

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era saat ini, penggunaan sistem informasi berkembang dengan pesat. Banyak perusahaan swasta yang mengadopsi sistem informasi untuk mendukung berbagai proses bisnis. Oleh karena itu, sistem informasi menjadi sangat penting bagi perusahaan swasta karena dapat mempercepat proses operasional.

Bloods Industries adalah industri kreatif yang bergerak dalam bidang usaha pembuatan dan pendistribusian barang *clothing* jadi seperti kaos, celana, jaket, tas dan lain-lain. Dalam menjalankan bisnis Perusahaan mendapat berbagai kendala untuk mengelola gudang dengan berbagai produk perusahaan dan berbagai ukuran mulai dari yang besar sampai kecil. Dengan toko bloods Industries Kudus yang masih menggunakan semi manual yang masih menyimpan data stok, Akibatnya resiko dalam melakukan oprasional toko banyak terjadi *human error* yang menjadikan bagian penjualan dan stok barang masuk saat melakukan *Stock opname* (SO) pada Gudang sering terjadi minus stok barang, selain itu juga terjadi kesulitan dalam menjalankan *Stock opname* (SO) dikarenakan tidak tersusun dengan baik stok barang yang ada dalam gudang. Permasalahan dalam pengelolaan gudang mengakibatkan dalam penumpukan stok barang dalam satu toko yang mengakibatkan proses pelaksanaan bisnis terhambat dan juga menjadikan kerugian untuk perusahaan.

Pencatatan data di gudang (*data warehouse*) merupakan salah satu elemen kunci dalam proses distribusi barang. Ketidakmampuan mengawasi data warehouse dapat mengakibatkan terhambatnya atau bahkan berhentinya pemenuhan permintaan. Oleh karena itu, banyak perusahaan yang mengadopsi teknologi informasi, terutama teknologi komputer dan jaringan, untuk memelihara dan mengelola sumber daya informasi yang ada di perusahaan, terutama dalam mengolah data warehouse setiap harinya.

Dalam mengatasi permasalahan yang telah diuraikan, peneliti berencana membangun sistem informasi pengelolaan gudang untuk Bloods Industries

Kudus dengan menerapkan metode ABC dan *Min Max*. Metode ABC ini mengelompokkan barang berdasarkan tingkat nilai, dengan fokus pada barang yang memiliki tingkat nilai tinggi namun jumlah item yang sedikit. Penggunaan metode ABC akan membantu dalam pengelompokan barang berdasarkan hasil penjualan secara *real-time*. Metode *Min Max* digunakan untuk pengendalian stok barang pada gudang Bloods Industries Kudus Dimana perhitungan *min* berhasil mengendalikan stok gudang agar tidak kehabisan barang dan perhitungan *max* digunakan untuk pengendalian maksimal stok barang agar tidak terjadi penumpukan stok pada gudang.

Berangkat dari permasalahan dan solusi yang telah dijelaskan Bloods Industries Kudus, maka memerlukan sistem *warehousing* berbasis web. Oleh karena itu, penulis mencoba mengangkat tema ini sebagai objek dari studi dengan judul penelitian berikut: “Implementasi Metode Klasifikasi ABC dan Min Max pada Sistem Manajemen Gudang Bloods Industries Kudus.”

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang sebuah sistem berupa Sistem Manajemen Gudang Toko berbasis web dengan penerapan Klasifikasi ABC dan Menggunakan Metode Min Max Pada Bloods Industries Kudus Berbasis Web untuk mengelola barang pada gudang dan untuk mengelola stok barang agar tidak kehabisan dan kelebihan stok barang.

1.3. Batasan Masalah

Agar lingkup yang di bahas tidak meluas ke hal lain, maka penulis membatasi permasalahan pada :

- a. Data yang digunakan meliputi data persediaan barang dan data penjualan.
- b. Sistem Informasi Gudang yang dibangun dengan 10 kategori barang.
- c. Dalam proses pengelolaan gudang toko bloods menggunakan 3 proses yaitu pemesanan barang, penerimaan barang dan penyimpanan barang.

- d. Output yang dihasilkan berupa laporan penjualan, laporan barang masuk, laporan barang.
- e. Sistem informasi manajemen gudang yang dibangun menggunakan 2 metode yaitu metode *ABC* dan metode *Min Max*.
- f. Dalam pembuatan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*.

1.4. Tujuan

Penelitian ini bertujuan merancang dan menerapkan sistem manajemen gudang berbasis web di Bloods Industries Kudus yang terintegrasi dengan metode klasifikasi ABC dan Min Max. Sistem ini diharapkan dapat membantu Bloods Industries Kudus dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam melaksanakan bisnisnya dalam pengelolaan persediaan barang di gudang, serta meminimalkan biaya penyimpanan.

1.5. Manfaat

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

1. Melaksanakan pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh selama masa perkuliahan
2. Memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru melalui tugas akhir
3. Memperluas dan memperdalam pengetahuan yang telah diperoleh dari proses perkuliahan

1.5.2 Manfaat bagi Akademisi

1. Melihat sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap ilmu, baik secara teori maupun praktik
2. Menilai seberapa jauh kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari proses perkuliahan

1.5.3 Manfaat bagi Instansi

Membantu perusahaan dalam manajemen gudang dan restok produk menggunakan metode klasifikasi *ABC dan Min Max* untuk meningkatkan efisien dan efektivitas dalam menjalankan bisnis.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

A. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian baik melalui pengamatan, pencatatan terhadap objek penelitian, meliputi :

1. Observasi

Metode pengumpulan data melalui observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung. Dalam hal ini penulis mencari data-data yang di butuhkan untuk pembuatan sistem manajemen gudang menggunakan metode klasifikasi ABC dan Min Max.

2. *Interview* (Wawancara)

Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab secara tatap muka atau langsung dengan narasumber (seorang ahli atau yang berwenang dalam suatu masalah). Dalam hal ini penulis yang mengajukan beberapa pertanyaan kepada kepala toko Bloods Industries Kudus.

B. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang di peroleh secara tidak langsung dari objek penelitian. Data dapat di ambil dari buku, dokumentasi dan *literature* meliputi:

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari buku-buku yang sesuai tema permasalahan yang sudah dibuat.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari *literature-literature* dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lainnya yang sesuai dengan tema permasalahan yang sudah dibuat.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang saya gunakan adalah *Metode System Development Life Cycle* (SDLC). *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses logika yang digunakan oleh seorang analis sistem untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan *requirements, validation, training* dan pemilik sistem (Mulyani, 2017).

Dapat disimpulkan bahwa SDLC adalah siklus atau tahapan yang digunakan dalam pembuatan atau pengembangan suatu sistem informasi agar pengerjaan sistem berjalan secara terstruktur, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

SDLC mempunyai tahapan-tahapan yang mempunyai tujuan tertentu. Berikut tahapan-tahapannya :

1. Perencanaan Sistem

Mencakup aspek kelayakan pengembangan sistem meliputi : mengidentifikasi masalah-masalah yang ada agar bisa diselesaikan melalui pengembangan sistem, mendefinisikan tujuan dan ruang lingkup pengembangan sistem, mendefinisikan tujuan dan ruang lingkup pengembangan dan evaluasi strategi yang akan digunakan dalam pengembangan sistem.

2. Analisa Sistem

Dalam tahap analisis sistem meliputi analisis kebutuhan sistem meliputi analisis kebutuhan sistem, melakukan studi *literature* untuk menemukan suatu kasus yang bisa ditangani oleh sistem, membuat Batasan masalah, dan mengklasifikasikan masalah, peluang, dan solusi yang mungkin diterapkan untuk masalah tersebut.

3. Desain

Pada tahap ini, meliputi beberapa hal yaitu : menganalisa interaksi objekdan fungsi pada sistem, menganalisa data dan membuat *database*, *prototype* desain secara lengkap dan merancang *user interface*.

4. Implementasi

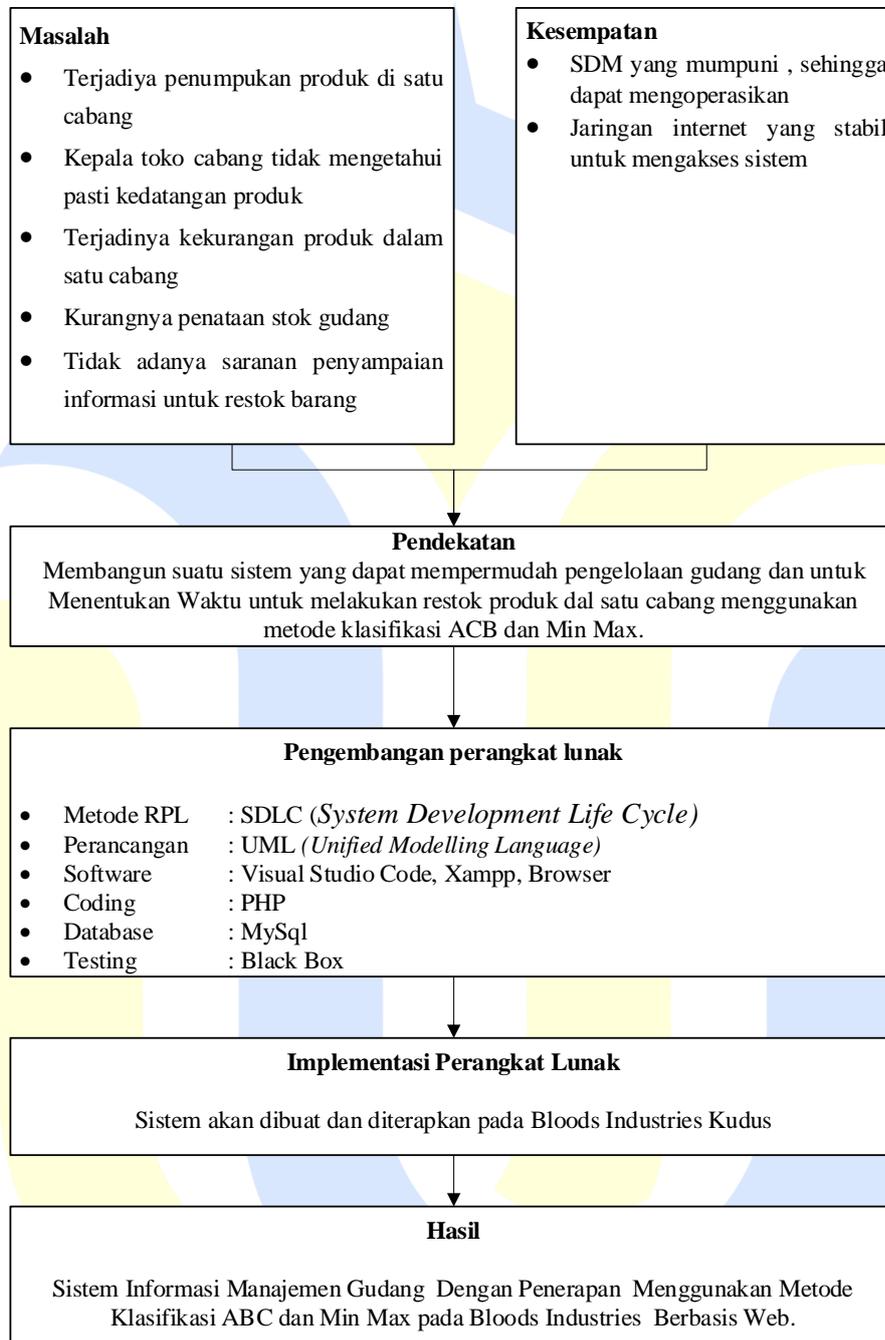
Pada tahap ini yaitu mengimplementasikan rancangan dari tahap-tahap sebelumnya dan melakukan uji coba. Seperti, pembuatan *database* sesuai dengan rancangan sistem, pembuatan aplikasi berdasarkan desain sistem, pengujian, dan perbaikan aplikasi.

5. Pemeliharaan Sistem

Dilakukan oleh admin yang ditunjuk untuk menjaga sistem agar tetap beroperasi dengan baik dan benar melalui kemampuan sistem yang sesuai dengan kebutuhan.

1.7. Kerangka Pemikiran

Gambaran kerangka pemikiran dalam pembuatan sistem sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN