BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Distro Filleto merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi, dalam kegiatan persediaan barang di gudang sering terjadi keluhan dari bagian operasi dan bagian inventory itu sendiri karena ketika terjadi pengiriman barang, informasi yang diberikan sering sekali terlambat. Dengan semakin berkembangnya perusahaan Distro Filleto ini maka diperlukan suatu aplikasi untuk menangani permasalahan tersebut, sehingga keterlambatan informasi yang diberikan oleh bagian inventory tidak terjadi lagi dan dapat membantu kinerja dari perusahaan.

Penyampaian informasi pengelolaan persediaan barang digudang yang disampaikan ke bagian operasi dilakukan dengan lisan atau tulisan, contoh penyampaian lisan dilakukan melalui media telepon sedangkan yang tulisan dilakukan melalui media cetak (dokumen/form).

Dengan didasari oleh masalah tersebut, manager menginginkan dibangun sebuah solusi yang dapat membuat laporan persediaan barang dari suplier yang membutuhkan pendokumentasian data barang yang telah ada yang bisa mengatasi penyimpanan data secara manual.

Adanya penyimpanan data secara manual, bisa terjadi jumlah barang yang telah ada di gudang tidak akan sama dengan data yang disimpan secara manual dan untuk menghindari penyimpanan data yang kurang efisien.

Oleh karena itu untuk menyelesaikan masalah yang terjadi, dibangun sebuah solusi agar dapat membantu memecahkan permasalahan yang terjadi. Berdasarkan permasalahan diatas menuangkannya kedalam Laporan Kerja Praktek dengan judul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PERSEDIAAN BARANG di DISTRO FILLETO"

1.2.Identifikasi dan Rumusan Masalah

- Identifikasi Masalah

- Adapun masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Kurang efektif dan efisien, dikarenakan sulit untuk mencatat dan menghitung banyaknya jenis barang yang ada, banyaknya jumlah barang, maupun besarnya jumlah harga.
2. Banyaknya jumlah barang dan tingkat keramaian pembeli dapat mengakibatkan penjual mengalami kesulitan untuk mengelola dan menghitung transaksi penjualan secara cepat, tepat, dan efisien.
3. Pencatatan dan pengolahan data barang, jumlah dan harga barang, data supplier, serta transaksi penjualan masih dilakukan dengan menggunakan tulisan tangan.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perumusan masalah dapat diketehui sebagai berikut :

1. Bagaimana suatu perusahaan dapat mengolah data dengan mudah, tepat, dan teratur?
2. Bagaimana membangun suatu sistem informasi pengadaan barang untuk sebuah perusahaan, dimana suatu sistem informasi tersebut dapat membantu dapat membantu memasukan data barang, supplier dan transaksi penjualan barang, serta pencarian data barang, supplier dan penjualan barang secara terkomputerisasi?
3. Bagaimana membuat suatu laporan dari pengadaan barang yang terjadi secara terkomputerisasi?

1.3.Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan Laporan KP ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan jurusan Manajemen Informatika program S1 Fakultas Tekhnik dan Ilmu Komputer.

Adapun tujuan dari pembuatan Laporan KP ini adalah :

- Membuat program aplikasi yang diharapkan dapat membantu sistem informasi persediaan barang di bagian menjadi teratur, tepat dan akurat.
- Melatih kemampuan mahasiswa khususnya jurusan manajemen informatika dalam membangun sebuah sistem informasi di dalam sebuah perusahaan

1.4.Metode Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem menggunakan pendekatan klasik dengan metode *water fall.* Metode water fall terbagi menjadi enam tahap yaitu :

1) Sistem Rekayasa ***(sistem engineering)*** adalah tahap menganalisis hal – hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan software.
2) Analisis ***(Analysis)*** adalah tahap menganalisis hal- hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan software.
3) Perancangan ***(Design)*** adalah tahap penterjemah dan kerperluan – keperluan yang dianalisis dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai yaitu dengan cara menampilkan kedalam Diagram Kontek, Data Flow Diagram (DFD), ERD ,struktur menu.
4) Pengkodean ***(Coding)*** adalah tahap penterjemah data / pemecahan masalah software yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.Pada tahap ini bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi persediaan barang di Distro Filleto menggunakan Visual Basic 6 (VB).
5) Pengujian ***(Testing)*** adalah tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat.Pengujian ini dimulai dengan membuat suatu uji kasus setiap fungsi pada perangkat lunak,kemudian dilanjutkan denagn pengujian terhadap modul – modul dan terkait pada tampilan antar muka untuk memastikan ada kesalahan dan semua berjalan dengan baik dan input yang diberikan hasilnya sesuai dengan yang di inginkan.

6) Pemeliharaan ***(Maintenance)*** adalah perangkat lunak yang telah dibuat dan mengalami perubahan sesuai permintaan pemakai.Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan dahn perkembanagn baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

1.5.Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu dan luasnya permasalahan yang dihadapi, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar memudahkan pembahasan selanjutnya sehingga tidak menyimpang dari permasalahan yang akan dibahas. Pembatasi dalam proses Pengelolaan Persediaan Barang hanya pada Distro Filleto Bandung. Pengelolaan persediaan barang tersebut adalah untuk melihat cara input data pembelian barang kepada supplier, input data master barang, input data customer, input data supplier, input data stock barang, input data delivery order dan pembuatan laporan.

1.6.Lokasi dan jadwal Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja praktek dilakukan di Distro Filleto, tepatnya di jalan Babakan H.Tamim no.27/208C Bandung.

Pelaksanaan kerja praktek dimulai pada tanggal 6 Juli 2010 sampai 9 Oktober 2010. Waktu pelaksanaan kerja praktek yang telah ditentukan oleh perusahaan tersebut yaitu ;

Senin – Jum'at Pukul 07.30 – 12.00

NO	Aktifitas	JULI			
		I	II	III	IV
1	Pengenalan Tempat Praktek Distro	■			
2	Pengumpulan Informasi		■		
3	Analisis dan Perancangan system			■	
4	Desain, Pemberian Coding			■	
5	Implementasi+Testing, Penyerahan Program				■