

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum aktivitas perusahaan *retail* adalah membeli barang dari pihak atau perusahaan lain kemudian menjualnya kembali kepada konsumen dengan tujuan memperoleh *profit*. Dalam mempertahankan kelangsungan usahanya perusahaan *retail* sangat bergantung pada logistik dan pergudangan. Untuk menganalisa proses kerja pergudangan maka perlu diadakannya *stock opname*. *Stock opname* merupakan kegiatan perhitungan persediaan fisik (barang dagang) atau *stock* yang berada di dalam toko atau gudang dan merupakan salah satu fungsi dari sistem pengendalian *internal*.

Pada saat ini *PLAY* juga memiliki prosedur ketika mengadakan *stock opname*. Pelaksanaannya dilakukan secara berkala setiap sebulan sekali per tanggal 20. Dalam pelaksanaannya dibutuhkan waktu sekitar 10 – 12 jam karena kegiatannya masih dilakukan dengan cara mencatat data barang kedalam kartu *stock opname*. Data barang berisi nama barang, *Serial Number*, *Part Number*, *Universal Product Code*, dan jumlah stok. Proses pencatatan ini disebut *crosscheck* yaitu memeriksa kembali data yang ada di kartu *stock opname* dengan *stock* fisik yang ada di gudang atau toko kemudian dihitung jumlah barangnya. *Stock opname* dilakukan oleh seroang *staff*, kendala yang dihadapi adalah ketika *staff* keliru membaca kode yang ada di masing-masing barang karena tidak adanya sistem yang membantu pencocokan data barang secara otomatis. Fisik barang

yang seharusnya ada di gudang tapi tidak terdapat di kartu *stock opname* ataupun sebaliknya sehingga diperlukan *crosscheck* kembali.

Setelah data barang dicatat kedalam kartu *stock opname*, kemudian data-data barang tersebut di *input* kedalam *Ms. Excel* untuk disimpan dan dijadikan sebagai laporan *stock opname* bagi pihak manajemen pada periode tersebut. Proses penginputan data barang dari kartu *stock opname* kedalam *Ms. Excel* membutuhkan waktu sekitar 3 jam. Sehingga menyebabkan dua kali proses kerja dalam sekali pelaksanaan *stock opname* dan untuk menyelesaikan kegiatan secara keseluruhan memerlukan waktu lebih dari satu hari kerja. Akibatnya penyampaian informasi laporan *stock opname* bisa mundur 1 atau 2 hari menjadikan informasi yang diterima oleh pihak manajemen tidak tepat waktu. Karena terlalu lamanya proses *stock opname* juga membuat seorang *staff stock opname* yang bertugas dapat mengalami kewalahan yang memungkinkan terjadinya *human error*, seperti kekeliruan membaca *serial number* saat *crosscheck* dan salah *input* data kedalam *Ms. Excel*.

Agar dapat menyajikan informasi *stock opname* secara cepat dan akurat, pemanfaatan teknologi dan informasi sangat diperlukan, salah satunya menggunakan aplikasi *mobile* yang sudah terintegrasi dengan *database* secara *online*. Berdasarkan hal tersebut maka penulis mencoba memberikan rekomendasi penyelesaian untuk masalah yang ada dengan membangun “SISTEM INFORMASI LOGISTIK *STOCK OPNAME* PADA GUDANG *PLAY RETAIL* INDONESIA BERBASIS *ANDROID*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan kelemahan dari kinerja pelaksanaan *stock opname* yang sudah dijelaskan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun sistem informasi logistik *stock opname* pada gudang *PLAY* menggunakan sistem operasi *Android* ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk membantu kinerja pelaksanaan *stock opname* pada gudang *PLAY Retail Indonesia*.

2. Manfaat

Dengan tercapainya tujuan dari sistem informasi logistik *stock opname* ini, maka manfaat yang didapat dari sistem yang dibangun, yaitu:

- a. Mempermudah *staff stock opname* melakukan kegiatan *stock opname* dan menghindari terjadinya *human error* seperti keliru membaca kode-kode barang akibat kelelahan, karena pada saat *crosscheck* barang sudah dibantu dengan aplikasi *mobile* yang mudah dibawa dan sudah terintegrasi dengan *database*. Jadi saat dipindai menggunakan *barcode scanner* maka data barang tersebut akan otomatis muncul.
- b. Mampu memberikan layanan informasi hasil *stock opname* sebagai laporan setiap bulannya bagi pihak manajemen perusahaan.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dibutuhkan agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun digunakan pada bagian gudang *PLAY* untuk melakukan kegiatan *stock opname*.
2. Sistem yang dibangun dapat digunakan pada *smartphone* ataupun *tablet Android*.
3. Sistem dapat menghasilkan laporan *stock opname* dalam bentuk PDF (*Portable Document Format*).
4. Sistem yang dibangun dilengkapi fitur *barcode scanner*.
5. Sistem yang dibangun menggunakan *cloud firestore* sebagai *database*.

E. Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori, konsep, dan hasil rancangan terdahulu yang digunakan sebagai referensi yang dibutuhkan dalam mendukung penyusunan penelitian.

BAB III ANALISIS HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan analisis kebutuhan sistem berdasarkan masalah yang terjadi dan perancangan untuk membangun sistem di perusahaan tempat penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini berisikan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan teori yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukann sehingga dapat ditarik kesimpulan serta saran yang dapat digunakan untuk perbaikan pada kekurangan yang dihadapi.

