BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pada umumnya perusahaan yang bergerak dibidang perdagangan tidak terlepas dari bagian yang dinamakan proses pembelian dimana pembelian merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk pengadaan barang yang diperlukan oleh perusahaan. Pembelian tersebut timbul akibat adanya permintaan barang yang akan diproduksi untuk menghasilkan suatu output untuk mendapatkan laba.

Fungsi pembelian sering dianggap sebagai bagian yang paling penting dan berpengaruh, bahkan bisa dikatakan sebagian besar proses bisnis berasal dari kegiatan pembelian, selain itu pemborosan sering terjadi karena perilaku yang disfungsional maupun karena kurangnya pengetahuan dalam berbagai aspek pembelian bahan, sarana, prasarana dan suku cadang yang diperlukan perusahaan. Jadi disimpulkan bahwa tidak ada satupun bentuk atau jenis perusahaan yang tidak terlibat dengan fungsi pembelian.

Seperti yang terjadi pada CV KPP Technology Solution dimana kondisi perusahaan dalam keadaan rugi dikarenakan pembelian yang sering dilakukan tanpa melihat terakhir pembelian dilakukan sehingga terjadi pemborosan pemakaian bahan baku, waktu dan keuangan perusahaan serta tidak adanya sistem yang mengatur proses pembelian tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis akan membuat Perancangan dan Implementasi Sistem Pembelian Barang berbasis Web dan Mobile dengan menggunakan Metode Waterfall. Dalam pembuatan Sistem Pembelian Barang Berbasis Web Dan Mobile, komputer menyajikan banyak software untuk pengerjaannya, salah satu aplikasi desain web adalah Macromedia Dreamweaver 8.0 dan Android Studio 2.3.3. Dengan aplikasi ini kita bisa melakukan pembuatan web yang dinamis dan aplikasi android dengan coding yang lebih mudah di pahami.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang tersebut, maka dapat di rumuskan suatu masalah yaitu :

a. Bagaimana membuat Sistem Pembelian Barang Berbasis Web dan Mobile?
b. Apakah dengan adanya sistem Pembelian barang yang baru pekerjaan menjadi lebih efisien ?

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah sebelumnya di terangkan, maka identifikasi masalah yang penulis angkat disini adalah :

a. Informasi stok barang masih secara manual
b. Pendataan maupun pengarsipan data – data masih secara manual

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA

c. Dengan proses pembelian dan pengarsipan yang masih manual sehingga terjadi kurangnya transparansi informasi terhadap karyawan.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini diperlukan batasan – batasan masalah, Adapun batasan masalahnya yaitu, Sistem yang akan dibuat ini difokuskan pada pembuatan Sistem Pembelian Barang Berbasis Web dan Mobile pada CV.KPP Teknology Solution.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat Sistem Pembelian Barang Berbasis Web dan Mobile pada CV.KPP Teknology Solution, agar dengan adanya sistem Pembelian barang ini dapat mempermudah dalam proses Pembelian barang maupun pengarsipan data-data.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian untuk seluruh pengguna yang terlibat dalam implementas sistem Pembelian barang adalah :

a. Memudahkan pengguna dalam melakukan proses pembelian barang dan pengarsipan data-data.
b. Memudahkan pengguna dalam memberikan informasi perusahaan secara transparansi.
c. Kemudahan dalam mengakses informasi stok barang.

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA