

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. SAMI (Semarang Autocomp Manufacturing Indonesia) adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang industri komponen otomotif dan merupakan manufacturing sistem distribusi elektrik dimana perusahaan ini adalah salah satu penyuplai utama kabel elektronik pada kendaraan roda empat maupun kendaraan roda dua atau yang bisa disebut *wiring harness* di Indonesia. Dengan volume produksi yang sangat besar, dibutuhkan kinerja yang cepat agar permintaan dari customer bisa terkirim dengan tepat waktu.

Aplikasi *Purchase Order* pada Departemen *General Affair* berbasis Web adalah sebuah aplikasi pemesanan barang yang berbasis web, aplikasi ini dirancang untuk menampilkan data-data supplier untuk tempat pemesanan barang yang akan dibeli, menampilkan data-data barang yang di inputkan pada *purchase requestion* yang nantinya akan ditampilkan kedalam *purchase order*.

Aplikasi *Purchase Order* dirancang untuk memenuhi kebutuhan pada departemen yang bersangkutan untuk mempercepat kinerja dan mempermudah departemen untuk pembuatan *purchase order*. Dalam aplikasi ini juga terdapat perkalian, penjumlahan, dan pembagian untuk mendapatkan grand total yang terdapat pada *purchase order* yang bertujuan agar lebih mempermudah dalam mendapatkan hasil akhir atau total dalam sebuah pemesanan barang-barang dan peralatan yang dibutuhkan pada departemen yang bersangkutan.

Permasalahan yang didapat dalam departemen sebelum adanya aplikasi ini adalah terdapat pada perhitungan dan pada saat pencetakan masih harus bekerja dua kali, dalam artian bekerja dua kali adalah setelah membuat *purchase requestion* masih harus menghitung ulang dan masih menginputkan lagi apa yang di inputkan pada *purchase requestion* kedalam *purchase order* yang akan di cetak nantinya, untuk dapat persetujuan dari atasan untuk melakukan pemesanan barang tersebut.

Dengan adanya permasalahan pada latar belakang tersebut, maka penulis bermaksud untuk membuat “Aplikasi *Purchase Order* pada Departemen *General Affair* berbasis Web”, sehingga diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu memudahkan pengguna dalam membuat *purchase order*.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dibuatnya “Aplikasi *Purchase Order* pada Departemen *General Affair* berbasis Web” diuraikan dibawah ini.

1.2.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan umum Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah :

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan mahasiswa terhadap masalah – masalah di dunia kerja.
- b. Menyiapkan mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja serta jenis pekerjaan yang ada.
- c. Memenuhi salah satu syarat kelulusan dari Politeknik Negeri Jember.

1.2.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah :

Membuat rancangan program Aplikasi *Purchase Order* pada Departemen *General Affair* berbasis Web untuk menghasilkan beberapa data yang dipilih serta jumlah total barang berdasarkan jumlah barang yang telah ditetapkan

1.2.3 Manfaat Umum

Adapun manfaat umum Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah :

- 1.3 Melatih kemandirian mahasiswa untuk bertanggung jawab terhadap suatu permasalahan yang ada di dunia kerja.
- 1.4 Menguji keterampilan dan menambah pengetahuan tentang kegiatan dunia kerja.
- 1.5 Melatih kedisiplinan kerja mahasiswa sebagai bekal memasuki dunia kerja.

1.2.4 Manfaat Khusus

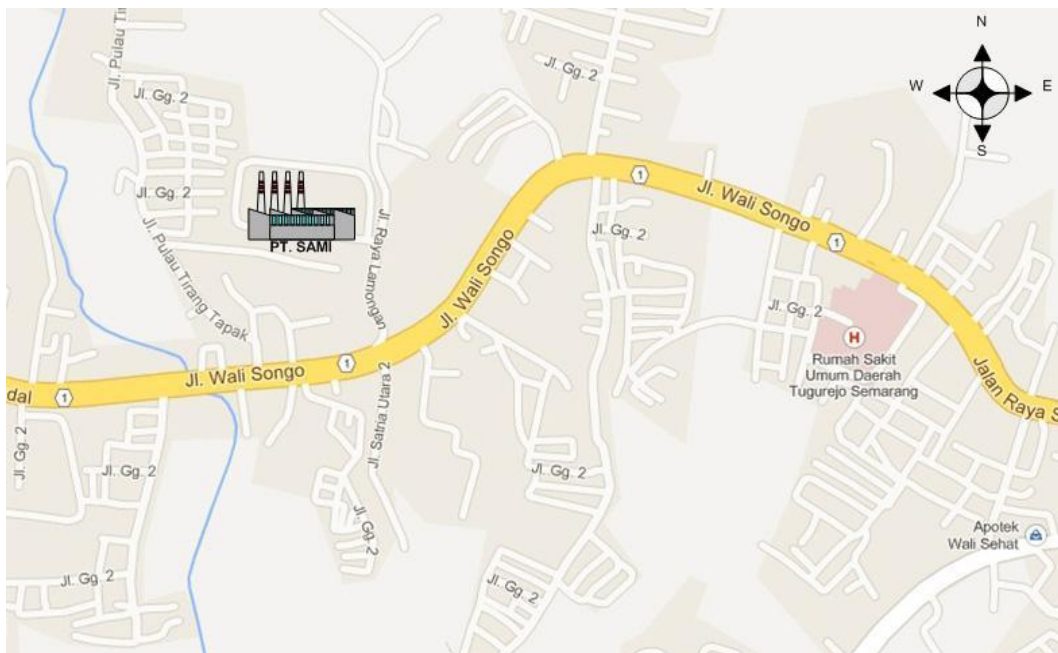
Adapun manfaat khusus Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah :

1. Memudahkan para karyawan yang ada pada departemen *General Affair* dalam pembuatan *purchase order*.
2. Membantu karyawan yang ada pada departemen *General Affair* mendapatkan informasi mengenai data-data supplier yang bersangkutan.
3. Memudahkan para karyawan yang ada pada departemen *General Affair* dalam memperbaharui data *purchase order* jika terdapat sebuah revisi.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi

Lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (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 Lapang (PKL).



Gambar 1.1 Peta Lokasi Praktek Kerja Lapang

1.3.2 Jadwal Kerja

Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 01 Maret 2013 sampai 31 Mei 2013. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu hari senin sampai hari jumat dengan batasan waktu kerja pukul 07.12 WIB - 16.30 WIB. Ketentuan yang diterapkan oleh Program Studi Manajemen Informatika yaitu minimal 250 jam. Adapun perhitungan jam PKL yaitu: $8,5 \text{ jam} \times 59 \text{ hari} = 501,5 \text{ jam}$ sebagai jam kerja efektif ditambah dengan jam lembur ketika terdapat banyak tugas di lokasi PKL dan pengerjaan laporan di luar jam pelaksanaan PKL.

Tabel 1.1 Kegiatan Praktek Kerja Lapangan

No.	Nama Kegiatan	Bulan		
		I	II	III
1.	Pengarahan oleh pembimbing lapang tentang tata tertib dan peraturan di tempat PKL. Pembagian lokasi kerja dan mulai melakukan analisis permasalahan yang ada pada departemen tersebut.			
2.	Melakukan perancangan program aplikasi			
3.	Mulai melaksanakan penyusunan laporan PKL dan penyelesaian tugas-tugas yang diberikan di lokasi PKL			

1.4 Metode Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan

Metode pelaksanaan yang diterapkan pada Praktek Kerja Lapangan di PT. SAMI adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode yang dilaksanakan dengan melakukan pencatatan dan pengamatan secara langsung pada objek yang terlibat pada PT. SAMI. Dari hasil kegiatan ini penulis harus mengumpulkan data-data untuk melakukan perancangan program aplikasi *purchase order*.

2. Metode Interview

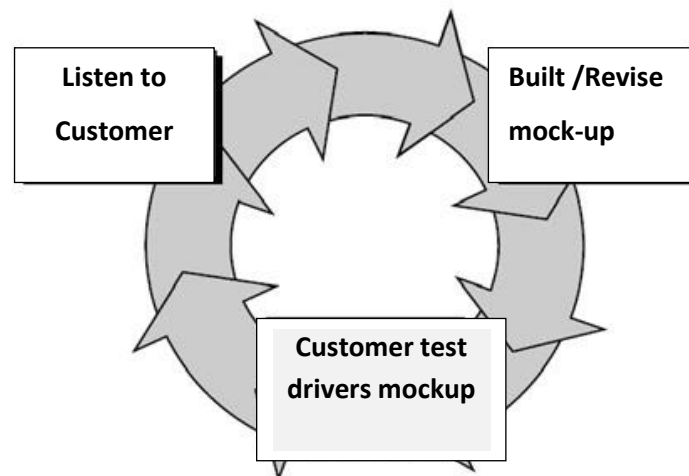
Wawancara adalah menanyakan langsung data dan informasi kepada pihak – pihak yang bersangkutan sebagai masukan bagi penulis. Dalam hal ini, wawancara dilakukan dengan bertanya langsung kepada karyawan PT. SAMI di departemen *General Affair*.

3. Metode Studi Literatur

Mempelajari buku-buku dan literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai judul laporan PKL dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.

4. Metode Pembangunan Program Aplikasi

Metode Kegiatan yang digunakan dalam pembuatan program aplikasi ini adalah prototype karena pembangunannya berdasarkan permintaan dari customer. Metode *prototyping* yang dikenalkan Pressman (1997) yaitu proses yang digunakan untuk membantu pengembang perangkat lunak dalam membentuk model dari perangkat lunak yang harus dibuat. Model tersebut ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1.2 Metode Kegiatan Prototype

1. *Listen to Customer*

Listen to Customer merupakan tahapan pertama dalam pembangunan perangkat lunak. *Customer* atau calon pengguna aplikasi menceritakan kebutuhan yang dia perlukan dalam penggunaan program aplikasinya.

Dalam tahap ini pihak supervisor PT. SAMI menginginkan program aplikasi yang lebih efisien dibanding Microsoft Excel. Karena awalnya, pihak departemen *general affair* melakukan perulangan proses sehingga waktu yang dibutuhkan untuk menghasilkan output berupa dokumen *purchase requestion* dan *purchase order* memakan waktu yang lama. Oleh karena itu perlu dibangun suatu aplikasi yang mampu meringankan kerja *user* guna mampu menghasilkan output yang lebih efektif dan efisien.

2. *Built/Revise Mock-Up*

Merupakan tahap untuk melakukan perancangan kilat yang berfokus pada aspek-aspek perangkat lunak yang akan nampak bagi *user*. *Programmer* membangun atau memperbaiki program aplikasi yang di dalamnya telah berisi permintaan *customer* di tahap awal.

Dalam pembangunnan aplikasi, penulis membuat rancangan system menggunakan UML yang terdiri dar use case diagram, sequence diagram, collaboration diagram, activity diagram dan class diagram. Sedangkan pembuatan database menggunakan MySQL dan pembangunan program aplikasi menggunakan bahasa pemrograman php.

3. *Customer Test Drivers Mock-up*

Di dalam tahapan ini, *customer* mencoba untuk menguji program aplikasi yang telah *programmer* bangun. Menguji apakah program aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan oleh *customer*. Jika dalam pengujian masih ada kekurangan yang dikeluhkan oleh *customer* maka *programmer* akan membangun atau memperbaiki program aplikasi itu sampai memenuhi semua kebutuhan atau kesepakatan *customer*.

Pengujian aplikasi ini dilakukan menggunakan pengujian black box dan pengujian

tersebut dilakukan oleh calon pengguna yaitu administrator dan Supervisor bagian Departemen *General Affair*. Jika masih terdapat bagian dari aplikais tersebut yang kurang bias diterima oleh user, maka penulis melakukakan perbaikan aplikasi sampai sesuai dengan permintaan calon pengguna.