

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industry 4.0 berlangsung sangat pesat, yang menjanjikan Indonesia masuk dalam 10 besar negara yang memiliki perekonomian terkuat di dunia pada tahun 2030. Dengan adanya industry 4.0 dapat mempengaruhi berbagai sektor, seperti sektor perdagangan, pariwisata, pendidikan, dan lain-lain. Perkembangan industri 4.0 ini dapat mendorong CV Arrum Furniture untuk berinovasi agar mampu bersaing dalam penjualan furniture dan dapat mengembangkan CV Arrum Furniture dalam divisi pergudangan yang dapat memberikan kemudahan dalam proses pergudangan agar data barang yang diperoleh dengan mempercepat informasi stok barang dalam waktu yang sangat cepat.

CV. Arrum Furniture merupakan salah satu CV yang bergerak di bidang jual beli furniture. CV Arrum Furniture mempunyai karyawan sebanyak 20 orang, berdasarkan data penjualan yang didapat dari CV. Arrum Furnitur pada tahun 2021 sebanyak 1.200 furniture yang dijual (data laporan penjualan dari pemilik), data pembelian sebanyak 1.200 furniture, data return sebanyak 20 dan data servis barang sebanyak 19 yang akan meningkat lebih banyak dari sebelumnya pada tahun 2022 setelah covid selesai. Dalam menjalankan perusahaannya diperlukan kemudahan dalam proses penginputan data barang dengan cepat dan tepat dan mempermudah terjadinya kesalahan dalam perhitungan jumlah barang, karena sistem yang dibuat memperkuat perhitungan dari jumlah barang gudang, dan *database* setiap harian, bulanan dari jumlah barang yang keluar.

Permasalahan yang ada di CV. Arrum Furniture yakni belum adanya pengintegrasian data pada pergudangan, karena belum ada sistem penginputan yang terkomputerisasi. Disamping itu dalam penanganan penginputan data dan pengumpulan data yang dibutuhkan dalam setiap kegiatan keluar masuknya barang, *retur* barang, dan *service* barang masih berjalan sangat lambat dan kurang terorganisir di divisi gudang. Hal ini sangat penting untuk dibuatkannya sistem pergudangan karena CV. Arrum Furniture menjual produk setiap harinya namun pada CV. Arrum Furniture hanya disimpan pada sebuah buku besar dan belum terintegrasi serta proses penginputan data masuk, data keluar, data *retur* barang dan data *service* barang masih

lambat yang mengakibatkan terhambatnya proses penjualan dan proses laporan setiap tahunnya pada CV. Arrum Furniture.

Oleh karena itu, diperlukannya sistem penginputan yang dapat mendata semua data barang masuk, data barang keluar, data *retur* barang dan data *service* barang di CV. Arrum Furniture agar mengintegrasikan data yang diperlukan dalam proses penjualan dan proses pengembalian kepada pemasok. Hal ini dapat mempermudah proses-proses kegiatan divisi gudang dalam penginputan barang masuk, barang keluar, barang yang sedang *direture* dan barang yang sedang *diservice* kepada pemasok, dengan adanya sebuah sistem penginputan pada pergudangan berbasis web ini diharapkan dapat mempermudah kegiatan admin gudang dalam menginput barang masuk, barang keluar, barang *reture* dan barang yang sedang di *service* dapat terpantau, terdata dengan baik dan dapat menangani terjadinya kesalahan dalam perhitungan jumlah barang setiap harian, bulanan dari jumlah barang yang keluar dan barang masuk.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini mengambil judul "*Rancang Bangun Sistem Informasi Pergudangan Berbasis WEB Pada CV. Arrum Furniture*".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, identifikasi masalah yang dapat ditemukan yaitu :

1. Bagaimana proses penginputan yang berjalan di CV. Arrum Furniture
2. Bagaimana proses masuk dan keluar barang yang berjalan di CV. Arrum Furniture saat ini sudah mampu memberikan laporan yang cepat dan akurat?
3. Bagaimana proses merancang sebuah sistem informasi yang dapat membantu pada divisi Gudang CV. Arrum Furniture?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan penelitian ini dalam menentukan tujuan penelitian harus menyesuaikan dengan rumus masalah yaitu:

1. Membuat sistem informasi pergudangan yang dapat menghasilkan laporan persediaan barang secara otomatis dan cepat.
2. Merancang sistem informasi pergudangan untuk mempermudah divisi gudang dalam menginput data barang sehingga dengan mudah mengurangi kesalahan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Dapat belajar menganalisis dan memberikan solusi pada masalah pada CV. Arrum Furniture.
 - b. Mendapatkan pemahaman tentang pergudangan yang menggunakan metode-metode yang digunakan untuk merancang dalam membangun sistem.
 - c. Dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari dosen.
2. Manfaat bagi perusahaan
 - a. Dapat mempermudah CV. Arrum Furniture pada divisi Gudang dalam pengolahan input data barang.
 - b. Sistem informasi pergudangan yang dihasilkan dapat membantu mengurangi kesalahan dalam penginputan barang.
 - c. Dapat mampu menyediakan informasi stok barang yang cepat, tepat dan akurat.
3. Manfaat bagi kampus
 - a. Diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan kredibilitas perguruan tinggi serta akreditasi dalam kampus.
 - b. Diharapkan mampu berkontribusi dalam perkembangan teknologi informasi dalam bidang sistem informasi.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Dalam penulisan tugas akhir, penulis memberikan batasan ruang lingkup permasalahan yang pembahasannya mengenai proses merancang sistem informasi pergudangan berbasis web pada CV. Arrum Furniture. Sistem ini hanya menangani barang masuk, barang keluar, barang *retur* dan barang yang sedang di *service* dan pembuatan laporan barang masuk, laporan barang keluar, laporan barang *retur*, dan laporan barang *servis*. Sistem ini menggunakan web mobile dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk memudahkan dalam penulisan tugas akhir ini dapat dikemukakan sistematika pembahasan tugas akhir. Adapun sistematika pembahasan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, kerangka berpikir dan sistematika penulisan yang dibahas.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka bagi teori-teori yang mendasari, relevan dan terkait dengan subyek dan permasalahan yang dihadapi dalam penyusunan Laporan Skripsi.

BAB III METODE

Pada bab ini berisi rencana dan objek penelitian, metode yang digunakan, data yang diperlukan, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan hipotesa.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis terhadap masalah yang sedang diteliti, yaitu berupa aliran data dan informasi, serta perbandingan dengan penelitian lain.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari apa yang dibahas dari bab I sampai dengan bab IV serta berisikan saran yang bersifat membangun untuk kepentingan bersama.