



giving and caring the world

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam dua dasawarsa terakhir sudah demikian pesat dan memberikan dampak yang menyentuh segala aspek kehidupan manusia. Dalam perkembangan terakhir teknologi informasi menjadi sangat penting dalam aspek kehidupan, karena teknologi informasi dapat memberikan kegunaan yang positif bagi para penggunanya (Solekan 2009).

Pada saat ini perusahaan seringkali dipusingkan dengan masalah manajemen penyimpanan dan pengecekan barang, baik di perusahaan besar, maupun perusahaan menengah ke bawah, termasuk dalam usaha clothing. Salah satu usaha clothing yang sedang berkembang pesat saat ini adalah usaha clothing Badger. Usaha clothing Badger merupakan salah satu perusahaan yang mempunyai masalah dalam pengolahan data pergudangan yang masih manual, artinya dari segi pencatatan dan pengolahannya masih menggunakan selembar kertas berupa kartu persediaan, sehingga laporan dari pegawai kepada manager dilakukan dengan cara menyalin data inventori dari kartu tersebut ke dalam *Microsoft Office Excel*. Laporan dalam format Excel tersebut kemudian dikirim ke manager via *email*.

Dari permasalahan diatas dengan memanfaatkan teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini, masalah-masalah diatas dapat teratasi dengan cara membuat aplikasi yang dapat membantu manager dan pegawai dalam memproses penyimpanan, pengecekan dan pembuatan laporan barang. Oleh karena itu, dibuatlah aplikasi pergudangan ini yang diharapkan dapat memenuhi semua kebutuhan diatas. Aplikasi ini nantinya akan berbasis web, karena



giving and caring the world

manager tidak selalu ada ditempat dan juga untuk memudahkan toko melihat persediaan barang yang ada di gudang untuk melakukan pemesanan barang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam proyek akhir ini, antara lain :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat melihat mempermudah stok barang yang ada di gudang ?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu pegawai untuk memberikan laporan kepada manager ?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu manager dalam mengelola barang yang ada di gudang ?

## 1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari proyek akhir ini, antara lain :

1. Membuat aplikasi yang dapat membantu toko, pegawai dan manager melihat stok barang yang ada di gudang.
2. Membuat aplikasi yang dapat membantu pegawai untuk memberikan laporan kepada manager.
3. Membuat aplikasi yang dapat membantu manager dalam manajemen barang di gudang dengan menggunakan EOQ dan ROP.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya dapat diakses oleh *admin (Manager)*, pegawai, dan toko dengan syarat *login* sesuai dengan *username* dan *password* yang dibuat oleh *admin*.
2. Aplikasi ini tidak membahas proses jual beli yang ada di toko badger.



giving and caring the world

3. Fungsi dari toko hanya dapat melihat ketersediaan barang di gudang dan melakukan pemesanan barang.
4. Metode EOQ dan ROP akan diproses secara otomatis oleh sistem ketika *user* meng-*input* data-data barang.
5. Pembangunan sistem hanya sampai pada tahap pengujian dan tidak dilanjutkan dengan implementasi.

### 1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah *System Development Life Cycle (SDLC)* pada model *waterfall*. Secara umum dalam pembangunan perangkat lunak pada model *waterfall* terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut:

#### 1. Analisa Kebutuhan

Dalam tahap ini dilakukan wawancara dengan manager dan bagian gudang untuk mengetahui proses yang berlangsung sebelum menggunakan aplikasi, sehingga dapat diimplementasikan dalam aplikasi ini.

#### 2. Desain

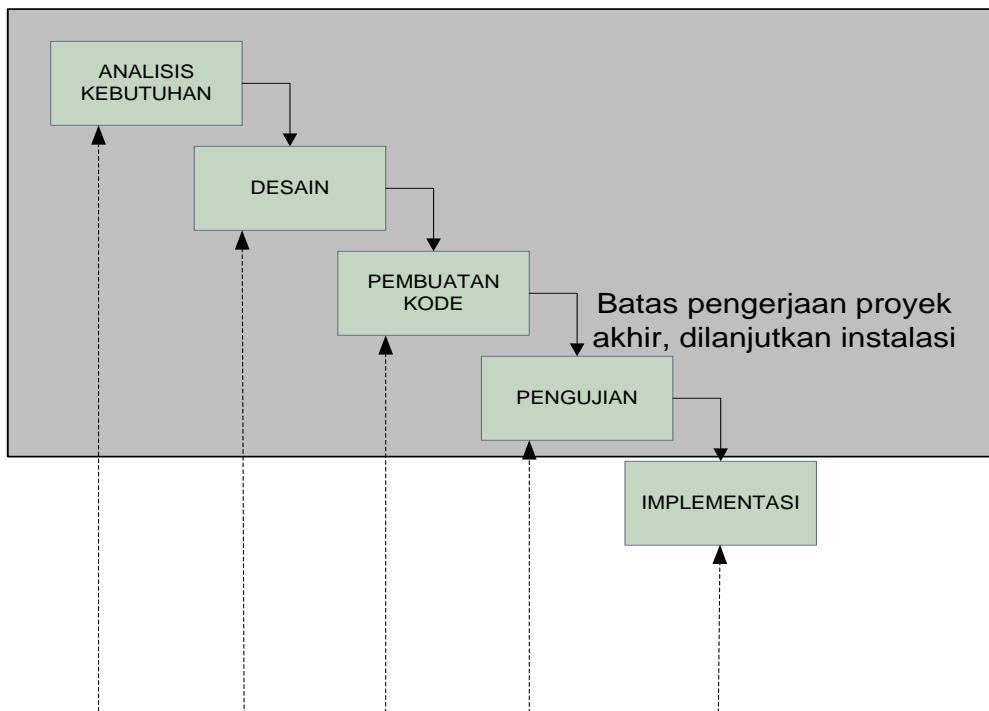
Dalam tahap ini dilakukan perancangan aplikasi berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan. Perancangan mencakup aspek kode program, antarmuka, dan struktur database. Notasi yang digunakan adalah *Data Flow Diagram (DFD)* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

#### 3. Pembuatan Kode

Dalam tahap ini dilakukan penulisan program berdasarkan hasil dari tahap desain yang telah dibuat sebelumnya. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan database yang digunakan adalah MySQL.

#### 4. Pengujian

Dalam tahap ini menggunakan pengujian Black Box Testing dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.



Gambar 1. 1 Model Waterfall



giving and caring the world

## 1.6 Jadwal Pengerjaan Proyek

Jadwal pengerjaan proyek akhir sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	April 2011				Mei 2011				Juni 2011				Juli 2011				Agustus 2011				September 2011			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisi Kebutuhan	■																							
Desain					■				■															
Pembuatan Kode													■				■							
Pengujian																					■			
Dokumentasi		■																						