Bab 1
Pengenalan Produk

1.1. Latar Belakang

Procurement atau pengadaan barang merupakan salah satu kegiatan internal sebuah perusahaan, khususnya perusahaan manufaktur. Kegiatan pengadaan barang dilakukan untuk mendukung kegiatan produksi sebuah perusahaan. Kegiatan pengadaan barang terdiri dari beberapa proses. Pertama adalah proses pesanan pembelian atau *purchase order*, di mana perusahaan sebagai pelanggan memesan sejumlah barang kepada pemasok atau *supplier.* Kedua adalah terima barang atau *Goods Receipt,* di mana perusahaan menerima sejumlah barang yang telah dikirim pemasok. Ketiga adalah verifikasi faktur atau *invoice verification,* di mana perusahaan memverifikasi jumlah barang yang diterima dengan jumlah barang yang ditagihkan oleh pemasok. Terakhir adalah proses pembayaran, perusahaan membayar sejumlah barang yang diterima dari pemasok.

Dalam proses *procurement* ini ada beberapa unit yang terlibat, misalnya unit gudang, unit pembelian dan unit keuangan. Dikarenakan banyaknya unit yang terlibat ini mengharuskan data yang disimpan harus konsisten, dalam kata lain, data dari tiap unit harus sama dan berhubungan satu sama lain. Namun, kebanyakan perusahaan masih menggunakan *file based system*. *File based system* atau sistem *file* adalah mekanisme penyimpan data dalam bentuk *file* yang berbeda-beda atau yang biasa dikenal sebagai "*shared* data" [***1***]. Jadi setiap unit mengelola *file* yang berbeda yang hanya berkaitan dengan dengan unitnya saja. Hal ini memungkinkan terjadinya perbedaan format *file*, format laporan. Bahkan, *file based system* dapat menyebabkan duplikat data atau *redundancy.* Dengan format dan pengerjaan pada *file* yang berbeda tentu akan membuat data tidak terhubung dengan baik dan akan menyebabkan data tidak konsisten.

Hal ini menunjukkan adanya kinerja yang kurang efisien, sehingga memerlukan solusi yang dapat menanggulangi masalah media penyimpanan data *procurement*. Untuk menunjang terlaksananya sistem informasi pengadaan barang yang baik dan teratur, maka diperlukan suatu aplikasi yang dapat mengakses, mengolah, dan mencari data secara cepat dan akurat. Maka, dibuat karya akhir dengan judul "Aplikasi Pengadaan Barang Berbasis Web".

1.2. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan karya akhir ini adalah sebagai berikut.

a. Membuat aplikasi yang dapat mengolah data *procurement* mulai dari *purchase order* sampai *payment*.

b. Membuat aplikasi yang dapat memudahkan pencarian data berdasarkan nomor dokumen.

c. Membuat laporan jurnal yang berisikan transaksi yang terjadi pada periode yang di *input*kan oleh admin.

1.3. Batasan Produk

Batasan masalah dari produk ini adalah sebagai berikut.

a. Aplikasi yang dibangun tidak mengelola stok persediaan barang di gudang.

b. Aplikasi tidak menangani pengiriman barang dan pembayaran secara berangsur.

c. Aplikasi ini hanya menangani laporan transaksi jurnal, tidak mengelola saldo akhir pada masing-masing akun.

d. Aplikasi ini tidak mengelola *purchase order* mana yang sudah dan belum diproses. Aplikasi ini mengasumsikan kalau setiap *purchase order* yang dibuat langsung diproses sampai tahap pembayaran.

1.4. Sistematika Penulisan

Bab 1 menjelaskan latar belakang, tujuan, batasan produk dan sistematika penulisan pada produk dengan judul aplikasi pengadaan berbasis web.

Bab 2 menjelaskan arsitektur produk dengan judul aplikasi pengadaan berbasis web.

Bab 3 menjelaskan modul-modul produk dengan judul aplikasi pengadaan berbasis web.

Bab 4 menjelaskan tata cara penggunaan produk dengan judul aplikasi pengadaan berbasis web.

Bab 5 berisi penutup yang terdiri dari hambatan yang dialami dan saran pengembangan produk dengan judul aplikasi pengadaan berbasis web.