

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rokok elektrik merupakan suatu cara menggunakan metode untuk memberikan nikotin yang dibutuhkan perokok tanpa secara langsung membakar daun tembakau atau derivat lain dari tembakau yang merugikan sebagaimana dalam rokok konvensional (Putra et al., 2019). Fr.Vapeshop ialah toko yang bergerak dibidang Vapeshop/rokok elektrik yang menjual berbagai jenis dan merek dari rokok elektrik. Fr.Vapeshop sendiri berdiri sejak tahun 2019 dan usaha milik perorangan dengan nama pendirinya yaitu Randy Rahmadani yang beralamat di Jl.PM Noor, Bumi sempaja city. Ruko Niaga 3 no.AO, Kota Samarinda.

Pada hal ini disampaikan oleh Fr.Vapeshop Samarinda Permasalahan umum yang sering terjadi yaitu pemrosesan data pada sistem barang masuk serta barang keluar, data barang penyimpanan, sehingga dalam laporan. Persediaan hanya pada lembaran kertas, disalin kembali ke komputer dengan Microsoft Excel, lalu dicetak dan dikirim ke manajemen perusahaan. Oleh karena itu, terdapat kesulitan hingga masalah yang timbul dalam penghitungan produk dan informasi yang diberikan memungkinkan tidak sesuai dengan ketersediaan produk yang ada. Permasalahannya adalah persediaan barang yang tidak terintegrasi ke dalam sistem membuat pengaruh pada kinerja perusahaan. Hal ini menimbulkan beberapa masalah seperti membutuhkan waktu lama untuk mencari data barang.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Muhammad Amirul Mukminin, Laila Septiana, 2020a). Penerapan metode prototyping dimana guna mengembangkan sistem informasi persediaan barang di PT. Elhifa Intiguna. Penelitian terdahulu oleh(Kinaswara et al., 2019a). Perancangan dan pengembangan aplikasi inventarisasi barang berbasis web di desa Bantengan. Dan pada penelitian yang dilakukan oleh (Jehan Saptia Kurniaa, 2021) Merancang dan perancangan sistem informasi pencatatan persediaan barang dalam berbasis web.

Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa dengan adanya sistem inventory dalam lingkup bisnis memiliki manfaat yang baik. Sistem tersebut sangat membantu dalam pengolahan data stok barang, data keluar dan masuk barang, penyimpanan barang, pembuatan laporan, dan memberikan informasi yang lebih akurat dari sebelum adanya sistem tersebut. Selain itu, setelah adanya sistem tersebut minim terjadinya kesalahan informasi atau kesalah pahaman terhadap pihak gudang dan juga terhadap atasan dalam penyampaian laporan bulanan.

Pada penelitian ini, penulis melakukan metode *Prototyping* karena yang sesuai agar membantu penyelesaian permasalahan tersebut agar dapat melakukan keseimbangan antara pengguna dan pengembang. Untuk melakukannya terdapat 4 fase yaitu, perancangan, pengumpulan kebutuhan, proses cepat, pembuatan prototipe, evaluasi dan peningkatan. Metode ini dipilih karena dapat membangun komunikasi yang baik terhadap pengembang. Program prototype kemudian dievaluasi oleh pelanggan atau user hingga spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau user tercapai (Mochammad Mogi Ibrahim Harahap, 2022).

Masalah yang terjadi diatas menjadi dasar peningkatan Aplikasi *Inventory* Berbasis Web dengan Fr.Vapeshop Samarinda. Aplikasi ini diharap bisa membantu dan mempersingkat kinerja karyawan dalam pengecekan barang dan pembuatan laporan stok gudang pada Fr.Vapeshop.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apa saja kebutuhan sistem yang dapat mempercepat proses pencarian data barang agar membantu dalam proses pembuatan inventory?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut tujuan dari pembuatan Penelitian ini adalah :

1. Menganalisa kebutuhan sistem apa saja yang dibutuhkan oleh Fr.Vapeshop dalam penyimpanan barang.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis batasi agar penelitian tidak terlalu jauh dari tujuan awalnya terdiri dari :

1. Sistem informasi yang akan dibuat adalah inventory berbasis web yang dapat digunakan oleh karyawan dan Admin Gudang
2. Penelitian berfokus pada sistem informasi pada proses pengiriman, penerimaan, penyimpanan, penjualan dan *suplier* barang.
3. Penelitian ini menggunakan metode prototype dalam pengembangan sistem informasi