

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini.

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi sekarang ini perkembangan informasi terbilang sangat cepat, hal itu menyebabkan kebutuhan akan pengadaan sistem informasi semakin diperlukan oleh perusahaan. Sistem informasi secara umum adalah kumpulan komponen berbasis komputer atau manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan dan mengelola serta menyediakan informasi keluaran kepada para penggunanya. Penggunaan sistem informasi dalam bentuk program aplikasi memudahkan dan mempercepat kinerja perusahaan dalam proses operasional perusahaan sehari – hari (Rosa, 2014). Maka dari itu, seharusnya sistem informasi menjadi bagian yang penting dalam perusahaan guna menunjang proses operasional yang dilakukan perusahaan, salah satunya proses manajemen pergudangan.

Pergudangan adalah proses memasukkan barang ke ruang penyimpanan dengan pengelolaan yang baik secara teknis maupun administratif sehingga dapat menjaga kelangsungan aktivitas setiap proses operasional didalam perusahaan (CV & Pratama, 2017). Gudang merupakan tempat penyimpanan barang yang dibutuhkan oleh semua perusahaan (Prasetyo, 2015). Gudang juga punya pengaruh penting terhadap perusahaan yaitu sebagai pusat pengendalian barang dalam perusahaan, sehingga perlu adanya manajemen pergudangan. CV & Pratama (2017), manajemen pergudangan merupakan proses dalam pengaturan dan pengawasan barang yang masuk di gudang dan barang yang keluar dari gudang.

Penerapan manajemen pergudangan mempunyai banyak keuntungan seperti penghematan waktu saat melakukan proses pergudangan, kemudahan *controlling* pada stok barang didalam gudang, terciptanya laporan transaksi gudang yang akurat, hingga terorganisirnya kinerja dalam proses pergudangan dengan baik (Shawn, 2017). Namun, pada perusahaan yang dijadikan studi kasus dalam topik skripsi ini mempunyai manajemen pergudangan yang kurang maksimal.

Proses manajemen pergudangan di PT. DSI Underground yang mencakup pengelolaan stok barang, pengelolaan barang masuk dan pengelolaan barang keluar masih menggunakan kartu stok dibantu dengan aplikasi *Microsoft Excel*. Hal ini dirasa kurang efektif karena proses pembuatan laporan terkait laporan stok barang, laporan barang masuk hingga laporan barang keluar seringkali memakan waktu yang tidak sebentar. Kemudian ketiadaan transparansi kinerja *operator* dalam mengelola barang masuk dan barang keluar yang kerap kali tidak terkontrol dan terawasi, hal ini tidak terhidarkan karena tidak adanya sistem *logging* terhadap proses pergudangan yang sudah terjadi sebelumnya. Akibatnya, proses manajemen pergudangan meliputi pengelolaan stok barang, pengelolaan barang masuk dan pengelolaan barang keluar tidak berjalan sebagaimana mestinya sehingga informasi yang didapat menjadi tidak akurat.

PT. DSI Underground sendiri adalah perusahaan yang bergerak di bidang produksi *friction bolt* dan *wiremesh* berbahan dasar baja. Produk yang dihasilkan oleh perusahaan ini akan dijual dan dikirim ke perusahaan - perusahaan di sektor industri pertambangan. Perusahaan ini memerlukan informasi akurat terkait stok barang, barang masuk dan barang keluar di gudang karena informasi tersebut sangat menunjang proses operasional didalam perusahaan. Agar data yang dikelola dapat terjaga keakuratannya serta mampu menghasilkan informasi yang jelas, maka dibuatkanlah solusi berupa sistem informasi manajemen pergudangan yang diharapkan dapat mengatasi masalah pergudangan di PT. DSI Underground.

Sistem informasi manajemen pergudangan ini nantinya akan dibangun dan dirancang dengan pendekatan *prototyping*. dimana pendekatan *prototyping* bisa memudahkan pengembang dalam merancang dan membangun sistem karena adanya *feedback* langsung dari calon *user* (Wicaksono, 2021). Pendekatan *prototyping* juga dapat meminimalisir ketidaktepatan analisa kebutuhan antara *user* dengan pengembang, dikarenakan *user* seringkali tidak mampu mendefinisikan secara jelas atas kebutuhannya (Purwanto, 2021).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperoleh rumusan masalah yang akan diangkat dalam pengerjaan skripsi ini, yakni : “Bagaimana memaksimalkan proses manajemen pergudangan di PT. DSI Underground agar informasi yang didapat jelas dan akurat dengan menggunakan sistem informasi?”

1.3 Batasan Masalah

Supaya memudahkan pembahasan laporan skripsi yang berupa sistem informasi manajemen pergudangan berbasis web ini, maka dibuatkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini berbasis web. Karena aplikasi berbasis website dapat diakses menggunakan browser yang mudah dan ringan digunakan oleh semua Sistem Operasi. Aplikasi berbasis website juga memiliki spesifikasi kebutuhan perangkat untuk *web based* cukup rendah untuk *Client*, hal itu berdampak baik karena semua proses yang hanya bergantung pada Server-side serta tidak memerlukan instalasi terlebih dahulu pada *Client-side*.
2. Sistem informasi berbasis web ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *framework CodeIgniter*. Kerangka kerja *CodeIgniter* dipilih karena memberikan kemudahan untuk membangun sebuah aplikasi berbasis *website* yang membutuhkan integrasi dengan *library* yang sedang berkembang saat ini.
3. Sistem informasi berbasis web ini dibangun menggunakan *model prototyping*. *Model* pengembangan ini memudahkan *developer* untuk menganalisa kebutuhan system informasi yang akan dibangun, karena hasil implementasi koding langsung di evaluasi dan diberikan umpan balik dari pengguna.
4. Data yang digunakan adalah data barang didalam gudang PT. DSI Underground. Dimana gudang yang akan dikelola oleh sistem informasi ini berisikan barang – barang penting, seperti bahan baku produksi, sparepart mesin hingga barang inventaris.
5. Sistem informasi ini hanya mengolah informasi tentang data stok barang, data barang masuk, dan data barang keluar. Dimana hasil akhirnya sendiri berupa laporan saat ini dan periode dari tiap proses pergudangan. Adapun isi dari

laporan yang dihasilkan yakni laporan stok barang, laporan barang masuk dan laporan barang keluar.

1.4 Tujuan

Dalam skripsi ini terdapat beberapa tujuan diantaranya adalah sebagai berikut : “Dapat memaksimalkan proses manajemen pergudangan di PT. DSI Underground agar informasi yang didapat jelas dan akurat dengan menggunakan sistem informasi”.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam laporan skripsi ini, penulis menjabarkan penelitian dalam lima (V) Bab, antara lain:

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan memuat dan menjelaskan latarbelakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka memuat dasar teori dan penelitian terdahulu. Uraian mengenai landasan teori dan landasan empiris yang mendukung pendekatan pemecahan masalah.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi Penelitian berisi tentang penjelasan langkah-langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dari setiap tahapan yang ada dimetodologi penelitian mengenai rancang bangun sistem informasi manajemen pergudangan dengan pendekatan *prototyping* di PT. Underground.

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi tentang pernyataan singkat mengenai hasil penelitian dan analisis data yang relevan yang menjawab rumusan masalah dan saran berisi tentang ulasan mengenai pendapat peneliti tentang kemungkinan dan pemanfaatan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan penelitian tugas akhir ini.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi tentang pertanyaan pada saat wawancara dengan pihak perusahaan sebagai narasumber, maupun foto-foto kegiatan saat pengajaran kepada pihak perusahaan.