BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, tentu saja ini membuat persaingan ekonomi semakin ketat. Dengan persaingan ekonomi yang semakin ketat, maka kita sebagai sumber daya manusia harus pintar memilih solusi yang efektif dan efisien dalam mengatasi persaingan diluar sana. Dalam perekonomian saat ini yang sangat berperan penting dalam perkembangannya adalah komputerisasi. Komputerisasi adalah Pemakaian komputer sebagai alat bantu penyelesaian pekerjaan secara manual, contoh pada gudang BacksightCloth. Pada proses pengiriman barang pada backsightcloth masih melakukan pencatatan data secara manual. maka dibutuhkan sebuah sistem baru yang mampu melakukan pengolahan data secara cepat dan akurat. Dalam komputerisasi hal ini disebut sistem informasi. Sistem informasi adalah proses yang menjalankan fungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk kepentingan tertentu.

Backsightcloth adalah sebuah industri pembuatan barang-barang kebutuhan seperti baju, tas, dompet, dan sepatu. Dimana backsightcloth sendiri yang menciptakan dan membuat bermacam-macam produk dengan desain yang mereka ciptakan sesuai dengan perkembangan zaman anak

muda saat ini. Sehingga produk yang mereka hasilkan dapat mereka jual ke pasaran dengan kualitas yang sangat bagus dan banyak diminati oleh sebagian besar komunitas anak muda di kota Bandung. Selain mereka memasarkan produk mereka di kota Bandung, backsightcloth juga memasarkan produknya ke beberapa kota besar di Indonesia, seperti pada GOD.INC (bandung), BLACKJACK (bandung), MUGABE (garut - tasik), PRAMBORSstore (jakarta), NORDEN (jakarta), TRACK (lampung), MAGNUM (yogyakarta), NOIZE (bali), Melihat dari kualitas yang mereka miliki dan melihat proses pencatatan stock barang yang mereka lakukan, namun Masih terjadi kesalahan pada pencatatan pengiriman barang pada gudang Backsight Cloth karena proses manual, terdapat kesalahan dalam memasukan data, proses transaksi, dan pembuatan laporan pada gudang Backsight Cloth.

Penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian pada backsightcloth ini ,dengan penelitian yang dilakukan tentunya penulis akan menciptakan dan membuat inovasi-inovasi baru yang akan sangat membantu proses pengerjaan mereka khususnya pada bagian gudang agar proses pengiriman barang di gudang dapat dilakukan dengan otomatis dan tidak dengan cara manual kembali. Seperti proses pencatatan barang masuk dan barang keluar , pencatatan stock barang pada gudang, dan pembuatan laporan pengiriman barang dari gudang.

Hal ini yang melatar belakangi penulis untuk mengambil judul.

"*SISTEM INFORMASI PENGIRIMAN BARANG PADA GUDANG BACKSIGHTCLOTH*"

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Indentifikasi Masalah

Dari penelitian yang penulis lakukan, maka dapat di indentifikasikan masalah-masalah pada backsightcloth sebagai berikut :

1. Masih terjadi kesalahan pada pencatatan pengiriman barang pada gudang Backsight Cloth karena proses manual.
2. Terdapat kesalahan dalam memasukan data, proses transaksi, dan pembuatan laporan pada gudang Backsight Cloth.
3. Belum efektiknya SISTEM INFORMASI PENGIRIMAN BARANG PADA GUDANG BACKSIGHT CLOTH karena proses pencatatan pengiriman dilakukan dengan cara tulis tangan sehingga menghasilkan system informasi yang relatif lambat dan kurang akurat.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi pengiriman barang di gudang yang berjalan pada Backsightcloth.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pengiriman barang pada gudang Backsightcloth.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitiaan yang dilakukan oleh penulis adalah untuk memenuhi beberapa hal berikut ini yaitu :

Merancang sistem informasi pengiriman barang pada gudang backsightcloth yang berbasis komputer pada gudang Backsightcloth sehingga proses pengerjaan tidak dilakukan secara manual kembali. Khususnya sistem informasi pengiriman barang yang mencangkup proses penerimaan barang masuk dan barang keluar serta pencatatan stock barang pada gudang.

Sedangkan tujuan dari perancangan sistem pengiriman barang pada gudang Backsight adalah berusaha untuk memecahkan permasalahan yang sering terjadi, diantaranya :

1. Mengetahui system pengiriman barang pada gudang Backsightcloth yang sedang berjalan.
2. Untuk membuat sistem informasi pengiriman barang pada gudang Backsightcloth.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Bagi Backsightcloth

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pengerjaan perusahaan terutama dalam proses pencatatan pengiriman pada bagian gudang agar pekerjaan dapat dilakukan lebih cepat dan dapat menghemat waktu.

1.4.2 Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembang Ilmu

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pihak yang terkait khususnya di bidang ilmu manajemen informatika.Sehingga ilmu tersebut dapat di kembangkan dan diterapkan di lapangan.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil Penelitian ini diharapkan menjadi contoh atau acuan bagi orang yang akan melakukan penelitian tugas akhir. Sehingga dapat memudahkan peneliti.

c. Bagi Penulis

Berguna untuk menambah wawasan ilmu manajemen informatika. Karena turun langsung ke lapangan dan meneliti sistem informasi yang ada pada gudang Backsight. Sehingga penulis mengerti secara teori dan praktek.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk menghindarkan isi tugas akhir ini menyimpang dari judul yang telah dideskripsikan. Batasan permasalahan ini perlu dikemukakan dengan jelas, karena penulis hanya membahas lingkup masalah yang berkaitan dengan judul tugas akhir, antara lain :

a. Sistem informasi pengiriman barang pada gudang Backsightcloth adalah sebuah sistem yang berfungsi untuk mengatur transaksi penerimaan, permintaan, pemesanan dan pengiriman barang yang terdiri dari memasukkan data, menambah data, menghapus data, mengedit data, menyimpan data serta membuat laporan.
b. Laporan yang dibuat berupa laporan data barang masuk , pemesanan barang, permintaan barang, penerimaan barang, dan pengiriman barang.
c. Tidak membahas mengenai masalah penjualan atau transaksi penjualan maupun pembelian barang yang bersifat nominal (rupiah).

d. Pembatasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada pokok pembahasan antara lain Aplikasi ini hanya bisa di gunakan di gudang Backsightcloth.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

- Lokasi Gudang BACKSIGHTCLOTH
- Jln. Pasirluyu Barat no. 56 (Buah Batu) Bandung Jawa Barat Bandung, Indonesia.
- Waktu penelitian dilakukan diluar jam kerja , misalnya pada waktu istirahat dan pada waktu libut agar tidak menggangu aktivitas pekerjaan mereka.

Tabel1.1 tabel aktifitas pembuatan Tugas akhir

No	Aktivitas	Waktu Periode Bulan Agustus – November 2011															
		Agustus				September				Oktober				November			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
2	Membangun Prototype																
	a. Merancang Input/Proses/Output																
	b. Merancang Basis Data																
	c. Design dan Coding																
3	Menguji Prototype																
4	Memperbaiki Prototype																
5	Mengembangkan Versi Prototype																
6	Pembuatan Dokumentasi																