BAB I

PENDAHULUAN

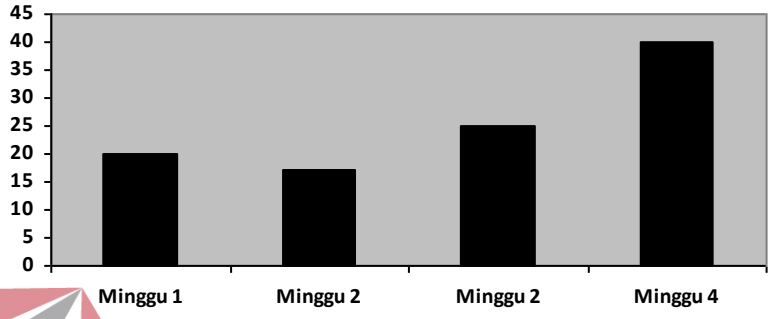
1.1 Latar Belakang Masalah

Bismar Komputer merupakan perusahaan yang berdiri pada 20 Agustus 2000. Perusahaan ini bergerak di bidang bisnis *IT supplier* dan *retail*. Dalam perkembangannya, Bismar Komputer menjadi salah satu perusahaan terbesar di bidangnya di wilayah Surabaya dan Jawa Timur. Bismar Komputer memiliki beberapa bagian atau divisi yang masing-masing memiliki tugas yang berbeda-beda. Salah satu bagian atau divisi yang ada adalah divisi gudang. Divisi ini menangani jalannya perputaran barang yang masuk dan keluar dari perusahaan.

Sebagai salah satu perusahaan yang paling besar di bidangnya, Bismar Komputer memiliki transaksi harian yang sangat banyak. Transaksi-transaksi tersebut memiliki banyak jenis barang yang berbeda-beda. Divisi gudang menggunakan metode FIFO dalam proses mengatur pemasukan dan pengeluaran barang di gudang. Metode ini digunakan untuk mengantisipasi terjadinya kerusakan barang karena terlalu lama disimpan dan harga barang yang lebih rendah ketika barang keluar dibandingkan saat barang masuk. Divisi gudang masih menggunakan sistem manual dalam melakukan proses pencatatan pemasukan barang. Proses dimulai dari saat barang datang bersama dengan surat jalannya yang akan dibuatkan dokumen penerimaan barang. Setelah itu dilakukan proses pencocokan dan pengecekan barang yang datang tersebut dengan PO yang diberikan oleh marketing. Setelah proses pengecekan maka akan dibuatkan dokumen barang masuk jika barang yang datang sesuai dengan PO dan tidak ada

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

barang yang harus dikembalikan pada supplier, jika ada selisih atau kekurangan atau ada barang yang rusak, maka akan dibuatkan dokumen selisih barang untuk kemudian diberikan kepada bagian yang akan mengurus pengembalian barang atau pemberitahuan kepada supplier bahwa barang yang diterima tidak seuai atau kurang.



Gambar 1.1 Jumlah Dokumen Proses Pemasukan Barang April 2015

Dengan sistem manual yang digunakan sekarang, divisi gudang menggunakan banyak dokumen untuk mencatat proses-proses yang berlangsung dalam pemasukan barang. Gambar 1.1 menunjukkan jumlah dokumen yang ada pada poses pemasukan barang selama bulan April 2015. Banyaknya dokumen ini membuat proses pemasukan barang menjadi lebih lama dan tidak efektif sehingga menjadi waste yang seharusnya bisa digantikan dengan dokumen elektronik yang prosesnya dibantu dengan komputer sehingga lebih efisien. Dokumen elektronik juga bisa diolah menjadi informasi dengan lebih cepat dan efisien.

Dengan adanya permasalah tersebut, maka dibangun aplikasi yang diharapkan dapat mengatasi masalah dalam proses pemasukan barang oleh divisi gudang Bismar Komputer Surabaya sehingga proses-proses yang ada akan menjadi lebih efisien dan dapat mencatat seluruh informasi tentang barang dan

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

dapat memberikan laporan barang masuk, dan memberikan nilai tambah pada Bismar Komputer Surabaya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang perusahaan di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun aplikasi pencatatan pemasukan barang yang lebih efisien dan informatif.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan pembatasan masalah agar tidak menyimpang dari topik yang diambil. Pembatasan masalah tersebut adalah:

1. Data yang digunakan adalah data barang yang digunakan oleh bagian gudang.
2. Tidak memahas buku induk dan kartu stok.
3. Tidak membahas harga barang.
4. Asumsi tidak ada barang retur.
5. Tidak membahas layout dari gudang.
6. Aplikasi ini digunakan oleh manager bagian gudang.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

1.4 Tujuan

Dengan melihat perumusan dan batasan masalah yang ada, maka didapatkan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang dan membangun aplikasi pencatatan pemasukan barang yang lebih efisien dan informatif.

1.5 Manfaat

Beberapa hal yang dapat diperoleh dari kegiatan kerja praktek ini antara lain:

1. Menghilangkan waste dari proses pencatatan pemasukan barang di divisi gudang Bismar Komputer.
2. Mempermudah Manager bagian gudang dalam memperoleh informasi tentang pemasukan barang pada gudang Bismar Komputer.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktek digunakan untuk menjelaskan penulisan laporan per bab. Sistematika penulisan kerja praktek dapat dijelaskan pada alinea di bawah ini.

Bab pertama pendahuluan yang akan membahas mengenai latar belakang permasalahan, inti dari permasalahan yang ada akan disebutkan dalam perumusan masalah, batasan masalah yang menjelaskan mengenai batasan-batasan masalah dari aplikasi yang akan dibuat. Tujuan dari kerja praktek ini sendiri adalah merancang dan membangun aplikasi pencatatan pemasukan barang pada Bismar Komputer Surabaya serta kontribusi yang dapat diberikan dari pembuatan aplikasi yang kemudian membuat sistematika penulisan kerja praktek.

Bab kedua gambaran umum Bismar Komputer Surabaya yang menjelaskan tentang sejarah dan struktur organisasi Bismar Komputer Surabaya. Selain itu, bab ini memuat mengenai profil, visi, dan misi Bismar Komputer Surabaya.

Bab ketiga landasan teori yang dipergunakan untuk menyeleseikan kerja praktek ini. Teori-teori tersebut meliputi penjelasan mengenai sistem, sistem

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

informasi, pergudangan, administrasi pergudangan, *FIFO*, *lean*, *waste*, analisis dan perancangan sistem, *ERD*, *DFD*, *Database*, interaksi manusia dan komputer, *Microsoft Office Visio* 2003, Bahasa Pemrograman *Visual Basic*. Teori-teori tersebut diperlukan untuk memecahkan masalah di dalam pembuatan rancang bangun pencatatan pemasukan barang pada Bismar Komputer Surabaya.

Bab keempat deskripsi pekerjaan menjelaskan mengenai uraian tentang pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktek, yaitu menganalisis proses pemasukan barang di Bismar Komputer Surabaya yang digambarkan dengan *Document Flow* dan kemudian dibuat analisa kebutuhan sistem. Mendesain sistem dimulai dari *System Flow*, *Context Diagram*, diagram jenjang proses, *DFD*, *ERD*, *DBMS*, dan desain *I/O* serta desain *Interface.* Penjelasan mengenai penggunaan aplikasi dimulai dari pengenalan aplikasi hingga cara penggunaan yang tepat agar menghasilkan *output* yang sesuai.

Bab kelima penutup berisi tentang kesimpulan dan saran dari aplikasi yang telah dibuat oleh penulis. Saran dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan aplikasi pencatatan pemasukan barang di masa yang akan datang.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA