

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknologi di era sekarang menjadi hal wajib dalam segala bidang baik itu Pendidikan, budaya, ekonomi, maupun industri . Dalam bidang industri pemanfaatan teknologi sangat berpengaruh untuk melakukan aktivitas pekerjaan, penggunaan dan pemanfaatan sumber daya yang ada seperti komputer, smartphone, dan internet. Perkembangan teknologi sangatlah pesat menyebabkan suatu pekerjaan bukan lagi secara manual, namun sudah beralih menggunakan teknologi karena sangat mempermudah seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan agar kinerjanya lebih efektif dan efisien. [1]

Sistem inventory Gudang dibuat untuk memeberikan kemudahan kepada admin dalam menghitung jumlah stok barang yang terdapat dalam Gudang. Dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi pengolahan data barang di gudang yang sebelumnya manual akan menjadi lebih efisien. Suatu sistem yang masih menggunakan pencatatan stok secara manual dapat menyebabkan beberapa permasalahan, termasuk dalam pengolahan data dan pendataan yang menyebabkan lambatnya pencatatan. [2]

Berdasarkan permasalahan di atas PT Gajah Sakti Sawit sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang Palm Oil masih menggunakan pencatatan inventory secara manual, oleh karena itu penulis mempunyai gagasan untuk merancang sebuah aplikasi yang bisa mengatasi semua masalah tersebut di atas dan dipaparkan pada penulisan tugas akhir ini dengan judul "*Rancang Bangun Sistem Inventory Barang Pada PT Gajah Sakti Sawit Mukomuko Bengkulu Berbasis Web*".

### 1.2. Profil

#### 1.2.1. Profil Perusahaan

PT. Gajah Sakti Sawit salah satu perusahaan Perseroan Terbatas yang merupakan Perusahaan Swasta Nasional cabang dari perusahaan PT. Sinar Jaya Agro Investama yang berkantor pusat di Jl. Dr.Susilo No. 38 Pahoman-Teluk

Betung, Bandar Lampung 35213. Bidang usaha PT. Gajah Sakti Sawit yaitu berupa Pabrik Pengolahan Minyak Kelapa Sawit yang beralamat di Desa Tunggang, Kecamatan Pondok Suguh Kabupaten Mukomuko, Provinsi Bengkulu. PT. Gajah Sakti Sawit telah melakukan tahap pra-konstruksi pada tahun 2017 dan pada saat ini perusahaan dalam tahap operasi.

Bidang usaha atau kegiatan PT. Gajah Sakti Sawit memiliki SK UKL-UPT yang telah disetujui pada tanggal 13 Juni 2017, tepatnya yaitu dengan pengesahan nomor 660/997/D.B/VI/2017. SK UPL-UPK yang tertera yaitu berupa izin kelayakan lingkungan, izin pembuangan air limbah dan izin TPS limbah B3.

Layaknya sebagai perseroan terbatas lainnya, PT. Gajah Sakti Sawit juga memiliki struktur organisasi. Melalui organisasi perusahaan dapat manajemen manusia dalam bekerja, dan menunjukkan eksistensinya agar bisa mencapai kepuasan terhadap apa yang telah menjadi tujuannya. Susunan organisasi PT. Gajah Sakti Sawit secara umum terdapat pada gambar 1.1



**Gambar 0.1. Organisasi Perusahaan**

### 1.2.2. Lokasi Kegiatan

Perusahaan Perseroan (Persero) PT. Gajah Sakti Sawit beralamatkan di Desa Tunggang, Kecamatan Pondok Suguh, Kabupaten Mukomuko, Provinsi Bengkulu. Luas lahan yang dimiliki yaitu 20.996 ha dan luas pabrik serta fasilitas pendukungnya adalah 10 ha.

### **1.2.3. Skema Kegiatan**

Kegiatan magang di PT. Gajah Sakti Sawit dibimbing oleh pembimbing lapangan (Mentor) dan dosen pembimbing lapangan. Kegiatan ini dilakukan secara offline setiap hari Senin sampai dengan Sabtu. Untuk jadwal sendiri yaitu masuk pada pukul 07.00 – 16.00 WIB. Peran mentor dalam kegiatan magang ini adalah sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk serta informasi dalam proses merancang dan mengimplementasi kan aplikasi berbasis web. Sedangkan peran Dosen pembimbing lapangan adalah memastikan mahasiswa atau peserta magang telah melakukan kegiatan magang sesuai dengan prosedur atau peraturan yang telah ditetapkan perusahaan.

### **1.2.4. Durasi Kegiatan**

Kegiatan magang yang penulis lakukan di PT Gajah Sakti Sawit berdurasi 5 bulan terhitung dari tanggal 1 Maret sampai dengan 1 Agustus 2023.

## **1.3. Landasan Teori**

### **1.3.1. Pengertian Website**

Web adalah sistem untuk menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dll. Disimpan di server web internet sebagai hypertext [3]. Dalam arti lain, web adalah kumpulan hyperlink yang berpindah dari satu tempat ke tempat lain menggunakan HTML (*Hypertext Markup Language*) [4]. Dapat disimpulkan bahwa web adalah suatu sistem yang menyediakan informasi berupa dokumen multimedia yang terhubung dengan internet dan dapat diakses melalui *browser* dengan hypertext link.

### **1.3.2. Pengertian Sistem**

Sistem yaitu kumpulan dari beberapa elemen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya sehingga dapat dikatakan sebagai sistem, hal ini sama dengan pernyataan dari manurung bahwa, sesuatu dikatakan sistem terdiri dari kesatuan yang utuh dari beberapa bagian.

### 1.3.3. Pengertian Inventory

*Inventory* adalah bahan atau barang yang penyimpanannya digunakan untuk tujuan-tujuan tertentu. Pasti setiap perusahaan melakukan kegiatan usaha ini untuk memiliki persediaan baik barang ataupun bahan.[5]

### 1.3.4. CSS

CSS adalah singkatan dari *Cascading Style Sheets* memiliki sifat style sheets language yang memiliki arti Bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengatur tampilan halaman website dengan menggunakan *id* dan *class*. CSS dapat mengatur jenis, ukuran, warna font, mengatur ukuriran, warna sebagai elemen dan membuat halaman website menjadi responsive [6]

### 1.3.5. HTML

HTML ( *hyper Text Markup Language* ) merupakan Bahasa dasar pembuatan web yang berisi kumpulan teks berupa link yang mana dapat berpindah dari halaman satu ke halaman lain dengan mengklik link berupa teks/element lain, dalam implementasinya HTML menggunakan tanda ( *mark* ) untuk menandai bagian – bagian dari teks yang ingin di atur. [7]

### 1.3.6. PHP

*Hypertext Preprocessor* atau lebih dikenal dengan nama PHP adalah Bahasa pemrograman yang berguna sebagai penerjemah baris kode dalam sebuah program menjadi kode mesin yang dimengerti oleh computer, PHP memiliki sifat *Server-side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML. *Server-side* sendiri memiliki arti Bahasa pemrograman ini memerlukan penerjemah ( *web server* ) untuk menjalankan programnya [8]

### 1.3.7 Metode Prototype

Metode prototype merupakan sebuah metode yang mengembangkan aplikasi dengan cara menggunakan pendekatan untuk membuat rancangan dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh calon user/pengguna.