**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi ini dunia teknologi dan informasi perkembangannya sudah semakin pesat apalagi dalam dunia kerja, komputer merupakan salah satu kebutuhan sebagai alat penunjang untuk mempermudah suatu pekerjaan terutama dalam bidang Teknologi. Dalam suatu perusahaan atau sebuah instansi baik itu negeri ataupun swasta. Komputer juga telah menjadi alat yang sangat penting dalam pengolahan data untuk menanggulangi keterlambatan kinerja karyawan baik dalam pembuatan laporan maupun dalam hal pengolahan data, sehingga banyak pekerjaan yang dapat diselesaikan dalam waktu yang singkat selain itu juga kinerja perusahaan tersebut akan semakin meningkat seperti halnya juga pada Breadtalk Java Mall Semarang yang bergerak di bidang pelayanan food n beverage. Dalam kegiatan setiap harinya Breadtalk selalu bergantung dengan komputer mulai dari penjualan, inventory pergudangan dan report harian untuk menunjang kelancaran operasional.

Berdasarkan kerja praktek di Breadtalk Java Mall yang beralamat dijalan MT.Haryono 992-994 Semarang, ada permasalahan pada sistem inventory gudang yang sudah berjalan masih menggunakan sistem manual dalam penginputannya dengan menggunakan MS Excel, data sering tidak terbackup sehingga apabila data terkena virus maka data akan hilang dan harus menginput data dari awal.

Sudah terlihat jelas bahwa permasalahan yang sering timbul dalam hal inventori pergudangan yaitu kurang efektif dan efisien dalam pengolahan data pada system inventory Gudang di Breadtalk Java Mall Semarang.

Sehubungan dengan banyaknya masalah penginputan data dan pembuatn laporan di Breadtalk Java Mall tersebut maka dalam kerja praktek ini penulis mengambil judul” Implementasi Sistem Inventory Pada Toko Breadtalk Java Mall Semarang.

**1.2 Tujuan Kerja Praktek**

Adapun tujuan dari kerja praktek ini adalah untuk membangun sebuah sistem inventori gudang di Toko Breadtalk Java Mall Semarang untuk meningkatkan kinerja dalam pengolahan data inventori gudang lebih efektif dan efisien.

**1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan masalah menjadi lebih jelas dan terarah, maka diperlukan adanya batasan masalah. Adapun Ruang Lingkup yang akan dibahas dalam laporan kerja praktek ini adalah :

1. Sistem Inventory pergudangan ini berupa sistem yang menyangkut persoalan pengolahan data-data barang dan bahan baku pembuatan roti di Breadtalk yaitu meliputi :
2. Data keluar masuk barang
3. Data pemakaian barang
4. Data Supplier
5. Menggunakan aplikasi perancangan desain sistem Balsamiq Mockup dan Rational Rose.
6. Metode pengembangan menggunakan *Waterfall* sampai dengan tahap perancangan.
7. Sistem di bangun dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan MySql sebagai databasenya.

**1.4 Metodologi Pelaksanaan**

**1.4.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data secara tanya jawab dengan orang-orang yang terlibat pada inventori diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Ibu Aninda Rachmawati S.E selaku Store Manager Breadtalk Java Mall.
2. Bpk Ariyanto selaku Store SPV Breadtalk Java Mall.
3. Bpk Ari Hidayat selaku Stocker (admin gudang) Breadtalk Java Mall.
4. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung di Breadtalk Java Mall Semarang bagaimana proses keluar masuknya barang dan pembuatan laporanya.

1. Literatur

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data serta teori yang dapat mendukung dalam pembuatan aplikasi sistem inventori pada Breadtalk Java Mall Semarang .

**1.4.2 Jenis Data**

Jenis data yang digunakan adalah :

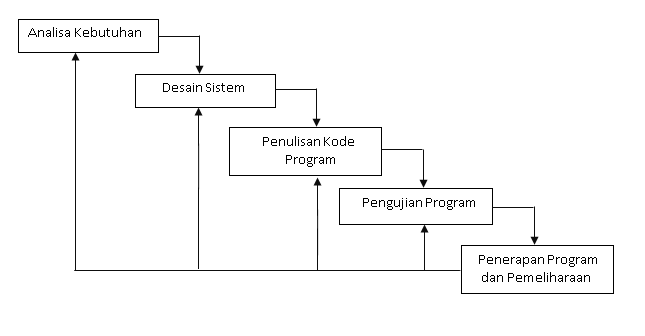
1. Data Primer

Data primer adalah data-data yang peroleh secara langsung dari sumber yang menjadi objek penelitian. Adapun data primer yaitu :

1. Data Barang
2. Data Pemakaian barang
3. Data Suplier
4. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian. Penulis memperoleh data pada Kerja Praktek ini dari referensi buku.

**1.4.3 Metode Pengembangan Sistem**

****

Gambar 1.1 *Waterfall*(Rosa,2014)

Metode Pengembangan Sistem yang digunakan adalah model *Waterfall*. Model *waterfall* merupakan sebuah metode pengembangan sistem dimana antara satu fase ke fase yang lain dilakukan secara berurutan. Biasanya sebuah langkah akan diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Keuntungan menggunakan metodologi ini *requirement* harus didefinisikan lebih mendalam sebelum proses *coding* dilakukan. Disamping itu metodologi ini memungkinkan sesedikit mungkin perubahan dilakukan pada saat proyek berlangsung. Namun, metodologi ini juga mempunyai beberapa kelemahan, diantaranya desain harus komplit sebelum pembuatan program dimulai, serta jika terjadi fase yang terlewati, maka biaya yang akan ditimbulkan akan lumayan besar.

Berikut adalah penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut :

* + - 1. Analisa Kebutuhan

Menganalisa kebutuhan - kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi. Fase ini dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi, survey, riset maupun dari kritik dan saran sering disebut studi literatur. Pada fase ini developer harus menggali sebanyak - banyaknya informasi yang dibutuhkan untuk pengembangan aplikasi sesuai keinginan, dengan begitu hasil yang nantinya kita dapatkan akan lebih baik. Beberapa poin yang harus diperhatikan menurut pendapat saya terhadap informasi yang kita cari, yaitu:

Informasi pasti terhadap fitur-fitur apa saja yang nantinya akan ada di dalam system inventori yng di bangun.

Menerapkan batasan - batasan sistem, disini untuk menentukan batas kemampuan dari sebuah aplikasi,

Spesifikasi minimum perangkat yang dibutuhkan, seperti spesifikasi komputer, printer dan lain-lain.

Analisa Estimasi pengerjaan pengembangan system

* + - 1. Desain Sistem

Tahap yang dilakukan sebelum kita menerapkan syntax atau kode-kode program. Pada tahap ini kita membuat sketsa interface atau tampilan yang nantinya akan muncul. Tahap ini bila dikerjakan dengan baik akan menciptakan tampilan antarmuka aplikasi yang user friendly atau mudah digunakan. Beberapa orang yang mengabaikan tahap ini mengakibatkan orang bingung saat merancang tampilan.

* + - 1. Penulisan Kode Program

Disini kita mulai ke tahap perancangan kode atau syntax. Dengan perancangan syntax yang terstruktur dan dibagi kedalam modul - modul kecil. Pada tahap ini biasanya kesulitan yang sering dihadapi adalah dimana pada saat memasukan syntax ke modul yang seharusnya tidak dimasukan ke modul tersebut. banyak terjadi duplikasi syntax karena tidak memahami perancangan fungsi public atau *public function* , sehingga pada saat syntax yang sama harus diganti maka kalian harus mengganti juga keseluruhan syntax yang sama tersebut, itu dapat memperpanjang waktu pengerjaan.

* + - 1. Pengujian Program

Setelah pengerjaan modul dan koding selesai, maka digabungkan keseluruhan dan saatnya percobaan terhadap kinerja modul - modul yang sudah digabungkan. Masalah yang sering terjadi adalah dalam salah satu modul sering tidak bisa memanggil modul lain . Tahap ini pula melakukan koding ulang terhadap kesalahan sampai error dapat ditangani.

* + - 1. Penerapan Program Dan Pemeliharaan

Setelah aplikasi selesai dan digunakan tanpa adanya masalah. Tetapi seiring berjalannya waktu pengguna aplikasi pasti menemukan bug / error kecil yang tidak ditemukan pada saat pengujian, dan pada fase ini lah melakukan perbaikan - perbaikan terhadap aplikasi. Pada tahap ini tidak selalu harus terjadi error untuk melakukan fase ini, menemukan sesuatu yang tidak sesuai atau bisa diubah menjadi lebih baik, maka tahap ini bisa dilakukan juga.

**1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan ini terbagi menjadi beberapa bab dan sub bab. Adapun sistematika laporan ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan latar belakang, tujuan kerja praktek, batasan masalah, metodelogi pelaksanaan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini memuat tentang letak sejarah singkat, profil, visi dan misi, tujuan Breadtalk Java Mall, struktur organisasi Showdan tugas pokok maupun fungsi jabatan struktural.

BAB III LANDASAN TEORI

Mengulas mengenai penguraian landasan teori dari laporan kerja praktek ini.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai perancangan sistem yang akan dibangun, termasuk desain interface, analisa data, proses perancangan yang akan digunakan dalam pembangunan perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari bab-bab yang telah dipaparkan dan saran-saran yang diharapkan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN