

***SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG
BERBASIS WEB PADA PT ERATEL
PRIMA JAKARTA***



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

Reza Sudrajat

11161434

Program Studi Sistem Informasi

STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Jakarta

2017

LEMBAR PERSEMBAHAN



Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Orang tua tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan baik moril maupun materil dan juga tentunya keluarga besar yang juga telah memberikan doa kepada penulis.
2. Teman-teman yang tidak pernah bosan menemani, memberikan inspirasi, dan membantu memberikan semangat. Dan juga tentunya untuk seluruh teman teman 11.8F.01 (Kelas Malam). Semoga teman-teman diberikan kemudahan dalam segala kesulitan oleh Allah SWT dan tentunya niat untuk bekerja keras.

*Tanpa Mereka,
Aku dan karya ini tak akan pernah ada*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reza Sudrajat
NIM : 11161434
Perguruan Tinggi : STMIK Nusa Mandiri Jakarta
Alamat Kampus : Jl. Kramat Raya No. 18, Jakarta Pusat 10450
Alamat Rumah : Jl. Kampung Bali 28 No.5D RT. 009/008
Kel. Kampung Bali, Kec. Tanah Abang,
Kota Jakarta Pusat 10250

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada PT. Eratel Prima Jakarta”** adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 16 Agustus 2017
Yang menyatakan,

Reza Sudrajat

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Reza Sudrajat
NIM : 11161434
Perguruan Tinggi : STMIK Nusa Mandiri Jakarta
Program Studi : Sistem Informasi
Alamat Kampus : Jl. Kramat Raya No. 18, Jakarta Pusat 10420
Alamat Rumah : Jl. Kampung Bali 28 No.5D RT. 009/008
Kel. Kampung Bali, Kec. Tanah Abang,
Kota Jakarta Pusat 10250

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **“Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada PT. Eratel Prima Jakarta”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau meng-*format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 16 Agustus 2017
Yang menyatakan,



METERAI
TEMPEL
5000
LIMA RIBU RUPIAH
Reza Sudrajat

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Reza Sudrajat
NIM : 11161434
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : **Sistem Informasi Persediaan Barang
Berbasis Web Pada PT. Eratel Prima Jakarta**

Telah dipertahankan pada Periode **1 -2017** di hadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Ilmu Komputer (S.Kom) pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri.

Jakarta, Agustus 2017

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing I : Rusdiansyah, M.Kom



DEWAN PENGUJI

Dosen Penguji I : Ruhul Amin, M.Kom



Dosen Penguji II : Susliansyah, S.Kom, MMSI

PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul **“SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEB PADA PT. ERATEL PRIMA JAKARTA”** adalah hasil karya tulis asli REZA SUDRAJAT dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama	: Reza Sudrajat
Alamat	: Jalan Kampung Bali 28 No, 5D RT 009.008 Kelurahan Kampung Bali , Kecamatan Tanah
Abang	Kota Jakarta Pusat 10250
No. Telp	: 083870675257
E-mail	: rezailyas24@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Adapun judul penulisan skripsi yang penulis ambil adalah:

”SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEB PADA PT. ERATEL PRIMA JAKARTA”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) pada STMIK NUSA MANDIRI. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi, dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan skripsi ini. Penulis menyadari, bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orang Tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
2. Ketua STMIK Nusa Mandiri.
3. Pembantu Ketua I STMIK Nusa Mandiri.
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri.
5. Bapak Rusdiansyah, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I Skripsi.
6. Seluruh Dosen/Staff/Karyawan di lingkungan STMIK Nusa Mandiri.
7. Bapak Sulaeman Selaku Supervisor Gudang Perusahaan PT. Eratel Prima.
8. Para Karyawan Perusahaan PT. Eratel Prima Jakarta.

9. Teman-teman kelas 11.8F.01 yang juga telah banyak membantu dalam pembuatan skripsi.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 16 Agustus 2016

Penulis

Reza Sudrajat

ABSTRAKSI

Reza Sudrajat (11161434), Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada PT ERATEL PRIMA JAKARTA

PT Eratel Prima adalah perusahaan distributor barang berupa modem. Sistem informasi persediaan barang pada PT Eratel Prima saat ini masih bersifat manual. Dengan bertambahnya barang serta meningkatnya arus keluar dan masuk barang dikarenakan pembelian serta penjualan. Pencatatan manual menjadi masalah pokok yang menyebabkan selisih pencatatan stok barang dengan jumlah barang yang ada di gudang. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang dan membuat sistem informasi persediaan barang pada PT Eratel Prima yang menerapkan *waterfall model* dalam pembangunannya serta menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *mysql* sebagai database. Sistem tersebut dalam penggunaannya berbasis *web* dengan server *localhost* karena sistem persediaan barang yang bersifat internal.

Kata kunci : Sistem Informasi, Persediaan Barang, *PHP*, database MYSQL

ABSTRACT

Reza Sudrajat (11161434), *Information Systems Web-Based Inventory At PT Eratel PRIMA JAKARTA*

PT Eratel Prima is a distributor of goods such as modem. System inventory information on PT Eratel Prima is currently still manual. With increasing flow of goods as well as increased incoming and outgoing goods due to the purchase and sale, Manual recording into the fundamental issues that led to the difference in the recording of inventory by the number of items in the warehouse. Based on these problems, the author designed and made the system inventory information on PT Prima applying Eratel waterfall model in the development and use of the programming language PHP and MySQL database. The system is in its use of web-based server localhost for inventory system that are internal.

Keywords: *Information Systems, Inventory, PHP, MYSQL database*

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
 KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAKSI	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Permasalahan	2
1.3. Perumusan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data.....	4
a. Observasi	4
b. Wawancara	4
c. Studi Pustaka.....	4
1.5.2. Metode Pengembangan Sistem	5
a. Analisa Kebutuhan Sistem.....	5
b. Desain	5
c. <i>Code generation</i>	5
d. <i>Testing</i>	6
e. <i>Support</i>	6
1.6. Ruang Lingkup.....	6
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Penelitian Terkait	18
 BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	
3.1. Tinjauan Perusahaan	20
3.1.1. Sejarah Perusahaan	20
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi.....	21
3.2. Proses Bisnis Sistem	22
3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan.....	24

BAB IV	RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN	
	4.1. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	25
	4.2. Desain.....	36
	4.2.1. <i>Database</i>	36
	4.2.2. <i>Software Architecture</i>	44
	4.2.3. <i>User Interface</i>	48
	4.3. <i>Code Generation</i>	52
	4.4. <i>Testing</i>	55
	4.4.1. <i>Black Box Input</i>	55
	4.4.2. <i>Black Box Output</i>	59
	4.5. <i>Support</i>	60
	4.5.1. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	60
	4.6. Spesifikasi Sistem Usulan	60
BAB V	PENUTUP	
	5.1. Kesimpulan	61
	5.2. Saran-saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan

Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Unified Modeling Language* (UML)

A. Activity Diagram



STATUS AWAL

Yaitu status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.



AKTIVITAS

Yaitu aktivitas yang digunakan sistem biasanya diawali dengan kata kerja.



PERCABANGAN / *DESICION*

Yaitu asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.



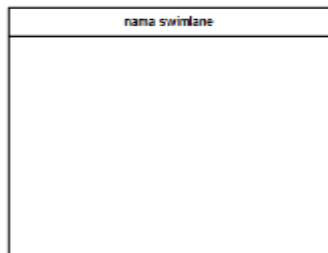
PENGGABUNGAN / *JOIN*

Yaitu asosiasi penggabungan dimana lebih satu aktivitas digabungkan menjadi satu.



STATUS AKHIR

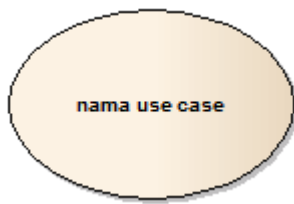
Yaitu status akhir yang dilakukan sistem, sebuah sistem diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.



SWIMLANE

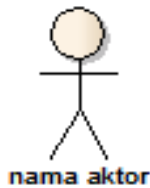
Yaitu memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

B. Use Case Diagram



USE CASE

Yaitu fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.



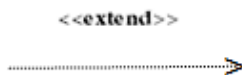
AKTOR / ACTOR

Yaitu orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.



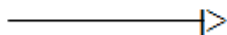
ASOSIASI / ASSOCIATION

Yaitu komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case*.



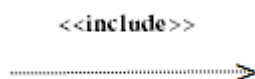
EKSTENSI / EXTEND

Yaitu relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case* tambahan.



GENERALISASI / GENERALIZATION

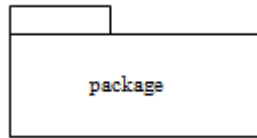
Yaitu hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah *use case* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum.



INCLUDE

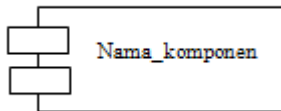
Yaitu relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan memerlukan *use case* ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan *use case*.

C. Component Diagram



PACKAGE

Yaitu sebuah bungkus dari satu atau lebih komponen.



KOMPONEN

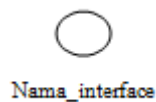
Yaitu komponen sistem.

KEBERGANTUNGAN / *DEPENDENCY*



Yaitu kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai.

ANTARMUKA / *INTERFACE*



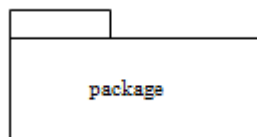
Yaitu sama dengan konsep *interface* pada pemrograman berorientasi objek, yaitu sebagai antar muka komponen agar tidak mengakses langsung komponen.

LINK



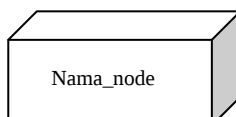
Yaitu relasi antar komponen.

D. Deployment Diagram



PACKAGE

Yaitu sebuah bungkus dari satu atau lebih *node*.



NODE

Yaitu komponen sistem.

KEBERGANTUNGAN / *DEPENDENCY*



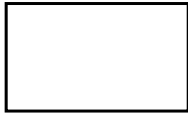
Yaitu kebergantungan antar *node*, arah panah mengarah pada *node* yang dipakai.

LINK



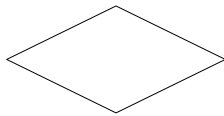
Yaitu relasi antar *node*.

E. ERD (*Entity Relationship Diagram*)



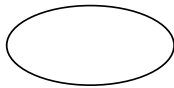
Himpunan Entitas (*Entity*)

Entity adalah suatu obyek yang nyata dan bisa dibedakan dengan obyek lainnya.



Himpunan Relasi (*Relationship*)

Relationship adalah asosiasi yang terjadi antara beberapa *entity*.



Atribut

Atribut adalah perbendaharaan yang dimiliki oleh *entity* atau *relationship*.



Garis penghubung (*Link*)

Digunakan sebagai penghubung antara entitas dengan *relationship*.

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Gambar II.1. <i>Linear Sequential Model</i>	9
2. Gambar II.2. <i>Black Box Testing</i>	10
3. Gambar III.1. Struktur Organisasi	20
4. Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	23
5. Gambar IV.1. <i>Use Case Diagram</i> Halaman Administrator	27
6. Gambar IV.2. <i>Use Case Diagram</i> Halaman Gudang	28
7. Gambar IV.3. <i>Use Case Diagram</i> Halaman Kasir	30
8. Gambar IV.4. <i>Use Case Diagram</i> Halaman Manager	31
9. Gambar IV.5. <i>Activity Diagram</i> Halaman Admin tambah akun.....	32
10. Gambar IV.6. <i>Activity Diagram</i> Halaman Admin tambah akun.....	33
11. Gambar IV.7. <i>Activity Diagram</i> Halaman Gudang mengelola barang	34
12. Gambar IV.8. <i>Activity Diagram</i> Halaman Gudang mengelola supplier	34
13. Gambar IV.9. <i>Activity Diagram</i> Halaman Gudang mengelola pembelian.....	35
14. Gambar IV.10. <i>Activity Diagram</i> Halaman Gudang mengelola laporan	35
15. Gambar IV.11. <i>Activity Diagram</i> Halaman Kasir mengelola penjualan	35
16. Gambar IV.12. <i>Entity Relationship</i> sistem persediaan barang	36
17. Gambar IV.13. <i>Logical Record Structure</i>	37
18. Gambar IV.14. Class diagram sistem persediaan barang	44
19. Gambar IV.15. <i>Sequence Diagram</i> Login	45
20. Gambar IV.16. <i>Sequence Diagram</i> Edit Akun	45
21. Gambar IV.17. <i>Sequence Diagram</i> Hapus Akun	46
22. Gambar IV.18. <i>Sequence Diagram</i> Tambah data barang	46
23. Gambar IV.19. Component Diagram Sistem Persediaan Barang	47
24. Gambar IV.20. Deployment Diagram.....	47
25. Gambar IV.21. Tampilan Halaman <i>user</i>	48
26. Gambar IV.22. Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	49
27. Gambar IV.23. Tampilan Halaman <i>Halaman Data Akun</i>	49
28. Gambar IV.24. Tampilan Halaman <i>Form</i> tambah akun	49
29. Gambar IV.25. Tampilan <i>Form</i> pembelian.....	50
30. Gambar IV.26. Tampilan Dashboard kasir	50
31. Gambar IV.27. Tampilan Lihat Stok Barang	51
32. Gambar IV.28 Tampilan tambah penjualan.....	51

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Tabel IV.1. Deskripsi <i>Use case Diagram</i> Halaman Administrator	27
2. Tabel IV.2. Deskripsi <i>Use case Diagram</i> Halaman Gudang.....	29
3. Tabel IV.3. Deskripsi <i>Use case Diagram</i> Halaman Kasir.....	30
4. Tabel IV.4. Deskripsi <i>Use case Diagram</i> Halaman Manager	31
5. Tabel IV.5. Spesifikasi <i>File</i> Tabel Admin	38
6. Tabel IV.6. Spesifikasi <i>File</i> Tabel Barang.....	39
7. Tabel IV.7. Spesifikasi <i>File</i> Tabel Barangp_sementara.....	37
8. Tabel IV.8. Spesifikasi <i>File</i> Tabel barang_pembelian	40
9. Tabel IV.9. Spesifikasi <i>File</i> Tabel detail_pembelian	41
10. Tabel IV.10. Spesifikasi <i>File</i> Tabel d_penjualan	41
11. Tabel IV.11. Spesifikasi <i>File</i> Tabel pembelian.....	42
12. Tabel IV.12. Spesifikasi <i>File</i> Tabel penjualan.....	42
13. Tabel IV.13. Spesifikasi <i>File</i> Tabel penjualan_sementara.....	43
14. Tabel IV.14. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing Form Login Admin</i>	55
15. Tabel IV.15. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing kegiatan administrator</i>	56
16. Tabel IV.16. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing kegiatan kasir</i>	57
17. Tabel IV.17. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing kegiatan manager</i>	58
18. Tabel IV.18. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing form nota pembelian</i>	58
19. Tabel IV.19. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing form laporan penjualan</i>	59
20. Tabel IV.20. Spesifikasi hardware dan software.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran A.1. Form Tanda Terima Barang.....	63
2. Lampiran A.2. Form PO (Purchase Order)	64
3. Lampiran B.1. Tampilan Nota penjualan	65
4. Lampiran B.2. Tampilan Nota Pembelian.....	66
5. Lampiran B.3. Tampilan Laporan pembelian	67
6. Lampiran B.4. Tampilan Laporan penjualan	68

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

PT. Eratel Prima adalah perusahaan yang bergerak di bidang distributor barang berupa modem yang berlokasi di Jalan Tanah Abang II no. 87B, Jakarta Pusat. Sebagai Perusahaan distributor yang menjadi salah satu kegiatan utama adalah penerimaan barang, pembelian barang, penjualan serta persediaan barang yang menjadi fokus dalam pencatatannya.

Menurut Minarni dan Susanti (2014:16) Penanganan data dengan sistem manual ini mempunyai beberapa kendala diantaranya *redundancy* data dan kurang teliti dalam pencatatan stok obat yang masuk maupun keluar sehingga terjadi kekeliruan dalam pencatatan stok akhir.

Dalam setiap pelaksanaan pekerjaan sistem komputerisasi sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan yang akan dilaksanakan sehingga pencatatan yang dilakukan lebih efektif dan efisien serta informasi yang dihasilkan lebih tepat dan akurat. PT Eratel Prima dalam pencatatan informasi persediaan barang masih menggunakan Microsoft Excel yang belum mempunyai DBMS (*Database Management System*). Dimana Microsoft Excel ini belum bisa digunakan untuk membuat aplikasi database dengan cepat karena belum dilengkapi fasilitas – fasilitas yang lengkap dan mudah digunakan seperti penggunaan tombol – tombol secara otomatis, *interface* yang mendukung dan pembuatan laporan tidak dapat dilakukan secara otomatis, serta kendala kehilangan data pada saat mengerjakan laporan sehingga data tersebut menjadi tidak lengkap

Penulis berharap dengan adanya program aplikasi ini nantinya akan dapat membantu dalam proses pekerjaan persediaan barang di PT ERATEL PRIMA JAKARTA dapat mengatasi segala kekurangan kendala – kendala yang dihadapi oleh sistem sebelumnya dimana nantinya pekerjaan yang dilakukan akan lebih efektif dan efisien.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi pada PT Eratel Prima:

1. Sistem informasi persediaan barang masih menggunakan cara manual dengan menggunakan Microsoft Excel sehingga masih terdapat kesulitan dalam mengelola persediaan barang
2. Masih kurangnya fasilitas – fasilitas untuk membuat laporan persediaan barang yang dilakukan secara manual menggunakan Microsoft Excel
3. Tidak adanya database untuk menyimpan segala transaksi persediaan barang yang terjadi pada PT Eratel Prima

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas, penulis membuat rumusan masalah yang terjadi dalam penulisan skripsi ini menjadi 3 point sebagai berikut :

1. Perlunya sistem informasi berbasis web untuk mengelola persediaan barang pada PT. Eratel Prima.

2. Dalam pembuatan web persediaan barang harus mempunyai fitur – fitur yang mendukung seperti pembuatan laporan barang masuk, barang keluar serta penjualan dan pembelian.
3. Membuat database untuk menyimpan semua data transaksi yang berhubungan dengan persediaan barang dalam hal ini database yang digunakan adalah MYSQL.

Dengan adanya perumusan masalah tersebut proses transaksi persediaan barang pada PT. Eratel Prima akan lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya..

1.4. Maksud dan Tujuan

. Maksud dari penulisan skripsi dalam sistem informasi persediaan barang adalah sebagai berikut :

1. Memberikan solusi kepada pihak PT Eratel Prima yang belum mempunyai sistem informasi persediaan barang yang mendukung kinerja bagian terkait.
2. Memudahkan bagian terkait dalam melakukan pencatatan atas transaksi – transaksi yang berkaitan dengan persediaan barang dengan fitur – fitur yang mudah dipahami
3. Menghasilkan laporan persediaan barang dengan lebih akurat.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata Sati (S1) program studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Nusa Mandiri Jakarta.

1.5. Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode *waterfall* sebagai metode penelitian dalam pembuatan skripsi .

Menurut Pressman (2015:42), model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode waterfall

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi

Melakukan pengamatan langsung kelapangan terutama pada bagian persediaan barang atau bagian gudang untuk mengamati keadaan sebenarnya dari objek yang akan diteliti agar memperoleh data sesungguhnya dari perusahaan tersebut. Dengan demikian penulis akan mendapat kejelasan terhadap proses – proses yang sedang terjadi, seperti bagian yang terlibat, dokumen yang digunakan dalam pencatatan nya serta alur penerimaan dan pengeluaran barang dari gudang dan dokumen yang dihasilkan dari proses tersebut.

B. Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara langsung kepada Bapak Suleman selaku Supervisor bagian gudang PT Eratel Prima. Adapun hasil yang penulis dapatkan dari wawancara tersebut adalah mengenai alur penerimaan dan pengeluaran stok gudang , dokumen – dokumen yang dibutuhkan dalam proses nya, serta bagian – bagian yang terlibat dalam proses tersebut.

C. Studi Pustaka

Penulis melakukan pencarian data dan informasi melalui beberapa buku, jurnal dan sumber – sumber lainnya yang berhubungan dengan topic pembahasan skripsi ini sebagai referensi penulisan.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

A. Analisa Kebutuhan Sistem

Penulis melakukan analisa terhadap data, faktur pembelian, kartu stok barang, laporan pembelian barang atau stok masuk dan laporan barang keluar atau penjualan untuk menentukan rancangan *software* yang mendukung proses tersebut. Pembuatan menu *login* untuk setiap tingkatan user dalam hal ini terdapat dua user yaitu, admin gudang dan kasir sehingga menu yang ditampilkan tentu berbeda sesuai dengan otoritas masing – masing bagian.

B. Desain

Pada tahap ini dilakukan desain untuk sistem yang diusulkan dengan acuan program yang dibuat harus *user friendly* dari segi interface maupun penggunaannya. Adapun metode yang digunakan dalam perancangan desain yang akan diusulkan dengan menggunakan metode UML (*Unifed Modeling Language*) dengan membuat *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Compenent Diagram*, *Deployment Diagram* dan Desain *Database* dengan ERD dan LRS

C. Code Generation

Proses pemrograman terstruktur kode yang mengkonversi beberapa perwakilan *intermedit* dari kode sumber menjadi bentuk (misalnya, kode mesin) yang dapat dengan mudah dieksekusi oleh mesin

D. Testing

Tiap aktivitas yang digunakan untuk dapat melakukan evaluasi suatu atribut atau kemampuan dari program atau sistem dan menentukan apakah telah memenuhi kebutuhan atau hasil yang diharapkan, *Black Box testing* adalah cara melakukan *test* pengujiannya.

E. Support

Dalam pembuatan skripsi ini penulis menggunakan *hardware* pendukung sebuah laptop *Processor Intel (R) Core (TM) i3-370M CPU @ 2.10 GHz Installed memory (RAM) 8.00GB Model ASUS A43SD..*

1.6. Ruang Lingkup

Dalam pembuatan website ini penulis menyajikan beberapa hal diantaranya, halaman dashboard, *manage akun*, *stock barang*, *supplier*, penjualan, pembelian dan laporan yang akan ditampilkan sesuai dengan user yang bersangkutan. Dalam proses nya halaman beranda digunakan untuk memberikan informasi dasar mengenai sistem informasi persediaan abarang berbasis web, Menu supplier digunakan untuk menambah informasi terkait pemasok barang pada PT Eratel Prima, Menu stok, penjualan dan pembelian adalah menu untuk menginput transaksi yang terjadi pada persediaan barang PT Eratel Prima, Sedangkan halaman *administrator* digunakan untuk membuat user baru dan menghapus akun user yang sudah ada.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

A. Konsep Dasar Sistem Informasi

1. Metode *Waterfall*

Menurut Pressman (2010:36) Sekuensial linier atau lebih sering disebut metode *waterfall* mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Dimodelkan setelah siklus rekayasa konvensional, model sekuensial linier melingkupi aktivitas-aktivitas sebagai berikut:

a. Rekayasa dan pemodelan sistem atau informasi.

Karena perangkat lunak selalu merupakan bagian dari sistem (bisnis) yang lebih besar, kerja dimulai dengan membangun syarat dari semua elemen sistem dan mengalokasikan beberapa subset dari kebutuhan ke perangkat lunak tersebut. Pandangan sistem ini penting ketika perangkat lunak harus berhubungan dengan elemen-elemen yang lain seperti perangkat lunak manusia, dan *database*. Rekayasa dan analisis sistem menyangkut pengumpulan kebutuhan pada tingkat sistem dengan sejumlah kecil analisis serta desain tingkat puncak. Rekayasa informasi mencakup juga pengumpulan kebutuhan pada tingkat bisnis strategis dan tingkat area bisnis.

b. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, pereayasa perangkat lunak (analisis) harus memahami domain informasi

tingkah laku, unjuk kerja, dan antarmuka (*interface*) yang diperlukan. Kebutuhan baik untuk sistem maupun perangkat lunak didokumentasikan dan dilihat lagi dengan pelanggan.

c. Desain

Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda, struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Proses desain menerjemahkan syarat atau kebutuhan ke dalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak.

d. Generasi kode

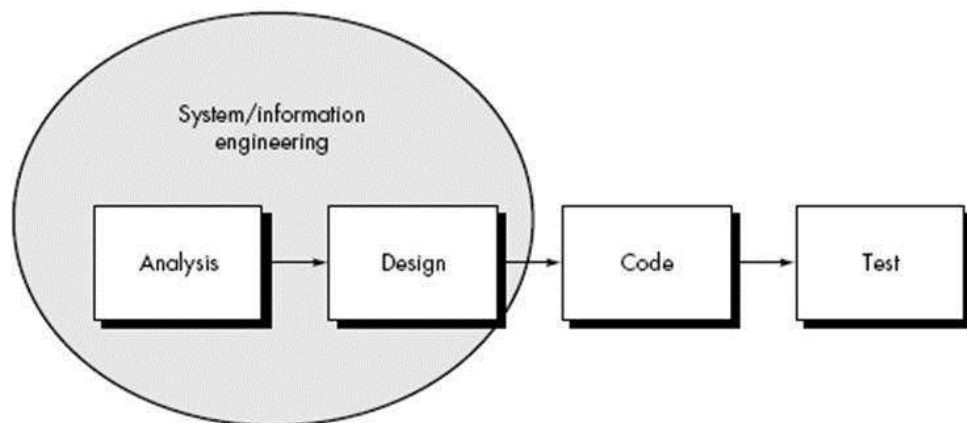
Desain harus diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

e. Pengujian

Sekali kode dibuat, pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

f. Pemeliharaan

Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan (perkecualian yang mungkin adalah perangkat lunak yang diletakkan). Perubahan akan terjadi karena kesalahan-kesalahan ditentukan, karena perangkat lunak harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan-perubahan di dalam lingkungan eksternalnya, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau untuk kerja. Pemeliharaan perangkat lunak mengaplikasikan lagi setiap *fase* program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi.



Gambar II.1

Linear Sequential Model

Sumber: Roger S. Pressman, Ph. D (2010:36)

2. *Black Box Testing*

Menurut Pressman, (459: 2010) “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 keluar dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai yang diharapkan.

Menurut Pressman (2010:459) “Pengujian *Black Box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori diantaranya” :

- a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
- b. Kesalahan interface.
- c. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
- d. Kesalahan kinerja.
- e. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.



Sumber: Roger S. Pressman, Ph. D (2010:459)

Gambar II.2

Black Box Testing

Keunggulan *Black Box* yaitu bisa memilih subset *test* secara efektif dan efisien, dapat menemukan cacat, dan bisa memaksimalkan testing investment. Sedangkan kelemahan dari *Black Box* yaitu *tester* tidak pernah yakin apakah perangkat lunak tersebut benar-benar lolos uji.

Menurut Pressman (2010: 459) “Langkah-langkah dalam pengujian *Black Box*, yaitu” :

- a. Analisa kebutuhan dan spesifikasi
- b. Pemilihan input
- c. Pemilihan outputnya
- d. Seleksi Input
- e. Pengujian
- f. Revisi hasil
- g. Evaluasi

3. Pengertian Sistem

Secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variabel-variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling ketergantungan satu sama lainnya dan terpadu. Sistem juga merupakan suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai tujuan. Ada beberapa pakar yang berlainan pendapat dalam mendefinisikan suatu sistem yaitu sebagai berikut :

Menurut Jogiyanto (2005:1) bahwa “Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu”.

Menurut Jogiyanto (2005:2) bahwa “Suatu sistem adalah pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya, mendefinisikan sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

Menurut Romley (2006:2) bahwa “Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan”.

Menurut Winarno (2006:5) bahwa “Sistem adalah sekumpulan komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai satu tujuan. masing-masing komponen memiliki fungsi berbeda dengan yang lain,tetapi tetap dapat bekerja sama”.

4. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Alter dalam Kadir dan Triwahyuni (2014:546) “sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi”.

Menurut Burch dan Grudnitski dalam Kadir dan Triwahyuni (2014:546) Kualitas informasi ditentukan oleh tiga (3) faktor, yaitu:

- a. Relevansi
- b. Tepat waktu, dan
- c. Akurasi.

Akurasi berarti bahwa informasi bebas dari kesalahan.Relevansi berarti bahwa informasi benar-benar berguna bagi suatu tindakan, putusan yang dilakukan oleh seorang.Tepat waktu berarti bahwa informasi datang pada saat dibutuhkan sehingga bermanfaat untuk pengambilan keputusan.

B. Persediaan Barang (Inventory)

Menurut M. Munandar dalam Marihot Manullang dan Dearlina Sinaga (2008 : 50) bahwa yang dimaksud dengan inventory adalah persediaan barang-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.

C. *Unified Modeling Language*(UML)

1. Pengertian UML

Menurut Nugroho (2010:6) “UML (*Unified Modelling Language*) adalah bahasa pemodelan sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek”. Pengembangan UML dimulai dari kerjasama Grady Booch dan James Rumbaugh pada tahun 1994 untuk mengkombinasikan 2 metologi terkenal Booch dan OMT (*Object Management Group*). Notasi UML terutama diurutkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya, yakni Grady Booch OOD (*Object Oriented Design*), Jim Rumbough OMT (*Object Modelling Technique*) dan Ivar jacobson OOSE (*Object Oriented Software Engineering*).

UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. Pada perkembangan teknologi perangkat lunak, diperlukan adanya bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat dan perlu adanya standardisasi agar orang di berbagai negara dapat mengerti pemodelan perangkat lunak. Seperti yang kita ketahui bahwa menyatukan banyak kepala untuk menceritakan sebuah ide dengan tujuan untuk memahami hal yang sama tidaklah mudah, oleh karena itu diperlukan sebuah bahasa pemodelan perangkat lunak yang dapat dimengerti oleh banyak orang.

2. Diagram UML

Menurut Nugroho (2010:5) “Berikut ini adalah definisi mengenai 5 (lima) diagram UML”:

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram secara grafis menggambarkan interaksi antara sistem, sistem eksternal dan pengguna. Dengan kata lain use case diagram secara grafis mendeskripsikan siapa yang akan menggunakan sistem dan dalam cara apa pengguna (user) mengharapkan interaksi dengan sistem itu. Use case secara naratif digunakan untuk secara tekstual menggambarkan sekuensi langkah-langkah dari setiap interaksi.

b. *Class Diagram*

Menggambarakan struktur *object* sistem. Diagram ini menunjukan *class object* yang menyusun sistem dan juga hubungan antara *class object* tersebut.

c. *Sequence Diagram*

Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi dengan satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah use case atau operasi.

d. *State Chart Diagram*

Digunakan untuk memodelkan behavior objek khusus yang dinamis. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan event-event (kejadian) yang menyebabkan objek beralih dari satu state ke state yang lain.

e. *Activity Diagram*

Secara grafis digunakan untuk menggambarkan rangkaian aliran aktivitas baik proses bisnis maupun use case. Activity diagram dapat juga digunakan untuk memodelkan *action* yang akan dilakukan saat sebuah operasi dieksekusi, dan memodelkan hasil dari *action* tersebut.

D. Entity Relationship Diagram(ERD)

Menurut Nugroho (2010:57) “Model E-R (ERD) adalah perincian yang merupakan organisasi atau area tertentu”.ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD.

Komponen yang terdapat dalam *Entity Relationship Diagram* menurut Nugroho (2010:57) adalah sebagai berikut:

1. Entity (Entitas)

Pada ER diagram, entity digambarkan dengan sebuah bentuk persegi panjang. Entity adalah sesuatu apa saja yang ada didalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data. Entitas diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokkan dalam empat jenis nama yaitu orang, benda, lokasi, kejadian (terdapat unsur waktu didalamnya).

2. *Relationship*

Pada ER diagram, Relationship dapat digambarkan dengan sebuah bentuk belah ketupat.*Relationship* adalah hubungan alamiah yang terjadi antara entitas. Pada umumnya penghubung (*Relationship*) diberi nama dengan kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya

(bisa dengan kalimat aktif atau kalimat pasif). Penggambaran hubungan yang terjadi adalah sebuah bentuk belah ketupat dihubungkan dengan dua bentuk empat persegi panjang.

3. *Relationship Degree*

Relationship degree atau derajat *relationship* adalah jumlah entitas yang berpartisipasi dalam satu *relationship*. Derajat *relationship* yang sering dipakai didalam ERD:

a. *Unary Relationship*

Unary relationship adalah model *relationship* yang terjadi diantara *entity* yang berasal dari *entity set* yang sama. Sering juga disebut sebagai *Recursive Relationship* atau *Reflective Relationship*.

b. *Binary Relationship*

Binary Relationship adalah model *relationship* antara *instance* dari suatu tipe entitas (dua *entity* yang berasal dari *entity* yang sama). *Relationship* ini paling umum digunakan dalam pembuatan model data.

c. *Ternary Relationship*

Ternary Relationship adalah merupakan antara *instance* dari tiga tipe entitas secara serentak.

4. *Attribute Value*

Attribute value atau nilai *atribute* adalah suatu occurrence tertentu dari sebuah atribut didalam suatu *entity* atau *relationship*. Ada dua jenis atribut:

- a. Identifier (key) digunakan untuk menentukan suatu entity secara unik (primary key).

- b. Descriptor (*nonkey attribute*) digunakan untuk menspesifikasikan karakteristik dari suatu entity yang tidak unik.

5. Kardinalitas (*Cardinality*)

Menurut Simarmata dan Paryudi (2006:63) “Pemetaan kardinalitas menyatakan jumlah entitas di mana entitas lain dapat dihubungkan ke entitas tersebut melalui sebuah himpunan relasi”.

Pemetaan kardinalitas sangat berguna dalam menentukan himpunan relasi biner meskipun pemetaan dapat berperan dalam deskripsi himpunan relasi yang melibatkan lebih dari dua himpunan entitas.

Untuk suatu himpunan relasi biner R antara himpunan entitas A dan B, pemetaan kardinalitas harus salah satu dari berikut:

a. *One-to-One*

Sebuah entitas pada A berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada B dan sebuah entitas pada B berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada A.

b. *One-to-Many*

Sebuah entitas pada A berhubungan dengan nol atau lebih entitas pada B. Sebuah entitas pada B dapat dihubungkan dengan paling banyak satu entitas pada A.

c. *Many-to-One*

Sebuah entitas pada A berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada B. Sebuah entitas pada B dapat dihubungkan dengan nol atau lebih entitas pada A.

d. *Many-to-Many*

Sebuah entitas pada A berhubungan dengan nol atau lebih entitas pada B dan sebuah entitas pada B dapat dihubungkan nol atau lebih entitas pada A.

E. LRS (Logical Record Structure)

Menurut Riyanto (2005:22) Mendefinisikan bahwa “LRS (logical record strukture) adalah representasi dari struktur record-record pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas”.

Logical record strukture dibentuk dengan nomor dari tipe record. Logical record strukture terdiri dari link-link diantara tipe record. Link ini menunjukkan arah dari satu tipe record lainnya. Banyak link dari LRS yang diberi tanda field-field yang kelihatan pada kedua link tipe record. Penggambaran LRS mulai dengan menggunakan model yang dimengerti. Dua metode yang dapat digunakan, dimulai dengan hubungan kedua model yang dapat dikonversikan ke LRS. Metode yang lain dimulai dengan ER-diagram dan langsung dikonversikan ke LRS.

2.2 Penelitian Terkait

Minarni dan Susanti dalam Jurnal Sistem Informasi Pada Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Padang merancang sistem persediaan obat yang dapat digunakan oleh bagian gudang barang untuk menginput transaksi persediaan dengan menggunakan database sebagai tempat penyimpanan data yang bertujuan untuk mengurangi duplikasi data (*Data Redudancy*) dan meningkatkan hubungan antar data (*Data Relatability*) dengan hasil pembahasannya adalah sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi bagian gudang obat RSUD Padang dalam mengatasi masalah yang ada, serta sebagai masukan dalam memperbaiki sistem informasi inventory obat yang sudah ada.

Hermansyah dan Rian Jatmiko Winandy dalam Jurnal Monitoring Persediaan Berbasis Web membuat penelitian dengan merancang sistem

persediaan berbasis website yang dibuat menggunakan MYSQL sebagai database serta bahasa pemrograman PHP dalam, pembuatannya. Penelitian ini menghasilkan suatu program yang dapat memonitor stok barang secara online dan dapat mengupdate informasi mengenai persediaan barang secara cepat dan tepat mengenai situasi stok tanpa adanya penundaan informasi

BAB III

ANALISA SISTEM BERJALAN

3.1. Tinjauan Perusahaan

PT. Eratel Prima adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang Distribusi barang berupa perangkat modem . Untuk memudahkan pemahaman sistem persediaan barang yang ada pada PT. Eratel Prima, maka penulis akan menjelaskan secara garis besar sejarah, struktur, tugas serta fungsi organisasinya.

3.1.1. Sejarah Perusahaan

PT. Eratel Prima adalah perusahaan Distributor modem yang merupakan kantor cabang yang berada di Jakarta yang mulai beroperasi pada tanggal 11 Oktober tahun 2010 oleh Bapak Fahmi Rozi sebagai General Manager yang bertanggung jawab atas PT.Eratel Prima Cabang Jakarta yang beralamatkan di Jalan Tanah Abang II no.87b Jakarta Pusat,Sampai saat ini PT. Eratel Prima masih berkembang dalam melakukan pendistribusian barang dan melakukan penjualan secara offline dengan membuka store di dalam gedung,

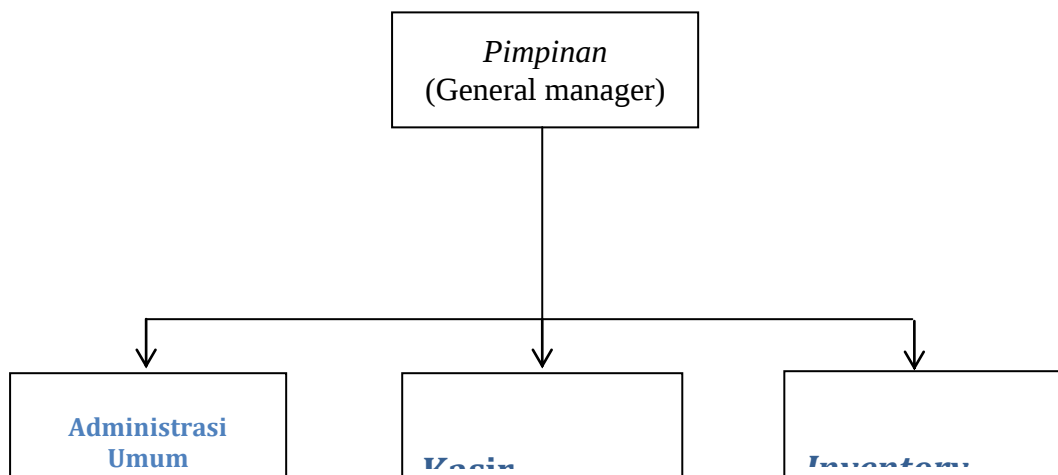
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi

Tujuan dari struktur organisasi adalah agar setiap orang dalam suatu organisasi dapat menjalankan tugasnya dengan jelas sesuai dengan fungsinya dan hubungan kerja antara atasan dan bawahannya dapat terkoordinasi dengan baik. Sedangkan peranan dari adanya struktur organisasi tidak hanya menunjukkan beberapa sistem organisasi yang di pergunakan tetapi sebagai perwujudan dari hubungan antara fungsi-fungsi, wewenang, dan tanggung jawab terhadap pelaksanaan tugas setiap bagian.

General Manager pada PT. Eratel Prima Cabang Jakarta adalah Pemimpin yang menentukan arah dan kebijakan jalannya usaha. PT. Eratel Prima Cabang Jakarta menerapkan struktur organisasi lini, dimana seorang pemimpin memberikan perintah langsung kepada bawahannya. Hal ini diwujudkan dalam wewenang dan tanggung jawab dari bawahan kepada atasannya sebagaimana terlihat didalam struktur organisasi berikut:

STRUKTUR ORGANISASI

Sumber: PT. Eratel Prima



Sumber : PT. Eratel Prima

Gambar III.1
Struktur Organisasi

Secara umum tugas dan fungsi organisasi dari masing-masing bagian adalah sebagai berikut:

a. *Pemimpin* (General Manager)

General Manager adalah Pemimpin pada perusahaan cabang, dimana segala keputusan dan kebijakan serta pengawasan jalannya usaha merupakan tanggung jawabnya.

b. Administrasi Umum

Bagian ini melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan urusan keuangan perusahaan, pengadaan inventaris perusahaan dan juga melakukan pengadaan barang untuk keperluan pembelian barang yang pelaksanaannya bekerjasama dengan bagian inventory. Bagian ini juga sebagai perwakilan yang bertindak sebagai pengelola dan melaporkan kegiatannya kepada pimpinan dan sebagai penghubung antara pimpinan kepada bagian inventory.

c. *Kasir* (Bagian Penjualan)

Bagian ini bertugas melayani konsumen sesuai apa yang diinginkan konsumen tersebut dan melaporkan jika konsumen ingin membeli barang tersebut.

d. *Staff Inventory* (Staff Gudang)

Bagian ini bertugas menerima dan mengeluarkan barang serta melaporkan kepada bagian administrasi umum tentang semua hasil transaksi barang untuk segera direkap.

3.2. Proses Bisnis Sistem

PT. Eratel Prima adalah perusahaan distributor perangkat seperti Modem dan router. Dalam kegiatan yang berhubungan dengan persediaan, diawali mulai dari bagian administrasi umum membuat *purchase order* (PO) kepada supplier dan kemudian bagian staff gudang akan memeriksa barang masuk dari supplier untuk memastikan barang yang masuk sesuai dengan PO

3.3. Spesifikasi Dokumen Masukan Sistem Berjalan

1. Nama Dokumen : Form Tanda Terima Barang
Fungsi : Sebagai bukti penerimaan barang dari supplier
Sumber : Staff Gudang
Tujuan : *staff gudang dan administrasi umum*
Media : Kertas
Frekuensi : Setiap melakukan penerimaan barang
Format : Lampiran A-1

2. Nama Dokumen : Form PO
Fungsi : Sebagai bukti permohonan kepada supplier
Sumber : Bagian *Administrasi Umum*
Tujuan : Supplier
Media : Kertas
Frekuensi : Setiap terjadi transaksi penjualan
Format : Lampiran A-2