BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era teknologi ini media informasi sangatlah mudah untuk didapatkan. Salah satu media yang paling banyak digunakan adalah internet. Internet diakses melalui komputer untuk segala pencarian informasi dan disimpan di dalam komputer. Pencarian ini tergantung pada kebutuhan pengguna.

Perusahaan-perusahaan yang sedang berkembang berusaha untuk menyajikan informasi dengan media komputer dalam menghadapi persaingan dengan perusahaan lainnya. Selain tuntutan persaingan, perusahaan pada umumnya juga membutuhkan informasi yang akurat dan pasti.

PT. TELKOMSEL merupakan sebuah perusahaan operator telekomunikasi seluler di Indonesia yang memiliki pengguna kartu GSM *(Global System for Mobile Communications)* sebanyak 81,644 juta pelanggan (pada 31 Desember 2009) dan *market share* sebesar 51%. Divisi *Site Management* merupakan bagian struktur organisasi PT. TELKOMSEL Kantor Regional Jabotabek yang mengelola bagian gudang (*inventory*), berkaitan keluar-masuknya barang akibat transaksi peminjaman, pengembalian, penambahan perangkat baru, pengurangan perangkat akibat rusak maupun hilang. Divisi *Site Management* telah memiliki sistem *inventory* gudang yang belum terkomputerisasi, maka divisi ini ingin memiliki perangkat lunak yang akan menyajikan informasi seputar *inventory* gudang berbasis web.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka laporan kerja praktek ini diberi judul yaitu **"MEMBANGUN SISTEM INFORMASI INVENTORY GUDANG DI PT. TELKOMSEL KANTOR REGIONAL JABOTABEK"** .

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas diperlukan suatu aplikasi yang dapat menyajikan informasi seputar *inventory* gudang yang ada. Rumusan masalah yang

dihadapi adalah bagaimana cara membangun aplikasi sistem informasi *inventory* gudang berbasis web.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari pembuatan sistem informasi *inventory* gudang ini adalah membangun aplikasi sistem informasi *inventory* gudang berbasis web.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan sistem informasi *inventory* gudang ini adalah :

1. Mengurangi kesalahan dalam melakukan pendataan barang di gudang sekaligus untuk mengurangi kesalahan dalam pembuatan laporan data gudang.
2. Mengurangi keterlambatan dalam melakukan pencatatan data barang masuk dan keluar di gudang.
3. Memudahkan dalam melakukan pengolahan data barang di gudang.
4. Memudahkan dalam pencarian barang.
5. Mempercepat kinerja pegawai gudang.

1.4 Batasan Masalah

Aplikasi yang dibuat hanya untuk mencatat dan menyajikan data-data seputar data di gudang dan adapun data yang akan diolah adalah data barang, data barang yang masuk dan keluar, permintaan barang dan penerimaan barang.

Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Windows XP untuk sistem operasinya, PHP untuk bahasa pemrogramannya dengan *compiler* yang digunakan adalah *Macromedia Dreamweaver 8,* dan DBMS yang digunakan adalah *MySQL*. *Hardware* minimum yang diperlukan agar *software* dapat bekerja adalah RAM 256 MB, prosesor pentium 4, *harddisk* 40GB.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. **Tahapan Pengumpulan Data**

a. Wawancara

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak *intern* (terkait) yaitu pegawai *Site Management* bagian gudang.

b. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara pengumpulan literatur, jurnal, dan bacaan yang ada kaitannya dengan judul laporan kerja praktek.

2. Tahapan Pembuatan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. Sistem *Engineering*

   Tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. Sistem Analisis

   Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak.

c. Sistem Desain

   Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Sistem *Coding*

   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Sistem *Testing*

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Sistem *Maintenance*

   Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah, menguraikan perumusan masalah yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan dan sejarah tentang perusahaan.

BAB III PEMBAHASAN

Membahas tentang perancangan sistem dan menjelaskan tentang implementasi, pengujian dari perancangan yang telah dilakukan.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang telah diperoleh dari laporan kerja praktek.