

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa kini, informasi yang tersedia menjadi begitu penting bagi masyarakat untuk membuat keputusan dengan cepat dalam profesi dan bisnisnya. Informasi telah menjadi salah satu daya penggerak dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi informasi adalah sarana yang cukup penting dalam mendukung suatu badan, lembaga, departemen ataupun perusahaan baik skala kecil, menengah, besar ataupun swasta sehingga informasi tersebut mudah untuk diaplikasikan saat melakukan berbagai aktivitas pekerjaan dan diharapkan dengan adanya informasi yang didapat bisa membantu secara maksimal untuk mencapai tujuan dalam waktu yang efektif dan efisien (Manurung, 2017).

Griya Utama *Computer* merupakan toko yang bergerak pada bidang penjualan dan jasa dan berhubungan dengan teknologi komputer yang disupport langsung oleh *principle* dan distributor berbagai brand mulai dari seri *consumer*, *gamer*, premium seperti ASUS, Lenovo, Acer, HP, Axioo serta berbagai *accessories* dan *spare part* komputer seperti Printer dengan merek Epson, Canon, serta HP. Pada Griya Utama *Computer* sistemnya masih konvensional dan menggunakan Excel dan sehingga kinerja kurang cepat. Proses pembukuannya masih menggunakan catatan manual sehingga ketika melakukan pengecekan stok barang masih manual dikhawatirkan ada data yang kurang cocok atau terjadi kesalahan seperti *human error*. Jika sistem yang digunakan tidak berubah, maka kinerja akan lambat dan tidak efisien, sehingga pengecekan stok barang akan menjadi lebih sulit.

Menurut (Manurung, 2017) Perusahaan membutuhkan sistem informasi berbasis komputer untuk mempercepat proses pengelolaan persediaan barang dan memastikan data yang dihasilkan akurat, cepat, dan efisien.

Menurut penulis, sistem yang berjalan saat ini ada berbagai kekurangan yang dapat menyebabkan kesalahan pencatatan transaksi. Oleh karena itu, penulis berkeinginan untuk menyediakan solusi agar berbagai kelemahan pada sistem dapat diatasi. Dengan merancang sistem ini akan membantu dalam meningkatkan

produktivitas saat menghadapi masalah persediaan barang pada Sistem Informasi *Inventory Berbasis Web* di Toko Griya Utama *Computer*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang masalah yang telah diberikan, penulis menyusun rumusan permasalahan untuk diteliti, yaitu :

1. Bagaimana menyusun Sistem Informasi *inventory* berbasis *web* di Toko Griya Utama *Computer*?
2. Bagaimana merancang *database* untuk Sistem Informasi *inventory* di Griya Utama *Computer*?
3. Bagaimana menerapkan sistem *inventory* berbasis *web* di Toko Griya Utama *Computer*?

1.3 Tujuan Penelitian

Hasil yang diinginkan oleh penulis dari penelitian ini termasuk:

1. Dari penelitian ini penulis dapat membuat dan merancang Sistem informasi *inventory* berbasis *web* pada Toko Griya Utama *Computer*.
2. Penulis dapat merancang database pada Sistem Informasi *inventory* berbasis *web* pada pada Toko Griya Utama *Computer*.
3. Penulis dapat menerapkan Sistem *inventory* berbasis *web* pada pada Toko Griya Utama *Computer*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pengguna sangat bermanfaat untuk memudahkan dalam pencatatan, pelaporan barang masuk dan barang keluar pada Toko Griya Utama *Computer* dan menyelaraskan dengan informasi teknologi yang berkembang dan semakin pesat.
2. Pada Toko Griya Utama *Computer* dapat meningkatkan kecepatan penginputan dan laporan dalam proses rekap kebutuhan toko.
3. Penelitian ini dapat mengimplementasikan ilmu baru dalam teknologi dan informasi untuk meningkatkan kualitas pencatatan barang dalam *inventory*.

4. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur serta evaluasi terhadap kemampuan peneliti.
5. Adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi bagi para peneliti yang akan melakukan penelitian yang memiliki kesamaan topik.

1.5 Batasan Penelitian

Agar penulis fokus pada topik yang dibahas dan tidak melebar ke luar, penulis memberikan batasan yang jelas terkait isu yang diangkat.

1. Sistem ini hanya digunakan pada bagian gudang yang meliputi bagian barang masuk, kategori, *supplier*, laporan barang masuk dan laporan barang keluar.
2. Perancangan *website* menggunakan framework Codeigniter 4 dengan bahasa pemrograman PHP, kemudian menggunakan *database* MySQL
3. Hak akses yaitu dengan menggunakan *User Login*.