

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Bhandha Ghara Reksha adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa khususnya di bidang penyelenggaraan jasa penyewaan dan pengelolaan ruangan. Pada PT.Bhandha Ghara Reksha cabang Jambi, perusahaan ini menyediakan jasa penyewaan dan pengelolaan stok pupuk dari produsen dan akan dikirim oleh ekspeditur ke *distributor*. Divisi yang bersifat operasional ini bertugas mengelola stok pupuk, baik pupuk masuk ke gudang maupun pupuk keluar dari gudang.

Divisi pergudangan menangani pencatatan pupuk yang masuk dan keluar gudang dengan menggunakan *Ms.Excel*, lalu mencetak surat perintah bongkar sesuai dengan nomor DO (*Delivery Order*) yang dikeluarkan *distributor* atau surat perintah muat sesuai dengan nomor SPPSP (Surat Perintah Pengiriman Stok Pupuk) yang dikeluarkan produsen. Proses pembuatan rekapitulasi barang yang masuk dan keluar dibuat dengan menggunakan *Ms.Excel*. Serta proses *monitoring* barang masuk dan keluar masih dihitung manual oleh petugas *checker*. Selain itu petugas harus mengecek langsung ke gudang jika ingin menemukan ruang mana yang kosong atau penuh dan mengalami kesulitan menemukan letak jenis-jenis pupuk yang tersedia. Selain jasa berupa pengelolaan stok pupuk juga terdapat sewa gudang oleh produsen dengan jangka waktu tertentu sebagai syarat agar produsen bisa meletakkan pupuknya di gudang PT Bhandha Ghara Reksha. Namun dalam proses sewa tersebut petugas terkadang lupa kapan batas sewa gudang produsen tersebut berakhir yang berakibat sewa melebihi batas waktu yang disepakati.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengelola stok pupuk, PT.Bhandha Ghara Reksha dituntut *responsive* terhadap permintaan produsen maupun *distributor*. Dengan dibuatnya aplikasi ini petugas dapat menyelesaikan pekerjaannya dalam hal pencatatan dan *monitoring* data pupuk yang masuk dan keluar dengan lebih mudah dan lebih tepat waktu. Aplikasi ini juga dapat menampilkan informasi ruang gudang tanpa harus masuk dan mengecek langsung ke dalam gudang dan tidak mengalami

kesulitan dalam mencari letak jenis-jenis pupuk. Serta memberi notifikasi kepada petugas dan produsen 2 minggu sebelum masa sewanya habis.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah:

- a. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat menangani pencatatan pupuk masuk dan keluar serta mengubah menjadi surat perintah bongkar dan surat perintah muat ?
- b. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat menangani *monitoring* data pupuk yang masuk dan keluar?
- c. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat memberikan informasi ketersediaan ruang gudang?
- d. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat memberi notifikasi kepada produsen dan petugas bahwa masa sewa gudang akan habis ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah :

- a. Membangun aplikasi yang dapat menangani pencatatan data pupuk yang masuk dan keluar serta mengubah menjadi surat perintah bongkar dan surat perintah muat.
- b. Membangun aplikasi yang dapat menangani *monitoring* data pupuk yang masuk dan keluar.
- c. Membangun aplikasi yang dapat memberikan informasi ketersediaan ruang gudang dan letak jenis-jenis pupuk.
- d. Membangun aplikasi yang dapat memberi notifikasi kepada produsen dan petugas bahwa masa sewa gudang akan habis.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengerjaan proyek akhir ini antara lain :

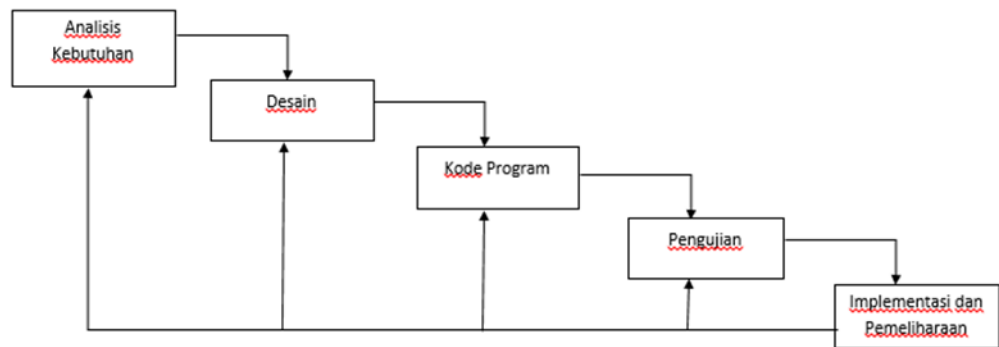
1. Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL.
2. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *framework Codeigniter*.
3. Laporan yang dihasilkan adalah laporan rekapitulasi barang masuk dan keluar per bulan, laporan barang masuk berisi tanggal bongkar, nomor polisi, nomor SPPSP, tanggal SPPSP, party, jenis, ekspeditur, jumlah dan total muat. Sedangkan laporan barang keluar berisi tanggal muat, nomor polisi, nomor DO, party, jenis, *distributor*, jumlah, tujuan dan total.
4. Ukuran stapel gudang dibuat statis.
5. Aplikasi ini hanya berfungsi mencatat data sewa gudang .
6. Aplikasi ini tidak menangani proses transaksi jual beli pupuk.
7. Aplikasi ini tidak menangani proses pengiriman barang ke *distributor*.
8. *SMS Gateway* satu arah menggunakan *GAMMU*.

1.5 Definisi Operasional

1. Aplikasi
 Program siap pakai yang direka atau dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi pengelolaan data pupuk dan pencatatan data sewa pupuk.
2. Gudang
 Ruang tempat penyimpanan barang.
3. *SMS Gateway*
 Sebuah perangkat yang memungkinkan mengirim dan menerima pesan dalam *format* teks maupun *biner* dan telepon seluler.

1.6 Metode Pengerjaan

Model pengerjaan Aplikasi berbasis *web* dan *SMS Gateway* untuk pengelolaan data gudang di PT. Banda Ghara Reksa ini menggunakan *Waterfall Model* oleh Pressman. Berikut tahapan dalam *Waterfall Model* :



Gambar 1-1 Metode SDLC

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis ini menemukan permasalahan serta menganalisis kebutuhan data yang diperlukan untuk membangun aplikasi berbasis *web* dan *SMS Gateway* untuk pengelolaan data gudang.

2. Desain

Pada tahap ini, dilakukan perancangan system yang akan berjalan pada aplikasi. Melalui tahap ini juga dilakukan perancangan proses bisnis dan aliran data pada setiap proses dengan menggunakan diagram Flowchart, *Entity Relationship Diagram*(ERD), *Activity Diagram* dan *Use Case Diagram*.

3. Kode Program

Pembuatan kode merupakan tahap pemrograman. Aplikasi ini akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *framework CI* sedangkan *SMS Gateway* dibuat dengan menggunakan *GAMMU*.

4. Pengujian

Tahap selanjutnya adalah testing program atau sering dikenal dengan tahap pengujian. Pengujian berfokus pada fungsi aplikasi yang dibangun, sehingga dapat ditemukan kesalahan dan kendala yang di hadapi admin dan *user* yang menggunakan aplikasi ini. Pada proyek akhir ini *testing* dilakukan dengan metode *black box*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan dari proyek akhir ini yaitu :

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

No	Jenis Kegiatan	Jadwal Pengerjaan																							
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		2015				2015				2015				2015				2015				2015			
1.	Analisis kebutuhan																								
2.	Perancangan																								
3.	Kode Program																								
4.	Pengujian																								
5.	Dokumentasi																								