

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman, persaingan usahapun mengalami persaingan yang sangat ketat. Sehingga para pelaku usaha harus benar-benar matang dalam merencanakan strategi usaha dan manajemen internal perusahaan, tanpa terkecuali perusahaan besar maupun kecil. Banyak strategi dan manajemen usaha yang ditempuh oleh setiap perusahaan guna mengembangkan bisnisnya. Dalam perkembangannya umumnya para pelaku usaha lebih dulu mengembangkan manajemen internal sebelum memikirkan strategi usaha masa mendatang. Contoh kasus perusahaan retail di Indonesia telah memodernisasi sistem kerja gudangnya dengan serba teknologi guna meningkatkan efektifitas dan menghasilkan laporan yang real time dan akurat. Dengan berkembangnya teknologi dan sumber daya di Indonesia membuat para pelaku usaha kecil menengahpun harus bisa mengikuti perkembangan teknologi yang ada guna bisa berkembang dan bersaing di era ketatnya persaingan usaha, salah satunya dengan mengkomputerisasi proses kerja yang masih manual contohnya pencatatan laporan keuangan, pencatatan keluar masuk barang di gudang dll.

Salah satu keuntungan dengan menerapkan sistem yang terkomputerisasi adalah menghindari kesalahan dasar yang sering dilakukan oleh sumber daya manusia contohnya salah menghitung pada saat membuat laporan barang keluar pada gudang dll. Dengan hadirnya komputerisasi pada pekerjaan gudang tersebut akan dapat meminimalisir kesalahan-kesalahan dasar yang sering terjadi, walaupun tidak sepenuhnya sempurna dan masih banyak kekurangan tetapi tetap

lebih baik sistem yang terkomputerisasi dari pada masih menggunakan metode manual.

Hal yang sama terjadi pada gudang perusahaan Napura Collection Tasikmalaya, yang mana mereka masih menggunakan metode pencatatan keluar masuk barang secara manual. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis terhadap gudang Napura Collection Tasikmalaya sering sekali terjadi kesalahan pencatatan keluar masuk barang yang menyebabkan adanya selisih perhitungan ketika dilakukan inventory taking diakhir bulan. Hal ini tentu menyebabkan laporan keuangan perusahaan tidak akurat.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tugas akhir terhadap pembahasan tersebut dengan judul “**APLIKASI KELUAR MASUK BARANG BERBASIS WEB PADA GUDANG NAPURA COLLECTION TASIKMALAYA**”.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud penulis melakukan penelitian Tugas Akhir yaitu :

1. Sebagai pengalaman dan pengetahuan bagi penulis dalam rangka menerapkan dan memperluas wawasan didalam kegiatan penelitian, guna membentuk pribadi memiliki pengetahuan yang konkrit.
2. Untuk mengetahui prosedur yang diterapkan dalam sistem manajemen gudang pada perusahaan Napura Collection Tasikmalaya.
3. Untuk mengetahui sistem pengendalian internal perusahaan dalam sistem manajemen gudang.

Adapun tujuan penulis melaksanakan penelitian Tugas Akhir yaitu :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma Tiga (D.III) program studi Sistem Informasi Akuntansi pada Universitas Bina Sarana Informatika.

1.3. Metode Penelitian

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi yang akan digunakan sebagai acuan dalam meneliti sistem manajemen gudang Napura Collection Tasikmalaya, penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

1. Pengamatan Langsung

Proses pengamatan objek penelitian secara langsung di lapangan pada saat melakukan penelitian. Penulis melakukan pengamatan langsung ke PO. Napura Collection Tasikmalaya.

2. Wawancara

Suatu bentuk metode penelitian dengan mengajukan beberapa pertanyaan terhadap orang yang mempunyai peran penting pada objek penelitian penulis. Penulis melakukan wawancara secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan sistem manajemen gudang di PO. Napura Collection Tasikmalaya.

3. Studi Pustaka

Mencari data dan fakta dengan mengkaji sumber-sumber pustaka yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini penulis memperoleh buku-buku, dan artikel-artikel di internet.

1.3.2. Metode Pengembangan *Software*

1. Analisis kebutuhan *software*

Menganalisis semua kebutuhan termasuk dokumen dan interface yang diperlukan guna menentukan solusi *software* yang akan digunakan sebagai proses komputerisasi sistem.

2. Desain

Mendefinisikan kebutuhan sistem yang terkait dengan pengembangan aplikasi terkait rancangan database, *software architecture* dan *user interface* yang akan dibuat.

3. Code Generation

Menentukan bahasa pemrograman yang akan digunakan dan menentukan apakah program yang dibuat termasuk pemrograman terstruktur atau berbasis *object*.

4. Testing

Mendeskripsikan proses pengujian yang akan dilakukan dengan menggunakan *blackbox testing*.

5. Support

Mendefinisikan upaya-upaya pengembangan terhadap sistem yang sedang dibuat dalam menghadapi mengantisipasi perkembangan maupun perubahan sistem bersangkutan terkait dengan *hardware* dan *software* yang akan digunakan.

1.4. Ruang Lingkup

Agar penelitian ini dapat menghasilkan informasi yang terarah dan sesuai dengan harapan, maka ruang lingkup yang akan dibahas dalam masalah ini hanya terbatas pada sistem keluar masuk barang pada gudang Napura Collection Tasikmalaya, dalam hal ini penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas yaitu:

1. Penelitian ini hanya diimplementasikan di Napura Collection Tasikmalaya.
2. Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi keluar masuk barang berbasis web dengan bahasa pemrograman Java dan *database* MySQL.

3. Aplikasi ini hanya mencakup sistem kerja pada gudang saja, tidak mencakup sistem secara keseluruhan yang ada di perusahaan Napura Collection Tasikmalaya.

