

## **BAB 2**

### **TINJAUAN UMUM**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1 Sistem**

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran tertentu (Jeperson Hutahaeen, 2014, h.1).

Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisir, saling berinteraksi, dan saling bergantung sama lain (Hanif Al Fatta. 2007, h.3)

Jadi dapat diartikan sistem merupakan suatu kumpulan unsur atau jaringan kerja yang saling terorganisir dan berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan.

##### **2.1.2 Sistem Informasi**

Sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan (Abdul Kadir, 2014, h.8).

Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang

mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi (Elisabet Yunaeti Anggraeni, 2017, h.2).

Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu kumpulan atau kombinasi dari komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk menghasilkan informasi dalam rangka mencapai tujuan organisasi.

### 2.1.3 Analisis PIECES

Untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency, dan services*). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah utama. Hal ini penting Karena biasanya yang muncul di permukaan bukan masalah utama, tetapi hanya gejala dari masalah utama saja (Hanif Al Fatta, 2008, h.51).

#### 1. Analisis kinerja (*Performance*)

Kemampuan dalam menyelesaikan tugas bisnis dengan cepat sehingga sasaran dapat segera tercapai.

#### 2. Analisis Informasi (*Information*)

Laporan-laporan yang sudah selesai diproses digunakan untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh manajemen di dalam pengambilan keputusan.

#### 3. Analisis Ekonomi (*Economy*)

Penilaian sistem dalam pengurangan dan keuntungan yang akan didapatkan dari sistem yang dikembangkan.

#### 4. Analisis keamanan (*Controlling*)

Sistem keamanan yang digunakan harus dapat mengamankan data dari kerusakan, misalnya dengan membuat back up data.

#### 5. Analisis Efisiensi (*Efficiency*)

Berhubungan dengan sumber daya yang ada guna meminimalkan pemborosan.

#### 6. Analisis Layanan (*Service*)

Perkembangan organisasi dipicu peningkatan pelayanan yang lebih baik.

### 2.1.4 Use Case Diagram

*Use Case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013, h.155).

Ada 2 hal utama pada *use case* pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case* (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013, h.156):

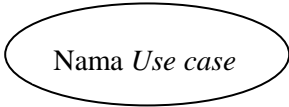
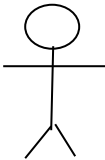

#### 1. Aktor



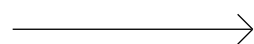
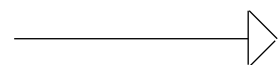
Merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.

#### 2. Use Case

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

**Tabel 2.1 Komponen *Use Case Diagram***

Simbol	Keterangan
<p><i>Use Case</i></p>  <p>Nama <i>Use case</i></p>	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal frase nama use case.</p>
<p>Aktor / <i>actor</i></p>  <p>Nama aktor</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor</p>
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor</p>
<p>Ekstensi / <i>extend</i></p>	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri</p>

<p style="text-align: center;"> <code>&lt;&lt;extend&gt;&gt;</code>   </p>	<p>walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.</p>
<p>Generalisasi / <i>generalization</i></p> <p style="text-align: center;">  </p>	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum - khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>
<p>Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i></p> <p style="text-align: center;"> <code>&lt;&lt;include&gt;&gt;</code>     <code>&lt;&lt;uses&gt;&gt;</code>   </p>	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.</p>

Sumber: Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013, h.156-h.157


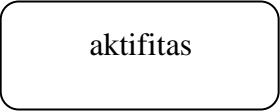
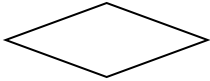


### 2.1.5 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas yang sistem bukan apa yang

dilakukan actor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Rosa A.S M.Shalahuddin, 2013. H.161).

Berikut ini adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas:

**Tabel 2.3 Komponen *Activity Diagram***

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan/ <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

Swinline <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">           Nama swimline         </div>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
--	--


Sumber: Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013, h.162



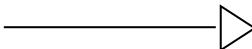

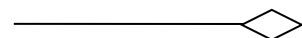
### 2.1.6 Class Diagram

Diagram kelas atau *class* Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi (Rosa A.S M.Shalahuddin, 2013. h.141).

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram kelas:

**Tabel 2.4 Komponen *Class Diagram***

Simbol	Deskripsi
Kelas <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Nama kelas</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">+atribut</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">+operasi()</div> </div>	Kelas pada struktur sistem
Antarmuka / <i>interface</i> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">   <b>Nama_interface</b> </div>	Sama dengan konsepinterface dalam pemograman beroreientasi objek

Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
Kebergantungan/ <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas
Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian ( <i>whole-part</i> )

Sumber: Rosa A.S Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013, h.146

### 2.1.7 Sequence Diagram

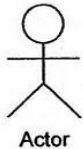

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram





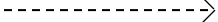


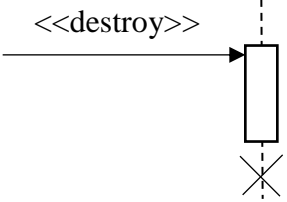
sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansi menjadi objek itu (Rosa A.S dan M.Shalahuddin, 2013, h.165).

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram sekuen:

**Tabel 2.5 Simbol-simbol diagram sekuen**

Simbol	Deskripsi
<p>Aktor</p>  <p>atau</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> <u>nama aktor</u> </div> <p>tanpa waktu aktif</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>
<p>Garis hidup / <i>lifetime</i></p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek.</p>
<p>Objek</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> <u>nama objek : nama kelas</u> </div>	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.</p>

<p>Waktu aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.</p>
<p>Pesan tipe create</p> <p style="text-align: center;">&lt;&lt;create&gt;&gt;</p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.</p>
<p>Pesan tipe call</p> <p style="text-align: center;">1:nama_metode()</p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.</p>
<p>Pesan tipe send</p> <p style="text-align: center;">1: masukkan</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.</p>
<p>Pesan tipe return</p> <p style="text-align: center;">1: keluaran</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.</p>

<p>Pesan tipe destroy</p> 	<p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy</p>
---	--

Sumber: Rosa A.S dan M.Shalahuddin, 2013, h.165-h.167

### 2.1.8 Rich Picture

*Rich Pictures* adalah sebuah gambaran informasi yang memberikan pemahaman sebuah situasi. Sebuah *Rich Pictures* berfokus pada aspek penting dari sebuah situasi yang telah ditentukan (Indrajani, 2011, h.29).

Gambar pada *Rich Picture* menunjukkan hubungan dan penilaian, pencarian simbol untuk menyampaikan “perasaan” mengenai situasi, dan mengindikasikan hubungan yang relevan dengan solusi dari situasi permasalahan. Oleh karena itu dalam menyusun *Rich Picture*, tidak ada teknik formal dan keterampilan yang digunakan karena *Rich Picture* adalah pemaparan situasi problematis secara lengkap (Checkland dan Poulter dalam Rachma Fitriati, 2015, h.39).

### 2.1.9 Java

Java dikembangkan oleh perusahaan Sun Microsistem. Java menurut definisi dari Sun Microsistem adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer *standalone* ataupun pada lingkungan jaringan (Rosa A.S dan M.Shalahuddin, 2013, h.103).

Bahasa Pemograman Java merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa pemograman yang dapat dijalankan di berbagai sistem operasi termasuk telepon genggam. Kelebihan Java dari bahasa pemograman yang lain adalah bisa dijalankan di berbagai jenis sistem operasi sehingga dikenal juga bahasa pemograman multiplatform, bersifat pemograman berorientasi object (PBO), memiliki *library* yang lengkap (Nofriadi, 2018, h.1).

#### 2.1.10 MySQL

*MySQL* (baca: mai-se-kyu-el) merupakan software yang tergolong *database server* dan bersifat *Open Source*. *Open Source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat *MySQL*), selain itu tentu saja bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi (Abdul Kadir, 2009, h.15).

*MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau yang dikenal dengan DMBS (*database management sistem*), *database* ini *multithread* dan *multi-user* (Bunafit Nugroho, 2010, h.181).

#### 2.1.11 NetBeans

Netbeans merupakan salah satu IDE yang dikembangkan dengan bahasa pemograman java. Netbeans mempunyai lingkup pemograman yang terintegrasi dalam satu perangkat lunak di dalamnya menyediakan pembangunan pemograman GUI, text editor, compiler, dan Interpreter (Andi Offset, 2012, h.28).

Netbeans merupakan sebuah aplikasi *Integrated Development Environment* (IDE) yang berbasiskan Java dari Sun Microsystems yang berjalan diatas swing dan banyak digunakan sekarang sebagai editor untuk bahasa pemograman (Nofriadi, 2018, h.5).

## **2.2 Profil Tempat Kerja Praktik**

PT. Hok Tong Keramasan merupakan salah satu cabang PT. Hok Tong di Palembang yang mulai beroperasi pada tahun 2009 dengan alamat di Jln. Mayjend. Satibi Darwis, RT.27 RW.06 Kelurahan Keramasan, Kecamatan Kertapati, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia. PT. Hok Tong Keramasan merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang industri pengolahan karet dari BOKAR (Bahan Olah Karet) atau slabs menjadi barang setengah jadi yang berupa Crumb Rubber atau Karet remah jenis Standard Indonesian Rubber (SIR) 10 dan 20. PT. Hok Tong Keramasan selalu berusaha menggunakan bahan baku yang terbaik dan menjalankan proses produksi secara terstruktur dengan pengawasan kualitas yang baik dan jumlah produksi 220 ton per hari, serta memiliki jumlah pegawai sebanyak 400 orang.

### **2.2.1 Visi dan Misi**

#### **1. Visi**

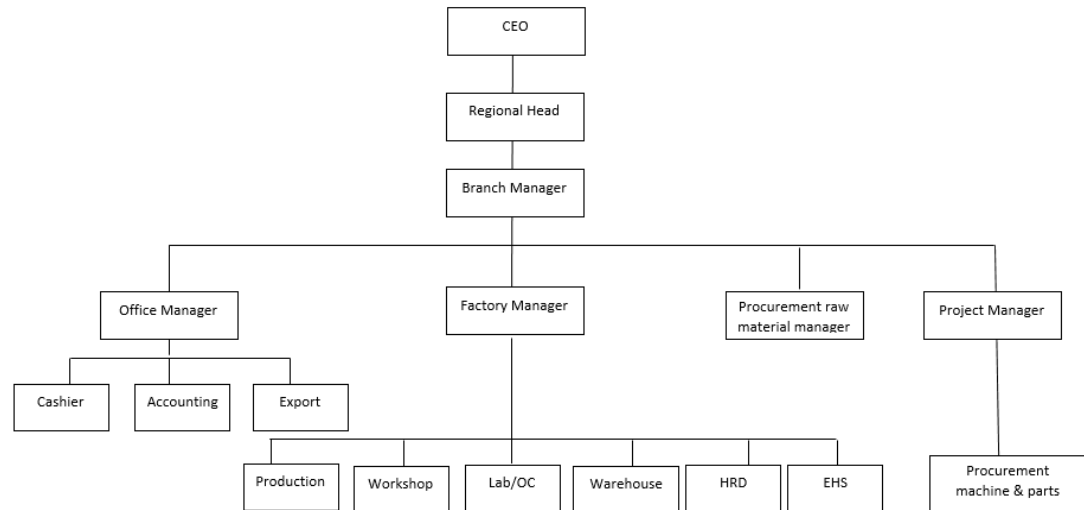
Semua tentang pandangan holistik tentang apa yang kita hasilkan dan bagaimana kita melakukannya.

#### **2. Misi**

Empat atribut inti dari PT. Hok Tong adalah kualitas/mutu, lingkungan, kesehatan dan keselamatan kerja, tanggung jawab sosial dan keamanan, kami telah mengembangkan prinsip dan tolok ukur kinerja yang rinci untuk memastikan bahwa karet alam kami mengimbangi janji kami.

### **2.2.2 Struktur Organisasi**

Struktur organisasi pada PT. Hok Tong Keramasan Palembang ini dibuat untuk mengetahui bagian-bagian apa saja yang merupakan tanggung jawab dari masing-masing pekerja. Berikut struktur organisasi PT. Hok Tong Keramasan Palembang dapat dilihat pada Gambar Berikut.



**Gambar 2.1 Struktur Organisasi**

Sumber: PT. Hok Tong Keramasan Palembang

### 2.2.3 Tugas dan Wewenang

Berikut ini adalah tugas dan wewenang setiap jabatan yang ada di PT Hok Tong Keramasan Palembang

1. CEO (*Chief Executive Officer*) : orang yang memimpin perusahaan dengan membuat kebijakan yang berlaku dalam perusahaan serta memberikan keputusan penting dalam perusahaan.
2. Regional Head : orang yang mengawasi beberapa cabang di wilayah, sebagai pengambil keputusan nomor dua setelah CEO.
3. Branch Manager : orang yang mengawasi serta melakukan koordinasi dalam kegiatan operasional dan memimpin kegiatan pemasaran cabang pabrik.
4. Office Manager : orang yang bertanggung jawab atas operasional kantor, membawahi divisi export, kasir, dan accounting.

5. Factory Manager : orang yang mengatur dan bertanggung jawab terhadap kelangsungan aktivitas pabrik.
6. Procurement Material Raw Manager : orang yang bertanggung terhadap operasional pembelian bahan baku.
7. Project Manager : orang yang melaksanakan dan mengontrol proyek yang sedang berjalan sehingga pengerjaan proyek dapat berjalan sesuai dengan rencana.
8. Cashier : orang yang bertanggung jawab dalam membayar semua pengeluaran perusahaan, berhubungan langsung dengan bank.
9. Accounting : bagian yang mencatat semua pengeluaran yang dilakukan oleh perusahaan.
10. Export : bagian yang bertanggung jawab atas pengiriman produk jadi beserta pengurusan dokumen nya.
11. Production : bagian yang melakukan proses pembuatan produk hingga menjadi barang yang siap dipasarkan kepada pelanggan.
12. Workshop : bagian yang bertanggung jawab terhadap perawatan mesin-mesin yang digunakan pabrik.
13. Laboraturium /QC (*Quality Checker*): bagian yang melakukan pengujian tes bahan baku apakah sesuai dengan kualitas ekspor atau impor yang diinginkan.
14. Warehouse : bagian yang mengelola persediaan barang dalam jumlah yang cukup saat barang tersebut dibutuhkan.
15. HRD (*Human Resource Development*) : bagian yang bertanggung jawab menangani pengelolaan SDM (Sumber Daya Manusia) atau karyawan.
16. Procurement Machine & Parts: bagian yang bertanggung jawab untuk mencari dan membeli bahan pendukung/*sparepart* mesin untuk kebutuhan pabrik.
17. EHS (*Environment, and Health Safety*) adalah bagian bagian yang bertanggung jawas atas lingkungan dari perusahaan.

## 2.3 Teknologi yang telah dimanfaatkan

### a. *Hardware*

Dalam bagian *hardware* teknologi yang dimanfaatkan di PT. Hok Tong Keramasan sudah menggunakan teknologi terkomputerisasi yaitu di bagian gudang menggunakan 1 unit komputer lengkap dengan peralatan, sedangkan di bagian pembelian menggunakan 3 unit komputer lengkap dengan peralatan, 2 unit printer, 2 unit wifi, dan router yang digunakan untuk keperluan sistem yang sedang berjalan.

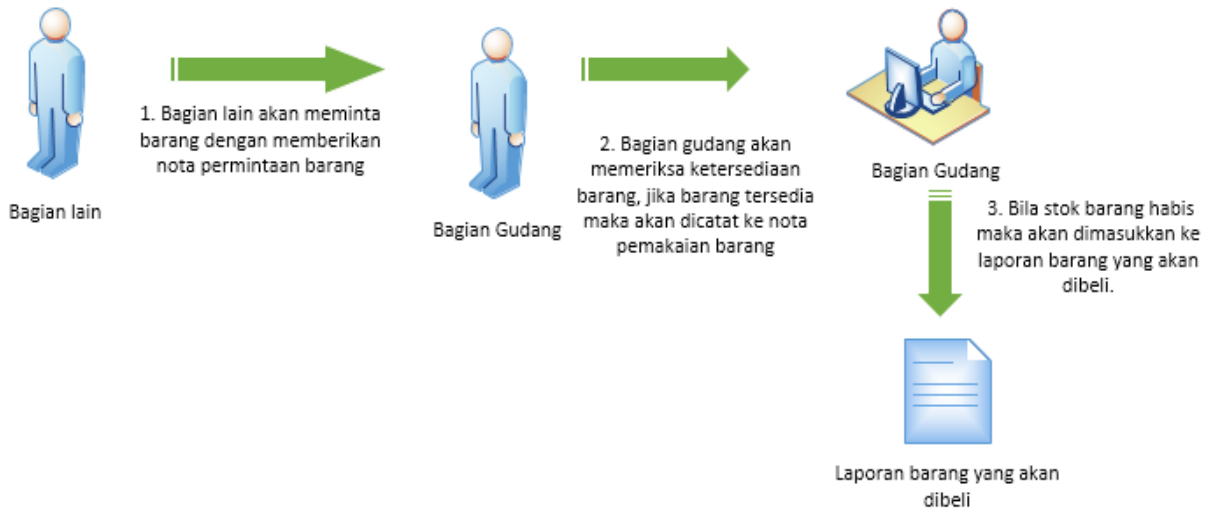
### b. *Software*

Sedangkan *software* yang digunakan pada PT .Hok Tong Keramasan adalah *Microsoft Office*, *Adobe Reader*, *KaperySky*, dan *Smadav*.



## 2.4 Prosedur yang Berjalan

### 1. Prosedur Pemakaian Barang



**Gambar 2.2 Rich Picture Prosedur Pemakaian Barang**

Pertama bagian lain akan meminta barang dengan memberikan nota permintaan barang, lalu karyawan bagian gudang akan memeriksa ketersediaan barang, jika barang tersedia maka akan dicatat ke nota pemakaian barang bila stok barang habis maka akan dimasukkan ke laporan barang yang akan dibeli.

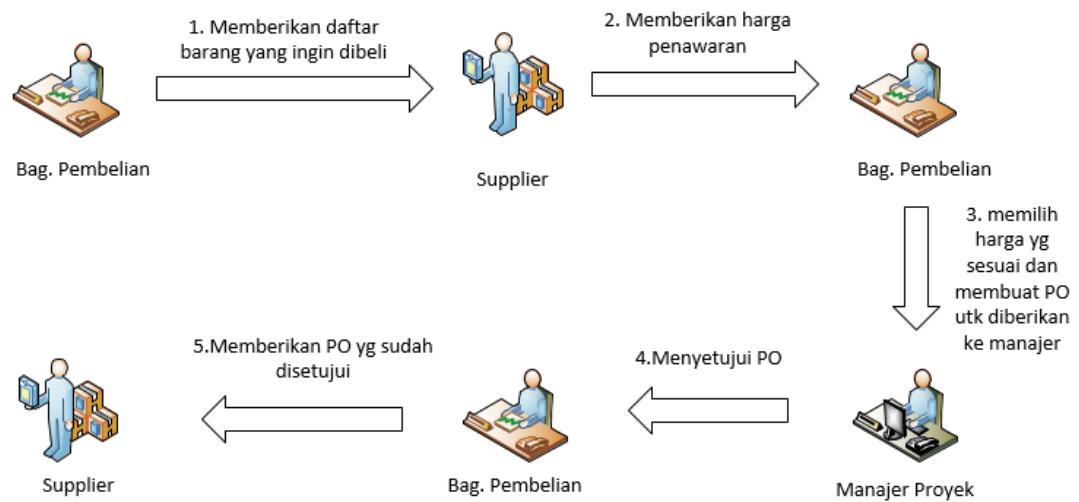
## 2. Prosedur Permintaan Pemesanan Barang



**Gambar 2.3 Rich Picture Prosedur Permintaan Pemesanan Barang**

Pada proses permintaan pemesanan (*Purchase Request*) karyawan bagian gudang akan membuat laporan daftar barang yang akan dibeli, setelah proses pengecekan stok barang dan diketahui barang tersebut sudah sedikit atau sudah habis. kemudian laporan tersebut akan diberikan ke kepala pabrik untuk persetujuan, apabila disetujui akan diteruskan ke bagian pembelian.

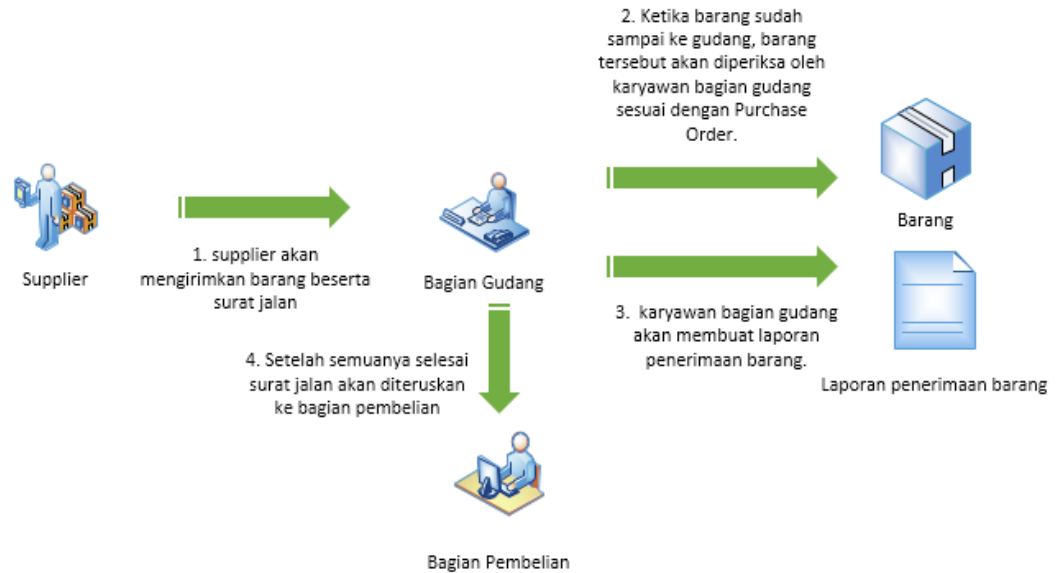
### 3. Prosedur Pemesanan Barang



**Gambar 2.4 Rich Picture Prosedur Pemesanan Barang**

Setelah menerima laporan permintaan pembelian dari bagian gudang, bagian pembelian akan memberikan daftar barang yang akan dipesan kepada beberapa *supplier*. Kemudian *supplier* akan memberikan daftar harga penawaran dan bagian pembelian akan membandingkan harga yang diberikan beberapa *supplier*. Kemudian bagian pembelian akan memilih penawaran dengan harga yang sesuai, lalu bagian pembelian akan membuat *Purchase Order*, setelah itu *Purchase Order* akan diberikan kepada manajer proyek untuk persetujuan. Jika telah disetujui *Purchase Order* akan diberikan kepada *supplier*.

#### 4. Prosedur Penerimaan Barang



**Gambar 2.5 Rich Picture Prosedur Penerimaan Barang**

Setelah *Purchase Order* yang sudah disetujui dikirim ke *supplier*, *supplier* akan mengirimkan barang beserta surat jalan beserta nota tagihan. Ketika barang sudah sampai ke gudang, barang tersebut akan diperiksa oleh karyawan bagian gudang sesuai dengan *Purchase Order*. Setelah semuanya selesai nota tagihan akan diteruskan ke bagian pembelian dan karyawan bagian gudang akan membuat laporan penerimaan barang.

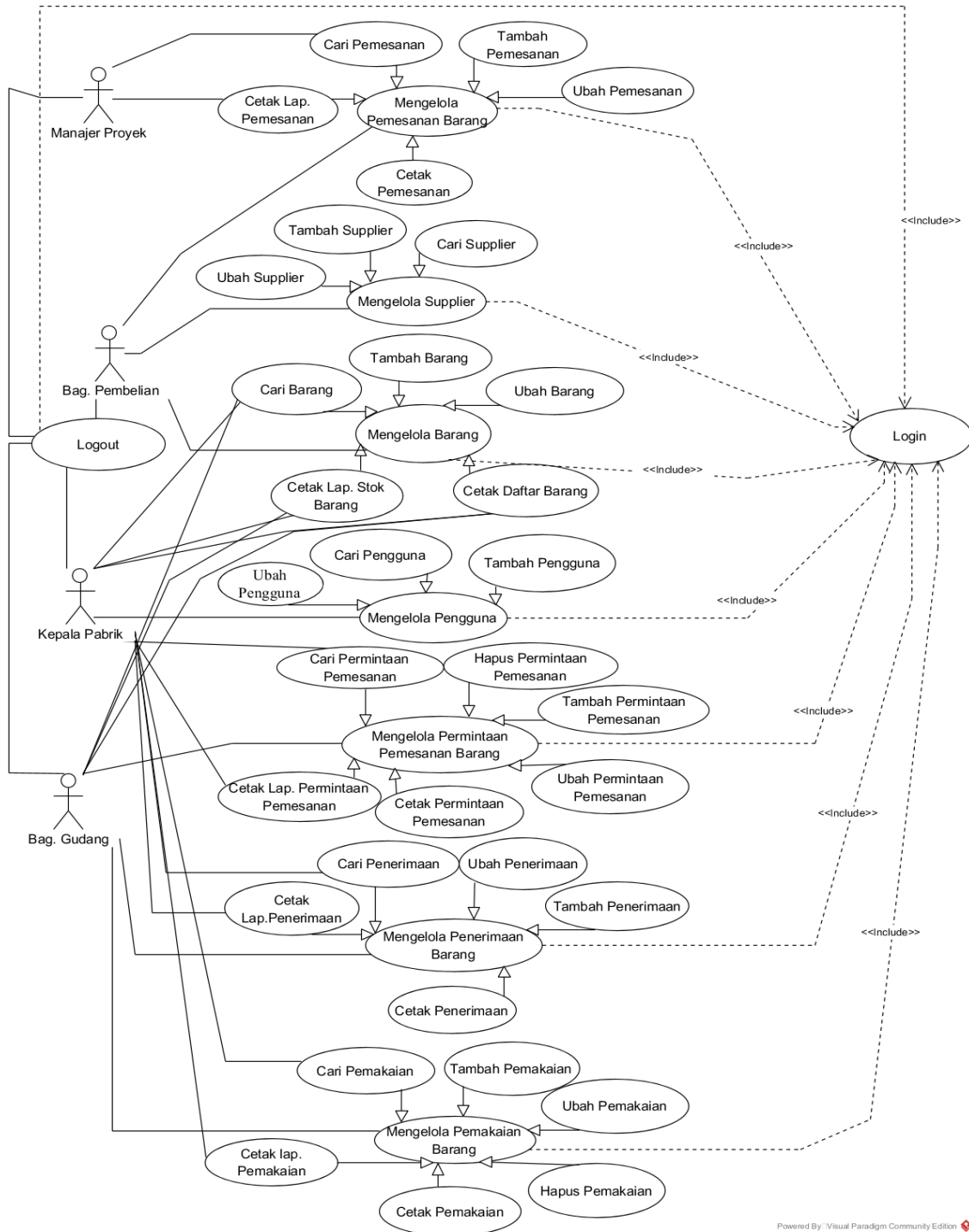
#### 2.5 Analisis Permasalahan

Pada sub bab ini penulis akan membuat analisi permasalahan yang terjadi pada PT. Hok Tong Keramasan. Analisi permasalahan dilakukan dengan kerangka *PIECES* (*Perfomance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Permasalahan yang terjadi adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.5 Analisis PIECES**

<b><i>PIECES</i></b>	<b>Permasalahan</b>
<i>Performance</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Update stok barang dilakukan secara berkala dan memerlukan waktu yang lama karena diinput berulang-ulang sehingga terjadi resiko kesalahan input oleh bagian gudang.</li> <li>• Bagian gudang membutuhkan waktu yang lama dalam membuat laporan stok dengan jumlah barang yang banyak dengan pengecekan satu persatu.</li> </ul>
<i>Information</i>	Laporan bulanan yang dihasilkan tidak akurat karena terkadang terjadi selisih jumlah barang.
<i>Economic</i>	Dalam pemesanan barang terkadang terjadi kesalahan pemesanan sehingga menyebabkan pengeluaran yang percuma karena barang yang dipesan dapat lebih banyak atau tidak digunakan.
<i>Control</i>	Bagian gudang sulit mengontrol stok karena terkadang terjadi kesalahan catat sehingga terjadi selisih antara barang fisik dengan data rekapan gudang.
<i>Efficiency</i>	Semua transaksi yang dicatat pada nota sehari sekali akan dipindahkan ke <i>Microsoft Excel</i> untuk laporan harian dan memerlukan waktu yang lama untuk melakukan rekapitulasi.
<i>Service</i>	Ketika stok habis bagian gudang tidak dapat memenuhi permintaan bagian lain sehingga menghambat pekerjaan bagian lain.

## 2.6 Analisis Kebutuhan



**Gambar 2.6 Use Case Sistem yang diusulkan**

**Tabel 2.6 Glosarium *Use Case* yang Diusulkan**

No.	Nama <i>Use Case</i>	Deskripsi <i>Use Case</i>	Pelaku <i>Use Case</i>
1	<i>Login</i>	<i>Use Case</i> ini berfungsi untuk melakukan verifikasi sehingga hanya orang yang memiliki hak akses yang dapat menggunakan sistem sesuai dengan wewenang dan kebutuhannya.	Manajer Proyek, Kepala Pabrik, Bag. Gudang, Bag. Pembelian
2	<i>Logout</i>	<i>Use Case</i> ini berfungsi untuk keluar dari aplikasi dan login sebagai user lain.	Manajer Proyek, Kepala Pabrik, Bag. Gudang, Bag. Pembelian
3	Tambah Pengguna	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah pengguna sistem.	Kepala Pabrik
4	Ubah Pengguna	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah pengguna sistem.	Kepala Pabrik
5	Cari Pengguna	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencari data pengguna.	Kepala Pabrik
6	Tambah <i>Supplier</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah data <i>supplier</i> .	Bag. Pembelian
7	Ubah <i>Supplier</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data <i>supplier</i> .	Bag. Pembelian
8	Cari <i>Supplier</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencari data <i>supplier</i> .	Bag. Pembelian
9	Tambah Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah data barang baru.	Bag. Pembelian
10	Ubah Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data barang.	Bag. Pembelian

11	Cari Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencari data barang.	Bag. Pembelian, Bag. Gudang, Kepala Pabrik
12	Cetak Data Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak seluruh data barang.	Bag. Pembelian, Bag. Gudang
13	Cetak Laporan Stok	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak laporan stok pada periode tertentu.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik
14	Tambah Permintaan Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah data permintaan pemesanan yang baru.	Bag. Gudang
15	Ubah Permintaan Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data barang permintaan pemesanan.	Bag. Gudang
16	Hapus Permintaan Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menghapus data barang permintaan pemesanan	Bag. Gudang
17	Cari Permintaan Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencari data permintaan pemesanan berdasarkan no pemesanan , tanggal transaksi atau barang.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik
18	Cetak Permintaan Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak nota permintaan pemesanan.	Bag. Gudang
19	Cetak Laporan Permintaan Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak laporan permintaan	Bag. Gudang, Kepala Pabrik



		pemesanan pada periode tertentu.	
20	Tambah Pemesanan Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah data pemesanan barang yang baru.	Bag. Pembelian
21	Ubah Pemesanan Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data pemesanan barang.	Bag. Pembelian
22	Cari Pemesanan Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencari data pemesanan barang berdasarkan no pemesanan , tanggal transaksi atau barang.	Bag. Pembelian, Manajer Proyek
23	Cetak Pemesanan Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak nota pemesanan barang.	Bag. Pembelian
24	Cetak Laporan Pemesanan Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak laporan pemesanan barang pada periode tertentu.	Bag. Pembelian, Manajer Proyek
25	Tambah Pemakaian Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah data pemakaian barang.	Bag. Gudang
26	Ubah Pemakaian Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data pemakaian barang.	Bag. Gudang
27	Hapus Pemakaian Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menghapus data pemakaian barang.	Bag. Gudang

28	Cari Pemakaian Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencari data pemakaian barang.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik
29	Cetak Pemakaian Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak nota pemakaian barang.	Bag. Gudang
30	Cetak Laporan Pemakaian Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak laporan pemakaian barang pada periode tertentu.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik
31	Tambah Penerimaan Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah data penerimaan barang.	Bag. Gudang
32	Ubah Penerimaan Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data penerimaan barang.	Bag. Gudang
33	Cari Penerimaan Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencari data pemakaian barang.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik
34	Cetak Penerimaan Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak nota penerimaan barang.	Bag. Gudang
35	Cetak Laporan Penerimaan Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak laporan penerimaan barang pada periode tertentu.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik