**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan jaman, teknologi informasi adalah teknologi yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam melakukan pemrosesan informasi seperti menciptakan, menyimpan, mengubah, dan menyebarkan informasi. Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat cepat dirasakan. Teknologi informasi semakin canggih dengan adanya pembaharuan sehingga tidak perlu melalui proses yang rumit atau kompleks. Dari pembaharuan teknologi informasi itu tentu saja mendorong munculnya berbagai aplikasi yang membawa manfaat dalam kehidupan sehari – hari baik di dalam dunia perkantoran, pendidikan, dan lain – lain.

Dalam suatu divisi baik di dalam dunia pendidikan maupun perkantoran, dibutuhkan perlengkapan atau barang – barang yang dapat digunakan untuk menunjang aktivitas para anggota yang berada di dalamnya dalam bekerja seperti kertas, pulpen, dan lain – lain yang disimpan di dalam gudang.

Pada Perguruan Tinggi Buddhi, dalam memperoleh barang – barang yang dibutuhkan untuk menunjang aktivitas, salah satu staf dalam unit Perguruan Tinggi, biasanya staf akan meminta sebuah *form* yaitu NPB (Nota Permintaan Barang) pada staf gudang untuk kemudian diisi dengan barang – barang apa saja yang dibutuhkan seperti kebutuhan ATK (Alat Tulis Kantor). Setelah itu, staf tersebut akan meminta tanda tangan kepala unit untuk memvalidasi *form* tersebut agar barang yang dibutuhkan dapat segera diambil. Sayangnya, terkadang barang yang diminta sedang tidak tersedia sehingga hal ini menjadi kurang efektif.

Untuk itu diperlukanlah suatu aplikasi permintaan dan persediaan untuk dapat mengatasi masalah tersebut. Pemanfaatan jaringan yang terhubung pada Perguruan Tinggi Buddhi dan gudang dapat dimanfaatkan untuk membuat aplikasi yang dapat memudahkan unit Perguruan Tinggi dalam melakukan permintaan barang serta memudahkan pihak gudang dalam mengatur persediaan. Sehubungan dengan itu penulis tertarik untuk mengambil judul **“Analisis Aplikasi Permintaan Dan Persediaan Pada Perguruan Tinggi Buddhi Berdasarkan Permintaan”**

* 1. **Tujuan dan Manfaat**
     1. **Tujuan**

Berdasarkan dari ruang lingkup permasalahan yang telah disebutkan di atas, maka skripsi ini dibuat dengan sebaik–baiknya untuk beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Memudahkan staf unit Perguruan Tinggi Buddhi dalam melakukan permintaan barang ke gudang.
2. Memudahkan pihak gudang dalam mengatur persediaan barang.
   * 1. **Manfaat**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Staf unit Perguruan Tinggi dapat melakukan permintaan barang dengan efektif tanpa harus mengisi *form* secara manual.
2. Staf gudang dapat melakukan persediaan barang dan mencetak laporan barang yang masuk maupun keluar secara cepat tanpa harus melakukan pencatatan secara manual.
   1. **Metode Penelitian**
      1. **Analisa Penelitian**
   2. *Planning*

Pada tahap ini, memahami permasalahan yang muncul dan mendefinisikan secara rinci, kemudian menentukan tujuan pembuatan sistem dan mengidentifikasi segala kendala yang akan dihadapi.

* 1. Analisa

Setelah melakukan perencanaan dan mekanisme pengendalian yang diterapkan, selanjutnya adalah menganalisa sistem yang berjalan.

* 1. Desain

Menentukan kebutuhan proses dan data pada sistem baru yang akan dirancang.

* 1. Implementasi

Merupakan suatu kegiatan dalam mengimplementasikan rancangan yang telah disusun agar dapat diwujudkan.

* + 1. **Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang dipakai dalam pembuatan aplikasi ini adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka.

1. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti dan kemudian dikumpulkan dengan data yang seobyektif mungkin dan mendapatkan data yang akurat dari obyek tersebut.

1. Wawancara

Pada wawancara ini penulis melakukan wawancara langsung dan melakukan tanya jawab dengan yang bersangkutan. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan–pertanyaan secara langsung sehingga informasi yang diperoleh akurat.

1. Studi Pustaka

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data dari pustaka – pustaka secara digital ataupun tertulis yang sangat bermanfaat bagi penelitian ini.

* 1. **Ruang Lingkup**

Dengan begitu, ruang lingkup dari aplikasi yang ingin dibuat ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dijalankan pada komputer yang berada pada unit Perguruan Tinggi dan gudang yang terhubung dengan jaringan.
2. Aplikasi ini menyediakan informasi – informasi berupa barang apa saja yang tersedia di gudang.
3. Validasi akan lebih terkendali yaitu staf unit yang melakukan permintaan barang, kemudian akan divalidasi oleh kepala unit tersebut. Setelah itu permintaan barang akan diproses oleh staf gudang, kemudian staf unit akan mengambil barang yang diminta setelah ada pemberitahuan dari gudang.