

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini, memiliki peran sangat penting dalam kelancaran dan kecepatan penyediaan informasi bagi perusahaan. Selain itu juga, TI memiliki keuntungan-keuntungan lain yang mampu meningkatkan efektifitas kerja bagi perusahaan yang terus mengembangkan kinerja dan layanannya.

CV. Arjuna Creative merupakan perusahaan yang bergerak di bidang multimedia yang didalamnya mencakup *rental multimedia equipment, concept event, videography, mastering control* dan lain sebagainya, sehingga setiap cakupan kerja yang akan dilakukan pasti akan membutuhkan sistem inventarisasi dalam mengatur barang. Ini dilakukan agar tidak terjadi permintaan serta pembelian barang yang sangat besar, guna menghindari pemborosan serta mampu mengatur keuangan perusahaan.

Adapun kondisi inventarisasi barang saat ini di CV. Arjuna Creative adalah masih banyak terjadi kecurangan pada setiap karyawan yang mana hampir setiap barang tidak jelas keberadaannya sehingga menimbulkan pertanyaan pada pihak manajemen. Ini terjadi dikarenakan masih memakai sistem manual yang hanya mendata setiap karyawan yang memakai inventarisasi tetapi tidak menghitung jumlah barang serta tidak memantau keberadaan barang yang digunakan ataupun yang tidak digunakan.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem inventarisasi yang mampu mengelola dan mengatur barang-barang yang terdapat di CV. Arjuna Creative sehingga bisa terkoordinasi dengan baik. Sistem ini mampu untuk menghitung jumlah setiap barang yang masuk, keluar, ataupun yang sudah rusak secara detail, serta adanya reporting berupa surat barang. Dengan adanya *reporting* tersebut, maka bisa digunakan sebagai requirement dalam pembelian / penambahan jumlah pada CV. Arjuna Creative yang kemudian akan di inventarisasikan. Untuk itu penulis menulis judul “APLIKASI INVENTARISASI BARANG KELUAR MASUK PADA CV. ARJUNA CREATIVE SURABAYA”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

1. Bagaimana mengubah sistem manual inventarisasi barang menjadi sistem yang terkomputerisasi di CV. Arjuna Creative?
2. Bagaimana melakukan implementasi aplikasi inventarisasi barang?
3. Bagaimana perusahaan dapat mengetahui jumlah barang keluar masuk yang ada pada CV. Arjuna Creative?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari rancang bangun aplikasi inventaris barang CV. Arjuna creative ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya menangani pemantauan inventarisasi dan mengetahui jumlah inventaris yang ada pada perusahaan, tidak menangani kehilangan inventaris (hanya sebuah status).
2. Pada aplikasi ini hanya pada pembuatan aplikasi inventarisasi untuk upaya sistem regulasi (pengaturan) dengan mempertimbangkan segala aspek, seperti mengelola persediaan barang, dan ketidakpastian akan permintaan barang.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari rancang bangun aplikasi ini untuk dapat melihat dan memantau inventarisasi barang berdasarkan klasifikasi inventarisasi yang ada di perusahaan, untuk menelusuri berasal dari mana inventaris yang keluar dan masuk ke perusahaan serta untuk melihat katalog barang di perusahaan (pencatatan).

1.5 Manfaat

Diharapkan dari hasil rancang bangun aplikasi ini akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Kepala bagian dapat mengetahui jumlah inventarisasi barang yang ada pada perusahaan.
2. Kepala bagian dapat membuat laporan inventarisasi yang ada pada perusahaan.
3. Meminimalisasi kehilangan data inventaris perusahaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang memuat uraian secara garis besar ini setiap bab-bab yang dibahas didalamnya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah serta batasan terhadap masalah yang akan dibahas, tujuan dari pembahasan masalah yang diangkat, dan sistematika penulisan laporan ini.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini dibahas tentang gambaran umum perusahaan mulai dari sejarah, hingga struktur organisasi yang ada.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas teori-teori yang berkaitan dengan rancang bangun aplikasi data barang keluar masuk.

BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

Pada bab ini akan membahas permasalahan dengan jelas, lengkap dan mudah di pahami sesuai dengan batasan masalah dan solusi yang dapat menjawab permasalahan yang di hadapi. Perencanaan data flow diagram (DFD) dan pembentukan Konsep Data Model dan *Physical Data Model*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari laporan kerja praktek yang telah dilakukan terkait dengan tujuan dan permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangannya.

LAMPIRAN

Dalam bagian ini penulis menyertakan beberapa lampiran yang menunjang kerja praktek ini.

STIKOM SURABAYA