# BAB III
# OBJEK DAN METODE PENELITIAN

## 3.1. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menjelaskan tentang sejarah Anypack Indonesia, visi dan misi Anypack Indonesia, struktur organisasi dan deskripsi tugas semua bagian dalam organisasi.

### 3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Anypack Indonesia berdiri sejak akhir tahun 2011 di kota Bandung provinsi Jawa Barat tepatnya di Jalan Sapan Rancakaso No. 72 dibawah pimpinan Bapak Rukma dan Bapak Deni Rustandi, S.E. Perusahaan ini bergerak dalam bidang jasa pembuatan tas, dan *marchendise* mulai dari mengolah bahan baku mentah sampai menjadi produk unggulan yang sesuai dengan permintaan klien.

Anypack Indonesia pada awal berdirinya merupakan bentuk perusahaan *Home Industry*, walaupun demikian perusahan ini di dukung oleh tenaga berpengalaman dan profesional dalam bidangnya, sehingga walaupun belum genap satu tahun berdiri namun produksi tas yang dibuat mencapai 30.000 buah tas dengan nilai 1,3 miliar di enam bulan pertama. Selain itu perusahaan ini pun memiliki beberapa klien perusahaan ternama seperti IFA, World Vision Indonesia dan masih banyak yang lainnya. Anypack Indonesia selain menerima jasa pembuatan tas dari perusahaan-perusahaan juga memiliki merk tas nya sendiri yaitu ICONIC dengan produk andalannya sampai saat ini adalah tas punggung khusus laptop.

Keunggulan dari Anypack Indonesia salah satunya adalah memiliki desainer sendiri sehingga memudahkan klien dalam mendisain produk sesuai dengan keinginannya tanpa harus membeli disain dari pihak ketiga.

Dalam kegiatan bisnisnya Anypack Indonesia berkomitmen untuk memberdayakan masyarakat sekitarnya khususnya memberikan lapangan pekerjaan bagi para ibu-ibu rumah tangga dan para pemuda pemudi.

### 3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dari Anypack Indonesia:

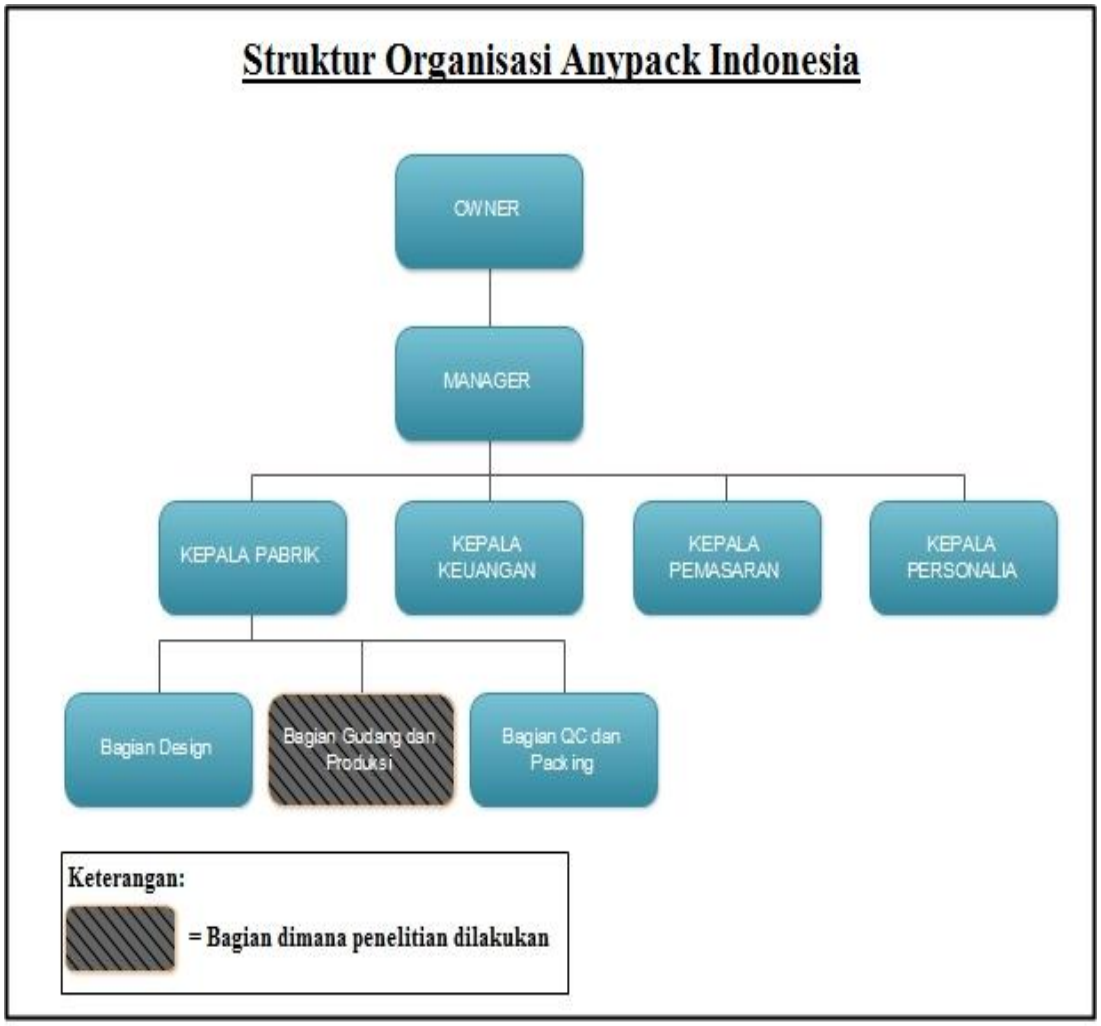
Menjadi perusahaan *home industry* yang terbaik, dengan memiliki desainer sendiri sehingga memudahkan klien dalam mendisain produk sesuai dengan keinginannya tanpa harus membeli disain dari pihak ketiga, pengerjaan pesanan yang tepat waktu dan mampu melayani permintaan pesanan sesuai disain yang di inginkan para pemesan baik dari segi kwalitas maupun kwantitas.

Misi dari Anypack Indonesia:

1. Mengembangkan perusahaan yang mengutamakan pelayanan pada kepuasan yang optimal bagi para pelanggan
2. Terciptanya lapangan pekerjaan untuk masyarakat sekitar khususnya memberikan lapangan pekerjaan bagi para ibu-ibu rumah tangga dan para pemuda pemudi.
3. Menjadikan perusahaan sebagai pilar utama perekonomian nasional.

### 3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Setiap perusahaan pastinya memiliki struktur organisasi demi menunjang proses bisnisnya. Adapun struktur organisasi Anypack Indonesia adalah sebagai berikut:




Gambar 3.1 *Struktur Organisasi Anypack Indonesia*

### 3.1.4. Deskripsi Tugas

Pada struktur organisasi yang sudah digambarkan terlihat terdapat beberapa bagian yang mendukung organisasi perusahaan dalam kegiataan bisnisnya. Adapun tugas dari masing-masing bagian adalah sebagai berikut:

1) *Owner*/Pemilik

Fungsinya adalah memimpin, mengarahkan, merencanakan, mengatur, dan mengontrol semua kegiatan perusahaan.

*2)* *Manager*

*Manager* atau manajer adalah orang yang memiliki tanggung jawab terhadap seluruh fungsional perusahaan, menjaga agar kinerja bawahannya sesuai standar perusahaan.

3) Kepala Pabrik

Kepala pabrik memiliki fungsi yaitu mengontrol bagian disain, gudang, produksi, *Quality Control* dan *packing* agar dapat menghasilkan produk dengan kualitas yang baik dalam jumlah yang diinginkan dan waktu yang tepat serta biaya yang seringan mungkin (efektif dan efisien) dengan teknik-teknik produksi yang memudahkan pekerjaan pegawai.

4) Kepala Keuangan

Tugasnya adalah merencanakan dan menganalisa pembelanjaan perusahaan, mengatur struktur modal dan membuat laporan keuangan.

5) Kepala Pemasaran

Kepala pemasaran bertugas untuk merencanakan strategi pemasaran, menyelenggarakan riset pasar, mengupayakan dan memenuhi undangan tender yang didapat, menyajikan informasi harga perkiraan dari pemilik/pesaing dan melaksanakan penerapan sistem manajemen mutu yang dikembangkan perusahaan.

6) Kepala Personalia

Tugasnya adalah mengatur semua hal yang berhubungan dengan soal-soal kepegawaian seperti rekap absensi pegawai, menentukan anggaran gaji dan

memotivasi tenaga kerja sedemikian rupa sehingga tujuan organisasi dapat diwujudkan.

7) Bagian *Design*

Bagian *design* merupakan bagian yang bertanggung jawab dalam membuat disain atau pola yang diinginkan klien sehingga bisa diterapkan dalam produksi.

8) Bagian Gudang dan Produksi

Pada perusahaan ini karena merupakan *home industry* yang baru saja berdiri fungsi bagian gudang dan produksi masih disatukan. Pada umumnya bagian gudang adalah bagian yang bertanggung jawab terhadap persediaan bahan baku produksi sedangkan bagian produksi bertugas untuk mengolah bahan mentah atau setengah jadi menjadi barang jadi yang sesuai dengan permintaan klien.

9) Bagian *Quality Control (QC)* dan *Packing*

Bagian *Quality Control* berfungsi dalam proses memeriksa ulang hasil produksi apakah sesuai dengan standar atau tidak lalu setelah itu dilakukan *finishing process* yaitu pengepakan *(packing)* sehingga siap diteruskan ke klien.

### 3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam merancang Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku Di Anypack Indonesia Berbasis Dekstop adalah metode *deskriptif*.

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (201: 54) “Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia. Suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang”.

Tujuan dari metode deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Menurut Whitney yang di kutip dari Moh.Nazir, Ph.D (2011: 54) “Metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat”.

### 3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam pengumpulan dan menganalisis data.

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011: 84) “Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”.

Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya.

Dalam hal melakukan penelitian di Anypack Indonesia ini peneliti menggambarkan dan menganalisis kejadian-kejadian dalam melakukan pengolahan data transaksi masih di lakukan secara manual (tulisan tangan). Dengan menggambarkan dan menganalisis peneliti berharap dapat mengetahui prosedur-prosedur kerja yang berjalan pada Anypack Indonesia sehingga penulis

dapat merancang sebuah sistem yang sesuai dengan prosedur-prosedur kerja dan mengimplementasikan prosedur-prosedur kerja tersebut ke dalam sebuah sistem yang terkomputerisasi.

### 3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Selama proses penelitian penulis menemukan beberapa masalah yang timbul di Anypack yang harus dipecahkan. Oleh karena itu penulis mengumpulkan data yang diperlukan dengan menggunakan teknik pengumpulan jenis data primer dan data sekunder. Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011: 174) "Pengumpulan data adalah prosedur sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan".

#### 3.2.2.1. Sumber Data Primer

Jenis pengumpulan data primer merupakan penelitian yang mengumpulkan data langsung dari tempat penelitian. Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011: 50) "Data primer merupakan sumber-sumber dasar yang merupakan bukti atau saksi utama dari kejadian yang lalu. Ada beberapa cara dalam melakukan proses pengumpulan data primer yang dilakukan penulis diantaranya :

1. Observasi

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011: 174) "Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut". Adapun obeservasi yang dilakukan yaitu di Anypack Indonesia.

2. Wawancara

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011: 193) “Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara penanya atau pewawancara dengan penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara)”. Adapun wawancara yang dilakukan dengan bapak Deni Rustandi, SE selaku owner (pemilik) perusahaan Anypack Indonesia.

### 3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011: 50) “Sumber data sekunder adalah catatan rentang adanya suatu peristiwa, atupun catatan-catatan yang “jaraknya” telah jauh dari sumber orisinil”. Adapun data yang berasal dari sumber data sekunder diperoleh dengan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan obyek penelitian.

Dalam hal ini, dokumen-dokumen yang diperoleh dianalisis sehingga diperoleh data-data yang sesuai untuk kegiatan pengembangan sistem. Dokumen-dokumen yang didapat dan digunakan oleh penulis sebagai sumber data sekunder adalah data stok bahan baku, dokumen pengeluaran.

### 3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan sistem sehingga sistem yang dihasilkan akan sesuai dengan yang diharapkan.

### 3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis dalam membuat sebuah Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku Di Anypack Indonesia Berbasis Web ini dengan menggunakan metode pendekatan *objek oriented.*

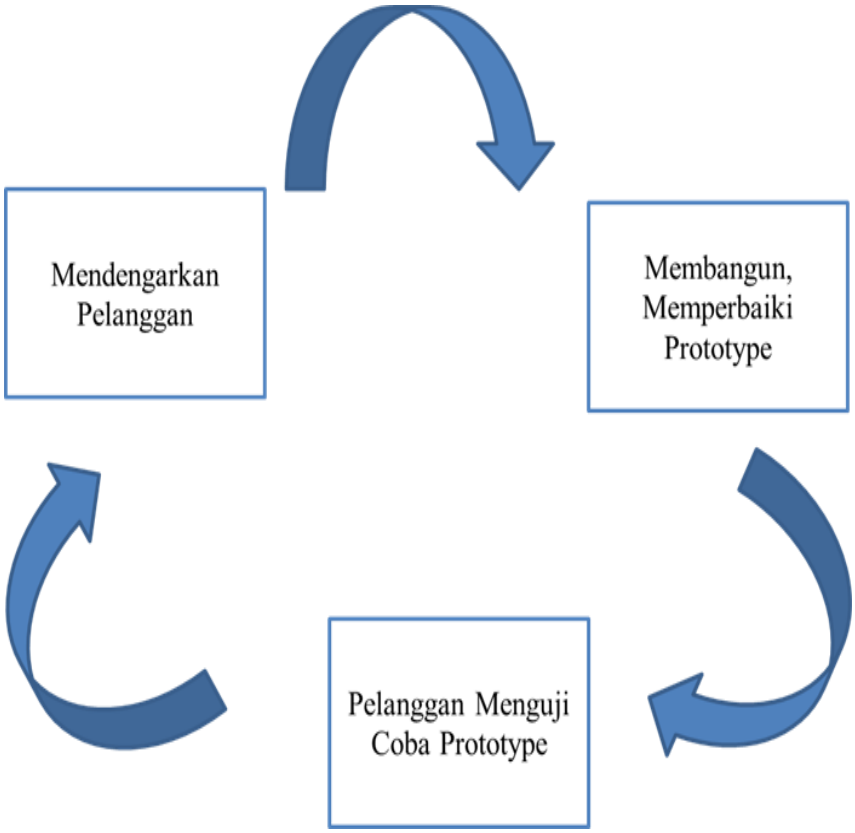
Metode pendekatan *objek oriented* merupakan suatu pendekatan dalam melihat permasalahan di dalam sebuah sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi atau sistem lainnya).

### 3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan Sistem Informasi berbasis komputer merupakan suatu tugas yang kompleks dan rumit yang membutuhkan banyak sumber daya yang membutuhkan waktu yang lama dalam menyelesaikannya. Proses pengembangan *system* harus melalui beberapa tahapan yang dimulai dari tahap perencanaan sampai dengan rencana tersebut diimplementasikan. Pengembangan sistem dapat juga didefinisikan sebagai kumpulan kegiatan dari para analis sistem, perancang, dan pemakai sistem yang mengembangkan dan mengimplementasikan *system* informasi.

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah "*Prototyping".* Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. *Prototyping* dapat diartikan sebagai proses yang digunakan untuk membantu pengembang perangkat lunak dalam membentuk model dari perangkat lunak yang harus dibuat. Kunci agar model *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan

dan pengembang harus setuju bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. *Prototype* akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual aktual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan. Secara umum tahapan model *prototyping* dapat dilihat pada gambar berikut :




**Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype***

[Sumber : Abdul Kadir : "Sistem Informasi", Tahun 2003 hal: 456]

Pendekatan *Prototyping* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, membangun *prototype*, dan evaluasi p*rototyping*. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *Pengumpulan kebutuhan*

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat

2. *Membangun prototyping*

   Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*).

3. *Evaluasi protoptyping*

   Pelanggan mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

#### 3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan penulis dalam melakukan proses penggambaran sebuah rancangan dalam pemograman berorientasi objek. Adapun alat bantu analisis yang dibutuhkan dalam melakukan sebuah perancangan diantaranya, use case dan scenario *use case, activity diagram, sequence diagram, class diagram, component diagram* dan *deypelopment diagram*.

**1. *Use Case Diagram***

*Usecase* adalah deskripsi fungsi dari sebuah *system* dari perspektif pengguna (interaksi antara *system* dan *actor*). *Usecase* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah *system* dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah *system* dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan *system* disebut *scenario*.

Dengan demikian *usecase* bisa dikatakan sebagai serangkaian *scenario* yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna. *Actor* adalah *abstraction* dari orang dan *system* yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. *Stereotype* adalah sebuah model khusus yang terbatas untuk kondisi tertentu. Untuk menunjukan *stereotype* digunakan *symbol* "<<"diawalnya dan ditutup">>" diakhirnya.<<*extend*>> digunakan untuk menunjukan bahwa satu *usecase* merupakan tambahan fungsional dari *usecase* yang lain jika kondisi atau syarat tertentu yang dipenuhi. Sedangkan <<*include*>> digunakan untuk menggambarkan bahwa suatu usecase seluruhnya merupakan fungsional dari *usecase* seluruhnya.

**2. *Activity Diagram***

*Activity* diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika *procedural*, proses bisnis dan alairan kerja dalam banyak kasus. *Activity* diagram mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah activity diagram bisa mendukung perilaku *parallel* sedangkan *flowchart* tidak bisa.

**3. *Skenario Use Case***

Mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor.

**4. *Sequance Diagram***

*Sequance diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah *scenario*. Komponen utama *sequence* diagram terdiri atas objek yang dituliskan

dengan kotak segiempat bernama. Message diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukan dengan progress *vertical*.

**5. *Class Diagram***

*Class diagram* adalah gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

**6. *Component Diagram***

*Diagram component* atau komponen diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan di antara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem. Komponen dasar yang biasanya ada dalam suatu sistem adalah komponen *user interface* yang menangani tampilan, komponen business processing yang menangani fungsi-fungsi proses bisnis, komponen data yang menangani manipulasi data, dan komponen *security* yang menangani keamanan sistem.

**7. *Deployment Diagram***

*Diagram Deployment* atau deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram deployment juga dapat digunakan untuk memodelkan hal-hal berikut:

1. Sistem *client*/*server*.
2. Sistem tambahan yang menggambarkan rancangan *device*, *node*, dan *hardware*.
3. Sistem terdistribusi murni Rekayasa ulang aplikasi.

**Pengujian *Software***

Metode pengujian adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Metode yang digunakan penulis dalam pengujian *software* ini adalah metode *Black Box Testing*.

Pengujian *black box* merupakan pendekatan komplementer dari teknik *white box*, karena pengujian *black box* diharapkan mampu mengungkap kelas kesalahan yang lebih luas dibandingkan teknik *white box*. Pengujian *black box* berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program.

Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

Pengujian *black box* cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian. Pengujian *black box* harus menjawab pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas fungsional diuji
2. Kelas input apa yang akan membuat kasus pengujian menjadi lebih baik
3. Apakah sistem akan sangat sensitif terhadap harga input tertentu
4. Bagaimana batasan dari suatu data diisolasi
5. Kecepatan data apa dan volume data apa yang akan ditoleransi oleh sistem
6. Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadap system operasi.

Dilihat dari objek, fungsi, dan kegunaannya, *black box testing* sangat cocok digunakan untuk menguji apakah program / perangkat lunak sudah berfungsi dengan benar dan sesuai dengan keinginan pengguna. Maka dari itu, penulis menggunakan metode *black box* untuk menguji perangkat lunak untuk sistem informasi persediaan Bahan Baku di Anypack Indonesia yang telah dibangun.

### 3.3. Analisis Sistem yang Berjalan

Dalam menganalisis suatu sistem harus benar-benar diperhatikan, karena analisa sistem merupakan langkah yang paling penting. Dengan langkah analisa sistem ini kita bisa mengetahui apakah sistem yang kita buat mempunyai banyak kelebihan atau tidak. Untuk mengetahui proses kerja dari sistem yang sedang berjalan diperlukan analisis sistem yang sedang berjalan terlebih dahulu, dengan tujuan untuk mengetahui masalah yang terjadi di Anypack Indonesia. Sehingga dapat dibuat pemecahan yang tepat yang dirancang untuk memperbaiki proses kerja sistem informasi persediaan bahan baku di Anypack Indonesia.

### 3.3.1. Analisis Dokumen

Berikut ini adalah dokumen yang digunakan dalam Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku yang berjalan:

1) SPP (Surat Perintah Produksi) merupakan dokumen yang digunakan oleh bagian produksi sebagai pemberitahuan perintah produksi terhadap Bag. Gudang sebagai landasan pembelian bahan baku.
2) PO (*Purchases Order*) adalah dokumen yang dibuat oleh bagian gudang untuk memesan barang kepada Pemasok/*Supplier*.
3) *Invoice* merupakan struk pembelian yang dibuat oleh Pemasok setelah PO diterima. Diberikan berikut bahan bakunya kepada Bag. Gudang.
4) Dokumen Pembelian merupakan dokumen yang berisi detil pengeluaran untuk membeli bahan baku didalamnya terdapat data jumlah bahan baku dan harga pembelian.
5) SJBB (Surat Jalan Bahan Baku) merupakan dokumen yang dibuat oleh bagian Gudang yang akan diberikan bersama barang yang diminta ke bagian Produksi.
6) Laporan Pembelian yaitu dokumen yang akan diberikan kepada kepala pabrik untuk di-ACC, berisi data pengeluaran perusahaan untuk bahan baku.

### 3.3.2. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Dalam pembahasan selanjutnya akan menekankan terhadap segala proses yang terjadi di persediaan bahan baku. Adapun prosedur-prosedur perusahaan yang berhubungan dengan persediaan bahan baku adalah sebagai berikut:

1) Pemesanan

Dimana merupakan proses sebelum terjadinya pembelian produk yang dilakukan oleh klien sebelum membeli.

2) Memproses pemesanan

Dimana merupakan proses pencatatan yang dilakukan oleh kepala pemasaran atau owner sendiri untuk pembelian produk yang diingankan oleh klien.

3) Proses design

Merupakan proses dimana terjadi pertimbangan serta perhitungan yang dituangkan dalam wujud gambar yang dilakukan oleh designer, gambar tersebut kemudian diperlihatkan kepada klien sebagai bahan pertimbangan untuk produk yang akan di rancang.

4) Proses pembelian bahan baku

Merupakan proses dimana yang dilakukan oleh bagian produksi atau gudang untuk mendapatkan bahan baku yang dibutuhkan dari produk yang sudah di rancang dan disetujui oleh klien, dalam proses ini pun terjadi pengecekan persediaan bahan baku yang masih manual sehingga sering terjadi kesalahan dalam persediaan bahan baku yang harusnya tersedia tidak dibeli dan sebaliknya kadang terjadi kelebihan persediaan bahan baku yang tidak di perlukan.

5) Proses produksi

Merupakan proses dimana terjadi kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan atau mengubah bahan mentah menjadi suatu produk yang

diingankan yang dilakukan oleh bagian produksi dengan bantuan mesin jahit.

6) Cek standar kwalitas barang

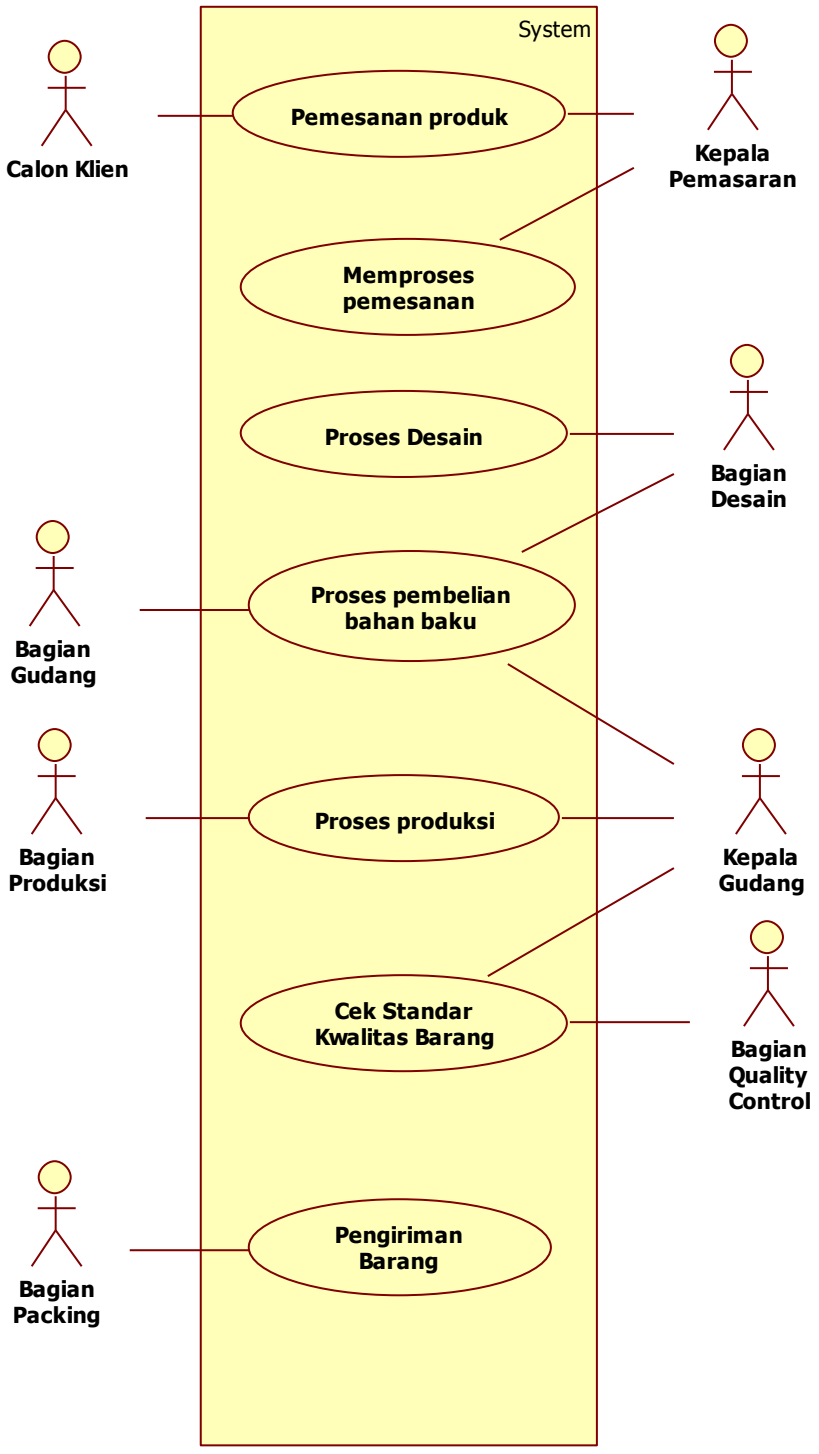
Merupakan proses untuk menjamin kwalitas barang yang diproduksi dengan standar kwalitas yang sudah ditentukan oleh perusahaan untuk mencegah terjadinya pengembalian barang yang cacat, setelah melewati tahap pengecekan standar kwalitas barang yang sesuai kemudian dilakukan finishing process (proses akhir) yaitu proses pengepakan barang yang akan dikirim kepada klien.

7) Pengiriman barang

Merupakan proses pengiriman barang jadi atau produk dari perusahaan ke klien dengan menggunakan jasa pengiriman, surat kelengkapan pengiriman barang tersebut didokumentasikan oleh bagian administrasi umum sebagai bukti pengiriman barang yang sudah dilakukan oleh perusahaan.

**3.3.2.1. Use Case Diagram**

Permodelan ini dimaksudkan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan dan hubungan yang terjadi antara para aktor dan *use case* didalam sistem yang sedang berjalan. Kegiatan yang dilakukan dan hubungan antara para aktor dalam sistem yang sedang berjalan digambarkan menggunakan *use case* diagram yang terlebih dahulu digambarkan melalui *use case sekenario* dimana telah terwakili oleh gambaran umum sistem yang sedang berjalan di Anypack Indonesia.




**Gambar 3.3 Use Case Diagram Sistem Informasi yang Berjalan**

### 3.3.2.2. Definisi Aktor dan Deskripsinya

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor pada Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku di Anypack Indonesia.

**Tabel 3.5**

**Definisi Aktor dan Deskripsinya**

| No | Aktor | Deskripsi |
|---|---|---|
| 1 | Calon klien | Pihak yang merencanakan untuk melakukan pemesan produksi |
| 2 | Kepala Pemasaran | Pihak yang merencanakan strategi pemasaran, menyelenggarakan riset pasar, mengupayakan dan memenuhi undangan tender yang didapat, menyajikan informasi harga perkiraan dari pemilik/pesaing dan melaksanakan penerapan sistem manajemen mutu yang dikembangkan perusahaan. |
| 3 | Bagian Design | Pihak yang bertanggung jawab dalam membuat disain |
| 4 | Bagian Gudang | Pihak yang bertanggung jawab terhadap persediaan bahan baku produksi |
| 5 | Bagian Produksi | Pihak yang mengolah bahan menjadi barang jadi yang sesuai dengan permintaan klien |
| 6 | Kepala Gudang | Pihak yang mengontrol bagian disain, gudang, |

| | | |
|---|---|---|
| | | produksi, quality control dan packing. |
| 7 | Bagian *Quality Control (QC)* | Pihak yang memeriksa ulang hasil produksi untuk memastikan hasil kwalitas yang sesuai dengan standar |
| 8 | Bagian *packing* | Pihak yang melakukan pengiriman barang dengan menggunaka jasa ekspedisi pengiriman barang. |

### 3.3.2.3. Definisi Use Case dan Deskripsinya

Skenario *use case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Berikut adalah skenario *use case* yang berjalan saat ini di Anypack Indonesia.

**Tabel 3.6**
**Definisi Use Case dan Deskripsinya**

| No | Use Case | Deskripsi |
|---|---|---|
| 1 | Pemesanan | Merupakan proses dimana pada mulanya klien melakukan pemesanan. |
| 2 | Memproses pemesanan | Merupakan proses dimana perusahaan memproses pemesanan. |
| 3 | Proses Design | Merupakan proses dimana dibuat disain barang yang sesuai dengan permintaan klien. |
| 4 | Proses Pembelian Bahan Baku | Merupakan proses pembelian bahan baku ketika design sudah disetujui oleh klien. |

| | | |
|---|---|---|
| 5 | Proses Produksi | Merupakan proses dimana bahan baku diubah menjadi bahan jadi sesuai dengan permintaan klien yang diinginkan. |
| 6 | Cek Standar Kwalitas Barang | Merupakan proses memeriksa ulang hasil produksi apakah sesuai dengan standar atau tidak lalu setelah itu dilakukan *finishing process* yaitu pengepakan *(packing)* sehingga siap diteruskan ke klien. |
| 7 | Pengiriman Barang | Merupakan proses yang terakhir, barang yang tadi sudah dicek kwalitasnya lalu dikirim langsung kepada klien |

### 3.3.2.4. Skenario *Use Case*

Skenario *use case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Berikut adalah skenario *use case* yang berjalan saat ini di Anypack Indonesia, yaitu :

**Tabel 3.7**

**Skenario Use Case Sistem Pemesanan yang Berjalan**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| **Nama Use Case** | Pemesanan |
| **Aktor** | Calon klien |
| **Worker** | Kepala pemasaran |
| **Tujuan** | Menyajikan segala informasi mengenai barang yang akan dipesan. |

| Skenario | |
|---|---|
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Calon klien datang untuk mencari informasi mengenai produk dari perusahaan. | |
| | 2. Kepala pemasaran memberikan segala informasi yang dibutuhkan oleh calon klien. |
| 3. Calon klien mendapatkan informasi yang dibutuhkannya, kemudian ingin melakukan kerja sama dengan perusahaan. | |
| | 4. Kepala pemasaran mempersiapkan proses pemesanan. |

**Tabel 3.8**

**Skenario Use Case Sistem Memproses Pemesanan yang Berjalan**

| Identifikasi | |
|---|---|
| **Nama Use Case** | Memproses Pemesanan |
| **Aktor** | Klien |
| **Worker** | Kepala pemasaran |
| **Tujuan** | Untuk memproses dimana perusahaan memproses pesanan. |
| **Skenario** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |

| | |
|---|---|
| 1. Klien membahas produk yang diingankannya menjadi bahan jadi yang bermutu. | |
| | 2. Kepala pemasaran mencatat semua pesanan dari klien sesuai yang di utarakan oleh klien. |
| 3. klien menyetujui pemesanan untuk dilakukan produksi. | |
| | 4. Kepala pemasaran menyimpan semua catatan pemesanan sebagai acuan untuk produksi. |

**Tabel 3.9**

**Skenario Use Case Sistem Proses Design yang Berjalan**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| **Nama Use Case** | Proses Design |
| **Aktor** | Bagian Design |
| **Worker** | Klien |
| **Tujuan** | Untuk membuat design atau pola yang diingankan klien untuk di terapkan dalam produksi. |
| **Skenario** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Bagian design membuat pola yang | |

| | |
|---|---|
| sudah di perhitungkan dan di pertimbangkan sesuai dengan pemesanan dari klien kemudian menuangkannya dalam bentuk gambar. | |
| | 2. Klien melihat hasil dari bagian design untuk pola yang akan di terapkan dalam produksi. |
| | 3. Klien menyetujui design yang diinginkan untuk diterapkan dalam produksi kemudian gambar design tersebut dijadikan dasar untuk melakukan produksi. |

**Tabel 3.10**

**Skenario Use Case Sistem Proses Pembelian Bahan Baku yang Berjalan**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| **Nama Use Case** | Proses Pembelian Bahan Baku |
| **Aktor** | Bagian gudang |
| **Worker** | Karyawan |
| **Tujuan** | Untuk mendapatkan bahan baku yang di butuhkan dari produk yang sudah di rancang dan disetujui oleh klien. |
| Skenario | |

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| 1. Bagian gudang melakukan pengecekan persediaan bahan baku, kemudian mencatat secara manual. | |
| | 2. Pencatatan yang masih dilakukan secara manual sering terjadi kesalahan dalam pembelian bahan baku yang dibutuhkan. |
| 3. Bagian gudang memberikan bahan baku kepada bagian produksi untuk melakukan produksi pemesanan dari klien. | |

**Tabel 3.11**

**Skenario Use Case Sistem Proses Produksi yang Berjalan**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| **Nama Use Case** | Proses Produksi |
| **Aktor** | Bagian produksi |
| **Worker** | Karyawan |
| **Tujuan** | Untuk mengolah bahan mentah atau setengah jadi menjadi barang jadi yang sesuai dengan permintaan klien. |
| Skenario | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |

| | |
|---|---|
| 1. Bagian produksi menciptakan atau mengubah bahan baku yang diterima dari bagian gudang menjadi suatu produk yang sesuai dengan permintaan klien dengan menggunakan bantuan mesin jahit. | |
| | 2. Bahan baku telah di ubah menjadi barang jadi atau produk yang sesuai dengan permintaan klien. |

**Tabel 3.12**

**Skenario Use Case Sistem Cek Standar Kwalitas Barang yang berjalan**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| **Nama Use Case** | Cek standar kwalitas barang |
| **Aktor** | Bagian *quality control* (QC) |
| **Worker** | Karyawan |
| **Tujuan** | Untuk memeriksa ulang hasil produksi apakah sesuai dengan standar atau tidak. |
| Skenario | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Bagian *quality control* memeriksa ulang produksi barang dengan standar kwalitas yang sudah di tentukan oleh perusahaan. | |

| | |
|---|---|
| | 2. Produksi dengan kwalitas yang memenuhi standar siap untuk dilakukan pengiriman. |

**Tabel 3.13**

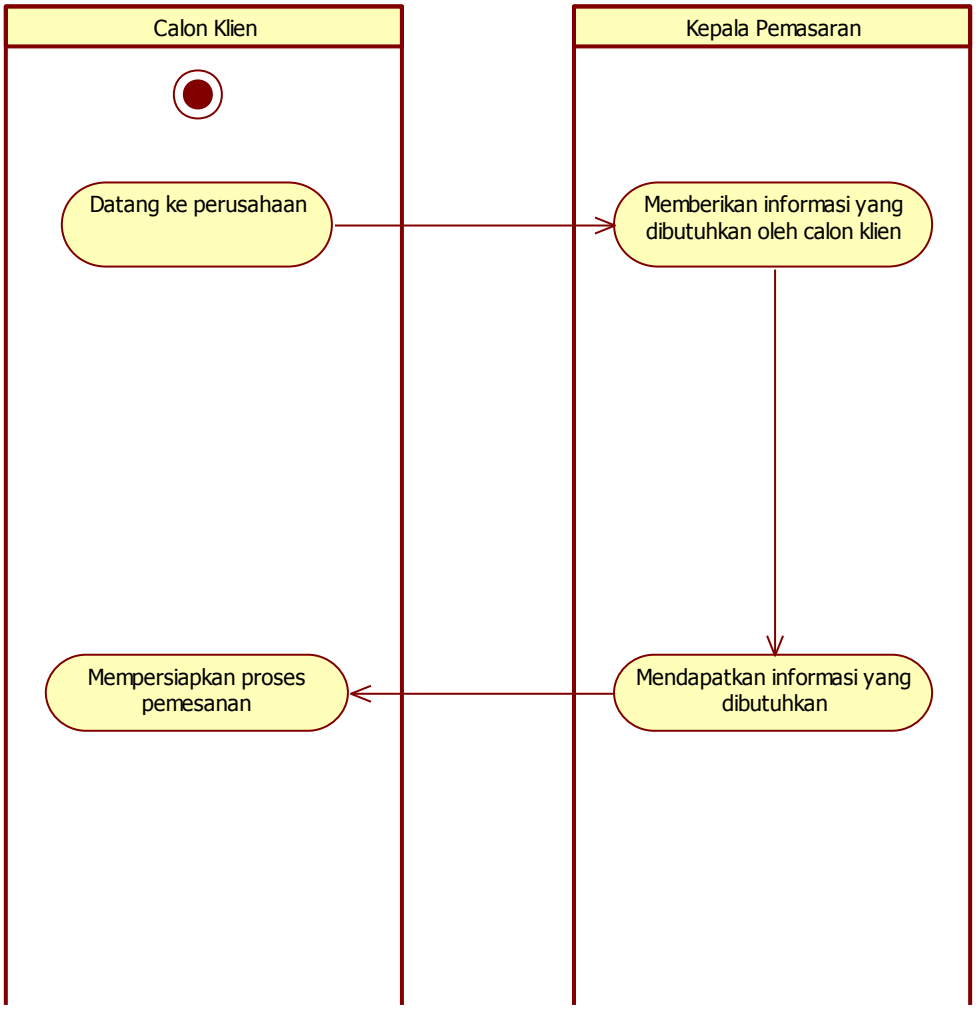
**Skenario Use Case Sistem Pengiriman Barang yang berjalan**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| **Nama Use Case** | Pengiriman barang |
| **Aktor** | Packing |
| **Worker** | Karyawan |
| **Tujuan** | Untuk mengirimkan barang kepada klien. |
| Skenario | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Bagian packing melakukan finishing process yaitu pengepakan barang yang sudah memenuhi standar. | |
| | 2. Produk siap diteruskan ke klien. |
| 3. Bagian packing mengirim barang dengan menggunakan jasa pengiriman, kemudian mendokumentasikan surat kelengkapan pengiriman tersebut sebagai bukti pengiriman yang sudah | |

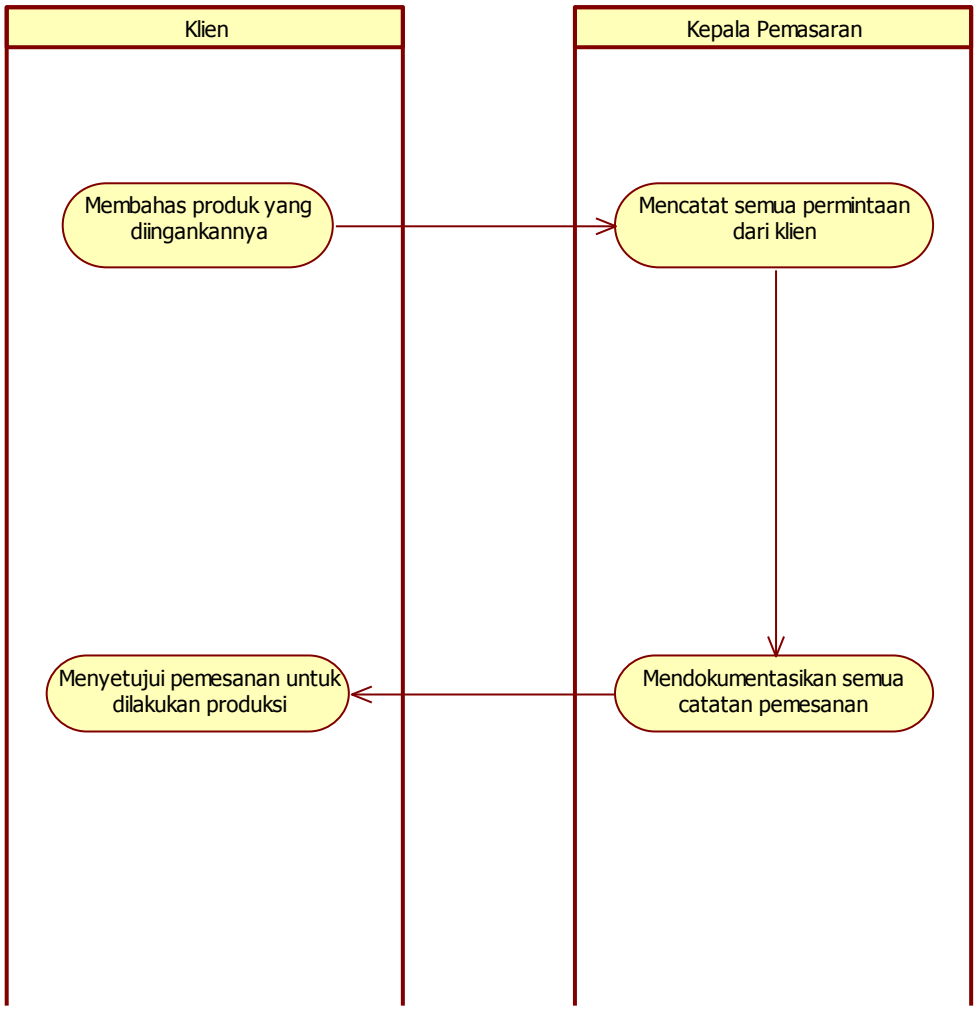
| | |
|---|---|
| dilakukan. | |
| | 4. Klien menerima barang sesuai permintaannya. |

### *3.3.2.5 Activity Diagram*

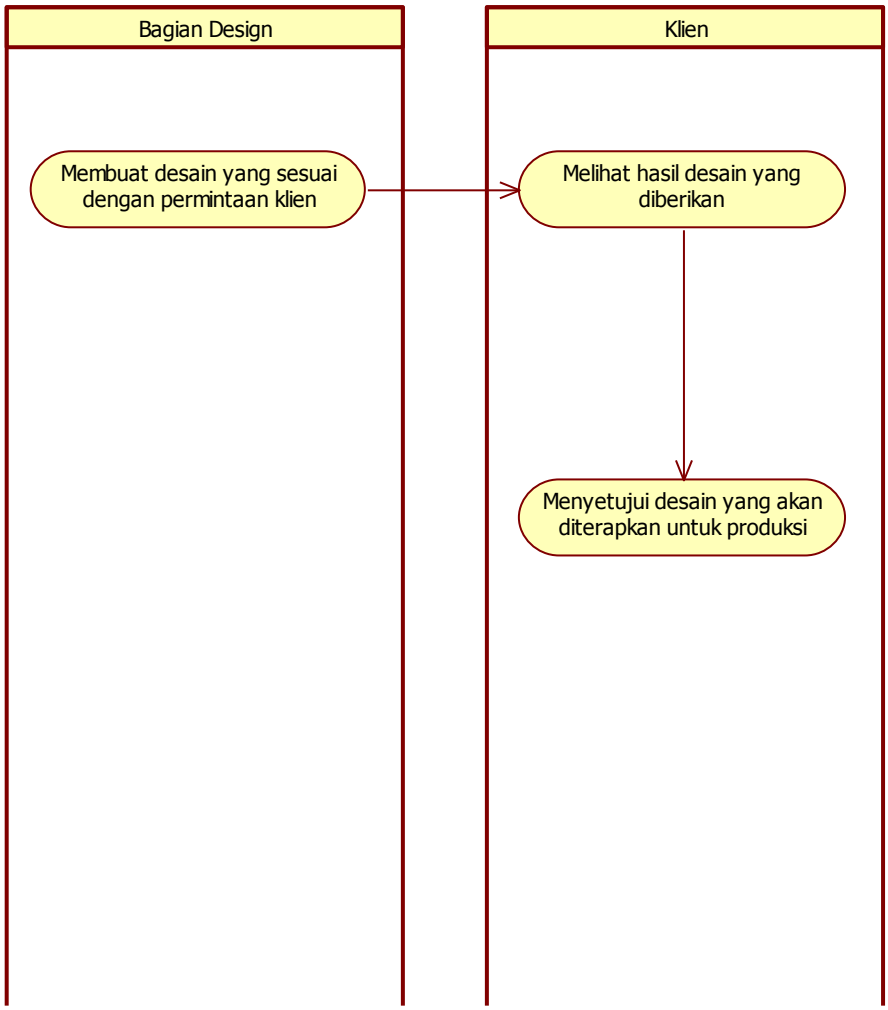
Pada bagian ini akan digambarkan dokumentasi alur kerja pada *system* yang sedang berjalan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang berjalan.



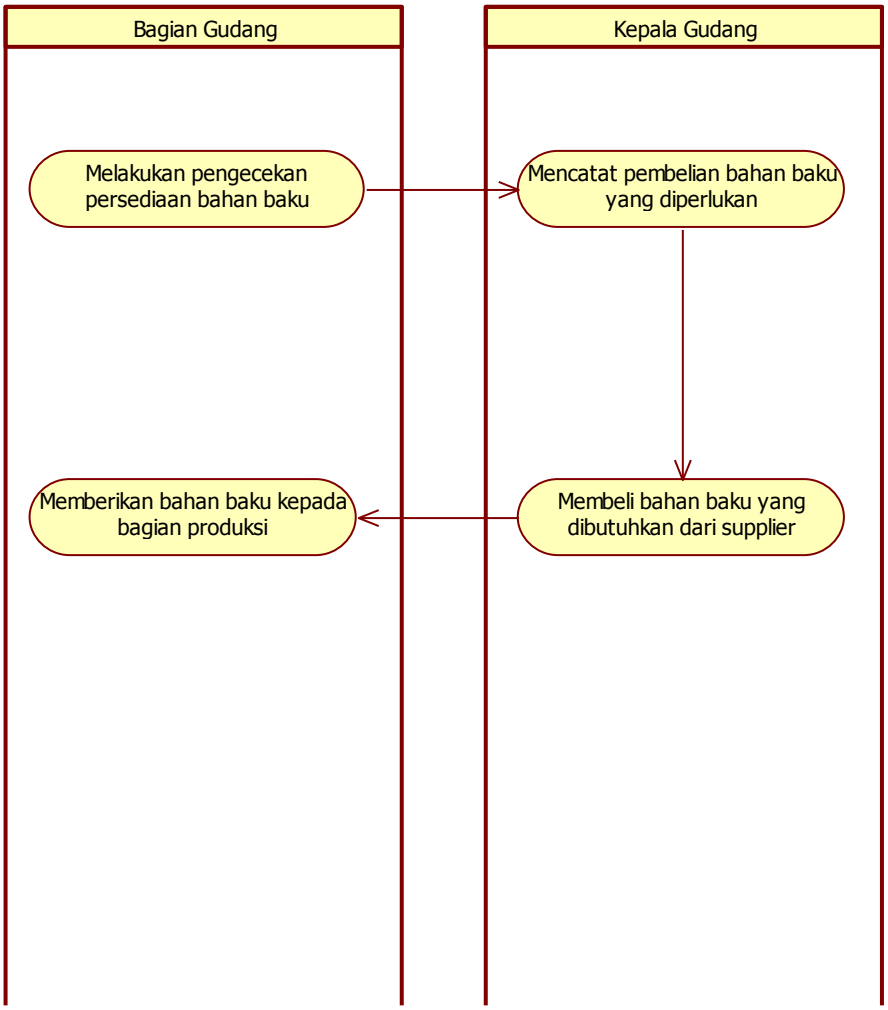

**Gambar 3.4 Activity Diagram Pemesanan yang Berjalan**



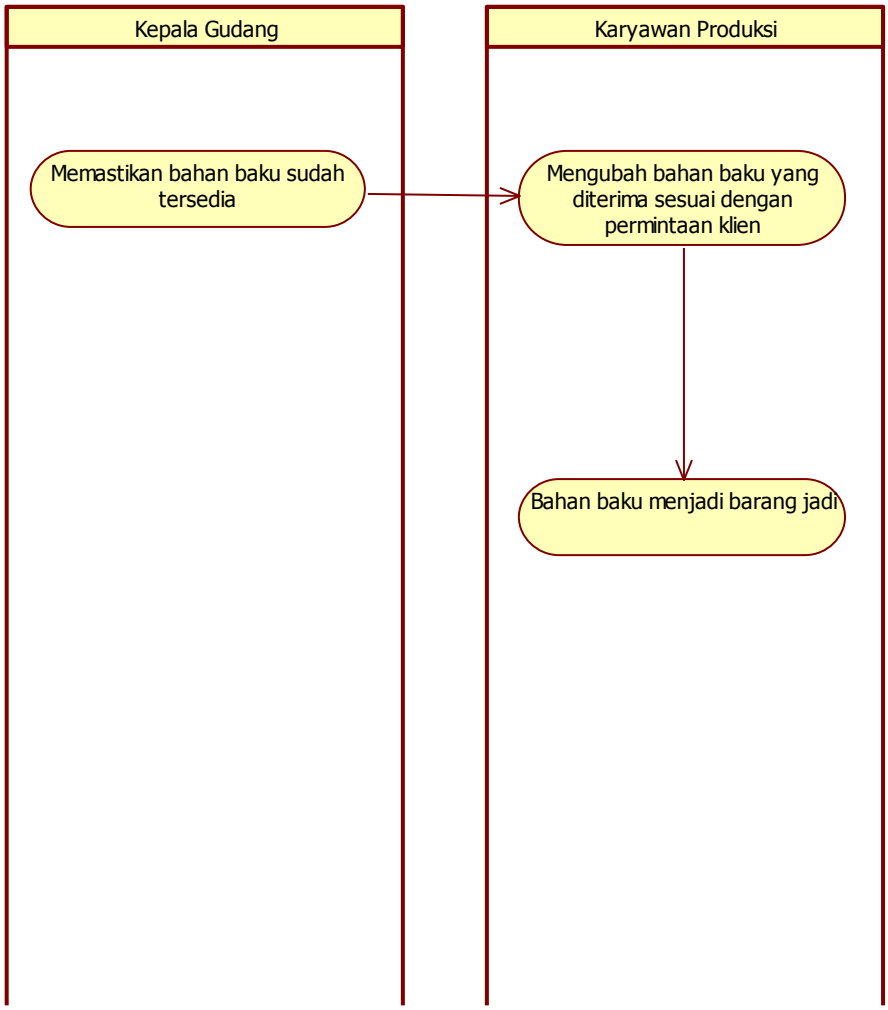

**Gambar 3.5 Activity Diagram Proses Pemesanan yang Berjalan**



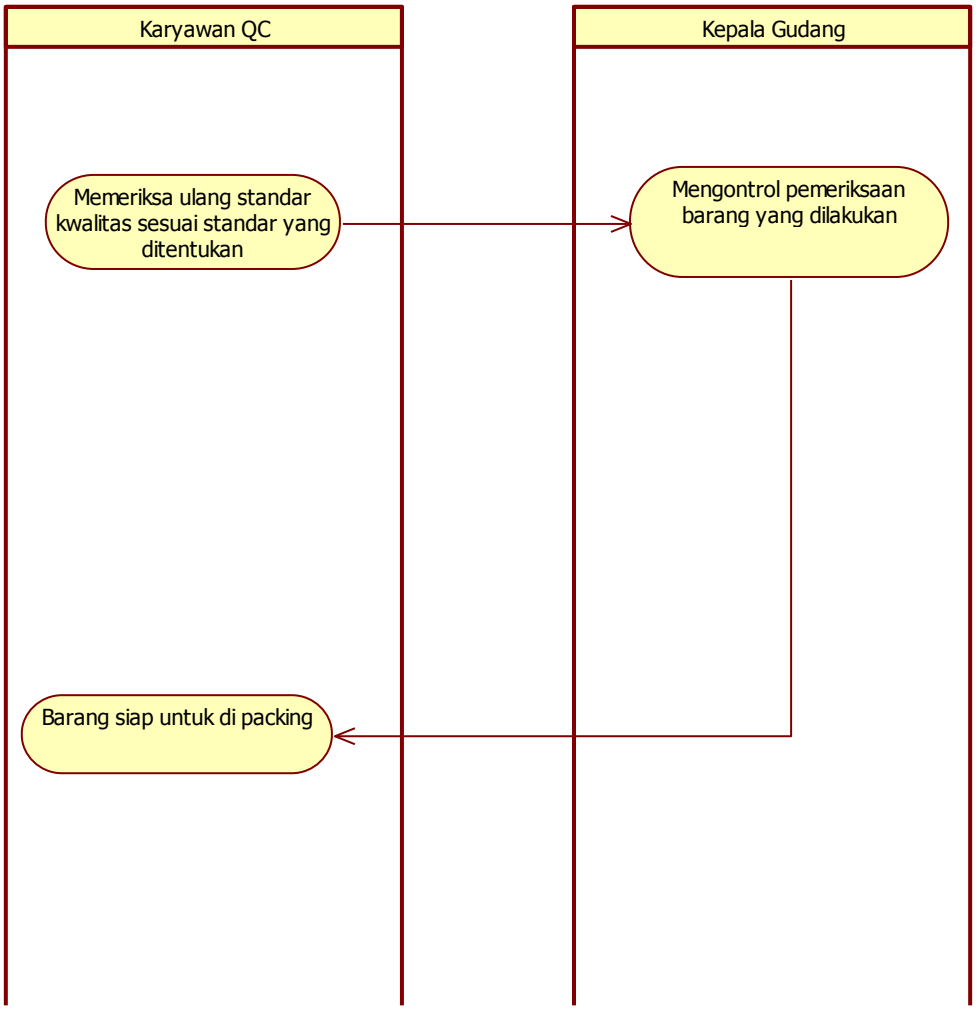

**Gambar 3.6 Activity Diagram Proses Design yang Berjalan**



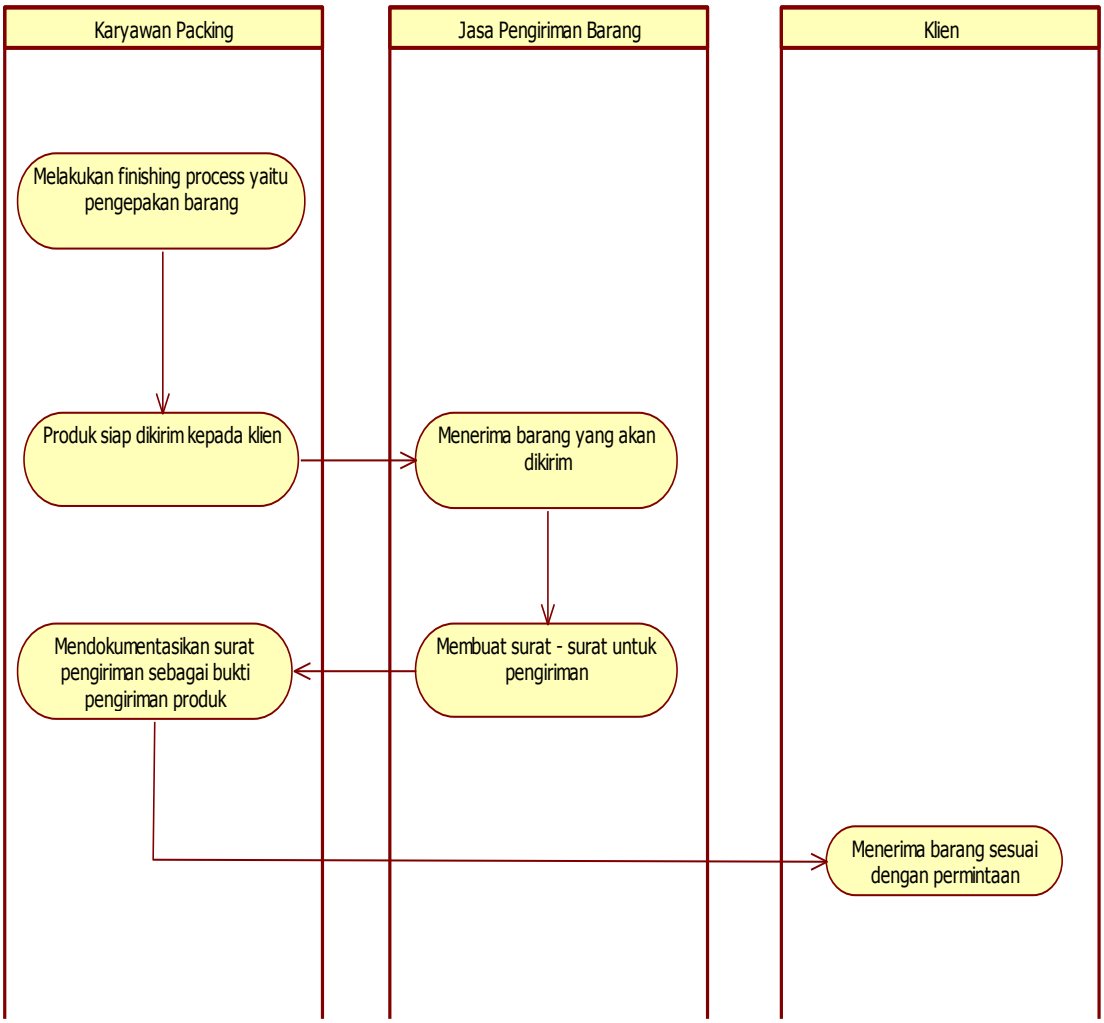

**Gambar 3.7 Activity Diagram Proses Pembelian Bahan Baku yang Berjalan**




**Gambar 3.8 Activity Diagram Proses Produksi yang Berjalan**




**Gambar 3.9 Activity Diagram Cek Standar Kwalitas Barang yang Berjalan**




**Gambar 3.10 Activity Diagram Pengiriman Barang yang Berjalan**

### 3.3.3. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan dimaksudkan guna memperoleh solusi terbaik terhadap perubahan sistem, dan evaluasi ini dilakukan setelah tahap proses analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Baik analisis terhadap prosedur yang ada, juga beberapa permasalahan yang penulis temukan baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan analisa sistem dan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

**Tabel 3.14**

**Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan**

| No. | Permasalahan | Rancangan Permasalahan |
|---|---|---|
| 1 | Pembelian bahan baku ke supplier sering tidak dicatat sehingga sering terdapat kelebihan barang baku yang terbeli dan ada bahan baku yang harusnya dibeli tidak terbeli. | Merancang sebuah sistem informasi persediaan bahan baku yang bisa mempermudah dalam proses pembelian bahan baku untuk produksi. |
| 2. | Transaksi pemesanan dan penjualan ke konsumen masih menggunakan dokumen fisik sehingga tidak ada pencatatan stok secara khusus. | Dibuatkan sistem informasi pemesanan dan penjualan yang bisa mempermudah penginputan dan proses penyimpanan transaksi pemesanan dan penjualan ke dalam satu *database*. |
| 3. | Laporan pembelian dan penjualan masih lambat, karena masih ditulis tangan. | Dibuatkan sebuah aplikasi yang dapat mengolah informasi yang berkaitan dengan pembelian dan penjualan |

| | | |
|---|---|---|
| | | dengan cepat dan akurat. |
| 3. | Sulitnya dalam menyusun laporan dikarenakan banyaknya item yang harus dimasukan dan mencocokan stok barang yang ada dikarenakan laporan persediaan masing-masing item terpisah, sehingga sulit untuk menyusun laporan tersebut menjadi satu laporan persediaan barang. | Dibuatkan sistem informasi yang dapat memudahkan dalam pencatatan laporan. |