

BAB III

ANALISA SISTEM BERJALAN

3.1 Tinjauan Perusahaan

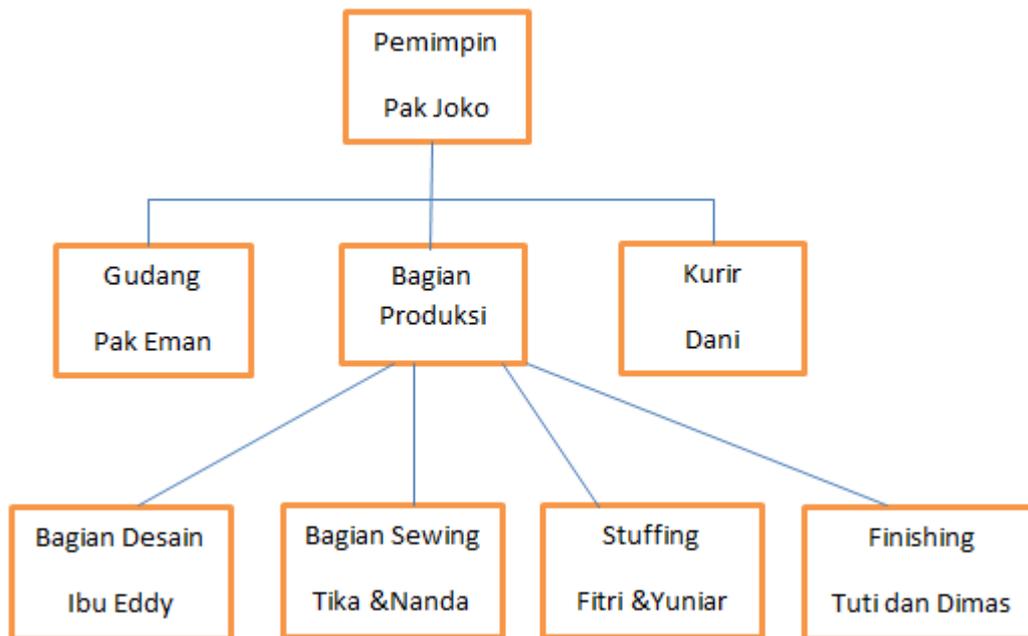
3.1.1 Sejarah Perusahaan

Auto Queen Toys merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang usaha produksi dan penjualan boneka yang mulai berdiri tahun 2013 yang didirikan oleh Pak Joko Susilo. Pada awalnya Pak Joko menyewa tempat untuk menjalankan usahanya, dengan dibantu karyawannya sejumlah 6 orang, dan juga 6 mesin jahit serta keahlian yang dimiliki masing-masing karyawan. Awalnya hanya memproduksi boneka Doraemon dan boneka bantal leher saja, tapi setelah mulai berkembang usahanya, Pak Joko mulai melakukan inovasi untuk menciptakan karakter boneka yang unik yang membuat pelanggan tertarik membelinya. Dalam memasarkan hasil produksinya Pak Joko membuat fanpage di Facebook dengan nama produksi boneka Jakarta.

Sentra industri ini merupakan perusahaan perorangan yang bergerak di bidang industri kecil. Industri ini merupakan suatu usaha perorangan dan masih tergolong industri kecil dan rumah tangga yang pada umumnya kegiatan produksi dan para pekerjanya berdomisili ditempat tak jauh dari tempat produksi dan pada akhirnya usaha ini menjadi salah satu mata pencaharian yang dapat menopang kehidupan ekonomi mereka.

dalam kurun waktu 2 tahun Auto Queen Toys semakin maju dan berkembang serta produksinya mulai bertambah dan meluas. Sejak saat itu Auto Queen Toys mulai aktif sebagai supplier boneka ke toko-toko boneka dan aksesoris di wilayah Jakarta, Bekasi, Cianjur dan Kalimantan

3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi



Gambar III.1.

Struktur Organisasi Auto Queen Toys

Sumber: Auto Queen Toys

Adapun sesuai dengan fungsi dan tugas masing-masing bagian dari struktur organisasi yang terdapat di Auto Queen Toys.

- Pemimpin (Owner)
 - a) Memimpin dan mengatur serta mengawasi jalannya pekerjaan seluruh karyawan
 - b) Menerima pesanan dari customer (pelanggan)
 - c) Mengatur rencana-rencana yang berkaitan dengan kemajuan usaha, mengawasi kegiatan produksi
 - d) Bertugas menerima setiap laporan
 - e) Menentukan langkah-langkah dalam pengambilan keputusan

- Bagian Produksi

Bagian Produksi terdiri dari beberapa bagian, antara lain

- a) Desain

Tugasnya yaitu mendesain boneka dengan bahan dasar kain dimulai dari menggambar pola pada kain kemudian sesuai dengan jenis boneka yang digambar tersebut

- b) Sewing (Jahit)

Tugasnya menjahit bahan-bahan yang sudah di desain potong tadi sesuai dengan jenis dan bentuk boneka oleh para penjahit

- c) Staffing (Pengisian)

Bertugas mengisi kerangka boneka dengan bahan sintesis (Dacron)

- d) Finishing

Tugasnya yaitu menghias boneka seperti memberi mata, hidup, pita dan aksesoris-aksesoris yang diperlukan sampai dengan membungkus boneka dengan rapi

- Gudang

- a) Mengawasi dan mengontrol operasional gudang

- b) Mengawasi dan mengontrol semua barang yang masuk dan keluar

- c) memesan bahan baku ke supplier

- d) Melakukan pengecekan barang

- e) membuat list order.

- Kurir

Bertugas mengantar pesanan boneka ke customer

3.2 Prosedur Sistem Berjalan

1. Prosedur Pemesanan Bahan Baku Produksi

Bagian gudang mendata bahan baku yang tersedia di gudang produksi, Jika stok bahan baku sudah mencapai batas minimum stok, maka bagian gudang akan melakukan pemesanan bahan baku ke supplier

2. Prosedur Pengiriman bahan baku

Supplier akan memproses bahan baku yang di pesan dan mengirimkan bahan baku pesanan beserta surat jalan kepada bagian gudang, setelah bahan baku datang bagian gudang mengecek bahan baku dan menerima surat jalan selanjutnya bahan baku akan di antarkan di tempat produksi

3. Prosedur Produksi Boneka

Bagian gudang akan memberikan list order yang berisi pesanan customer kepada bagian produksi, bagian produksi menerima list order dan memproses pesanan sesuai list order, setelah selesai produksi boneka akan di packing .

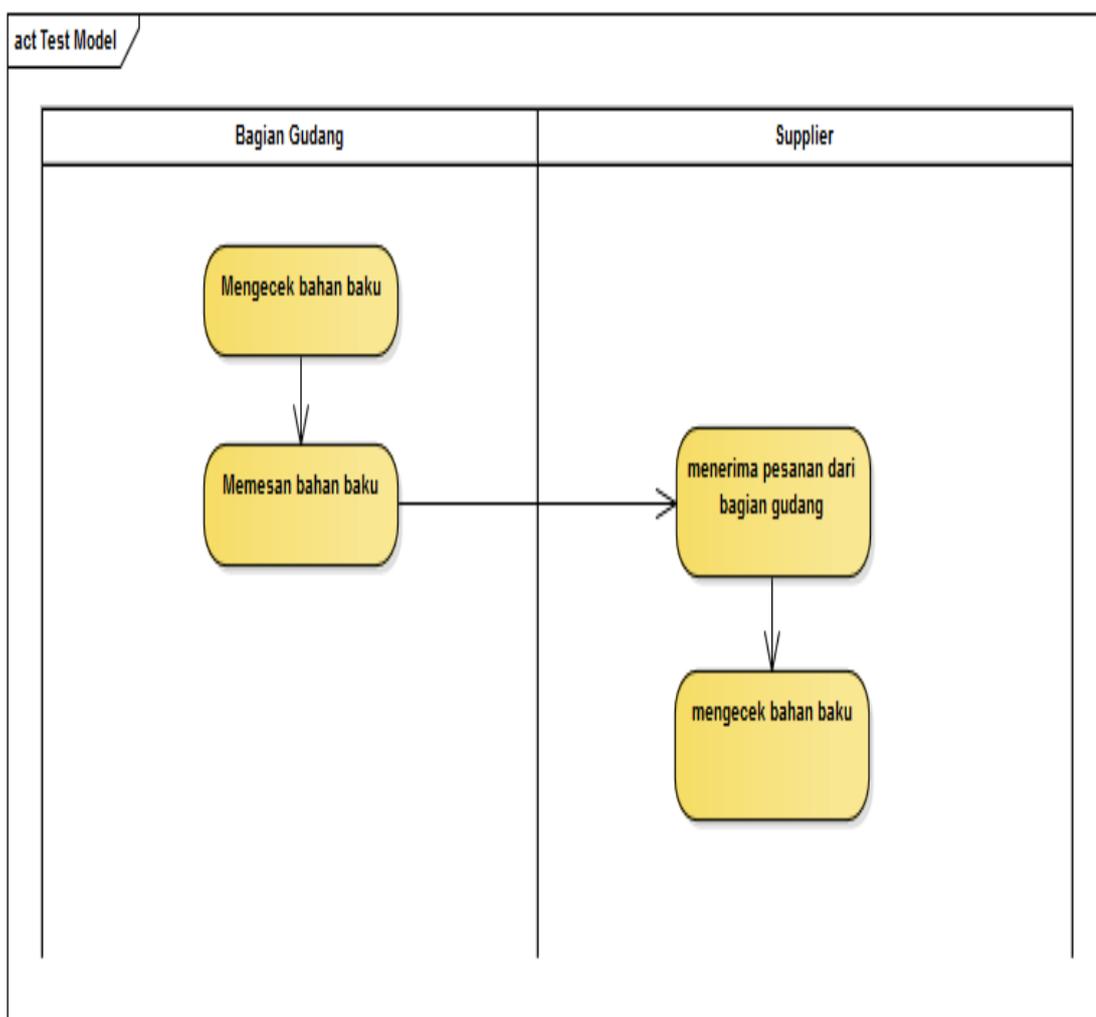
4. Proses Barang Keluar

bagian gudang akan mengecek list order dan mempersiapkan pesanan sesuai urutan list order, boneka yang sudah di packing tadi akan dimasukkan ke mobil box sesuai pesanan, selanjutnya bagian gudang akan mengkonfirmasi pesanan ke owner bahwa pesanan siap dikirim, owner akan memberikan nota penjualan ke kurir, dan boneka siap diantarkan, barang yang keluar akan dicatat di buku barang keluar

3.3 Activity Diagram

Activity diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu usecase. *Activity Diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. Berikut adalah *activity diagram* sistem informasi persediaan barang yang berjalan pada Auto Queen Toys:

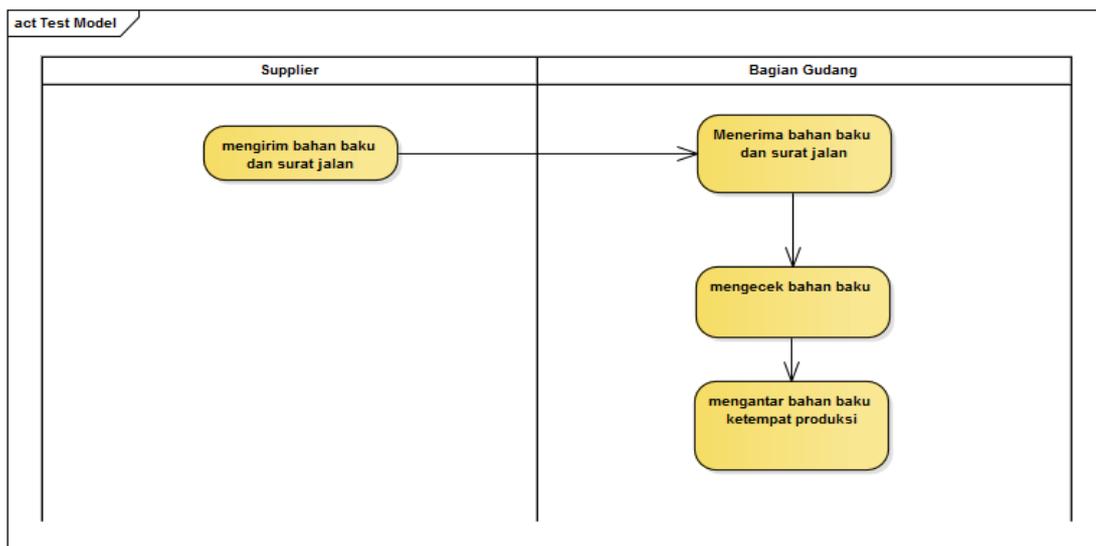
1. *Activity Diagram* Pemesanan Bahan Baku Produksi



Gambar III.2

Rancangan Activity Pemesanan Bahan Baku

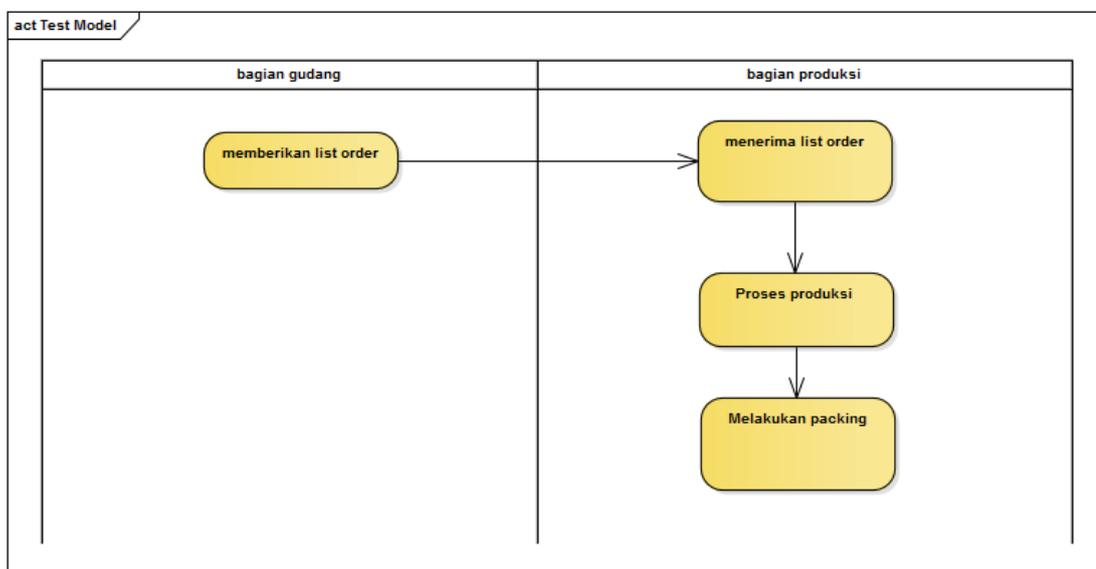
2. Activity Diagram Pengiriman Bahan Baku



Gambar III.3

Rancangan Activity Diagram Pengiriman Bahan Baku

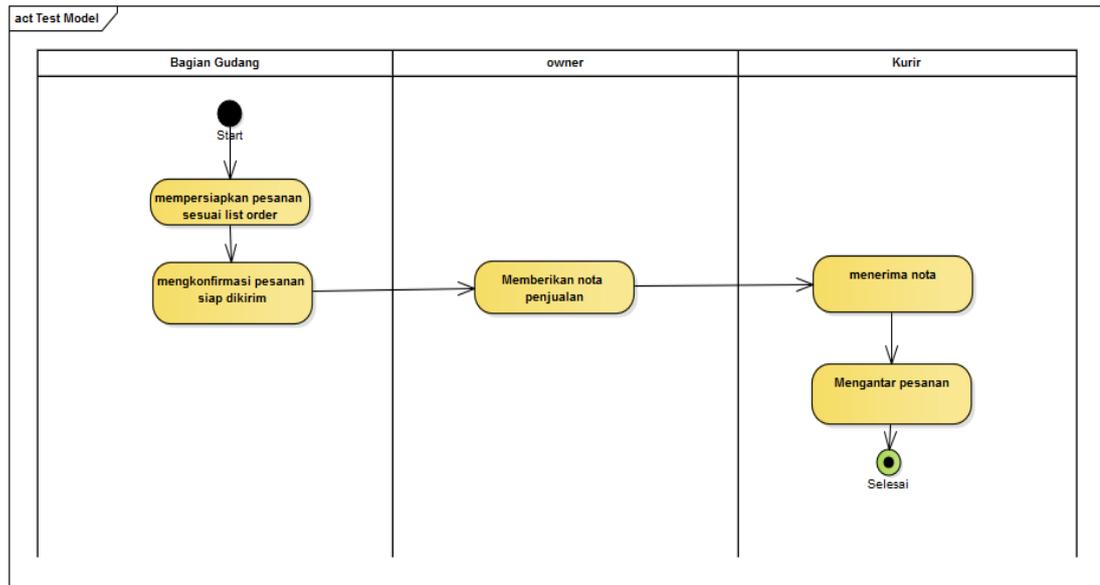
3. Activity Diagram Proses Produksi



Gambar III.4

Rancangan Activity Diagram Proses Produksi

4. Activity Diagram Barang Keluar



Gambar III.5

Rancangan Activity Diagram Barang Keluar

3.4 Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan

Dokumen Input dan Output pada sistem yang digunakan pada Auto Queen Toys

1. Dokumen Masukan

- A Nama Dokumen : Surat Jalan
- Fungsi : Bukti Pengiriman barang
- Sumber : Supplier
- Tujuan : Bagian Gudang
- Media : KERTAS
- Frekuensi : Bukti Pengiriman Barang
- Jumlah : 1 Kertas
- Bentuk : Lihat Lampiran A1

- B Nama Dokumen : Barang Keluar
- Fungsi : Bukti Keluar barang
- Sumber : Bagian Gudang
- Tujuan : Owner
- Media : KERTAS
- Frekuensi : Bukti Barang Keluar
- Jumlah : 1 Kertas
- Bentuk : Lihat Lampiran A2
- C Nama Dokumen : List Order
- Fungsi : Untuk mencatat Pesanan Boneka
- Sumber : Bagian Gudang
- Tujuan : Bagian Produksi
- Media : Kertas
- Frekuensi : Setiap Transaksi jumlah Pesanan
- Jumlah : 1 Kertas
- Bentuk : Lihat Lampiran A3
2. Dokumen Keluaran
- D Nama Dokumen : List Order
- Fungsi : Untuk mencatat Pesanan Boneka
- Sumber : Bagian Gudang
- Tujuan : Bagian Produksi
- Media : Kertas
- Frekuensi : Setiap Transaksi jumlah Pesanan
- Jumlah : 1 Kertas
- Bentuk : Lihat Lampiran B1

3.5 Permasalahan Pokok

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan terhadap sistem yang berjalan bahwa :

1. masih melakukan pencatatan barang dengan menggunakan sistem secara manual, untuk mengetahui data stok bahan baku dan barang keluar masih dicatat dibuku besar, sehingga pekerjaan harus memerlukan waktu yang lama
2. Belum adanya laporan yang di susun secara sistematis, Sehingga jika suatu saat dibutuhkan, memerlukan waktu yang lama untuk melakukan pencarian laporan tersebut

3.6 Pemecahan Masalah

Untuk menangani masalah tersebut, penulis tertarik untuk memberikan alternatif pemecahan masalah dengan membuat sistem persediaan barang yang terkomputerisasi dengan dibuatnya sistem input barang masuk dan keluar yang efektif, efisien dan untuk mengecek persediaan barang, Dengan adanya sistem data secara terkomputerisasi tersebut diharapkan sistem pengelolaan persediaan barang yang ada di Auto Queen Toys