

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Seiring perkembangannya teknologi informasi yang semakin pesat pada saat ini. Hal tersebut mendorong pemanfaatan teknologi informasi untuk mengembangkan suatu bisnis. Semakin berkembangnya zaman. Perusahaan besar maupun ukm ingin memanfaatkan perkembangan teknologi informasi tersebut. Maka dari itu ukm membutuhkan tenaga pemograman untuk merancang suatu sistem informasi tersebut.

Jumlah perusahaan dan ukm semakin banyak dan terus menerus melakukan strategi dalam menjalankan bisnisnya. Salah satu hal tersebut adalah dalam mengelola *inventory* (persediaan) sehingga dapat memenuhi permintaan pelanggan semaksimal mungkin. *Inventory* menjadi hal penting bagi perusahaan maupun ukm karena dari *inventory* barang tersebut dapat mengelola stok barang yang akan dijual ke konsumen. Oleh karena itu maka pengusaha harus dapat mengelolah *inventory* dengan efektif dan efisien untuk memenuhi tujuan perusahaan atau ukm.

Pada 2020 tercatat pengguna vape di Indonesia berdasarkan data dari Asosiasi Personal Vaporizer Indonesia (APVI) telah mencapai 2,2 juta orang, dengan jumlah toko ritel mencapai 5.000 (pengecer), *Firing Any Power Vape Store* merupakan salah satu toko yang menjual vape atau rokok elektrik. Rokok elektrik atau *vape* adalah salah satu jenis penghantar nikotin jenis elektrik. Di dalam toko terdapat beberapa pegawai yang memiliki tugas masing-masing, seperti kasir dan vaporista, kasir bertugas menjalankan proses penjualan, melakukan catatan semua transaksi dan melakukan proses transaksi jual beli serta melakukan pembungkusan. Vaporista adalah orang yang bertugas melayani pelanggan atas kebutuhan *liquid*, *device*, kapas dan kawat, bagi mereka yang merangkap sebagai *builder*, vaporista juga melayani pemasangan kawat dan kapas agar *vaporizer* milik pelanggan agar nyaman digunakan, disamping itu vaporista juga harus bisa mengedukasi pelanggan tentang *device* atau *liquid* yang mereka gunakan.

Seiring berjalannya proses transaksi antara pembeli dan penjual. Sering terjadi kesalahan tentang data stok barang. Hal tersebut sangat mempengaruhi

proses transaksi, dikarenakan ketidakcocokan antara stok dan data yang ada. Hal tersebut terjadi karena pendataan proses keluar masuknya barang tidak terdata secara baik, seringkali terjadi kesalahan pada saat pendataan jumlah barang karena proses tersebut masih dilakukan secara manual. dengan adanya masalah pada proses tersebut maka kegiatan transaksi menjadi kurang baik.

Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan sebuah rancangan sistem informasi *inventory* berbasis web yaitu : **“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi *Inventory* Pada Toko *Vape*”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Sering terjadinya ketidakcocokan jumlah stok barang aktual dan pembukuan.
- b. Proses pendataan keluar masuknya barang dilakukan tidak sesuai dengan prosedur dan hardcopy.
- c. Belum adanya sistem informasi yang mengatur data *inventory*.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah : Bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi *inventory* ?

1.4. Batasan Masalah

Membatasi sistem dengan batasan sebagai berikut:

- a. Merancang sistem informasi *inventory* pada di *vape*.
- b. Sistem informasi hanya menyajikan data barang yang masuk, keluar dan mutasi pada *inventory*.
- c. Aplikasi hanya di pakai dalam ruang lingkup *firing any power vape store*.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

- a. Mempermudah proses pendataan barang agar akurat sesuai dengan persediaan.
- b. Mempermudah pegawai untuk mendata proses keluar, masuknya dan mutasi barang pada inventory.

1.6. Manfaat Penelitian

- a. Bagi perusahaan atau ukm:
Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapi bagi perusahaan atau pemilik usaha terutama pada bagian pendataan barang dan aplikasi ini dapat mempermudah proses transaksi.
- b. Bagi penulis:
Kegiatan ini merupakan suatu usaha yang akan membawakan hasil yang terencana agar mencapai suatu tujuan yang diharapkan, menambah pengetahuan dan kemampuan berfikir penulis tentang penerapan masyarakat dalam penelitian.
- c. Bagi akademik:
Dapat dijadikan referensi untuk dikembangkan kedepannya dengan berbagai masalah yang berbeda.

1.7. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di Vape Store Firing Any Power yang berlokasi di Jl.KH Mas'ud Dusun II No.18 RT 04/05 Desa Tridaya Sakti, Kec.Tambun Selatan, Kab Bekasi, Jawa Barat.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilakukan selama 60 hari kerja (480 jam kerja) dengan asumsi rata-rata 8 jam kerja perhari dimulai pada bulan september 2020 hingga oktober 2020.

1.8. Metode Penelitian

1.8.1. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Untuk menunjang data-data yang diperlukan oleh penulis untuk merancang sistem informasi. Maka penulis melakukan pengamatan secara langsung di *Firing Any Power Vape Store*.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pihak yang terkait tentang penyusunan skripsi ini.

3. Pustaka

Penulis mengambil data sebagai referensi dan acuan teori-teori dari buku atau jurnal terkait dengan sistem informasi dan internet dengan masalah sistem informasi.

1.8.2. Metode Analisis

1. Metode analisis studi kasus (*Case Study*).

Metode analisis studi kasus (*Case Study*) adalah salah satu teknik analisa data dimana peneliti mengamati objek secara langsung untuk melihat kegiatan yang dilakukan.

2. *Fishbone Analysis*.

Analisis Tulang Ikan (*Fishbone Analysis*) bisa disebut juga dengan *diagram* sebab akibat atau *cause effect* yang dimana menggunakan data verbal atau data kualitatif untuk mendidentifikasi penyebab-penyebab masalah.

1.8.3. Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem informasi *inventory* ini adalah metode *waterfall*. Alasan menggunakan metode ini karena metode ini dilakukan secara sistematis dan berurutan dalam merancang sebuah sistem.

1.8.4. Metode Pengujian

Metode pengujian dalam perancangan sistem informasi ini menggunakan metode pengujian *blackbox*.

1.9. Sistematika Penelitian

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini peneliti menguraikan latar belakang dari permasalahan proposal dari masalah pada skripsi ini, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode penelitian dan konsep pengembangan software serta sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini peneliti menjabarkan teori yang mendukung materi pada tugas akhir.

BAB III : Metodologi Penelitian

Dalam bab ini peneliti menguraikan objek penelitian, kerangka penelitian dan analisis sistem berjalan, permasalahan, analisis usulan sistem, analisis kebutuhan sistem.

BAB IV : Perancangan Sistem Dan Implementasi

Dalam bab ini peneliti membahas perancangan, pengujian dan implementasi.

BAB V : Penutup

Dalam bab ini peneliti menuliskan tentang kesimpulan dan saran yang terkait pada skripsi yang peneliti buat.