

PROPOSAL TUGAS AKHIR KELOMPOK 3
MANAJEMEN GUDANG PERUSAHAAN RITEL



Nama Anggota:

Gede Ardi Pratama (20081010018)

Syukur Iman Attaqwa (20081010026)

Mohammad Daniel S.K (20081010059)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2021-2022

Kata Pengantar

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan segala berkah dan karunia-Nya kepada kami sehingga kami dapat membuat dan menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan tepat waktu. Selama proses pembuatan proposal ini, tentunya kami beberapa kali menghadapi hambatan. Namun dengan tekad, kesabaran, dan ketekunan yang kami miliki, hambatan tersebut dapat teratasi. Dalam penyelesaian proposal ini, kami tidak hanya berdiri sendiri, tetapi ada beberapa pihak yang terlibat dan berjasa didalamnya. Kami ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang ikut terlibat dan membantu kami dalam penyelesaian proposal ini.

Meskipun proposal ini telah kami selesaikan dan evaluasi berkali-kali, tentunya tidak akan luput dari kesalahan. Oleh karena itu kami memohon maaf kepada dosen dan pembaca apabila terdapat kesalahan penulisan, ejaan, dan tanda baca yang dapat mengganggu kenyamanan dalam membaca. Kami juga sangat terbuka terhadap kritik dan saran dari pembaca sekalian agar kami dapat membuat tulisan yang lebih baik lagi kedepannya.

Surabaya, 9 Desember 2021

Penyusun

Daftar Isi

Kata Pengantar	2
Daftar Isi	3
BAB I Pendahuluan	4
1.1 Latar Belakang.....	4
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	5
BAB II Landasan Teori	6
2.1 Sistem Manajemen Gudang.....	6
2.2 Algoritma	6
2.3 Bahasa C	7
BAB III Metode Pelaksanaan	8
3.1 Deskripsi Program	8
2.2 Flowchart	9
BAB IV Penutup	10
4.1 Kesimpulan	10
4.2 Saran	10
Daftar Pustaka	11

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Gudang merupakan suatu fasilitas yang berfungsi sebagai lokasi penyaluran barang dari *supplier* (pemasok), sampai ke *end user* (pengguna). Dalam praktik operasional, setiap perusahaan cenderung memiliki suatu ketidakpastian akan permintaan. Hal ini mendorong timbulnya kebijakan dari perusahaan untuk melakukan sistem persediaan (*inventory*) agar permintaan dapat diantisipasi dengan cermat. Dengan adanya kebijakan mengenai *inventory* ini mendorong perusahaan untuk menyediakan fasilitas gudang sebagai tempat untuk menyimpan barang *inventory*. Maka dari itu diperlukan manajemen gudang yang baik agar bisnis dapat berjalan dengan lancar, efektif, dan efisien. Dengan adanya manajemen gudang yang baik, maka turut mengurangi risiko kerugian yang mungkin terjadi di masa depan. Risiko kerugian yang dimaksud ialah seperti kerusakan barang dagangan yang disimpan terlalu lama hingga pengurangan biaya logistik. Gudang yang notabene sebagai tempat transit, distribusi dan terminal konsolidasi, bisa dimanfaatkan dengan baik sesuai fungsinya jika manajemen gudang dilakukan dengan benar.

Manajemen gudang juga mendorong penyajian informasi stok secara real time. Dimana bisa mengetahui jumlah stok, berapa stok yang mengalami kerusakan dan berapa jumlah unit yang masih dalam proses hingga yang sudah jadi. Juga mampu memperhitungkan biaya lebih mendetail dan sesuai dengan data di lapangan. Hal ini tentu memudahkan dalam menyusun dan membaca laporan terkait. Untuk mengatasi berbagai permasalahan manajemen gudang, dibutuhkan suatu sistem informasi dalam mempermudah dan mempercepat pengelolaan barang sehingga mampu mendukung kelancaran seluruh kegiatan pelaksanaan manajemen gudang. Sistem informasi ini juga diharapkan mampu menyajikan data-data terkait kegiatan praktikum secara akurat. Pada praktikum kali ini, akan mengimplementasikan suatu program sistem informasi dengan judul “Manajemen Gudang Perusahaan Ritel” menggunakan bahasa c, yang diharapkan agar memudahkan pengguna dalam memahami informasi barang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu:

- a. Bagaimana program Sistem Informasi Manajemen Gudang Perusahaan Ritel dengan bahasa C dapat digunakan secara efisien dan memberikan informasi yang akurat terkait catatan keluar-masuknya barang di gudang secara akurat ?
- b. Bagaimana menyimpan data pengumpulan laporan secara efisien ?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Dari pembahasan di atas terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh kelompok kami diantaranya yaitu:

1. Membuat program sistem informasi manajemen gudang perusahaan ritel yang bernama “Manajemen Gudang Perusahaan Ritel” dengan menggunakan bahasa pemrograman C.
2. Mampu menyimpan data pengumpulan laporan di gudang secara akurat dan efisien.

Selain itu dari pembuatan sistem informasi manajemen gudang perusahaan ritel diharapkan memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Membantu memudahkan dan menghemat waktu dalam pencatatan keluar masuknya barang digudang.
2. Mempercepat pengelolaan barang sehingga mampu mendukung kelancaran seluruh kegiatan pelaksanaan manajemen gudang.

BAB II

Landasan Teori

2.1 Sistem Manajemen Gudang

Sistem manajemen gudang ditujukan untuk menangani dan mengendalikan material di dalam gudang. Meskipun terbatas pada gudang, sistem ini mampu menangani masalah-masalah kritis dan kompleks, menjaga agar seluruh rantai suplai (supply chain) tetap lancar. Manajemen gudang (warehouse management) berkaitan dengan pergerakan, pengambilan, pengepakan, dan penyimpanan stok di dalam gudang. Adanya sistem manajemen pergudangan (warehousing management system) pada dasarnya adalah untuk menangani dan mengendalikan material yang ada di dalam gudang.

2.2 Algoritma

Dalam beberapa konteks, algoritma adalah spesifikasi urutan langkah untuk melakukan pekerjaan tertentu. Beberapa pertimbangan dalam pemilihan algoritma antara lain, pertama, algoritma haruslah benar. Artinya algoritma akan memberikan keluaran sesuai yang dikehendaki berdasarkan sejumlah masukan yang diberikan.

Pertimbangan kedua yang harus diperhatikan adalah kita harus mengetahui seberapa baik hasil yang dicapai oleh algoritma tersebut. Hal ini menjadi penting terutama untuk kasus algoritma yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang memerlukan aproksimasi hasil (hasil yang berupa pendekatan). Algoritma yang baik s mampu memberikan hasil sedekat mungkin dengan nilai yang sebenarnya.

Yang ketiga adalah efisiensi algoritma, efisiensi algoritma dapat ditinjau dari 2 hal, yaitu efisiensi waktu dan memori. Meskipun algoritma memberikan keluaran yang benar (paling mendekati), tetapi jika kita harus menunggu dalam waktu yang lama untuk mendapatkan hasil keluaran, biasanya algoritma tersebut tidak akan dipakai. Begitu juga dengan memori, semakin besar memori yang dibutuhkan maka semakin buruklah algoritma tersebut. Algoritma dapat ditulis dengan banyak cara, mulai dari menggunakan bahasa alami yang digunakan sehari-hari, simbol grafis bagan air, sampai menggunakan bahasa pemrograman.

2.3 Bahasa C

C adalah bahasa pemrograman yang bersifat general-purpose. C sangat erat kaitannya dengan sistem UNIX, yang mana sistem dan sebagian besar program di dalamnya ditulis dalam bahasa C. Walaupun dikenal sebagai “system programming language” karena banyak digunakan untuk membuat compilers dan operation systems, C juga dapat digunakan untuk membuat program dalam berbagai aspek dan untuk berbagai tujuan.

Menurut sebuah survei yang dilakukan oleh *TIOBE programming Community* pada bulan Juni 2011, bahasa C masih menduduki peringkat ke dua dalam skala popularitas bahasa pemrograman di seluruh dunia, yakni sebesar 16,278%. Karena kepopulerannya ini, banyak dibuat versi-versi dari bahasa C untuk komputer mikro. Dan untuk membuat versi-versi tersebut standar, ANSI (*American National Standards Institute*) membentuk suatu komite (ANSI committee X3J11) pada tahun 1983 yang kemudian menetapkan standar ANSI untuk bahasa C.

BAB III

Metode Pelaksanaan

3.1 Deskripsi Program

Program yang kami buat adalah program manajemen gudang perusahaan ritel. Program kami adalah program yang dibuat dengan tujuan untuk memudahkan pengelola gudang dalam mengelola barang yang berada di gudang. Fitur - fitur yang digunakan dalam program manajemen gudang perusahaan ritel yaitu, sebagai berikut.

➤ **Menambahkan Barang**

Pengelola dapat menambahkan berbagai jenis barang yang berada pada gudang ke program manajemen gudang perusahaan ritel untuk dicatat mulai dari jumlah barang sampai kategori barang.

➤ **Tampilkan Barang**

Pengelola dapat melihat seluruh barang yang telah dimasukkan pada program manajemen gudang perusahaan ritel dengan terurut mulai dari abjad A - Z.

➤ **Edit Barang**

Pengelola dapat merubah keterangan barang yang telah dimasukkan dalam program manajemen gudang perusahaan ritel. Seperti merubah jumlah barang ataupun keterangan barang masuk atau keluar.

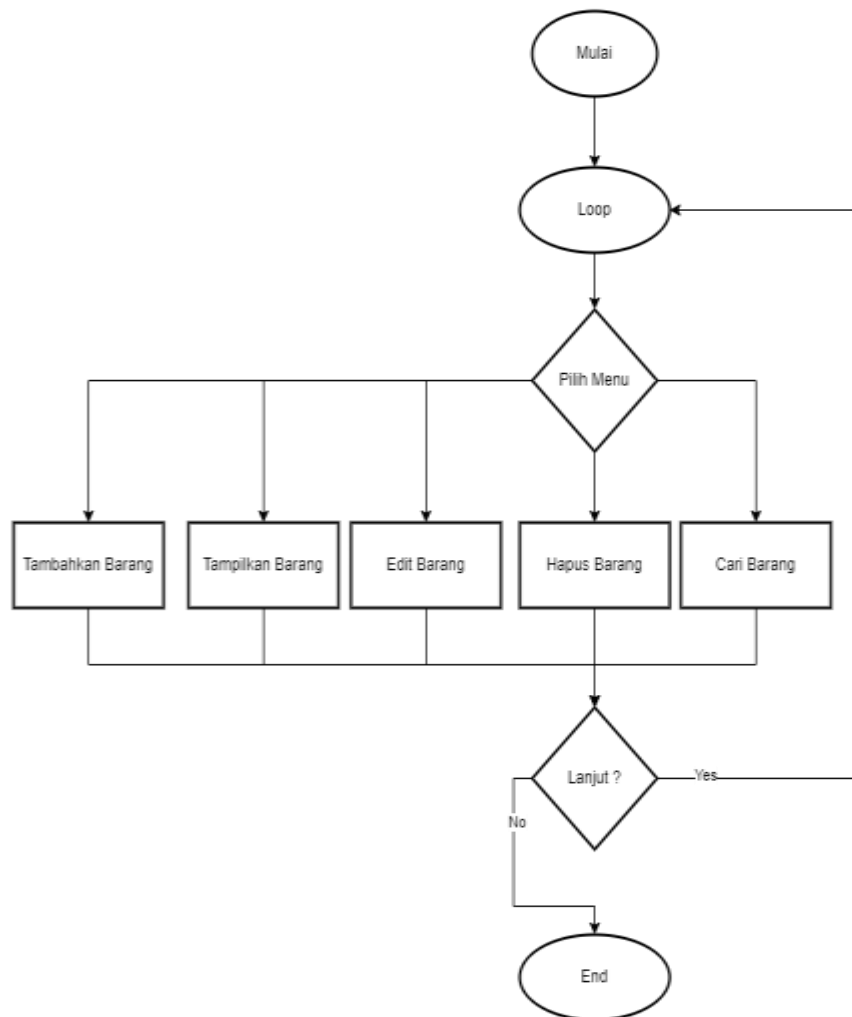
➤ **Hapus Barang**

Pengelola dapat menghapus barang yang diinginkan pada program manajemen gudang perusahaan ritel.

➤ **Mencari Barang**

Dalam opsi *search*, Pengelola dapat mencari barang yang ingin dicarinya, baik itu berdasarkan nama barang ataupun berdasarkan id barang.

2.2 Flowchart



BAB IV

Penutup

4.1 Kesimpulan

Dengan membuat suatu program seperti program manajemen gudang perusahaan ritel, kita dapat mengasah kemampuan pemrograman yang telah dipelajari selama satu semester dan kita juga dapat membantu meringankan pekerjaan orang lain khususnya dalam mencatat data keluar masuknya barang di gudang dengan adanya program manajemen gudang perusahaan ritel.

Program manajemen gudang perusahaan ritel dirancang khusus untuk membuat manajemen gudang menjadi lebih efisien, efektif, dan akurat dalam mengelola data barang yang berada di gudang.

4.2 Saran

Pada saat pengembangan program manajemen gudang perusahaan ritel terdapat beberapa evaluasi dan saran agar dapat menciptakan suatu program dengan baik. Berikut saran dan evaluasi pada program manajemen gudang perusahaan ritel:

1. Diharapkan kedepannya program ini dapat dengan Mudah dikembangkan/diperbarui di masa mendatang sesuai dengan kebutuhan pada saat itu.
2. Pada saat menyusun program sebaiknya membuat persiapan dan rancangan program dengan matang, sehingga kedepannya tidak akan menimbulkan masalah seperti bug dan sebagainya.
3. Jangan sampai pada baris kode pemrograman tidak konsisten dan bermakna ganda

Daftar Pustaka

Purnomo, Hari, 2004, Perencanaan dan Perancangan Fasilitas, Edisi Pertama, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Leman, Metodologi Pengembangan Sistem Informasi, Jakarta, Elex Media Computindo, 1998.

Pressman R., dan Lowe D., Web Engineering: A Practitioner's Approach, New York, McGraw-Hill, 2009.

Weisfeld, M., The Object-Oriented Thought Process, Third Edition, Pearson Education, 2005.

Booch G., Rumbaugh J., dan Jacobson I., The Unified Modeling Language User Guide Second Edition, Addison Wesley Professional, 2005.

Wahli, U., dkk, Servlet and JSP Programming, New York, IBM, 2000.