

## BAB III

### PERMASALAHAN PERUSAHAAN

#### 3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan

Di AHX motor sistem yang diterapkan masih sistem manual dalam pencatatan jumlah ketersediaan barang sehingga terkadang masih banyak terdapat kesalahan yang disebabkan *human error* dalam menghitung jumlah persediaan *sparepart*. Oleh sebab itu penulis ingin membuat sistem alternatif terkomputerisasi yang dapat membantu dalam pengolahan data di gudang dan dapat meminimalisir *human error* yang mengakibatkan kerugian pada perusahaan.

##### 3.1.1 Temuan Masalah

Pada Kesempatan kali ini penulis menemukan permasalahan yang terdapat pada AHX Motor adalah penggunaan sistem yang masih manual sehingga masih sering terjadi kesalahan yang mengakibatkan kerugian.

##### 3.1.2 Perumusan masalah

Perumusan Masalah yang mendasari laporan kerja praktek ini adalah bagaimana membuat perancangan sistem manajemen persediaan barang pada bengkel AHX Motor Lampung.

##### 3.1.3 Kerangka pemecahan masalah

Cara yang digunakan penulis dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi selama bekerja adalah sebagai berikut :

1. Menghitung jumlah barang masuk digudang dan membagi barang berdasarkan jenis dan fungsinya.
2. Mengelompokkan nota pembelian barang dari beberapa distributor

3. Memastikan seluruh stok barang yang tersedia masih dalam keadaan tersegel dengan baik demi menjaga kepuasan pelanggan.
4. Jika terjadi masalah yang sulit maka penulis meminta arahan dari bapak renaldianto heri selaku pembimbing di lapangan.

## **3.2 Landasan Teori**

### **3.2.1 Perancangan sistem**

Kenneth dan Jane (2006:G12) menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah kegiatan merancang detil dan rincian dari sistem yang akan dibuat sehingga sistem tersebut sesuai dengan requirement yang sudah ditetapkan dalam tahap analisa sistem. Lebih lanjut O'Brien dan Marakas (2009:639) menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah sebuah kegiatan merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna termasuk diantaranya perancangan user interface, data dan aktivitas proses.

Menurut Bentley dan Whitten (2009:160) melalui buku yang berjudul "system analysis and design for the global enterprise" juga menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah teknik pemecahan masalah dengan melengkapi komponen-komponen kecil menjadi kesatuan komponen sistem kembali ke sistem yang lengkap. Teknik ini diharapkan dapat menghasilkan sistem yang lebih baik.

### 3.2.2 Manajemen

Manajemen adalah ilmu dan seni yang mengatur proses pendayagunaan sumber daya lainnya secara efisien, efektif, dan produktif merupakan hal yang penting untuk mencapai suatu tujuan (Rivai 2010:2).

Manajemen dikatakan seni karena terdapat penerapan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai suatu tujuan.

Sedangkan manajemen dikatakan ilmu karena di dalam manajemen ada penggunaan teknik manajemen.

### 3.2.3 Persediaan barang

Persediaan barang yang menjadi objek usaha pokok perusahaan, bagi perusahaan perdagangan barang-barang tersebut berupa persediaan barang dagangan, sedangkan bagi perusahaan yang memproduksi (industri) berupah persediaan barang mentah, persediaan bahan pembantu, persediaan barang yang sedang diproses dan persediaan barang jadi (M. Munandar, 1991:56).

### 3.2.4 Data Flow Diagram (DFD)

DFD adalah Diagram yang menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika, tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau dimana data tersebut akan disimpan.( Adi Nugroho. 2011)

### 3.2.5 Database

adalah kumpulan informasi dan data yang saling berhubungan satu sama lain, dimana data tersebut tersimpan di simpanan luar komputer dan diperlukan software tertentu untuk memanipulasinya.(Jogiyanto. 1990).

### 3.3 Metode yang Digunakan

#### 3.3.1 Pengumpulan data

Pada teknik pengumpulan data ada beberapa cara yang dilakukan penulis dalam melakukan pengumpulan data yaitu:

1. Observasi lapangan
2. Wawancara

#### 3.3.2 Metode pembuatan perangkat lunak

Metode yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak adalah menggunakan metode *waterfall*.

Metode ini membagi proses pembuatan perangkat lunak dalam fase-fase seperti analisa, disain, coding, testing dan implementasi dengan urutan yang jelas. Karena memiliki kelemahan yang cukup signifikan, metode Iterasi membagi proses pembuatan perangkat lunak menjadi tahapan-tahapan yang tiap tahapan terdiri dari fase-fase yang ada pada waterfall ( analisa, disain, coding, testing dan implementasi). Sehingga kemungkinan kegagalan dalam proses pembuatan software dapat ditekan sekecil mungkin.

### 3.4 Rancangan program

Rancangan program yang akan dibuat penulis adalah sebagai berikut :

#### 3.4.1 Perancangan sistem

Perancangan sistem yang mengatur tentang alur dari barang yang akan masuk, barang yang keluar, dan sisa stok barang digudang.

#### 3.4.2 Perancangan *database*

Perancangan *database* ini berperan penting dalam pembuatan program ini karena semua data yang akan dan telah diolah akan disimpan di *database* maka daripada itu rancangan yang akan dibuat pertama kali ialah perancangan *database*.