

RINGKASAN

Implementasi Aplikasi Informasi Stok Material NTE pada Gudang PT. Telkom Akses Jember, M. Ghifari Ilham Akbar, NIM E32181989, Tahun 2021, 179 halaman, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Agus Hariyanto, ST, M.Kom (Pembimbing).

Gudang merupakan fasilitas khusus yang bersifat tetap, yang dirancang untuk mencapai target tingkat pelayanan dengan total biaya yang paling rendah. Gudang pada dasarnya adalah sebuah bangunan yang secara fisik mempunyai kriteria tertentu sebagai tempat penyimpanan barang, yang mana di dalamnya terdapat proses pergudangan (warehousing) berupa penyimpanan (storage) dan material handling. Menurut pendapat seorang ahli mengatakan bahwa gudang dapat digambarkan sebagai suatu sistem logistik dari perusahaan yang berfungsi untuk menyimpan produk dan perlengkapan produksi lainnya (Bahan baku, good-in-process, barang jadi, spareparts, supplies dan dead stock) dan menyediakan informasi status kondisi material atau produk yang disimpan di dalam gudang sehingga informasi tersebut mudah diakses oleh siapapun yang berkepentingan dan selalu faktual. Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak atau program yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan tugas-tugas tertentu pada perangkat komputer, laptop ataupun smartphone. Pada dasarnya aplikasi digunakan untuk mempermudah dalam memberikan informasi penting kepada pengguna. Maka dari itu gudang membutuhkan sebuah inovasi dalam memperlancar proses transaksi. Inovasi yang dapat dibuat yakni sebuah aplikasi berbasis web yang memberikan informasi mengenai gudang. Aplikasi ini akan berisi informasi mengenai stock material harian dan informasi mengenai kegiatan transaksi yang terjadi pada gudang seperti penerimaan material baru dan pengeluaran material baru. Dalam kegiatan transaksi tersebut terdapat sebuah laporan yang akan ditampilkan berupa data dan grafik serta dapat diunduh oleh pengelola untuk memudahkan dalam melakukan proses rekap laporan

sehingga pengelola gudang tidak perlu membuat rekap laporan transaksi secara manual.