

LAPORAN PRAKTEK KERJA NYATA (PKN)
ANALISIS SISTEM INFORMASI KELUAR MASUK BARANG
DI GUDANG PADA PT. YUMMY DELI INDONESIA

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Akademik Menyelesaikan Mata Kuliah Praktek Kerja Nyata (PKN)



Disusun Oleh :

Nama : Hasan Mudofi Ali

NPM : 1201191020

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA (S1)

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BANTEN JAYA

SERANG

OKTOBER 2022

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam suatu perusahaan besar gudang memiliki arti yang sangat penting bagi perusahaan dan gudang mempunyai peranan penting guna mendukung keberhasilan perusahaan dalam mencapai tujuan.

PT. Yummy Deli Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang makanan dan minuman distribusi merk dagang es krim Aice, dimana kegiatan utamanya menyelenggarakan dan menyediakan produk untuk dijual beli kan kepada outlet-outlet mitra Aice.

Saat ini PT. Yummy Deli Indonesia belum mempunyai sistem informasi pengelolaan barang yang terkomputerisasi, namun dikarenakan kurangnya koordinasi pengelolaan informasi dan pusat dengan cabang mengakibatkan SDM yang terlibat belum menggunakan aplikasi tersebut secara maksimal sehingga saat ini proses pengolahan data barang masih menggunakan sistem yang manual.

Untuk mengolah input menjadi output memerlukan kegiatan operasional pergudangan, meningkatkan tertib administrasi, pengawasan yang baik dan diperlukan sistem yang mendukung seluruh aspek yang berhubungan dengan proses yang terjadi dalam gudang termasuk sistem pergudangan yang berfungsi untuk membantu pengelolaan barang dengan baik. Suatu sistem gudang dikatakan efektif dan efisien jika kemampuan beradaptasi pada tuntutan untuk meningkatkan kecepatan proses mulai dari penerimaan, penyimpanan, hingga penerimaan akhir.

Gudang melakukan penerimaan barang dengan menerima faktur atau surat jalan yang dibawa oleh pengirim atau tim ekspedisi untuk selanjutnya di proses oleh pihak gudang. Setelah menerima surat jalan maka tim gudang akan membongkar mobil ekspedisi untuk selanjutnya barang tersebut di cek dan disesuaikan dengan surat jalan yang di terima, jika pengecekan dianggap sesuai oleh tim gudang maka tim gudang akan melanjutkan untuk selanjutnya di masukan ke dalam gudang

penyimpanan barang di susun sesuai item produk dengan rapih. Jika barang akan keluar maka tim sales atau pengiriman yang akan mengirim produk ke toko-toko maka sales harus membuat surat permintaan barang ke gudang, setelah tim gudang menerima surat permintaan barang dari sales maka tim gudang bersiap untuk mengambil barang sesuai surat permintaan barang yang telah dibuat oleh sales atau pengiriman. Jika barang tersebut rusak saat perjalanan atau tidak sesuai maka retur barang bisa dilakukan di gudang dengan cari tim gudang dan sales membuat surat retur barang untuk selanjutnya diproses ke bagian admin untuk proses penarikan dan pemusnahan produk.

Pengecakan keluar dan masuk barang penunjang operasional perusahaan belum ditangani dengan baik, dilihat dari sering terlambatnya pengadaan armada pengiriman yang akan digunakan dan sering terjadinya kerusakan data karena penulisan laporan.

Untuk mendukung perusahaan terus dilakukan pengolahan secara berkala terkait dengan pengadaan alat pendukung perusahaan yang sering terjadi keterlambatan untuk kelancaran operasional perusahaan. Dari penjelasan tersebut penelitian telah dilakukan pada kajian operasional Gudang PT. Yummy Deli Indonesia penelitian yang telah dilakukan adalah bagaimana pengelolaan barang masuk dan barang keluar yang akhirnya bertujuan untuk optimasi kinerja petugas Gudang menjadi lebih cepat dan akurat. Berdasarkan uraian diatas tersebut maka penulis membuat sebuah laporan yang berjudul “Analisa Sistem Informasi Keluar Masuk Barang di Gudang pada PT. Yummy Deli Indonesia”.

Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari penyusunan laporan PKN ini yaitu :

A.1 Tujuan

- 1) Untuk mengetahui sistem informasi keluar-masuk barang yang sedang berjalan pada PT. Yummy Deli Indonesia dalam pengolahan data barang.
- 2) Untuk menambah wawasan tentang proses pengelolaan barang pada PT. YDI.

A.2 Manfaat

- 1) Penulis dapat mengenal lingkungan kerja pada suatu perusahaan guna menambah pengetahuan dan pengalaman.
- 2) Semoga penelitian ini berguna bagi pihak lain atau pembaca dan terutama penulis untuk mengetahui tentang informasi terkait sistem keluar masuk barang yang ada di PT. YDI.
- 3) Menetapkan teori yang diberikan diperkuliahan dengan melaksanakan praktik langsung ke lapangan.
- 4) Menambah dan meningkatkan keterampilan serta keahlian di bidang praktek.

B. Tempat dan Waktu PKN

B.1 Tempat

Praktek Kerja Nyata (PKN) dilaksanakan di Gudang PT. YDI yang berlokasi di JL. Ayip Usman No.00 Kelurahan Kaligandu Kecamatan Serang Banten.

B.2 Waktu

Waktu pelaksanaan Praktek Kerja Nyata (PKN) ini berlangsung selama kurang lebih satu bulan, mulai dari tanggal 21 Maret 2022 sampai dengan 18 April 2022.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Sistem

A.1 Pengertian Sistem

Beberapa para ahli mengemukakan pendapat tentang pengertian Sistem. Menurut Sujarweni (2015:1) mengatakan bahwa “sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dan bekerja sama dalam melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Sutabri (2012:10) mengartikan bahwa “Sistem sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variable yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu”,

Menurut Azhar Sutanto (2013:23) “Sistem adalah kumpulan/group dari sub sistem/bagian komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

Dari pengertian tersebut menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa pengertian Sistem adalah sekumpulan himpunan dimana bagian-bagian yang satu sama lainnya saling berinteraksi dan bersama-sama mencapai suatu tujuan tertentu di dalam suatu lingkungan.

A.2 Karakteristik Sistem

Menurut Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irvani (2017-24), sistem mempunyai karakteristik atau sifat tertentu, antara lain :

1) Komponen Sistem (*Components System*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang saling bekerja sama membentuk suatu komponen sistem.

2) Batas Sistem (*Boundary System*)

Merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lainnya atau sistem lingkungan lain kerjanya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

3) Lingkungan Luar Sistem (*Environment System*)

Suatu sistem yang ada di luar dari batas sistem yang dipengaruhi oleh operasi sistem.

4) Penghubung Sistem (*Interface System*)

Media penghubung antara suatu sub sistem dengan sub sistem lain. Adanya penghubung ini memungkinkan berbagai sumber daya mengalir dari sub sistem ke sub sistem lainnya. Bentuk keluaran dari suatu sub sistem akan menjadi masukan untuk sub sistem yang lain melalui penghubung tersebut. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

5) Masukan Sistem (*Input System*)

Energi yang masuk ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). Maintenance input merupakan energi yang dimasukkan agar sistem tersebut dapat berinteraksi. Signal input adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

6) Pengolahan Sistem (*Processing System*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengelolaan yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Artinya, masukan yang ada pada sistem akan melalui pengelolaan agar dapat diolah menjadi keluaran sistem.

7) Keluaran Sistem (*Output System*)

Hasil energi diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran ini merupakan masukan bagi sistem yang lain seperti sistem informasi. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi. Informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal yang menjadi input bagi sub sistem lain.

8) Sasaran sistem (*Object*)

Tujuan yang ingin dicapai oleh sistem akan dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuan.

9) Umpan Balik (*Feedback*)

Umpan balik diperlukan oleh bagian kendali (*Control*) sistem untuk mengecek terjadinya penyimpangan proses dalam sistem dan mengembalikannya ke dalam kondisi normal.

A.3 Klasifikasi Sistem

Menurut Yakub (2012:4), sistem dapat di klasifikasikan dari beberapa sudut pandang diantaranya adalah :

1) Sistem Abstrak (*Abstract System*)

Yaitu sistem yang merupakan sebuah pemikiran atau ide-ide yang tidak nampak secara fisik.

2) Sistem Fisik (*Physical System*)

Sistem fisik adalah sistem yang berbanding terbalik dengan sistem abstrak dimana sistem ini nampak secara fisik.

3) Sistem Tertentu (*Deterministic System*)

Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi, interaksi antara bagian dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluarannya dapat diperkirakan.

4) Sistem Tak Tentu (*Probabilistic System*)

Sistem tak tentu adalah suatu sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat di prediksikan karena mengandung unsur probabilitas.

5) Sistem Terbuka (*Open System*)

Sistem ini adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan dan dipengaruhi oleh lingkungan.

6) Sistem Tertutup (*Close System*)

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak bertukar materi informasi atau energi dengan lingkungan. Sistem ini tidak berinteraksi dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan.

B. Konsep Dasar Informasi

B.1 Pengertian Informasi

Menurut Elisabet Yunaen Anggraeni dan Rita Irvani (2017:12). “Informasi adalah sekumpulan data fakta yang di organisasikan atau diolah dengan secara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima. Data yang diolah menjadi suatu yang berguna bagi si penerima, maksudnya yaitu dapat memberikan keterangan atau pengetahuan. Dengan demikian yang menjadi sumber informasi adalah data informasi dapat juga dikatakan sebagai pengetahuan yang diperoleh dan pembelajaran, pengalaman atau instruksi”.

Istilah “Informasi” berasal dari Bahasa Perancis kuno, “*information*”, yang mengambil dari Bahasa latin, *informare* yang artinya “aktifitas dalam pengetahuan yang dikomunikasikan”.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan diatas maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang berarti bagi pengguna atau penerimanya.

B.2 Kualitas Informasi

Menurut Maruah dan Dini Hamidin (2017:2), “kualitas informasi terletak pada bagaimana informasi tersebut dirasakan dan digunakan oleh penggunanya. Bagaimana informasi yang ditampilkan dapat mempengaruhi para pengambil keputusan dan dapat merubah bagaimana penggunaannya membuat keputusan atribut-atribut kualitas informasi dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk meningkatkan efektifitas sistem informasi untuk semua organisasi”, adapun kualitas informasi baik sebagai berikut :

1) *Accuracy*

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias/menyesatkan, dan harus jelas mencerminkan maksudnya. Ketidakkuratan dapat terjadi karena sumber informasi (data) mengalami gangguan/kesengajaan sehingga merusak/merubah data-data asli tersebut.

2) *Objectivity*

Sejauh mana informasi tidak bias, berprasangka dan tidak memihak.

3) *Believability*

Sejauhmana informasi dianggap benar dan kredibel *Believability* dapat dilihat sebagai akurasi yang diharapkan. Sedangkan akurasi mengacu pada presisi yang dapat diverifikasi dimana informasi tentang dunia nyata ditangkap oleh sistem informasi, *believability* mengacu pada informasi yang dipercaya tanpa memeriksanya.

4) *Reputation*

Sejauh mana informasi sangat dihargai dalam hal sumber atau konten.

5) *Accesibility*

Informasi yang dapat di akses adalah informasi yang dapat diperoleh bila diperlukan. Aksesibilitas bergantung pada penggunaan bahkan

keadaan khusus pengguna. Kualitas informasi ketepatan waktu dan aksesibilitas harus saling melengkapi

6) *Access Security*

Keamanan seringkali ditambahkan setelah pengembangan sistem informasi selesai atau diabaikan sama sekali. Dua aspek keamanan informasi, yaitu melindungi informasi dari orang-orang dan melindungi informasi dari bencana alam.

7) *Relevancy*

Berarti informasi memberikan manfaat bagi pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang berbeda.

8) *Value Added*

Sejauh mana informasi bermanfaat, memberikan keuntungan dari penggunaan informasi tersebut.

9) *Timeliness*

Informasi yang dihasilkan/dibutuhkan tidak boleh terlambat (using). Informasi yang using tidak mempunyai nilai yang baik, sehingga jika digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan akan berakibat fatal/kesalahan dalam keputusan dan tindakan.

10) *Completeness*

Informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan harus memiliki kelengkapan yang baik, karena bila informasi yang dihasilkan tidak utuh tentunya akan mempengaruhi dalam pengambilan keputusan atau mempengaruhi secara keseluruhan.

11) *Amount of information*

Jumlah data atau kuantitas merupakan dimensi kualitas informasi yang mengacu pada jumlah atau volume informasi yang tepat dan tersedia.

12) *Interpretability*

Terkait dengan konteks untuk menafsirkan dalam format informasi (Bahasa yang sesuai, symbol, unit dan definisi yang jelas).

13) *Ease of understanding*

Kejelasan informasi, tidak begitu mudah dan mudah dipahami. Termasuk juga seberapa baik informasi berkaitan dan konsisten dengan dirinya sendiri.

14) *Concise representation*

Sejauh mana ringkasan informasi mewakili keseluruhan informasi yang ada.

15) *Consistent Representation*

Mengacu pada penggunaan format umum dari sistem ke sistem dari aplikasi ke aplikasi. Sejauh mana informasi disajikan dalam format yang sama dan kompotibel dengan data sebelumnya.

16) *Ease of manipulation*

Kualitas informasi tidak hanya terletak pada kualitas dari informasi itu sendiri, tetapi juga bagaimana dapat dimanipulasi dan dikombinasikan dengan informasi lainnya dan dikirimkan ke pengguna. Hal itu seringkali melibatkan kerjasama antar sistem.

B.3 Nilai Informasi (*Value of information*)

Menurut Jeperson Hutahaeen (2015:11), nilai informasi ditentukan oleh dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan lebih bernilai jika manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

Biaya informasi terdiri dari :

1) Biaya Perangkat Keras

Merupakan biaya tetap atau biaya tertanam dan akan meningkat untuk tingkat-tingkat mekanisasi yang lebih tinggi.

2) Biaya Analisis

Merupakan biaya tertanam, dan biasanya akan meningkat sesuai dengan tingkat mekanisasi yang lebih tinggi.

3) Biaya tempat dan faktor kendali lingkungan

Biaya ini setengah berubah atau semivariabel. Biasanya biaya ini meningkat sesuai dengan tingkat mekanisasi yang tinggi.

4) Biaya Perubahan

Biaya ini merupakan biaya tertanam dan meliputi setiap jenis perubahan dari suatu metode ke metode yang lain.

5) Biaya Operasi

Biaya ini pada dasarnya merupakan biaya variable dan meliputi biaya macam-macam pegawai, pemeliharaan fasilitas, dan sistem.

C. Konsep Dasar Sistem Informasi

C.1 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Krismiaji (2015:15), “sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasikan untuk mengumpulkan dan mengelola serta menyimpan data. Dan cara yang diorganisasi untuk menyimpan mengelola, mengendalikan data melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. “Adapun menurut Elisabet Yanaeti Anggraeni dan Rita Irviani (2017:2), “Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi”.

Dari beberapa pendapat para ahli yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah gabungan dari orang, hardware, software, jaringan komunikasi, sumber daya data, dan kebijakan prosedur yang menyimpan, mengumpulkan, memproses dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan dan pengontrolan keputusan dalam suatu organisasi.

C.2 Komponen Sistem Informasi

Menurut Jeperson Hutahaeen (2015:13), “Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*bulding block*)”, yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data dan blok kendali. Semua komponen tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran. Komponen tersebut adalah sebagai berikut :

1) Blok Masukan (*Input Block*)

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2) Blok Model (*Model Block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3) Blok Keluaran (*Output Block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4) Blok Teknologi (*Technology Block*)

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian diri secara keseluruhan. Pada blok ini terdiri dari tiga komponen utama yaitu teknisi (*humanware* atau *brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

5) Blok Basis Data (*Database Block*)

Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6) Blok Kendali (*Controls Block*)

Banyak faktor yang dapat merusak sistem informasi, misalnya bencana alam, api, temperature tinggi, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan ketidakefisienan, sabotase dan sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi.

D. Model Analisa Pengembangan Sistem

D.1 Pengertian Analisis Sistem

Menurut Abdul Kadir (2014:345), “Analisa sistem adalah proses untuk menentukan hal-hal detail tentang yang akan dikerjakan oleh

sistem yang diusulkan (dan bukan bagaimana caranya). Tahapan analisa sistem dilakukan untuk mengembangkan sistem yang sudah berjalan atau mengatasi masalah-masalah yang belum tertangani.

D.2 UML (*Unified Modeling Language*)

1) Pengertian UML





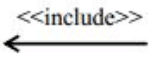
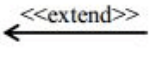
Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2013:133), “UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar Bahasa yang digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisa dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”. Sedangkan menurut Nugroho (2010:6) “UML (*Unified Modeling Language*) adalah Bahasa permodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek”.

Dari kedua pendapat yang telah disebutkan, penulis menyimpulkan UML (*Unified Modeling Language*) merupakan Bahasa yang menggambarkan suatu sistem berorientasi objek.

2) Diagram-Diagram pada UML

a) A Diagram

Sukanto dan Shalahuddin (2013:155), “*Use case* merupakan permodelan untuk melakukan (*behaviour*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat”. *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi








Tabel 2.1

Simbol *Use Case Diagram*

b) *Class Diagram*

Sukamto dan Shalahuddin (2013:141), “*Class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem”. Diagram kelas dibuat akan agar pembuatan program membuat kelas-kelas sesuai rancangan didalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron.

SIMBOL CLASS DIAGRAM


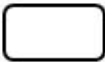




NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Tabel 2.2

Simbol Class Diagram

c) Activity Diagram

Sukamto dan Shalahuddin (2013:161). “Activity menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktifasi dari sebuah sistem atau proses bisnis menu yang ada pada perangkat lunak”.

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Tabel 2.3

Simbol *Activity Diagram*

E. Gudang

E.1 Pengertian Gudang

Gudang adalah bangunan yang dipergunakan untuk menyimpan barang dagangan. Pergudangan ialah kegiatan menyimpan dalam gudang. Dalam arti yang lebih luas, gudang membahas pemindahan bahan serta penanganan bahan dan barang jadi. Warman, john (2012).

Menurut Siahaya (2013) dalam bukunya menyebutkan gudang adalah suatu tempat atau bangunan yang dipergunakan untuk menimbun, menyimpan barang, baik berupa bahan baku (*raw material*), barang

setengah jadi (*work in process*) atau barang jadi (*finished product*). Menurut Zaroni (2017), gudang merupakan komponen penting dari rantai pasokan modern. Rantai pasokan melibatkan kegiatan dalam berbagai tahap, *sourcing*, *produksi*, dan *distribusi* barang, dari penanganan bahan baku dan barang dalam proses hingga produk jadi. Gudang dapat digambarkan sebagai bagian dari suatu sistem *logistic* sebuah perusahaan yang berfungsi untuk menyimpan produk dan menyediakan informasi mengenai status serta kondisi material/persediaan yang disimpan di gudang, sehingga informasi tersebut selalu *uptodate* dan mudah diakses oleh siapapun yang berkepentingan.

E.2 Fungsi Gudang

Secara umum, Gudang memiliki beberapa fungsi, yaitu :

- 1) *Movement* atau material handling dibagi kedalam empat aktivitas utama yaitu :
 - a) *Receiving (unloading)*

Menurut Martono, (2015:70) *staff receiving* berkewajiban untuk menerima, memeriksa barang, atau bahan olahan yang datang dan diserahkan oleh pemasok atas pesanan dari bagian pembeli.

Pengertian *receiving* adalah proses penerimaan material. Bagian *receiving* melakukan penerimaan material dan pengecekan terhadap barang-barang yang diterima sesuai dengan dokumen pengiriman dari supplier. Material-material yang diterima dalam kegiatan *receiving* pada umumnya dapat dikelompokkan menjadi :

- (1) Part komponen yang digunakan dalam perakitan menjadi suatu produk.
- (2) Packing material, material yang digunakan sebagai packaging barang jadi yang siap dikirim.

Kegiatan dalam *receiving* secara garis besar meliputi pengiriman persediaan barang jadi yang dipilih untuk memenuhi pesanan, pengepakan barang untuk pengiriman, memasukan barang pesanan ke kendaraan pengangkut. Barang jadi, adalah barang yang siap untuk dipasarkan dipasaran, sedangkan barang setengah jadi adalah barang yang dikirim kesuatu tempat untuk diolah kembali sehingga barang siap di pasarkan.

b) Transfer

Adalah pemindahan bahan melalui lintasan yang jaraknya kurang dari 5 feet atau sekitar 1,5 meter.

(1) Order Selection

Adalah merupakan aktivitas pemindahan barang dari Gudang penyimpanan atau dari lokasi packing untuk kemudian disiapkan untuk proses pengiriman.

(2) Shipping (loading)

Pengiriman dan juga meliputi proses pembuatan dokumen barang yang akan dikirim.

2) *Storage*, terdiri dari empat kegiatan utama, yaitu :

- a) *Holding*, atau penyimpanan dengan tujuan untuk memberikan proses perlindungan keamanan dan persediaan terhadap barang.
- b) *Consolidation*, proses konsolidasi barang, baik *inbound consolidation maupun outbond consolidation*.
- c) *Goods in process*, dalam hal ini adalah *product mixing*.

3) *Information transfer*, informasi yang tepat waktu dan akurat sangat diperlukan terutama yang terkait dengan kegiatan:

- a) Tingkat persediaan
- b) Tingkat perputaran

- c) Tingkat pemakaian barang persediaan
- d) Transportasi
- e) Pemanfaatan ruang Gudang
- f) Personalia

E.3 Tujuan Gudang

Pada hakikatnya, Gudang memiliki tujuan antara lain :

- 1) Menjaga kelancaran penerimaan dan pengeluaran barang
- 2) Menjaga ketertiban administrasi gudang, baik untuk menjamin keamanan barang maupun menyediakan pertanggung jawaban pengelolaan Gudang.
- 3) Melakukan penyimpanan barang secara tepat sehingga barang yang ada mudah di cek, ditemukan dan di ambil.
- 4) Melakukan pengaturan barang secara tepat sehingga mampu menjamin keamanan dan keselamatan barang.
- 5) Melakukan perawatan barang dengan baik sehingga barang dalam Gudang tidak sekedar sebagai barang persediaan, tetapi juga barang yang siap dipasarkan.

E.4 Mekanisme Gudang

Mekanisme pergudangan meliputi proses sebagai berikut :

- 1) Penerimaan

Penerimaan merupakan proses penyerahan dan penerimaan barang dan peralatan di Gudang. Dalam proses penyerahan dan penerimaan ini dilakukan :

- a) Pendataan

Jumlah dan mutu barang dan peralatan harus selesai dengan ketentuan yang berlaku.

b) Pencatatan Administrasi

Yaitu sebagai dokumen yang dapat dipertanggung jawabkan oleh petugas yang bersangkutan.

2) Penyimpanan

Penyimpanan merupakan proses kegiatan penyimpanan logistik dan peralatan di Gudang dengan cara menempatkan logistik dan peralatan yang diterima :

- a) Penempatan sesuai dengan denah
- b) Aman dari pencurian
- c) Aman dari pencemaran secara kimiawi dan biologi yang dapat merusak kualitas dan kuantitas barang.
- d) Penataan sesuai dengan standar pergudangan

3) Pemeliharaan

Pemeliharaan merupakan kegiatan perawatan barang dan peralatan agar kondisinya tetap terjamin dan siap pakai untuk dipergunakan dalam penanggulangan bencana efektif dan akuntabel, melalui prinsip :

- a) Rapih, bersih, terawat
- b) FIFO (*First In First Out*) yaitu barang dan peralatan yang pertama masuk adalah yang pertama harus keluar.

E.5 Administrasi Gudang

Merupakan Liane Okdinawati (2016:151) proses administrasi merupakan sutradara dibalik segala operasional Gudang. Administrasi mengurus data-data Gudang seperti : pemesanan barang, data persediaan, dan pengeluaran barang, data permintaan, bahkan sampai peramalan permintaan. Mengingat sistem begitu kompleks, diperlukan software yang menangani semuanya secara terintegrasi. Jika pada lingkup administrasi

tidak ditangani dengan baik, maka yang bertanggung jawab adalah operasional di lapangan. Proses administrasi dapat dilakukan dengan manual atau dengan menggunakan software yang mengatur transaksi Gudang ini lebih baik dieksekusi dalam keadaan real time, jadi seperti sistem informasi bank, berikut akan dijelaskan mengenai kegiatan-kegiatan administrasi yang dilakukan didalam pergudangan.

1) Data Pemesanan Barang

Sebuah Gudang menyimpan barang-barang tertentu dan mengeluarkan dalam jumlah tertentu. Pemasaran dilakukan administrasi berdasarkan kebutuhan pengeluaran. Administrasi banyak berkaitan dengan pemasok.

Perjanjian produk yang Returnable juga menguntungkan perusahaan dibandingkan sistem beli putus. Hubungan erat pihak administrasi juga dijalankan dalam rangka *supplier relationship management*.

2) Data Inventory

Administrasi menjadi ujung tombak seluruh pencatatan arus keluar masuk barang, sehingga pengendalian operasional lebih dimudahkan dengan adanya akurasi data bukti pencatatan barang keluar masuk akan mempengaruhi beberapa hal berikut :

- a) Jumlah stok barang
- b) Klaim pembayaran barang masuk dan keluar
- c) Dasar memesan barang.

Data persediaan ini menurut akurasi data secara real time dan dapat dipertanggung jawabkan. Administrasi yang kuat perlu dibangun melalui integrasi antara komputerisasi dan sumber daya yang menjalankannya. Sistem informasi yang berkaitan dengan database memerlukan orang-orang yang akrab dengan database.

3) Sistem Penerimaan di Gudang

Penerimaan barang merupakan segala awal arus barang yang bergerak digudang. Penerimaan barang dari pemasok atau rekanan memang kelihatan mudah, namun bila hal ini, tidak memiliki sistem yang mengatur, maka bias dipastikan akan mengganggu produktifitas. Berikut adalah hal-hal penting dalam penerimaan barang :

- a) Bukti pesanan barang dari Gudang (untuk memastikan pesanan barang dalam spesifikasi tepat)
- b) Bukti tanda barang diterima (untuk penagihan)
- c) Cek bukti pemesanan dengan fisik barang
- d) Cek *Expired Date* dari kondisi barang.

Untuk menjaga keamanan barang dan kelangsungan kerja organisasi maka dalam kegiatan pergudangan barang penting dilakukan administrasi pergudangan secara tertib dan benar. Hal ini disebabkan administrasi pergudangan dapat dijadikan instrument pengawasan dan pengendalian di dalam pengelolaan pergudangan di setiap organisasi.

Logistik dan kelangsungan kerja organisasi maka dalam kegiatan pergudangan logistik penting dilakukan administrasi pergudangan dapat dijadikan instrumen pengawasan dan pengendalian di dalam pengelolaan pergudangan yang benar, keberadaan logistik setiap saat dapat di cek, baik berkaitan dengan nama, jenis, spesifikasi, jumlah persediaan, maupun nilai logistik yang ada di gudang. Dengan demikian, adanya pengelolaan administrasi pergudangan yang baik dalam setiap organisasi akan dapat mengurangi, bahkan dapat menghapuskan bentuk penyelewengan pengelolaan logistik ataupun hilangnya logistik (Dwintara & Sumarto, 2004).

Proses administrasi yang terjadi di dalam rangka pelaksanaan tanggung jawab atas barang-barang dalam gudang, Dalam gudangnya, kepala gudang harus membuat sistem pembukaan sedemikian rupa hingga dapat diketahui bahwa catatan barang-barang cocok dengan barang-barang secara fisik kecocokan ini menyangkut baik jenisnya, jumlahnya, nilainya tempatnya digudang.

Menurut liane okdinawati (2016: 155) Aktivitas operasional adalah bongkar barang, cek *expired*, cek kesesuaian pesanan serta memasukkan barang ke penyimpanan. aktivitas operasional ini merupakan salah satu critical point karena :

Bongkar muat barang yang dilakukan oleh kuli bongkar rawan membuat rusak barang atau resiko kehilangan barang karena dicuri.

Cari kesesuaian barang dengan po (*purchase order*) Dan *expired date* barang dilakukan oleh staff penerimaan barang yang biasanya memiliki sejumlah alasan untuk tidak melakukan aktivitas ini dengan sejumlah alasan seperti supaya cepat, sudah kenal dengan pemasok, disiplin melakukan sistem.

F. Tinjauan Perusahaan

F.1 Sejarah singkat Perusahaan

Indonesia. Yummy Deli Indonesia atau YDI didirikan di Serang tanggal 5 Mei 2016 yang bergerak di bidang makanan dan minuman.

Yummy Deli Indonesia bergerak di pendistribusian makanan dan minuman es krim dengan Indonesia dagang Aice yang terdiri dari 4 coolstorage dan 10 agen resmi Aice yang tersebar di serang dan cilegon. YDI adalah perusahaan yang bekerja sama dengan perusahaan besar yang berpusat di singapore untuk menjual dan mempromosikan

Indonesia dagang Aice yang sampai sekarang sudah hampir 3.000 unit *freezer* atau mitra Aice yang tersebar di Serang dan Cilegon.

Sebagai perusahaan di bidang penyimpanan barang, YDI siap memberikan layanan terpadu, Mulai dari membuat desain sistem distribusi barang keluar dari gudang, penyiapan alat transportasi, pelaksanaan pengiriman barang ke agen dan toko, Menyiapkan gudang, mengelola barang di gudang (*handling in, handling out*). Akan tetapi sistem yang di jalankan diperusahaan ini belum ada hanya menggunakan sistem manual, dan menggunakan sistem accounting (aplikasi *accurate*) salah satu aplikasi untuk handling stock di gudang.

Dengan demikian perusahaan YDI yang baru saja berjalan lebih dari 5 tahun lebih memfokuskan pada pelayanan dan kepuasan konsumen untuk meningkatkan penjualan perusahaan. Dengan diperkuat oleh sumber daya manusia yang berkompeten, YDI siap memberikan solusi yang terbaik kepada para pelanggan, ketepatan dan kecepatan waktu pengiriman barang, tarif yang kompetitif jaminan mutu dan keamanan, serta jaringan yang luas dan tersebar di beberapa wilayah serang dan cilegon merupakan nilai tambah yang ditawarkan kepada para pelanggan.

F.2 Visi dan Misi

Visi “Menjadi Perusahaan Distributor dengan Solusi Terintegrasi, Andal dan Terpercaya”

Misi:

Mengembangkan bisnis Aice

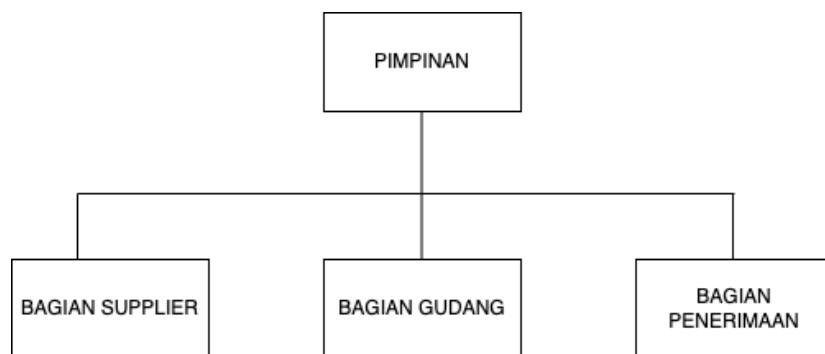
Memberikan pelayanan prima untuk kepuasan pelanggan

Mengembangkan infrastruktur dan teknologi secara berkelanjutan

Menciptakan nilai tambah bagi pemangku kepentingan berlandaskan tata kelola perusahaan yang baik

F.3 Struktur Organisasi

Bentuk struktur organisasi suatu perusahaan yang harus disesuaikan dengan besar kecilnya perusahaan dalam bidang pekerjaannya. Untuk inilah maka perlu diperhatikan mengenai efisiensi kerja struktur suatu perusahaan merupakan kerangka yang di dalam terkandung adanya tugas dan tanggung jawab dari masing-masing karyawan perusahaan tersebut. Pembagian tugas dan wewenang dalam organisasi harus ditetapkan sejelas-jelasnya sehingga tidak terjadi kesalahpahaman antara bagian satu dengan yang lainnya. Di samping itu perlu adanya keterpaduan antara karyawan yang ada dalam organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan titik oleh karena itu diperlukan suatu struktur organisasi yang baik. Struktur organisasi yang digunakan oleh Indonesia. Yummy Deli Indonesia dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur organisasi PT. Yummy Deli Indonesia

F.4 Analisis Struktur

Berikut adalah suatu tugas dari struktur PT. Yummy deli Indonesia

- 1) Pimpinan tugas seorang pimpinan adalah mengembangkan perusahaan secara menyeluruh, bertanggung jawab penuh atas seluruh karyawan dan pengembangan jangka panjang perusahaan, dapat mengangkat dan memberhentikan manajer, mengambil keputusan-keputusan penting dalam perusahaan. Di samping itu seorang pimpinan sebaiknya orang

yang mempunyai banyak ide segar yang dapat membantu berkembang dan bersaing didunia usaha.

- 2) Bagian gudang staff gudang bertugas untuk melakukan pengecekan kualitas dan kuantitas barang yang ada dalam gudang baik itu Di ruangan penyimpanan, pembongkaran, Atau lainnya. mereka harus memastikan barang tersebut Apakah sesuai dengan data yang telah ada atau tidak. tujuannya yaitu Memastikan kondisi serta jumlah barang untuk dicatat dan dibuat laporan secara berkala.
- 3) Bagian penerimaan fungsi penerimaan harus menyediakan barang-barang yang dibutuhkan oleh perusahaan. memahami, menganalisa dan menyediakan kebutuhan bagi perusahaan merupakan tugas utama dari staf penerimaan.

BAB III

ANALISIS SISTEM

A. Metode Analisa Sistem

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan penulis dalam pembuatan laporan PKN untuk mencapai suatu tujuan titik tujuan umum penelitian adalah untuk memecahkan masalah, maka yang penulis lakukan dalam laporan praktek kerja nyata ini adalah sebagai berikut:

A.1 Analisa Batasan Sistem

Pada penulisan ini laporan praktek kerja nyata ini, penulis hanya menganalisa sistem yang berjalan saja, yaitu sistem informasi keluar masuk barang pada gudang PT yummy Deli Indonesia.

Agar penulisan laporan ini tidak menyimpang dan lambang dari tujuan yang semula direncanakan sehingga mempermudah mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, maka penulis menetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

- 1) Analisa sistem informasi keluar masuk barang pada gudang PT Yumi Deli Indonesia dibatasi sampai penerimaan barang dari supplier ke gudang.
- 2) Metode yang digunakan harus sesuai dengan permasalahan, dengan metode ini bertujuan penting untuk mempermudah proses penerimaan barang dengan menggunakan sistem dan hanya bisa diakses oleh admin.

A.2 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan penulis dalam pembuatan laporan PKN untuk mencapai suatu tujuan. tujuan umum penelitian adalah untuk memecahkan masalah, maka yang penulis lakukan dalam laporan praktek kerja nyata ini adalah sebagai berikut:

1) Metode Penelitian Lapangan

Penulis melakukan teknik pengumpulan data dan pada lokasi penelitian dengan cara:

a) Pengamatan (*Observasi*)

Yaitu mengadakan peninjauan langsung terhadap kegiatan dan sistem yang berjalan di perusahaan PT. Yummy Deli Indonesia.

b) Wawancara (*interview*)

Yaitu dengan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang mengetahui tentang permasalahan yang ada di gudang YDI, terutama kepada bapak Noviar selaku Manager Operasional.

c) Studi kepustakaan (*library research*)

Merupakan suatu teknik pengumpulan data yang diperoleh untuk memperoleh data secara teoritis dengan mempelajari buku-buku, catatan kuliah yang berkaitan erat dengan pembahasan praktek kerja nyata ini.

A.3 Metode *Inventory*

Seperti yang telah diketahui bahwa memiliki kegiatan utama yaitu pengolahan barang masuk dan keluar. metode yang digunakan untuk menilai pengolahan barang, yaitu metode FIFO (*First In – First Out*) sebagai berikut:

1) FIFO (*first in first out*)

Seperti namanya *first in first out* yang artinya masuk pertama keluar pertama, maka pada metode ini unit persediaan yang pertama kali masuk ke gudang Perusahaan akan dijual pertama. metode FIFO ini didasarkan pada asumsi bahwa aliran cost masuk persediaan harus dipertemukan dengan hasil penjualannya. sebagai akibatnya, biaya per unit persediaan yang masuk terakhir dipakai sebagai dasar penentuan biaya barang yang masih dalam persediaan pada akhir periode (Persediaan akhir).

Dalam Penerapan metode FIFO berarti perusahaan akan menggunakan persediaan barang yang lama atau pertama masuk untuk dijual terlebih dahulu. Jadi biasanya persediaan akhir barang dagangan akan dinilai dengan nilai perolehan persediaan yang terakhir masuk. metode FIFO cocok untuk diterapkan pada perusahaan yang menjual produk yang memiliki masa kadaluarsa seperti makanan, minuman, obat dan lain sebagainya.

Metode FIFO merupakan metode yang paling umum digunakan dalam penilaian persediaan titik Hal tersebut tentu saja karena ada kelebihan dan kekurangan yang dipertimbangkan, berikut kelebihan dan kekurangan metode FIFO.

Kelebihan:

- (a) Nilai persediaan disajikan secara relevan di laporan posisi keuangan.
- (b) Menghasilkan laba yang lebih besar.

Kekurangan:

- (a) Pajak yang harus dibayarkan perusahaan ke pemerintah menjadi lebih besar.
- (b) Laba yang dihasilkan kurang akurat.

A.4 Metode Permodelan

Tahap setelah analisis dan siklus pengembangan sistem pendefinisian dari kebutuhan kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.

beberapa langkah yang dilakukan pada proses desain sistem adalah:

- 1) Menganalisa masalah dan pemakai (user), sasarannya adalah mendapatkan pengertian yang mendalam tentang kebutuhan kebutuhan pemakai.
- 2) Studi kelayakan, membantu alternatif alternatif-alternatif pemecahan masalah untuk menentukan jalan keluar yang paling tepat.
- 3) Rancang sistem, membuat usulan pemecahan masalah secara logika.
- 4) Detail desain, melakukan desain sistem pemecahan masalah secara terperinci.
- 5) Penerapannya yaitu memindahkan logika program yang telah dibuat dalam bahasa yang dipilih, menguji program, menguji data dan outputnya.
- 6) Pemeliharaan dan evaluasi terhadap sistem yang telah diterapkan.

B. Permodelan Berbasis Objek

UML (*Unified Modelling Language*)

Untuk memudahkan penulis dalam penyusunan sistem yang berjalan disini menggunakan alat pemodelan diagram *Unified Modelling Language* (UML). UML adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (sharing) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain, yang terdiri dari :

1. Activity Diagram

Menurut Munawar (2018:127), “Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari

sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem”.

2. *Use Case Diagram*

Menurut Munawar (2018:89), “*Use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* akan 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”.

Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*.

- a. 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.
 - b. *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
- Class Diagram

3. *Class Diagram*

Menurut Munawar (2018:101), “Class diagram adalah diagram statis. Ini mewakili pandangan statis dari suatu aplikasi. Class diagram tidak hanya digunakan untuk memvisualisasikan, menggambarkan, dan mendokumentasikan sebagai aspek sistem tetapi juga untuk membangun kode eksekusi (*executable code*) dari aplikasi perangkat lunak”.

Class diagram menggambarkan atribut, operation dan juga constraint yang terjadi pada sistem. Class diagram banyak digunakan dalam pemodelan sistem OO karena mereka adalah satu-satunya diagram UML, yang dapat dipetakan langsung dengan bahasa berorientasi objek.

Class diagram menunjukkan koleksi class, antarmuka, asosiasi, kolaborasi, dan constraint. Class diagram juga dikenal sebagai diagram struktural.

C. Analisa Proses sistem

PT.Yummy deli Indonesia adalah perusahaan yang menjual produk Eskrim kemasan yang mempunyai data pelanggan, data stok barang, dan data penjualan yang tersimpan dan diawasi oleh Supervisor dengan melakukan pemeriksaan terhadap arsip-arsip yang berhubungan dengan data pelanggan, stok barang dan data penjualan. Arsip yang mendukung tidak sedikit jumlahnya, arsip-arsip tersebut sudah ada yang terkomputerisasi dan ada yang belum terkomputerisasi, jadi Supervisor terkadang menemukan masalah dalam penyajian laporan tersebut.

PT. Yummy deli indonesia dalam melakukan sistem penjualan dan persediaan barang. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

C.1 Prosedur Barang atau Jasa dan dokumen masuk

Dalam sebuah perusahaan, proses keluar masuknya barang bukanlah perkara yang dapat disepelekan. Terlebih jika perusahaan tersebut merupakan perusahaan berskala besar. Besarnya nilai barang yang keluar dan masuk ke perusahaan juga merupakan faktor penting lain yang perlu menjadi perhatian. oleh karena itu, perihal keluar masuk ini harus melalui prosedur tertentu seperti menggunakan surat permohonan izin keluar/masuk barang. Manfaat dan tujuan disusunnya surat permohonan izin keluar/masuk barang ini, antara lain :

- 1) Sebagai sarana pencatatan barang yang masuk dan keluar dari perusahaan.
- 2) Mencegah adanya barang-barang ilegal yang keluar dan masuk ke perusahaan.
- 3) Supaya tidak terjadi invalid data antara barang yang masuk dan keluar perusahaan karena telah ada bukti resmi berupa Surat Permohonan Izin Keluar/Masuk Barang tersebut.

Proses ini dimulai dengan adanya Packing list barang masuk (PL) yang telah disiapkan oleh Operator Order Barang. Selanjutnya Operator Gudang melakukan verifikasi barang masuk dengan Packing list barang masuk (PL). Suplier mengirim barang dan mengeluarkan surat jalan dan faktur barang dan mengeluarkan surat jalan dan faktur barang untuk bukti barang masuk. Kemudian, bagian penerimaan menerima barang dan kemudian diserahkan kepada bagian gudang untuk mengecek barang masuk dengan faktur yang sudah dibuat.

Menerima semua barang yang masuk sesuai faktur, sinkronisasi antara invoice / faktur surat jalan dengan purchase order atau market list dalam hal (quality, quantity, jumlah barang, jenis barang dan unit price). Mengecek kondisi barang yang masuk dari (*expired date*, kemasan / fisik barang). Memastikan kondisi barang yang diterima dari segi (*cleanlines*, *packaging*, suhu atau *temperatur*). Mengikut sertakan *user* sebagai pihak pengguna barang untuk memastikan bahwa barang yang diterima sesuai dengan pesanan dan supaya tidak bisa dibohongi oleh pihak supplier yang nakal. Semua dokumen (invoice atau surat jalan) harus distempel dan di tanda tangani oleh *receiving clerk* serta pihak ketiga atau user dari barang tersebut, hal ini untuk memastikan bahwa barang telah diterima dengan benar. Barang yang telah

diterima diserahkan ke bagian gudang untuk disimpan. Membuat *daily receiving report (DRR)* dilengkapi dengan data pendukung seperti invoice atau surat jalan. Purchase order / market list yang sudah di lengkap dengan faktur atau surat jalan digabung dengan *Daily Receiving Report* selanjutnya diserahkan ke supervisor.

C.2 Prosedur Barang atau jasa dan dokumen diproses

Semua dokumen (invoice atau surat jalan) harus ditempel dan di tanda tangani oleh receiving clerk serta pihak ketiga atau user dari barang tersebut, hal ini untuk memastikan bahwa barang telah diterima dengan benar. Barang yang telah diterima diserahkan kebagian Gudang untuk di simpan. Membuat daily Receiving Report (DRR) dilengkapi dengan data pendukung seperti faktur atau surat jalan. Purchase order / market list yang sudah di lengkap dengan faktura atau surat jalan digabung dengan Daily Receiving Report selanjutnya diserahkan ke supervisor.

C.3 Prosedur Barang atau jasa dan dokumen dikeluarkan

Proses ini dimulai dengan adanya PO gudang yang masuk yang telah disiapkan oleh sales. Selanjutnya gudang melakukan verifikasi barang keluar dengan operator gudang. sales mengirim barang dan mengeluarkan surat jalan dan faktur barang untuk bukti barang masuk. Kemudian bagian penerimaan menerima barang dan kemudian diserahkan kepada bagian Gudang untuk mengecek barang masuk dengan faktur yang sudah dibuat.

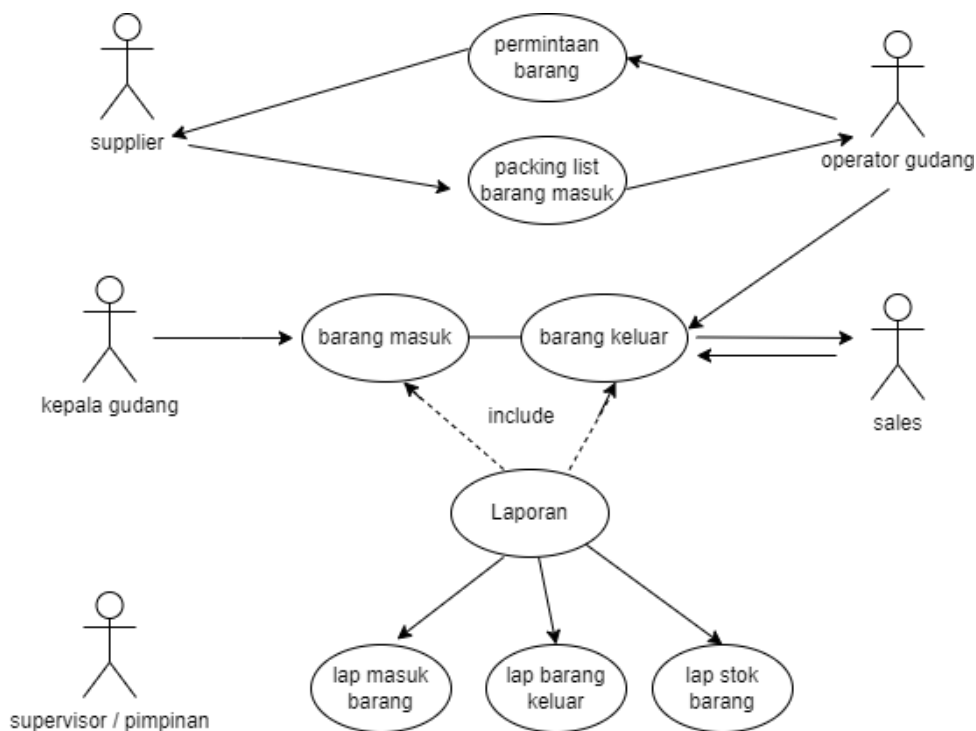
Mengecek kondisi barang keluar dari (kemasan / fisik barang) mengikut sertakan user sebagai pihak pengguna barang untuk memastikan bahwa barang yang diterima sesuai dengan pesanan dan supaya tidak bisa dibohongi oleh pihak sales yang nakal. Semua dokumen (faktura tau surat jalan) harus di stempel dan di tanda tangani oleh receiving clerk serta pihak ketiga atau user dari barang tersebut,

hal ini untuk memastikan bahwa barang telah dikeluarkan dengan benar. Barang keluar akan di serahkan ke bagian Gudang supplier. Membuat *daily receiving report* (*DRR*) laporan barang keluar dilengkapi dengan data pendukung seperti faktur atau surat jalan. Purchase order / market list yang sudah di lengkap dengan faktur atau surat jalan digabung dengan *Daily Receiving Report* selanjutnya diserahkan ke supervisor.

C.4 Prosedur barang atau jasa dan dokumen dilaporkan

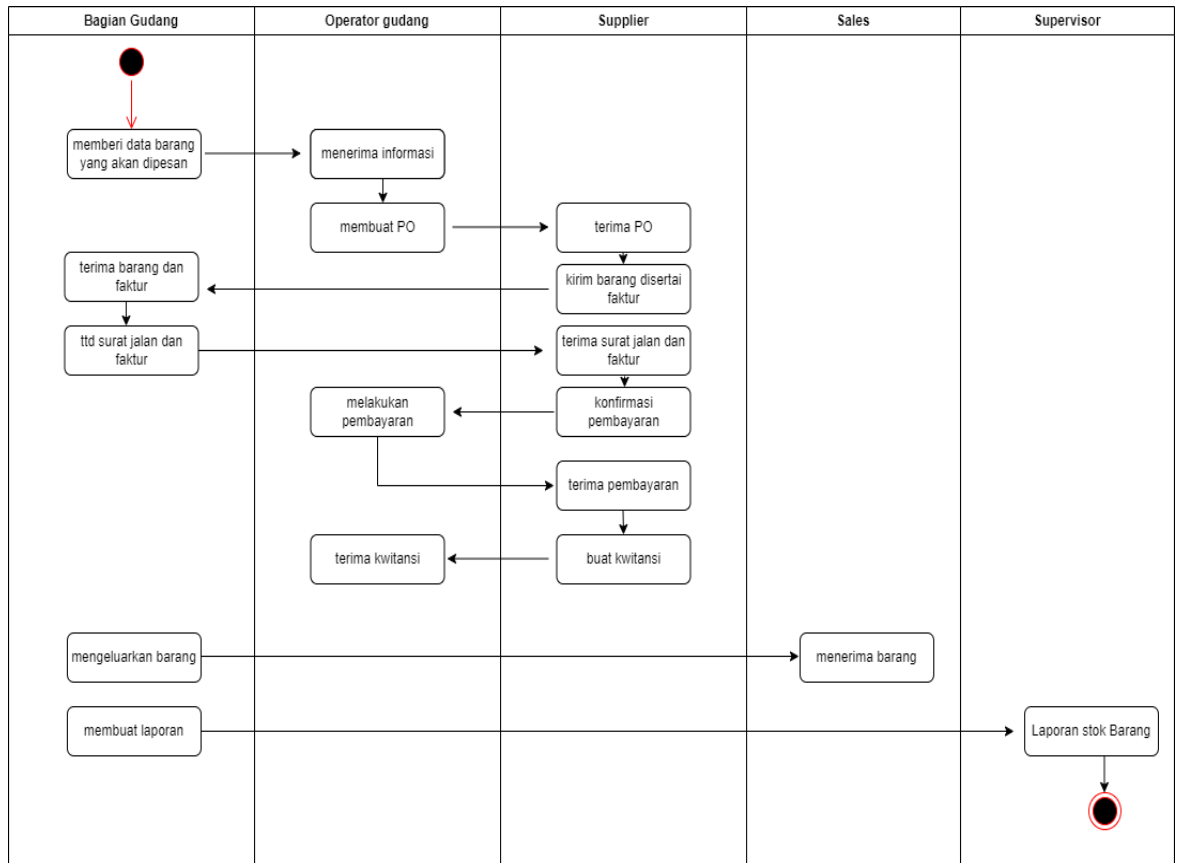
Setelah semua proses dari barang masuk, barang keluar, dokumen masuk, dokumen keluar tahap terakhir yaitu semua dokumen dari proses tersebut akan dilaporkan kepada supervisor dimana nantinya akan dibuat inventory report.

C.5 Berikut adalah *use case diagram* yang menggambarkan proses utama dari sistem yang sedang berjalan.



Gambar 3.2 *Use Case* diagram Sistem Informasi yang Sedang Berjalan.

C.6 Berikut adalah *activity diagram* yang menggambarkan proses utama dari sistem yang sedang berjalan.

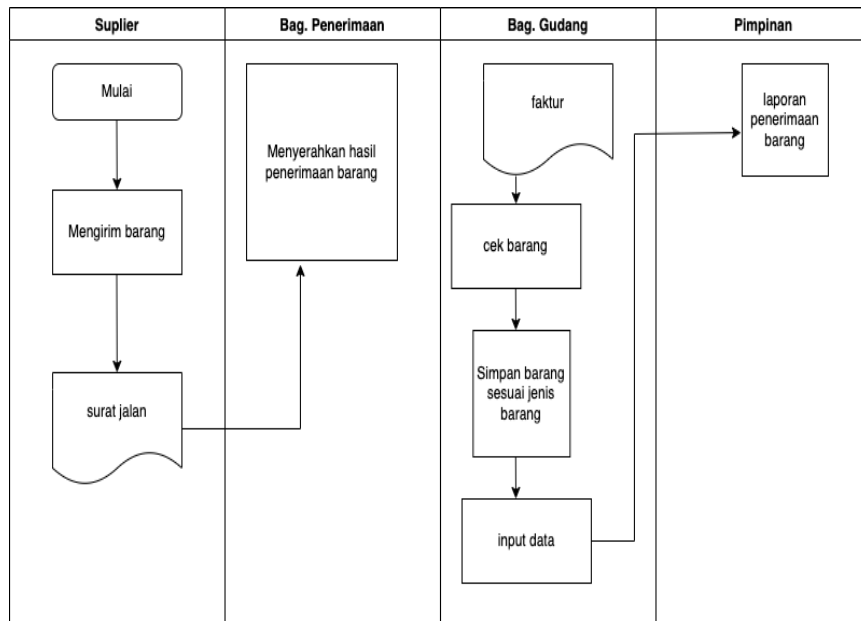


Gambar 3.3 *Activity diagram* Sistem Informasi yang Sedang Berjalan.

D. Flow of Document

Flow of Document adalah salah satu perangkat pemodelan sistem informasi yang digunakan untuk menggambarkan alur dokumen secara tekstual / narasi dan visual tentang aliran data yang berasal dari dokumen yang berjalan dari sumber ke tujuan.

Flowmap Sistem Berjalan



Gambar 3.4 Sistem Informasi yang Sedang Berjalan

Keterangan:

Sesuai dengan proses diatas, supplier memulai mengirim barang dan surat jalan kepada bagian penerimaan barang. Bagian penerimaan jalan dan faktur barang lalu menyerahkan barang yang sudah diterima kepada bagian gudang, dalam proses tersebut bagian gudang yang banyak melakukan tugas didalam penerimaan barang tersebut mulai dan menerima faktur, cek barang, menyimpan barang sesuai jenis barang didalam gudang sampai menginput data barang yang sudah diterima setelah proses penerimaan barang pimpinan hanya menerima laporan hasil penerimaan barang.

BAB IV

PENUTUP

Tujuan dari kesimpulan dan saran ini adalah untuk mengetahui sejauh mana sistem yang akan dibuat dan menjadi letak ukur pengembangan sistem selanjutnya.

A. Kesimpulan

Setelah melakukan Praktek Kerja Nyata (PKN) selama satu bulan mengenai analisa sistem informasi penerimaan barang di gudang YDI, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan praktek kerja nyata dapat menambah dan melengkapi pengetahuan yang di dapat dari bangku kuliah, lalu mengimplementasikannya dalam dunia kerja, khususnya tentang analisa.
2. Sistem yang sedang berjalan dalam pembuatan laporan penerimaan di gudang YDI, saat ini terbilang sederhana maka dibutuhkan pengembangan terkomputerisasi sehingga dapat mengurangi kendala yang selama ini terjadi, seperti pembuatan laporan penerimaan barang masih manual yaitu menggunakan buku besar, sehingga data harus diketik menggunakan excel sehingga menghambat kinerja para pegawai.

B. Saran

Setelah melakukan analisa terhadap analisa sistem informasi penerimaan barang, maka saran dari penulis diantaranya:

1. Perlu dibangunnya suatu sistem program aplikasi penerimaan barang pada gudang YDI seiring dengan zaman untuk menyesuaikan dengan teknologi yang akan terus berkembang agar dapat mempermudah proses penerimaan barang yang cepat, efektif dan efisien.
2. Evaluasi sistem secara berkesinambungan diperlukan untuk menghindari dampak buruk yang muncul dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A

LAMPIRAN B

LAMPIRAN C