BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

PT. Telkom kandatel Sukabumi memiliki sebuah unit yaitu Unit Sistem Informasi (USI) gudang speedy, USI merupakan unit yang bergerak dalam bidang informasi, tugas dari Unit ini adalah menangani permasalahan IT namun selain itu unit ini juga mengelola peralatan kantor terutama yang berhubungan dengan IT. Sebagai unit yang mengelola peralatan Speedy tidaklah terlepas dari persoalan inventori yang seringkali terjadi kesulitan. Kesulitan terjadi karena banyaknya kesalahan manusia dalam mencatat persediaan barang yang ada di gudang. Pengelolaan inventori tidaklah mudah jika di lakukan secara manual (Tulis tangan).

Dalam pengelolaan inventori yang ada pada saat ini masih banyak kekurangan karena seringnya terjadi kesalahan pencatatan data barang yang tersedia. Setiap kesalahan pencatatan dapat menyebabkan penjaminan sumber daya dan waktu yang tidak tepat.

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan suatu sistem yang dapat membantu dalam proses pengelolaan inventori gudang speedy.

1.2. Perumusan Masalah

Dilihat dari fenomena yang terjadi di gudang Speedy saat ini terdapat masalah masalah dalam pengelolaan inventori, diantaranya :

1. Pencatatan data barang yang tersedia di dalam gudang masih dilakukan secara manual(tulis tangan) dan harus mencari data barang menggunakan Microsoft Excel.
2. Penjaminan sumber daya dan waktu menjadi tidak tepat karena terjadi kesalahan pencatatan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah bagaimana merancang Perangkat Lunak Pada Unit Sistem Informasi PT. Telkom, Kandatel Sukabumi bagian gudang speedy.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Maksud dari kerja praktek ini adalah menganalisa dan merancang sistem informasi pada unit sistem informasi gudang speedy PT. Telkom, Kandatel Sukabumi.

1.3.2. Tujuan

Adapun tujuan dari kerja praktek ini adalah :

1. Memudahkan pengelolaan.
2. Untuk menjamin sumber daya yang tersedia dan waktu pengelolaan supaya tepat.

1.4. Batasan Masalah

Aplikasi ini dibangun berdasarkan prosedur yang digunakan yaitu prosedur barang masuk dan barang keluar . Data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini terbatas pada data-data barang yang ada di unit system informasi.

User yang akan menggunakan perangkat lunak ini adalah pegawai dengan jabatan pelaksana pada Unit Sistem Informasi gudang speedy PT. Telkom Sukabumi .

a. Kebutuhan sistem

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

Pengumpulan datanya dilakukan dengan dua metode:

1. penelitian.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.

2. wawancara.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pegawai yang biasa mengelola inventori.

b. Analisis

   Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak, seperti analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

c. Perancangan

   Tahap perancangan interface yang mudah dimengerti user yang mengacu pada data – data analisis.

1.5. Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dan memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimana sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1.5.1. Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

a. Studi pustaka

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Studi lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. hal ini meliputi :

1. Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait dengan permasalahan yang diambil, yaitu Bapak Asep Taryo, S.E. selaku menejer divisi business PT. Telkom Sukabumi.

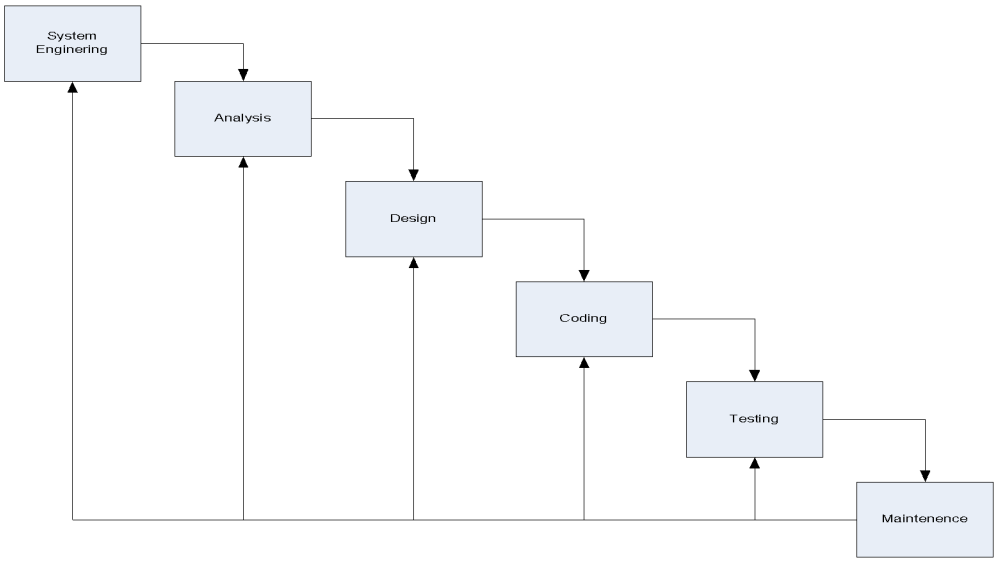
2. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke PT. Telkom Sukabumi.

1.5.2. Tahap pengembangan perangkat lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall.*

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model waterfall (Gambar 1.1) adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.6. System engineering (Rekayasa perangkat lunak)

Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

1.7. Requirement analiysis

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

1.8. Design

Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan requirements analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehinggga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

1.9. Coding (implementasi)

Pengkodean yan mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

1.10. Testing (pengujian)

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

1.11. Maintenance (perawatan)

Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi pembahasan masalah umum yang berhubungan dengan penyusunan laporan kerja praktek, yang meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan kerja praktek, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan kerja praktek.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Berisi pembahasan mengenai PT. Telkom, kandatel Sukabumi, yang meliputi sejarah, logo, badan hukum, struktur organisasi dan *job description*, serta landasan teori.

BAB 3 PEMBAHASAN

Berisi tentang analisis dan perancangan pembangunan system informasi Gudang Speedy.

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan mengenai seluruh hasil Kerja Praktek yang dilaksanakan di PT. Telkom, kandatel Sukabumi, serta saran untuk pengembangan aplikasi yang telah di rancang.