

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kedutaan Besar Bekasi merupakan ruang media kolektif yang bergerak pada kreatif industri serta memberikan ruang bagi para seniman muda bereksplorasi dan berkolaborasi untuk membantu para seniman menjual merchandise hasil tangan mereka dimasa pandemic seperti ini.

Sebagai media kolektif dimaksudkan memberikan ruang untuk para pelaku industri kreatif bereksplorasi dan berkolaborasi, setelah setengah dekade kerja keras kedutaan besar bekasi memberikan ruang pada seniman muda, banyak seniman muda di Bekasi yang pada akhirnya ikut serta untuk bereksplorasi dan berkolaborasi serta banyak seniman dan masyarakat yang melirik dan mengapresiasi karya dari seniman-seniman muda, tetapi mirisnya saking banyaknya seniman muda yang berkolaborasi, mengakibatkan berlebih nya produksi dan biaya produksi untuk membuat merchandise. Hal tersebut membuat produksi merchandise memiliki permasalahan yaitu pada saat produksi merchandise biaya yang dikeluarkan selalu berlebihan dikarenakan produksi merchandise dilakukan terus menerus.

Oleh karena itu sangat diperlukan sebuah sistem yang digunakan untuk membantu penekanan biaya produksi pada merchandise, agar dalam kegiatan kolaborasi untuk membuat merchandise tidak terlalu memakan biaya yang banyak. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis bermaksud untuk

membuat suatu sistem penekanan biaya produksi merchandise pada Kedutaan Besar Bekasi. Adapun judul yang penulis buat adalah "**Penekanan Biaya Produksi Merchandise Menggunakan Metode EOQ (*Economic Order Quantity*) Pada Komunitas Kedutaan Besar Bekasi**"

1.2 Perumusan Masalah

Adapun masalah yang terjadi adalah:

Produksi merchandise terus menerus dilakukan sehingga biaya produksi merchandise yang di keluarkan menjadi berlebihan.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari perumusan masalah sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah: "Rancang Bangun Sistem Informasi Penekanan Biaya Produksi Merchandise Menggunakan Metode EOQ (*Economic Order Quantity*) Pada Komunitas Kedutaan Besar Bekasi."

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah dengan adanya system ini dapat membantu menekan biaya produksi merchandise sehingga tidak ada lagi pemborosan pengeluaran biaya pada saat produksi merchandise.

1.5 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Sistem yang dibangun hanya berhubungan dengan penekanan biaya produksi merchandise.
2. Sistem yang dibuat menggunakan metode *Economic Order Quantity (EOQ)*.
3. Sistem dibuat hanya untuk admin pengelola produksi pada Komunitas Kedutaan Besar Bekasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini merupakan garis besar penyusunan yang memudahkan jalan pikiran dalam memahami secara keseluruhan isi penelitian ini. Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari :

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan pendahuluan yang didalamnya berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori pendukung dimana akan dikemukakan mengenai konsep dasar sistem. Untuk peralatan pendukung tersebut adalah penjelasan mengenai *Unified Modelling Language (UML)* merupakan pembahasan dari bab ini.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menguraikan mengenai kerangka pemikiran, teknik pengumpulan data, metode pengembangan sistem, waktu dan tempat penelitian, dan alat serta bahan penelitian.

BAB IV Analisis Sistem

Bab ini menguraikan mengenai sejarah singkat berdirinya spesifikasi bentuk dokumen, permasalahan pokok yang terjadi dalam sistem yang sedang berjalan dan cara pemecahan masalahnya.

BAB V Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil dan pembahasan mengenai tampilan aplikasi berdasarkan dari kategori akses *level*. Kemudian akan dijelaskan juga uji coba aplikasi berdasarkan uji coba struktural, fungsional, validasi.

BAB VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan diuraikan mengenai kesimpulan dari semua pembahasan setiap bab sebelumnya, serta memberikan saran-saran yang diharapkan akan dapat berguna bagi pengembangan sistem informasi dimasa yang akan datang.