

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi berkembang sangat pesat dari jaman ke jaman semakin maju yang telah mengamati peran penting dalam menunjang kehidupan kebutuhan manusia. selain sebagai media komunikasi teknologi juga sudah di manfaatkan untuk dapat melakukan pengolahan data, proses data, dan menyusun data dan *save data*. Untuk mendapatkan informasi melakukan banyak upaya agar hasil bisa didapatkan relevan akurat dan tepat waktu sehingga menghasilkan perencanaan strategi dan pengambilan keputusan secara efektif.

Strategi dalam pemasaran merupakan tahap atau suatu cara seseorang pengusaha atau perusahaan dalam meningkatkan penjualan. Dimana ketika strategi tersebut tidak berupaya didukung oleh pengolahan persediaan yang baik hasil yang akan didapatkan tidak mencapai maksimal. Pengolahan persediaan merupakan salah satu sistem atau cara yang paling utama dalam bisnis atau usaha karena membawa pengaruh secara langsung terhadap kemampuan dari perusahaan untuk mendapatkan pendapatan atau keuntungan. Perusahaan pasti memiliki suatu cara atau cara yang spesifik pengolahan persediaan. Pebisnis atau perusahaan apabila tidak melakukan suatu cara dalam olah persediaan barang dengan rapi maka muncul masalah baru yaitu bisa saja terjadi suatu kegagalan dalam pengolahan bisnis. (Fitriana et al., 2020). Berbagai upaya yang dapat dilakukan mengelola persediaan barang yaitu dengan cara inventory baik bersifat manual maupun terkomputerisasi.

Perusahaan dapat berkembang dengan baik apabila perusahaan tersebut mempunyai atau membangun sistem yang spesifik dalam inventori sehingga dapat dikembangkan dan diakses dimana saja.

PT. Aohai Technology Indonesia adalah sebuah perusahaan yang berada di Kawasan Industri Tunas Kecamatan Batam Kota yang bergerak di bidang membuat produk elektronik dan sudah memiliki kurang lebih dari 200 karyawan. Salah satu sistem stock barang pada store yang di terima untuk menjadi bahan produksi di PT.Aohai Technology Indonesia masih menggunakan sistem pendataan data manual menggunakan *Microsoft excel*. Proses pendataan *input* manual ke *Microsoft excel* membutuhkan waktu, dalam mengolah data tidak dapat dikerjakan secara bersamaan dengan admin gudang yang lain, dalam membuat laporan persediaan atau inventory mengalami telat waktu dari perencanaan karena perlu memasukkan data penerima dan pengeluaran barang. Selain itu, dalam menyampaikan hasil inventory ke departemen memerlukan waktu yang cukup dan pengolahan data masih dapat mengalami kesalahan dalam memasukan atau menghapus data. Selain itu, *Microsoft Excel* tidak dapat simpan data secara terpusat pada basis data atau database. Akibatnya, masih antara data terdapat data yang tidak sesuai antara yang dikumpulkan dan kehilangan data sering terjadi karena kesalahan manusia.

Dari masalah tersebut maka hal yang di perlukan oleh PT.AOHAI TECHNOLOGY INDONESIA yaitu merancang suatu sistem *inventory* barang berbasis *web* untuk dapat memuat data *inventory* yang ada dan dilakukan penyimpanan di database.

Agile development methods merupakan sebuah pendekatan untuk pembuatan perangkat lunak yang bergantung pada sistem kerja yang memiliki aturan ulangan dan dapat memberikan solusi yang telah diputuskan sebelumnya. Dengan tujuan untuk membuat *software* dengan biaya yang serendah mungkin tetapi dengan nilai jual yang tinggi. Tapi kualitas produk tetap penting dan tidak boleh disepelekan. (Waskita & Hendry, 2020)

Agar operasi pengelolaan barang dapat dilakukan dengan baik, maka peneliti tertarik mengambil judul penelitian **"IMPLEMENTASI APLIKASI PENGINTUPAN INVENTORY MENGGUNAKAN METODE AGILE BERBASIS WEB"**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Sistem pendataan barang masih menggunakan sistem data manual pada *microsoft excel* sehingga membutuhkan waktu yang cukup.
2. Dalam mengelola data tidak dapat digunakan secara bersamaan oleh beberapa *admin*, sehingga laporan hasil *inventory* tidak mengalami telat dalam menginformasikan.
3. Masih terdapat kesalahan dalam input data dan hapus data pada *microsoft excel*. Selain itu *excel* tidak dapat *save* data secara terpusat sehingga mengalami kesalahan antara data yang dikumpulkan dengan data *actual* dan data yang hilang karena kesalahan manusia.

1.3 Batasan Masalah

Untuk penelitian lebih terfokus maka peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan di rancang hanya untuk *penginputan inventory* suatu barang.
2. Aplikasi yang di rancang hanya untuk mengetahui informasi mengenai persediaan barang.
3. Aplikasi yang dibangun untuk sistem *penginputan inventory* yaitu dengan metode *agile* berbasis *web*.
4. Tempat penelitian di PT.AOHAI TECHNOLOGY INDONESIA
5. Metode perancangan system dengan *Agile development methods*
6. Database yang digunakan adalah *Mysql*

1.4 Rumusan Masalah

Berikut di bawah ini merupakan uraian dari rumusan masalah untuk penelitian ini :

1. Bagaimana metode penelitian yang digunakan dalam merancang aplikasi *penginputan inventory* menggunakan metode *Agile* berbasis *web*?
2. Bagaimana implementasi aplikasi *penginputan inventory* menggunakan metode *Agile* berbasis *web*?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan di capai pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk merancang aplikasi penginputan inventory menggunakan metode *Agile* berbasis *web*.
2. Untuk implementasi aplikasi penginputan inventory menggunakan metode *Agile* berbasis *web*.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat penelitian yang dibagi atas dua kategori sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Bagi peneliti
Menambah ilmu pengetahuan baru tentang pembuatan aplikasi dengan menggunakan metode *agile*.
2. Bagi Pembaca
Sebagai ilmu pengetahuan baru tentang pembuatan aplikasi dan penggunaan aplikasi *input inventory* barang.
3. Bagi Akademisi
Sebagai referensi tambahan bagi mahasiswa untuk pengembangan penelitian selanjutnya untuk proses pembuatan aplikasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Agar dapat memberi tambahan tentang ilmu dalam mempelajari dan memanfaatkan proses pembuatan aplikasi.
2. Untuk referensi tambahan bagi mahasiswa dalam pengembangan aplikasi dengan sistem berbasis *web*.