pendataan barang digudang mereka masih menggunakan pencatatan secara manual, artinya dari segi pencatatan masih menggunakan selembur kertas berupa kartu persediaan. Sehingga karyawan harus bekerja lebih keras untuk meminimalkan terjadinya kesalahan pada saat melakukan pencatatan dan pendataan. Hal tersebut

sangatlah tidak efisien mengingat perkembangan teknologi yang semakin meningkat tajam. Indojiro Swalayan memerlukan adanya aplikasi Inventory gudang untuk membantu swalayan dalam melakukan berbagai kegiatan transaksi. Aplikasi ini dapat digunakan karyawan bagian gudang untuk menginventarisasi produk yang ada di gudang, meliputi pengecekan, pencatatan, pengolahan, penyimpanan, dan pelaporan data barang yang ada di gudang Selain waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien, pekerjaan yang dilakukan pegawai / karyawan akan lebih ringan.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis berinisiatif melakukan sebuah penelitian pada indojiro swalayan dalam penyusunan skripsi dengan mengambil judul penelitian **“Analisis dan Perancangan Aplikasi Inventori Gudang pada Indojiro Swalayan”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah yang dapat dibuat antara lain:

1. Bagaimana hasil membuat aplikasi inventori gudang yang dapat melakukan input data, edit data, hapus data dan update data ?
2. Bagaimana hasil pekerjaan karyawan sebelum menggunakan aplikasi inventory?
 - a) Adakah perbedaan hasil pekerjaan antara model lama dengan model baru?
 - b) Mana yang lebih baik antara model lama dan model baru?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan dapat terfokus dan terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian hanya mencakup aplikasi inventori gudang
- b. Penelitian tidak mengarah pada sistem penjualan
- c. Penelitian hanya dikhususkan pada pengolahan, pencatatan, dan penyimpanan data inventory gudang yang meliputi transaksi: Laporan permintaan barang, laporan penerimaan barang, laporan pengeluaran barang dan laporan data supplier.
- d. Aplikasi hanya digunakan oleh karyawan bagian gudang.
- e. Software yang digunakan:
 1. Visual Basic
 2. Microsoft Acces
 3. Photoshop CS3
- f. Aplikasi ini dijalankan di indojiro swalayan yang berada di Jl. Sorogenen
- g. Aplikasi hanya menampilkan barang yang masuk kedalam toko dan barang yang keluar

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan ilmu dan pengetahuan yang telah ditempuh selama pendidikan

- b. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Strata di STM IK AMIKOM YOGYAKARTA
- c. Menggambarkan dan mengevaluasi system informasi inventory gudang yang sedang berjalan di Indojiro Swalayan
- d. Membuat aplikasi inventory pada gudang
- e. Membuat perbandingan hasil pekerjaan antara system lama dengan system baru.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulisan Skripsi dan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Penulis

Penulis dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah didapat selama menempuh pendidikan kedalam dunia kerja atau lingkungan sesungguhnya, serta untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan penulis dalam mengembangkan atau membuat suatu aplikasi pada system informasi. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat menambah kemampuan dalam menganalisa suatu keadaan.

- b. Instansi

Meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pengolahan data transaksi persediaan barang yang ada di gudang indojiro swalayan sehingga informasi yang dihasilkan lebih mudah dan efisien, serta mengurangi terjadinya kesalahan yang sering terjadi saat mengolah data dengan cara manual.

c. Pembaca

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pembuatan suatu aplikasi dalam system informasi. Serta sebagai salah satu referensi dalam pembuatan suatu aplikasi dan system informasi selanjutnya.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data penunjang sebagai sumber penyusunan skripsi ini, maka penyusunan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a) Metode Survey

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara langsung kepada nara sumber.

b) Metode Pengamatan (Observasi)

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung pada tempat penelitian serta objek yang dibahas untuk mendapatkan informasi.

c) Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dari buku, artikel, dan bacaan lain yang berhubungan dengan system yang akan dibangun.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan pada skripsi ini terbagi dalam lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah yang terjadi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi dan model dalam sistem, informasi yang berkaitan langsung dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan deskripsi perusahaan yang meliputi sejarah singkat, visi dan misi, analisis masalah, perancangan aplikasi secara umum dan perancangan tampilan dalam swalayan tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini membahas tentang implementasi sistem, pembahasan program dan hasil akhir perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan dan beberapa saran dari penulis untuk pihak perusahaan maupun pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama di masa yang akan datang.