

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan manufaktur merupakan perusahaan yang mendominasi yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI). Perusahaan dalam industri manufaktur tersebut dikelompokkan menjadi beberapa sub kategori industri. Banyaknya perusahaan dalam industri dan kondisi perekonomian saat ini telah menciptakan suatu persaingan antar perusahaan. Persaingan membuat setiap perusahaan berusaha meningkatkan kinerja untuk mencapai tujuan seperti laba yang tinggi.

Keberadaan PT. SAMI sebagai salah satu perusahaan manufaktur yang cukup besar dengan mempunyai lebih dari 4000 karyawan yang didalamnya memiliki beberapa departemen dan terdiri dari beberapa *Section* dan *Subsection*, merupakan perusahaan yang bergerak pada pembuatan *wiring harness*. Untuk menghasilkan produksi yang unggul dan sesuai kriteria, maka dibutuhkan kerjasama antar departemen. Salah satu departemen yang terdapat dalam PT. SAMI adalah Departemen New Yazaki Sistem (NYS), yang merupakan departemen yang akan memandu bisnis perusahaan untuk mengontrol perkembangan *manufacturing* dan aktivitas produksi selama proses pembuatan *wiring harness*. Departemen NYS memiliki dua *Section*, yakni *Section Production Improvement (PI)* dan *Section Process Engineering (Pr.E)*, dimana didalam *section Pr.E* terdapat *subsection Workshop*.

Subsection workshop merupakan bagian dari PT. SAMI yang bergerak dalam pembuatan *equipment* yang dibutuhkan PT. SAMI dalam menunjang kinerja proses pembuatan *wiring harness*. Banyaknya jenis item sering menyulitkan admin *section workshop* dalam mengontrol item yang masuk dan item yang keluar, mengakibatkan tidak akuratnya jumlah persediaan item sehingga menyulitkan dalam pembuatan *purchase requisition* (permohonan permintaan item) yang nantinya akan dibuat oleh admin departemen NYS.

Untuk membantu menyelesaikan permasalahannya, departemen NYS memerlukan program aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhannya, yang didalamnya terdapat fasilitas untuk mengontrol persediaan item dan pengontrolan pembuatan *purchase requisition*. Dengan latar belakang tersebut, maka akan dibuat Aplikasi *Control Part* dan *Ordering* Sub Departemen *Workshop* dengan bahasa pemrograman Java pada Netbeans yang disesuaikan dengan kebutuhan departemen NYS.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Membuat desain Aplikasi *Control Part* dan *Ordering* Sub Departemen *Workshop* menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*.
2. Membuat program Aplikasi *Control Part* dan *Ordering* Sub Departemen *Workshop* dengan bahasa pemrograman java Netbeans.

1.2.2 Manfaat

1. Aplikasi *Control Part* dan *Ordering* Sub Departemen *Workshop* nantinya dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas kinerja PT. SAMI dalam pembuatan *Purchase requisition*.
2. Aplikasi ini diharapkan mampu mengolah data *part* masuk dan data *part* keluar secara lebih akurat.
3. Dapat melakukan manajemen secara terpadu dan sistematis terhadap setiap aktivitas penggunaan *part* pada bagian *Workshop*.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

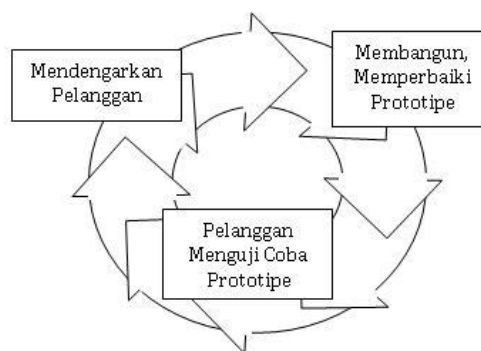
1.3.1 Lokasi

Lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah di PT. SAMI, Jl. Walisongo Km 9,8 Kel. Tugurejo Kec. Tugu Semarang 50151 Fax: (024) – 8665178. Dibawah ini merupakan denah lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL).

1.4 Metode Pelaksanaan Praktek Kerja Lapang

Metode Pelaksanaan yang digunakan dalam Praktek Kerja Lapang yaitu metode Prototype.

Menurut Roger S. Pressman metode Prototype melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan evaluasi Prototype. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1.2 Metode Prototype

1. Mendengarkan Pelanggan: developer dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dan informasi dari perusahaan guna merancang aplikasi yang dibutuhkan oleh perusahaan.
 2. Membangun, memperbaiki prototype: perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek software yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan prototype. Pada tahap ini, setelah mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan perusahaan, penulis mulai merancang aplikasi sesuai dengan yang dibutuhkan perusahaan, serta melanjutkan membuatnya menjadi aplikasi yang sesuai dan tepat guna.
- Pelanggan Menguji coba prototype: klien mengevaluasi prototype yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan software. Pada tahap in, aplikasi

yang telah dirancang dan dibuat oleh penulis, akan diuji perusahaan apakah aplikasi tersebut sesuai dengan yang dibutuhkan atau tidak, jika tidak maka proses akan diulang dari tahap pertama.