

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN
BAHAN BAKU PADA CV. GEPUK NY.ONG
JAKARTA**



TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Diploma Tiga
(D.III)

Juli Afinda Deviana

11140509

Jurusan Komputerisasi Akutansi

Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika

Jakarta

2017

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juli Afinda Deviana
NIM : 11140509
Program Studi : Komputerisasi Akutansi
Perguruan Tinggi : AMIK BSI Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya buat dengan judul: **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAANBAHAN BAKU PADA CV. GEPUK NY.ONG JAKARTA"**, adalah asli (orsinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa tugas akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **AMIK BSI Jakarta** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 10 Juli 2017

Yang Menyatakan



Juli Afinda Deviana

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Juli Afinda Deviana
NIM : 11140509
Program Studi : Komputerisasi Akutansi
Perguruan Tinggi : AMIK BSI Jakarta

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **AMIK BSI Jakarta**, Hak Bebas Royalti Non- Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAANBAHAN BAKU PADA CV. GEPUK NY.ONGJAKARTA”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **AMIK BSI Jakarta** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **AMIK BSI Jakarta**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal: 10 Juli 2017

Yang menyatakan,



Juli Afinda Deviana

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : JULI AFINDA DEVIANA
NIM : 11140509
Program Studi : KOMPUTERISASI AKUNTANSI
Jenjang : DIPLOMA TIGA
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN
BAHAN BAKU PADA CV. GEPUK NY.ONG
JAKARTA

Telah dipertahankan pada periode 2017-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh AHLI MADYA (A.Md) pada Program DIPLOMA TIGA Program Studi Komputerisasi Akuntansi di Akademi Manajemen Informatika & Komputer Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 16 Agustus 2017

PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Elin Panca Saputra, M.Kom

Asisten Pembimbing : Irawan Satriadi, M.Kom

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Ibnu Rusdi, M.Kom

Penguji II : Kudiantoro Widiyanto, M.Kom



LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 11140509
Nama Lengkap : Juli Afinda Deviana
Dosen Pembimbing : Elin Panca Saputra M.Kom
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku
Pada CV. Gepuk Ny.Ong Jakarta

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	26 April 2017	Bimbingan Perdana Bab I	
2.	10 Mei 2017	Bimbingan Bab II	
3.	17 Mei 2017	Bimbingan Revisi Bab II	
4.	31 Mei 2017	Bimbingan Bab III	
5.	14 Juni 2017	Bimbingan Bab IV	
6.	21 Juni 2017	Bimbingan Revisi Bab IV dan Bimbingan Bab V	
7.	14 Juli 2017	Pemeriksaan keseluruhan laporan tugas akhir	
8.	21 Juli 2017	ACC keseluruhan laporan tugas akhir	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 26 April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 21 Juli 2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing

(Elin Panca Saputra M.Kom)



LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 11140509
Nama Lengkap : Juli Afinda Deviana
Dosen Pembimbing : Irawan Satriadi M.Kom
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku
Pada CV. Gepuk Ny.Ong Jakarta

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	21 April 2017	Bimbingan Perdana Bab I	
2.	14 Mei 2017	Bimbingan Bab II	
3.	17 Mei 2017	Bimbingan Revisi Bab II	
4.	31 Mei 2017	Bimbingan Bab III	
5.	14 Juni 2017	Bimbingan Bab IV	
6.	20 Juni 2017	Bimbingan Revisi Bab IV dan Bimbingan Bab V	
7.	16 Juli 2017	Pemeriksaan keseluruhan laporan tugas akhir	
8.	28 Juli 2017	ACC keseluruhan laporan tugas akhir	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 21 April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 28 Juli 2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing

(Irawan Satriadi M.Kom)

KATA PENGANTAR

Segala puji beserta syukur kami panjatkan kehadiran Allah swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana tugas akhir ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana, adapun judul penulisan tugas akhir ini yang kami ambil adalah sebagai berikut :

“PERANCANGAN SISTEM PERSEDIAAN BAHAN BAKU PADA CV. GEPUK NY.ONG”

Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program Diploma Tiga(D3) Akademi BSI. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi wawancara, dan beberapa sumber lainnya yang mendukung penulisan ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan tugas akhir ini tidak akan lancar, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir.Naba Aji Notoseputro selaku Direktur AMIK BSI.
2. Kaprodi KA AMIK BSI
3. Elin Panca Saputra, M.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir
4. Irawan Satriadi, M.Kom selaku asisten dosen pembimbing tugas akhir
5. Bapak Arby Waluyo selaku Manager Toko Gepuk Ny.Ong.
6. Para karyawan/karyawati Toko Gepuk Ny.Ong.
7. Orang tua tercinta yang telah memberi dorongan moril maupun spiritual kepada kami.

8. Serta rekan-rekan sejawat dan seperjuangan yang ikut memberikan bantuannya dalam pembuatan tugas akhir.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh sekali dan belum sempurna, untuk itu kami mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan kami sebagai penulis dimasa akan datang.

Akhir kata semoga tugas akhir ini bergunabagi penulis dan khususnya bagi pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 28 Febuari 2017

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Juli Afinda Deviana', written in a cursive style.

Juli Afinda Deviana

ABSTRAKSI

Juli Afinda Deviana (11140509), Perancangan Sistem Persediaan Bahan Baku Pada CV. Gepuk Ny.Ong.

Sistem informasi persediaan barang merupakan salah satu sistem yang cukup berperan penting, dimana dal sistem ini banyak dilakukan proses-proses yang cukup vital yang sangat berpengaruh bagi kelangsungan prusahaan.

Berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan di CV. Gepuk Ny.Ong, sistem informasi persediaan barang diolah oleh bagian gudang yang terdiri dari beberapa sumber daya manusia, bidang pergudangan ini memang cukup rumit mengingat banyaknya jumlah barang produksi yang menjadi tanggung jawab, hal ini tentu membutuhkan pengelolaan yang tersistemasi dan terkoordinasi dengan baik. Untuk melancarkan proses keluar masuk barang, maka diperlukan sebuah komunikasi yang cukup baik antara semua cabang terutama dalam hal ini pada pihak gudang dan manager. Dengan demikian selisih barang ataupun kekurangan stok barang dapat ditanggulangi.

Kata kunci: Perancangan Sistem, Sistem Persediaan Barang

ABSTRACTION

July Afinda Deviana (11140509), Inventory System Design In CV. Ny.Ong obese.

Inventory information system is one system that is important, which is mostly done dal system processes that are vital for the survival of the most influential companies. Based on the results of the analysis conducted in obese CV. Ny.Ong, istem inventory information is processed by the warehouse consists of several human resources, warehousing is indeed quite complicated due to the volume of production of goods which are the responsibility, it would require conceptual management and well coordinated.

To launch the process out of the goods, it would require a fairly good communication between all branches, especially in this case at the warehouse and manager. Thus the difference between the goods or shortages of goods can be tackled.

Keywords: System Design, System Inventory

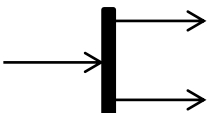
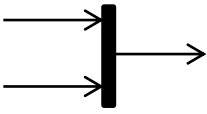
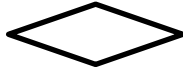
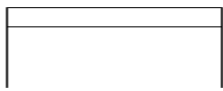
DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
Kata Pengantar	vi
Abstraksi	vii
Daftar isi	x
Daftar Simbol	xii
Daftar Gambar	xv
Daftar Tabel	xvii
Daftar Lampiran	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Umum	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode Pengumpulan Data	3
1.4. Ruang Lingkup	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Konsep Dasar Sistem	6
2.2. Peralatan Pendukung (<i>Tools System</i>)	12
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	20
3.1. Umum	20
3.2. Tinjauan Perusahaan	20
3.2.1. Sejarah Perusahaan	20
3.2.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	22
3.3. Proses Bisnis Sistem Berjalan	23
3.4. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	25

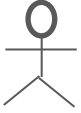
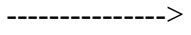
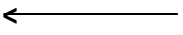
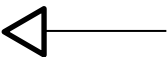
3.4.1. Activity Diagram	26
3.5. Spesifikasi Sistem Berjalan	27
3.5.1. Spesifikasi Bentuk Dokumen Masukan	27
3.5.2. Spesifikasi Bentuk Dokumen Keluaran	28
3.6. Permasalahan Pokok	28
3.7. Pemecahan Masalah	29
BAB IV RANCANGAN SISTEM USULAN	30
4.1. Analisa Kebutuhan Software	31
4.1.1. Analisa Kebutuhan	31
4.1.2. Use Case Diagram	34
4.1.3. Activity Diagram	49
4.2. Desain	54
4.2.1. Entity Relationship Diagram (ERD)	54
4.2.2. Logical Record Structure (LRS)	54
4.2.3. Spesifikasi File	55.
4.2.4. Software Architecture**	58
4.2.5. User Interface	62
4.2.6. Spesifikasi Hardware dan Software.....	69
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	72
SURAT KETERANGAN RISET/PKL	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN	74

DAFTAR SIMBOL

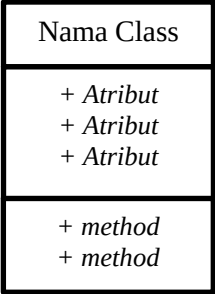
SIMBOL *Activity Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Star Point	Menunjukkan titik awal dari workflow, hanya satu star point dalam satu activity diagram.
	End Point	Menunjukkan titik akhir dari activity diagram, dalam satu diagram bisa terdapat lebih dari satu end point.
	Fork (Percabangan)	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel
	Join (Penggabungan)	Menunjukkan adanya penggabungan aktivitas
	Decision	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu dan jika kemungkinan ada perbedaan transisi
	Swimlane	Menggambarkan obyek mana yang bertanggung jawab terhadap suatu aktivitas tertentu.

SIMBOL Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
	Actor , menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan
	Dependency , hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri, akan mempengaruhi element yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	Generalization , hubungan dimana objek anak sebagai perilaku dan struktur data dari data objek yng ada pada suatu titik yang dibeikan
	Include , menspesifikasikan bahwa use case sumber secara ekspilist.
	Extend , Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Assosiation , Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	System , Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	Use Case , Deskripsi dari urutan aksi – aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
	Collaboration , Interaksi aturan – aturan dan elemen yang lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen – elemennya (sinergi).
	Note , Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber

Simbol Class Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>Class</i> <i>Class</i> adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. digambarkan sebagai atribut sebuah kotak yang terbagi atas 3 atribut bagian. Bagian atas adalah bagian nama atribut dari <i>class</i>. Bagian tengah <i>method</i> mendefinisikan property/atribut <i>class.method</i> Bagian akhir mendefinisikan <i>method-method</i> dari sebuah <i>class</i>
	<i>Association</i> Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.
	<i>Dependency</i> Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
	<i>Aggregation</i> Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (whole part).

Simbol ERD

Notasi	Keterangan
	Entitas , adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
	Relasi , menunjukan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda
	Atribut , berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah)
	Garis , sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1. Struktur Organisasi	22
Gambar III.2 Activity Diagram Persediaan Barang	26
Gambar IV.3 Use Case Diagram A 1 Login	35
Gambar IV.4 Use Case Diagram A2 Menu File	36
Gambar IV.5 Use Case Diagram Menu utama.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Diagram Simbol Aktivty Diagram.....	13
Tabel II.2 Diagram Simbol Use Case Diagram	14
Tabel II.3 Diagram Simbol Class Diagram	16
Tabel II.4 Diagram Simbol ERD	18
Tabel IV.5 Deskripsi UseCase Diagram A1 Login	35
Tabel IV.6 Deskripsi Ue Case Diagram Menu File	36
Tabel IV.7 Deskripsi UseCase Diagram Menu Utama	37
Tabel IV.8 Deskripsi Use Case Diagram Menu Master	38
Tabel IV.9 Deskripsi Usecase Diagram Menu Karyawan	39
Tabel IV.10 Deskripsi Usecase Diagram Menu Barang	40
Tabel IV.11 Deskripsi Usecase Diagram Daftar Akun	42
Tabel IV.12 Deskripsi Usecase Diagram Menu Supplier	43
Tabel IV.13 Deskripsi Usecase Daigram Menu Transaksi	44
Tabel IV.14 Deskripsi Usecase Daigram Menu Barang Masuk.....	45
Tabel IV.15 Deskripsi Usecase Diagram Penjualan.....	46
Tabel IV.16 Deskripsi Usecase Daiagram SP2B.....	47
Tabel IV.17 Deskripsi Usecase Diagram Jurnal	48
Tabel IV.18 Deskripsi Usecase Diagram FPB	49
Tabel IV.19 Spesifikasi File Manager.....	56
Tabel IV.20 Spesifkasi File FPB	57
Tabel IV.21 Spesifikasi File SP2B	57
Tabel IV.22 Spesifikasi File Barang	58

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran surat FPB (From Permintaan Barang).....	75
2. Lampiran surat SP2B (Surat Permintaan Pengiriman Barang).....	76
3. Lampiran surat jalan	77

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Umum

Dalam perusahaan dagang maupun perusahaan manufaktur, persediaan sangat penting dan termasuk bagian aktiva lancar yang aktif. Persediaan (inventory) adalah pos-pos aktiva yang dimiliki oleh perusahaan untuk dijual dalam operasi bisnis normal, atau barang yang akan digunakan atau dikonsumsi dalam membuat barang yang akan dijual.

Persediaan merupakan hal yang sangat penting bagi kelangsungan hidup perusahaan, proses persediaan merupakan salah satu kegiatan sehari-hari dalam dunia usaha yang menghasilkan informasi. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan suatu sistem informasi berbasis komputer yang baik, sehingga dapat menyimpan informasi yang baik dan akurat.

Di masa yang serba cepat ini, penggunaan komputer dan sistem-sistemnya sudah menjadi kebutuhan yang utama dalam rangka meningkatkan kinerja suatu Perusahaan. Setiap proses manual dari perusahaan dapat digantikan oleh komputer karena penyediaan informasi yang lebih canggih serta dapat mendukung proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh manajemen. Dengan menggunakan komputer, perusahaan dapat melakukan proses penyimpanan data dengan mudah dan cepat, karena tingkat kecepatan dan penyimpanan data pada komputer lebih aman dan rapi, sehingga mudah menemukan kembali data yang diinginkan.

Namun pada CV. Gepuk Ny.Ong yang penulis bahas ini masih menggunakan sistem yang belum terkomputerisasi dengan baik. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya pengetahuan pegawai yang belum mengenal hubungan manajemen perusahaannya dengan sistem komputer. Penggunaan sistem manual seperti pencatatan dengan menggunakan buku besar ini.

Untuk itu penullis mencoba membuat perancangan sistem informasi yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada pada CV. Gepuk Ny.Ong. Sehubungan dengan hal tersebut, maka kami mengambil judul:

“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BAHAN BAKU PADA CV. GEPUK NY. ONG JAKARTA”, yang diharapkan dapat mengetahui sistem yang digunakan selama ini.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Melakukan penelitian mengenai suatu masalah di bawah bimbingan yang cermat dari dosen pembimbing, untuk menghasilkan pengetahuan baru dari penelaahan yang original.
2. Mempelajari, Menerapkan dan mempraktekan ilmu pengetahuan yang telah di dapat dalam perkuliahan.
3. Membentuk pola pikir mahasiswa untuk menjadi pribadi yang memiliki wawasan pengetahuan.
4. Lebih meningkatkan efesiensi dan efektifitas pada perusahaan.

Sedangkan tujuan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan Diploma Tiga (DIII) Jurusan Komputerisasi Akuntansi pada

Akademik Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

1.3. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian merupakan langkah penting dalam penyusunan Tugas Akhir khususnya bagi perancangan sistem. Didalam kegiatan penelitian penulis melakukan pengumpulan data melalui cara :

1. Wawancara (*interview*)

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, untuk mendapatkan informasi secara lengkap maka penulis melakukan suatu metode suatu tanya jawab mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan Persediaan Bahanbakudengan karyawan/karyawati CV. Gepuk Ny. Ong.

2. Pengamatan (*Observation*)

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang diambil. Hasil dari pengamatan tersebut langsung dicatat oleh penulis dan dari kegiatan observasi dapat diketahui kesalahan atau proses dan kegiatan tersebut ketika sedang terjadinya operasional sehari-hari.

3. Studi Pustaka

Selain melakukan kegiatan diatas penulis juga melakukan studi kepustakaan melalui literatur-literatur atau referensi-referensi yang ada di perpustakaan Akademi Manajemen Informatika Bina Sarana Informatika maupun diperpustakaan lainnya.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup didalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis membahas tentang sistem persediaan bahan baku pada CV. Gepuk Ny. Ong. Mengingat pembahasan didalam persediaan bahan baku cukup luas dan agar Tugas Akhir ini mencapai sasaran maka ruang lingkup pembahasan meliputi proses pemesanan barang, proses pendispilan dan pembuatan laporan

1.5. Sistematika Penulisan

Agar dapat dipahami dan dimengerti maka penyusun Penulisan Ilmiah ini terbagi menjadi empat bab, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang secara umum, maksud dan tujuan, ruang lingkup yang membatasi permasalahan, metode penelitian, serta sistematika penulisan secara keseluruhan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep dasar dari sistem yang dibahas dalam ruang lingkup penulisan ilmiah serta memberikan penjelasan secara teoritis tentang peralatan atau *tools system*.

BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN

Pada bab ini penulis membahas mengenai hal yang bersifat umum, tujuan perusahaan dengan menguraikan sejarah perusahaan dan struktur organisasi dan prosedur system berjalan, *Unified Modelling Language* UML), system berjalan, kamus data system berjalan yang memiliki sub antara lain berisi spesifikasi bentuk dalam keluaran, bab ini juga menguraikan tentang permasalahan dan alternatif pemecahan masalah.

BAB IV RANCANGAN SISTEM USULAN

Penjelasan secara lengkap analisa kebutuhan, penggambaran use case diagram dan activity diagram. Berisi penjelasan dan penggambaran tentang *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Logical Record Structure* (LRS), Spesifikasi File, *Software Architecture*, *User Interface* dan Spesifikasi Hardware dan Software.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai kesimpulan serta saran yang berhasil ditarik dari seluruh pembuatan Tugas Akhir ini yang mungkin bermanfaat bagi CV. Gepuk Ny. Ong dalam memutuskan kebijakan-kebijakan yang akan datang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

2.1.1. Pengertian Sistem

Sistem (*System*) dapat didenifisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didenifisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Sedangkan dengan pendekatan komponen, sistem dapat didenifisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Jogiyanto H.M. (2010:34)

Berdasarkan pengertian diatas mengenai sistem, maka suatu sistem seperti sistem informasi akan lebih mudah dipahami dan dirancang jika didekati dengan pendekatan komponen. Oleh karena itu dalam laporan ini akan menggunakan pendekatan komponen untuk menjelaskannya.

Dari beberapa pengertian diatas dapat dijelaskan mengenai karakteristik sistem sebagai berikut :

2.1.2. Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto H.M. (2010:14), sebuah sistem memiliki paling sedikit sepuluh karakter, sebagai berikut :

1. Komponen (*Component*)

Bagian bagian atau elemen elemen yang dapat berupa benda atau manusia, berbentuk nyata atau abstrak, dan disebut subsistem.

2. Penghubung (*interface*)

Sesuatu yang bertugas menjembatani satu bagian dengan bagian lain, dan memungkinkan terjadinya intraksi/komunikasi antar bagian.

3. Lingkungan (*Environment*)

Segala sesuatu yang berada diluar sistem dan dapat bersifat menguntungkan atau merugikan sistem yang bersangkutan.

4. Masukan (*Input*)

Sesuatu yang merupakan bahan untuk diolah atau diproses oleh sistem.

5. Keluaran(*Output*)

Berbagai macam bentuk hasil atau produk yang dikeluarkan dari pengolahan.

6. Tujuan (*goal/objective*)

Suatu atau keadaan yang ingin dicapai oleh sistem, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

7. Sensor dan kendali (*sensor & control*)

Sesuatu yang bertugas memantau dan menginformasikan perubahan perubahan didalam lingkungan dan dalam diri sistem kepada sistem.

8. Umpan balik (*feedback*)

Informasi tentang perubahan perubahan lingkungan dan perubahan perubahan (penyimpangan) dalam diri sistem.

9. Batas (*boundary*)

Sesuatu yang membedakan antara sistem dengan sistem atau sistem lain.

10. Mekanisme pengolahan (*procesing*)

Perangkat dan prosedur untuk mengubah masukan menjadi keluaran dan menampilkan.

2.1.3. Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto (2010:53), suatu sistem dapat diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract*) lawan sistem fisik (*physical system*), sistem alamiah (*natural system*) lawan sistem buatan manusia (*human made system*), sistem pasti (*deterministic system*) lawan sistem probabilistik (*probabilistic system*), dan sistem tertutup (*closed system*) lawan sistem terbuka (*open system*).

Sistem informasi masuk di dalam klasifikasi sistem fisik, sistem buatan manusia, sistem pasti dan sistem terbuka. Sebagai sistem fisik, sistem informasi mempunyai komponen-komponen fisik. Sebagai sistem buatan manusia, karena dirancang dan dibuat oleh analis atau pemakai sistem. Sebagai sistem pasti, karena hasil dari sistem ini yang berupa informasi merupakan hasil yang sudah dirancang dan sudah ditentukan dengan sesuai dengan pemakainya. Sebagai sistem yang terbuka, karena sistem ini berhubungan dengan lingkungan luarnya. Lingkungan luar sistem informasi dapat berupa sesuatu di luar sistem informasi ini tetapi masih di lingkungan atau sesuatu di luar lingkungan perusahaannya.

2.1.4. Pengertian sistem informasi

Menurut Laudon (2012:16) sistem informasi adalah komponen-komponen yang saling berkaitan yang bekerja bersama-sama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menampilkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, pengaturan, analisa, dan visualisasi pada sebuah organisasi.

1. Blok masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode dan media untuk menangkap data berupa 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*)

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 dari sistem secara keseluruhan.

5. Blok basis data (*database block*)

Merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok kendali (*control block*)

Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.1.5. Sistem Informasi Akutansi

Menurut Azhar Susanto (2013:72) dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Akuntansi, “Kumpulan atau group dari sub sistem / bagian / komponen apapun baik fisik atau non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerjasama secara harmonis untuk mengolah data transaksi yang berkaitan dengan masalah keuangan menjadi informasi keuangan”.

Menurut Laudon di dalam Azhar Susanto dalam bukunya yang berjudul “Sistem Informasi Akuntansi” (2013:52) , sistem informasi akuntansi yaitu:

“Komponen-komponen yang saling berhubungan dan bekerjasama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan koordinasi, pengendalian, dan untuk memberikan gambaran aktivitas didalam perusahaan”.

Dengan demikian, dilihat dari definisi tersebut di atas sistem akuntansi dan sistem informasi akuntansi mempunyai pengertian yang sama yaitu serangkaian kegiatan administrative perusahaan dalam melaksanakan berbagai aktivitas sehari-hari .

2.1.6. Pengertian Persediaan

Pada umumnya, persediaan (*inventory*) merupakan barang dagangan yang utama dalam perusahaan dagang. Persediaan termasuk dalam golongan aset lancar

perusahaan yang berperan penting dalam menghasilkan laba perusahaan. Secara umum istilah persediaan dipakai untuk menunjukkan barang-barang yang dimiliki untuk dijual kembali atau digunakan untuk memproduksi barang-barang yang akan dijual. Dalam perusahaan dagang, persediaan merupakan barang-barang yang diperoleh atau dibeli dengan tujuan untuk dijual kembali tanpa mengubah barang itu sendiri.

Menurut Ristono (2009:2) “Persediaan adalah barang-barang yang disimpan untuk digunakan atau dijual pada masa yang akan datang”. Menurut Ikatan Akuntan Indonesia (2014:PSAK No.14) pengertian persediaan sebagai berikut:

Persediaan adalah aset:

- a. Tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha normal;
- b. Dalam proses produksi dan atau dalam perjalanan; atau
- c. Dalam bentuk bahan atau perlengkapan (supplies) untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian jasa.

2.2. Peralatan Pendukung (*Tools System*)

Adapun peralatan pendukung yang dimaksud untuk merancang model sistem yang baru pada penulisan tugas akhir ini adalah :

2.2.1. *Unified Modelling Language (UML)*

A. Definisi *Unified Modelling Language (UML)*

Menurut Rosa (2013:137) mendefinisikan:UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML (*Unified Modelling Language*) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadgram ‘berorientasi objek’. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. Bahasa pemodelan grafis telah ada industri perangkat lunak sejak lama. Pemicu utama dibalik smuanya adalah bahwa bahasa pemograman berada pada tingkat abstraksi yang terlalu tingi untuk memfasilitasi diskusi tentang desain. Dengan menggunakan notasi-notasi seperti UML, alur logika dari perangkat lunak yang akan dikembangkan bisa mudah dipahami.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa “*Unified Modelling language (UML)* adalah sebuah bahasa yang berdasrkan grafik atau gambar untuk menvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembngan perangkat lunak berbasis objek (*Object Orinted Progamming*)”.

B. Definisi Diagram-diagram UML (*Unified Modelling Language*)

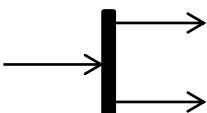
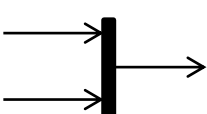
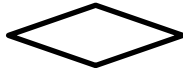
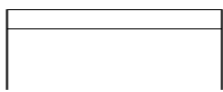
Berikut ini adalah definisi mengenai diagram UML yaitu:

a. Activity Diagram

Menurut M.Shalahuddin (2011:134), Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa activity diagram menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Simbol – simbol pada Activity Diagram :

Tabel II.1.
Diagram Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Star Point	Menunjukkan titik awal dari workflow, hanya satu star point dalam satu activity diagram.
	End Point	Menunjukkan titik akhir dari activity diagram, dalam satu diagram bisa terdapat lebih dari satu end point.
	Fork (Percabangan)	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel
	Join (Penggabungan)	Menunjukkan adanya penggabungan aktivitas
	Decision	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu dan jika kemungkinan ada perbedaan transisi
	Swimlane	Menggambarkan obyek mana yang bertanggung jawab terhadap suatu aktivitas tertentu.

	Action	Menggambarkan langkah – langkah yang lebih detail dari activity, action dapat berupa <i>entry action</i> , <i>exit action</i> , <i>do action</i> dan <i>event</i>
---	--------	---

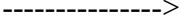
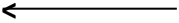
Sumber : M.Shalahuddin (2011:134)

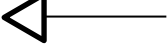
b. Use Case Diagram

Bersifat Statis, Diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan actoraktor (suatu jenis khusus dari kelas) diagram ini terutama sangat penting dalam untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku sebuah sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna. Menurut Prabowo Pudjo Widodo dan Herlawati (2011:21) Use Case menggambarkan fungsi tertentu dalam suatu sistem berupa komponen, kejadian atau kelas.

Simbol – simbol yang terdapat di Use Case Diagram :

Tabel II.2
Gambar simbol Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
	Actor , menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan
	Dependency , hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri, akan mempengaruhi element yang bergantung padanya elemenyang tidak mandiri
	Generalization , hubungan dimana objek anak sebagai perilaku dan struktur data dari data objek yng ada pada suatu titik yang dibeikan

	Include , menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
	Extend , Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Assosiation , Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	System , Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	Use Case , Deskripsi dari urutan aksi – aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
	Collaboration , Interaksi aturan – aturan dan elemen yang lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen – elemennya (sinergi).
	Note , Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber

c. Class Diagram

Sumber : Pudjo Widodo (2011:21)

Diagram biasanya digunakan untuk menggambarkan perbedaan yang mendasar antara class-class, hubungan antara class, dan di mana sub-sistem class tersebut.. Class diagram mirip ER-Diagram pada perancangan database, bedanya pada ER-diagram tidak terdapat operasi atau methode tapi hanya atribut. Class terdiri dari nama class, atribut, dan operasi atau methode.

Simbol simbol class diagram:

Tabel II.3.
Gambar simbol Class diagram

Simbol	Keterangan
Nama Class + Atribut + Atribut + Atribut + method + method	<i>Class</i> <i>Class</i> adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. digambarkan sebagai atribut sebuah kotak yang terbagi atas 3 atribut bagian. Bagian atas adalah bagian nama atribut dari <i>class</i>. Bagian tengah <i>method</i> mendefinisikan property/atribut <i>class.method</i> Bagian akhir mendefinisikan <i>method-method</i> dari sebuah <i>class</i>
	<i>Association</i> Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.
	<i>Dependency</i> Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
	<i>Aggregation</i> Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (whole part).

Sumber : Indrajani (2010)

2.2.2. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut Sutanta (2011:91), pada bukunya yang berjudul "Basis Data

Dalam Tinjauan Konseptual". Berikut kutipannya:

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara logis. *Entity Relationship Diagram* (ERD) didasarkan pada suatu persepsi bahwa real world terdiri atas obyek-obyek dasar tersebut. Penggunaan *Entity Relationship Diagram* (ERD) relatif mudah dipahami, bahkan oleh para pengguna yang awam. Bagi perancang atau analis sistem, *Entity Relationship Diagram* (ERD) berguna untuk memodelkan sistem yang nantinya, basis data akan dikembangkan.

Dalam pembentukan ERD terdapat 3 komponen yang akan dibentuk.

Komponen *Entity Relationship Diagram* menurut Sutanta (2011:91) adalah sebagai berikut :

- a. Entitas merupakan suatu objek yang dapat dibedakan dari lainnya yang dapat diwujudkan dalam basis data. Objek dasar dapat berupa orang, benda, atau hal yang keterangannya perlu disimpan didalam basis data. Untuk menggambarkan sebuah entitas digunakan aturan sebagai berikut:
 1. Entitas dinyatakan dengan simbol persegi panjang.
 2. Nama entitas dituliskan didalam simbol persegi panjang.
 3. Nama entitas berupa kata benda, tunggal.
 4. Nama entitas sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami dan dapat menyatakan maknanya dengan jelas.
- b. Atribut Atribut merupakan keterangan-keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan dalam basis data. Atribut berfungsi sebagai

penjelas pada sebuah entitas. Untuk menggambarkan atribut digunakan aturan sebagai berikut:

1. Atribut digambarkan dengan simbol ellips.
2. Nama atribut dituliskan didalam simbol ellips.
3. Nama atribut merupakan kata benda, tunggal.
4. Nama atribut sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami

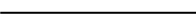
c. Relasi Relasi merupakan hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Aturan penggambaran relasi adalah sebagai berikut :

1. Relasi dinyatakan dengan simbol belah ketupat.
2. Nama relasi dituliskan didalam simbol belah ketupat
3. Nama relasi berupa kata kerja aktif.
4. Nama relasi sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami dan dapat menyatakan maknanya dengan jelas

Berikut simbol simbol ERD:

Tabel II.4
Gambar simbol ERD

Notasi	Keterangan
	Entitas , adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
	Relasi , menunjukan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda
	Atribut , berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah)

	Garis , sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.
---	--

Sumber : Sutanta (2011:91)

2.2.3. LRS (Logical Record Structure)

Berikut tahapan transformasi ERD ke LRS menurut Wulandari (2013:15-16) Konversi ERD ke LRS, Entity Relationship Diagram harus diubah ke bentuk LRS (struktur record secara logic). Dari bentuk LRS inilah yang nantinya dapat ditransformasikan ke bentuk relasi tabel.

Konversi ERD ke LRS sebuah model sistem yang digambarkan dengan sebuah model sistem yang digambarkan dengan sebuah ERD akan mengikuti pola pemodelan tertentu. Dalam kaitannya dengan konversi ke LRS, untuk perubahan yang terjadi adalah mengikuti aturan-aturan berikut:

- a. Setiap entitas diubah ke bentuk kotak dengan nama entitas, berada diluar kotak dan atribut berada didalam kotak.
- b. Sebuah relationship kadang disatukan, dalam sebuah kotak bersama entitas, kadang sebuah kotak bersama-sama dengan entitas, kadang disatukan dalam sebuah kotak tersendiri.
- c. Konversi LRS ke relasi tabel atau tabel adalah bentuk pernyataan data secara grafis dimensi, yang terdiri dari kolom dan baris. Relasi adalah bentuk visual dari sebuah file, dan tiap tuple dalam sebuah field, atau dalam bentuk lingkaran Diagram Entity Relationship dikenal dengan sebutan atribut. Konverso dari logical structure, dilakukan dengan cara:

1. Nama logical record structure menjadi nama relasi.

2. Tiap atribut menjadi sebuah kolom didalam relasi.

BAB III

ANALISA SISTEM BERJALAN

3.1. Umum

Dalam proses persediaan bahan baku pada CV. Gepuk Ny.Ong secara garis besar ditentukan oleh tersedianya barang/produk makanan yang siap dijual. Seiring dengan perkembangan zaman, proses persediaan ini menyangkut tingkat pemesanan konsumen atau yang dinamakan order kepada server apa dan jenis makanan yang akan dipesan. Untuk itulah pertama-tama penulis akan membahas mengenai tinjauan perusahaan sejarah berdiri serta struktur organisasi perusahaan ini.

3.2. Tinjauan Perusahaan

Dalam pelaksanaan kegiatan rutin di CV. Gepuk Ny.Ong terdapat aturan yang ditentukan, dalam hal ini struktur organisasi yang menggambarkan garis perintah dan penerimaan perintah serta fungsi-fungsi pelaksanaan tersebut sehingga semua menjadi lancar. Penulis akan menerangkan sejarah dan struktur organisasi di tempat penulis mengadakan riset untuk pembuatan Tugas akhir ini sebagai berikut:

3.2.1 Sejarah Perusahaan

Penulis akan menjelaskan secara singkat sejarah CV. Gepuk Ny.Ong. Makanan ini banyak yang bilang epal dan juga gepuk namun keduanya sama saja. Penulis akan menjelaskan secara singkat sejarah CV. Gepuk Ny.Ong yang

awalnya berasal dari sebuah warung nasi di kota bandung yang sangat sederhana pada tahun 1968. Namun, berkat kegigihannya, beliau mengembangkan suatu usaha di bidang kuliner dengan menghadirkan gepuk yang berkualitas. Dari situlah usaha gepuk nyonya ong mulai di kenal oleh masyarakat khususnya kota bandung karena memiliki cita rasa yang di pertahankan sejak dahulu dan keunikan dari gepuk biasanya, usaha ini juga mengalami pasang surut seperti usaha lain pada umumnya namun gepuk nyonya ong ini bisa bertahan dan menjadikan kuliner yang di cari oleh warga bandung.

Saat ini, Gepuk Nyonya Ong telah menjadi perusahaan gepuk terdepan di seluruh Indonesia. Gepuk Nyonya Ong juga telah mendapat sertifikasi halal dan diakui oleh Badan POM sehingga aman untuk dikonsumsi dan anda juga tidak perlu khawatir akan produk ini dari segi kehalalan. Keunikan lain dari gepuk nyonya ong yaitu para konsumen tidak perlu khawatir gendut setelah makan gepuk ini karena menghadirkan gepuk rendah kalori, dengan menggunakan pemanis rendah kalori. Gepuk nyonya Ong memiliki 8 cabang resmi yang tersebar di Indonesia berikut adalah cabang dari nyonya ong :

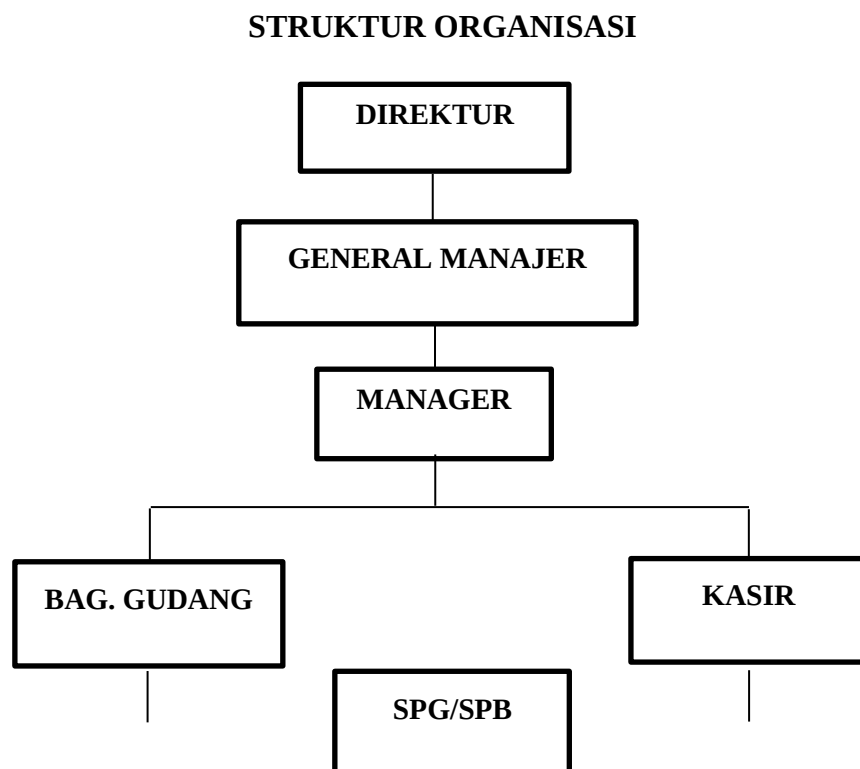
1. Dr. Djundjuran 155E Bandung (Perusahaan Pusat)
2. Pasik kaliki 96 Bandung
3. Buah Batu Bandung
4. Setiabudhi 148 Bandung
5. Kelapa Gading, Boulevard Raya H4-10 Jakarta

6. Pondok Indah, Arteri Pondok Indah Jakarta
7. BSD Serpong Villa Melati Mas Blok SR 1-35 Tangerang
8. Bintaro Utama III Blok AP No. 52 (Sektor III) Tangerang

Gepuk nyonya ong berdiri sejak tahun 1968 kurang lebih sudah menginjak ke 45 tahun usahanya berjalan. Usaha ini bisa bertahan selama itu tidak semulus seperti yang di rencanakan, namun seiring berjalannya waktu usaha gepuk nyonya ong ini mampu berkembang dan bisa di bilang maju, mengapa demikian karena usaha ini sudah memiliki 8 gerai yang tersebar di kota Bandung dan Jakarta dan segmentasi pasarnya.

3.2.2 Struktur Organisasi dan Fungsinya

Struktur organisasi adalah susunan sub-sub sistem dengan hubungan wewenang dan tanggung jawab. Dalam organisasi terdapat struktur yang menerapkan bagaimana tugas akan dibagi. Berikut ini merupakan struktur organisasi pada CV. Gepuk Ny.Ong.



Sumber : Manager Gepuk Ny.Ong

GambarIII.1. Struktur Organisasi

Fungsi dari tiap-tiap bagian adalah sebagai berikut .

1. Direktur

Sebagai pemimpin sekaligus pemilik dari perusahaan.

2. *General Manager*

Berwenang dalam memberikan pengarahan dan mengawasi kinerja staff-staff.

3. *Manager HRD*

Menangani suatu kebutuhan, bertanggung jawab saat pelaksanaan operasional dan mengawasi para karyawan yang bekerja pada masing-masing incharge.

4. Bagian Gudang

Mengurusi barang masuk dan keluar, nyetok barang dan mengatur serta mengontrol stok persediaan barang.

5. Kasir

Bertugas sebagai penerima pembayaran dan melakukan transaksi

6. SPG

Memberikan pelayanan yang maksimal, ramah dan teretutur kepada tamu atau customer pada jam operasional berlangsung.

3.3. Proses Bisnis Sistem Berjalan

Sesuai dengan ruang lingkup dalam penyusunan Tugas Riset/Magang ini, kami akan menguraikan secara umum prosedur sistem berjalan yang meliputi:

1. Proses Pemesanan Barang

Bagian gudang melakukan pengecekan barang, jika stok persediaan barang digudang menipis. Maka bagian gudang melaporkan sisa stok persediaan ke Manager dalam bentuk fisik maupun dokumen stok persediaan. Lalu kemudian Manager membuat Form Permintaan Barang (FPB) dan dikirimkan ke kantor pusat melalui fax.

2. Proses Pengiriman dan Penerimaan Barang

Setelah FPB diterima dari cabang, kemudian kantor pusat melakukan pengecekan FPB dan Stok dibagian produksi. Jika stok tersedia kemudian baru menyiapkan barang yang dipesan atau yang tertulis di FPB. Kemudian kantor pusat membuat kan Surat Pengiriman Permintaan Barang (SPPB) dan surat jalan. Kemudian diberikan ke bagian pengiriman untuk di kirim ke cabang. Jika stok tidak ada kemudian kantor pusat melakukan pemesanan kepada supplier kemudian supplier menerima dan mengirimkan pesanan ke pusat. Setelah barang sampai di pusat, bagian pusat mengecek kelengkapan barang, SPPB dan Surat Jalan lalu dikirim ke bagian gudang yang ada dicabang.

3. Proses Penyimpanan Barang

Setelah barang sampai dicabang, driver melakukan serah terima barang dengan bagian gudang yang ada dicabang. Bagian gudang melakukan pengecekan SP2B dan menandatangani surat jalan. Setelah serah terima dilakukan, bagian gudang mengecek barang yang baru datang dan didisplay ditempat yang sudah disediakan. Setelah selesai bagian gudang.

4. Proses Barang Siap untuk Dijual

Setelah selesai mengecek dan merapikan barang digudang. Bagian gudang membuat list barang keluar dan barang untuk diberikan kepada SPG untuk siap dijual.

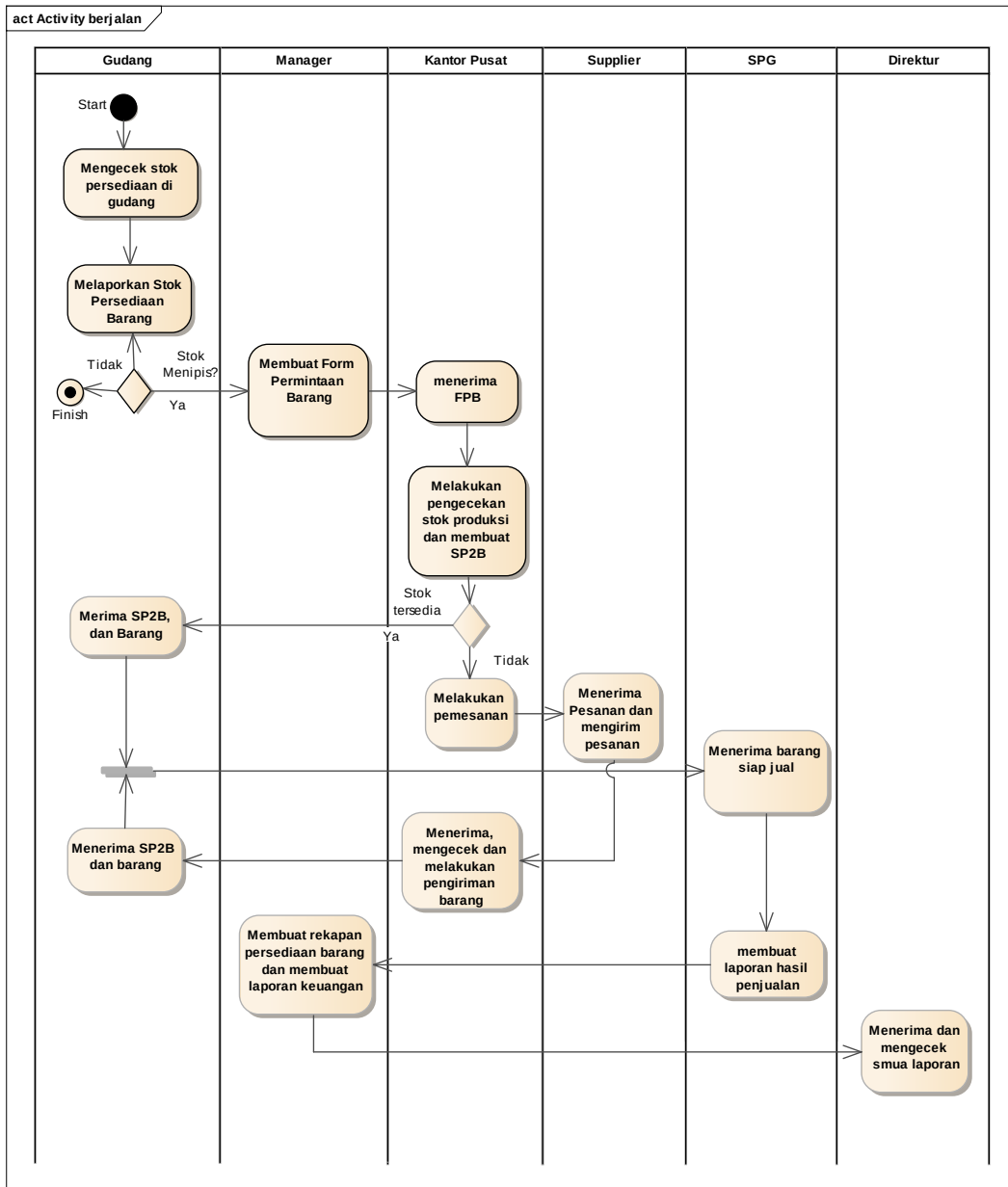
5. Proses laporan

Setelah SPG selesai melakukan penjualan, SPG membuat laporan hasil penjualan dan diberikan kepada Manager. Kemudian manager Membuat rekapan persediaan barang dan membuat laporan keuangan untuk diberikan kepada Direktur.

3.4. UML (*Unified Model Language*)

Dibawah ini adalah UML yang digambarkan dalam bentuk *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram* dalam proses persediaan barang pada CV. Gepuk ny.ong. Bagian yang terkait dalam sistem ini adalah Bagian Gudang, Manager, Bagian Pengiriman, SPG dan Direktur.

3.4.1. Activity Diagram



Gambar III.2
Aktivitas Diagram Persediaan Barang

3.5. Spesifikasi Sistem Berjalan

Dalam spesifikasi sistem berjalan ini akan dijelaskan mengenai dokumendokumenyang terdapat dalam proses pencatatan datanya, dokumen-dokumentersebut terdiri atas dokumen masukan dan dokumen keluaran.

3.5.1 Spesifikasi Bentuk Dokumen Masukan

Dokumen input atau dokumen masukaan adalah segala bentuk dokumen masukan baik berasal dari lingkungan dalam maupun lingkungan luar. Adapun dokumen input tersebut adalah :

1. Nama Dokumen : Surat Jalan
Fungsi : Sebagai bukti persetujuan pengiriman barang
Sumber : Bagian Pengiriman
Tujuan : Manager Cabang
Media : Kertas
Jumlah : Satu lembar
Frekuensi : Saat pengiriman barang dari kantor pusat ke cabang
2. Surat Permintaan Dan Pengiriman Barang
Fungsi : Untuk melakukan pengiriman dan Pemesanan barang
Sumber : Bagian Pusat
Tujuan : Cabang

Media	: Microsoft Word
Jumlah	: Satu lembar
Frekuensi	: Saat melakukan permintaan barang dan pengiriman barang

3.5.2 Spesifikasi Bentuk Dokumen Keluaran

From Permintaan Barang

Fungsi	: Untuk melakukan permintaan pemesanan barang
Sumber	: Manager
Tujuan	: Bagian Pusat
Media	: Kertas
Jumlah	: Satu lembar
Frekuensi	: Saat persediaan mulai menipis

3.6 Permasalahan Pokok

Berdasarkan pengamatan, penulis mengambil kesimpulan bahwa CV. Gepuk Ny.Ong dalam mengelola proses persediaannya mulai dari proses permintaan barang sampai dengan proses pengecekan stok barang masih menggunakan sistem manual. Oleh karena itu ada beberapa masalah yang ditimbulkan akibat dari sistem manual ini. Antara lain :

1. Sering terjadi selisih saat perhitungan stok.
2. Sering terjadi kehilangan catatan persediaan barang .
3. Lamanya proses laporan hasil penjualan karena perhitungan masih dilakukan secara manual.

4. Pengecekan stok persediaan barang memakan waktu lama.
5. Terlalu banyak kertas yang digunakan sebagai arsip dan akan sulit dicari saat dibutuhkan.
6. Tidak teratur atau kurang baiknya masalah input dan output penyimpanan data.

3.7 Pemecahan Masalah

Dengan melihat berbagai macam permasalahan yang ada pada sistem manual, maka untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis mengajukan alternatif pemecah masalah yaitu mengkomputerisasikan sistem persediaan dari proses permintaan atau pemesanan barang, pengecekan dan perhitungan barang serta perhitungan hasil penjualan menggunakan komputer serta aplikasi programnya.

Beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan aplikasi program pada komputer yaitu :

1. Meminimalisir terjadinya selisih perhitungan stok.
2. Meminimalisir terjadinya kehilangan catatan persediaan barang.
3. Mempercepat proses penghitungan hasil penjualan
4. Mempercepat pengecekan stok persediaan dan pembuatan laporan.
5. Meminimalisir jumlah kertas yang dipakai
6. Penanganan data dan penyimpanan data akan lebih baik sehingga terciptanya suatu ketertiban dalam hal input atau output data.

BAB IV

RANCANGAN SISTEM USULAN

4.1 Analisis Kebutuhan *Software*

4.1.1. Analisa Kebutuhan

Adapun prosedur sistem usulan yang penulis inginkan untuk proses input dan output persediaan barang, input laporan penjualan dan input laporan keuangan di UD. Gepuk Ny.Ong Cabang Kelapa Gading Jakarta Utara hanya bisa dilakukan dan diproses oleh Admin yaitu Manager . Berikut ini adalah analisa kebutuhan software dari sistem persediaan barang pada UD. Gepuk Ny.Ong:

Halaman admin (Manager Pusat):

A1. Admin *Login*

A2. Admin mengakses menu file

- Mengakses *LogOut*
- Mengakses *Log In*
- Mengakses *Exit*

A3. Manager dapat mengakses menu master

A3.1 Manager dapat mengelola menu karyawan

- Manager dapat menambah
- Manager dapat menghapus
- Manager dapat menyimpan
- *Exit*

A3.2 Manager dapat mengelola menu Barang

- Manager dapat menambah
- Manager dapat menghapus
- Manager dapat menyimpan
- *Exit*

A3.3 Manager dapat mengelola daftar akun

- Manager dapat menambah
- Manager dapat menghapus
- Manager dapat menyimpan
- *Exit*

A3.4 Manager dapat mengelola menu *supplier*

- Manager dapat menambah
- Manager dapat menghapus
- Manager dapat menyimpan
- *Exit*

A4. Manager dapat mengakses menu transaksi

A4.1 Manager dapat mengelola menu barang masuk

- Manager dapat menambah
- Manager dapat menyimpan
- Manager dapat mencetak
- Manager dapat menghapus
- *Exit*

A4.2 Manager dapat mengakses menu penjualan

- Manager dapat menambah

- Manager dapat menghapus
- Manager dapat menyimpan
- *Exit*

A4.3 Manager dapat mengakses menu SP2B

- Manager dapat menambah
- Manager dapat menghapus
- Manager dapat mencetak
- *Exit*

A5. Manager dapat mengakses menu laporan jurnal

- Manager dapat menambah
- Manager dapat menyimpan
- Manager dapat menghapus
- *Exit*

A6. Manager dapat mengakses *logout*.

Halaman admin (Manager Cabang):

B1. *Admin Login*

B2. *Admin* mengakses menu file

- Mengakses *LogOut*
- Mengakses *Log In*
- Mengakses *Exit*

B3. Manager dapat mengakses menu master

B3.1 Manager dapat mengelola menu karyawan

- Manager dapat menambah

- Manager dapat menghapus
- Manager dapat menyimpan
- *Exit*

B3.2 Manager dapat mengelola menu barang

- Manager dapat menambah
- Manager dapat menghapus
- Manager dapat menyimpan
- *Exit*

B3.3 Manager dapat mengelola daftar akun

- Manager dapat menambah
- Manager dapat menghapus
- Manager dapat menyimpan
- *Exit*

B3.4 Manager dapat mengelola menu *supplier*

- Manager dapat menambah
- Manager dapat menghapus
- Manager dapat menyimpan
- *Exit*

B4. Manager dapat mengakses menu transaksi

B4.1 Manager dapat mengelola menu barang masuk

- Manager dapat menambah
- Manager dapat menyimpan
- Manager dapat mencetak
- Manager dapat menghapus

- *Exit*

B4.2 Manager dapat mengakses menu barang keluar

- Manager dapat menambah
- Manager dapat menghapus
- Manager dapat menyimpan

B4.3 Manager dapat mengelola menu FPB

- Manager dapat menambah
- Manager dapat menghapus
- Manager dapat mencetak
- *Exit*

B5. Manager dapat mengakses menu laporan

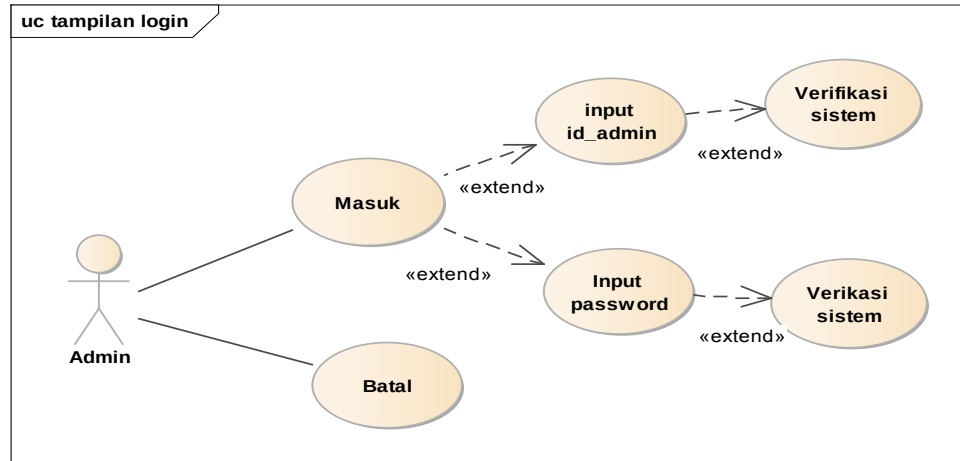
- Manager dapat menambah
- Manager dapat menyimpan
- Manager dapat menghapus
- *Exit*

B6. Manager dapat mengakses *logout*.

4.1.2. Use Case Diagram

Use case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, sebuah *use case* mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem, *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu.

A1. Admin Login

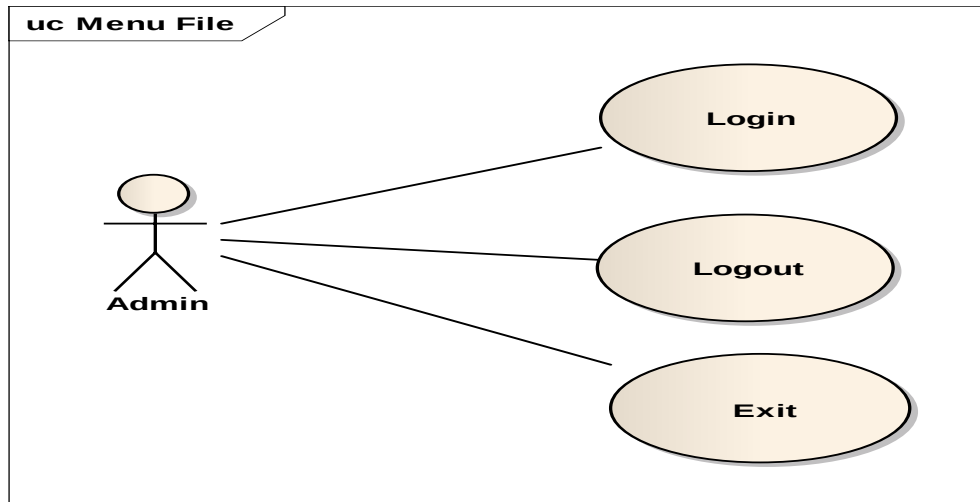


Gambar IV.3 Use Case Diagram A1 Login

Tabel IV.5
Deskripsi Use Case Diagram A1 Login

Use Case Narative Login	
Tujuan	Melakukan login dan masuk ke sistem persediaan barang
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses sistem persediaan barang
Skenario Utama	
Aktor	Admin Pusat
Kondisi Awal	Aktor membuka aplikasi persediaan barang
Aksi Aktor	Aksi Aktor Reaksi Sistem
1. Aktor Memilih tombol masuk	Sistem akan menampilkan tampilan text box untuk mengisi nama pengguna dan password
2. Aktor memilih tombol batal	Sistem akan membatalkan proses dan keluar dari aktivitas
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan masuk kedalam aplikasi menu sisten persediaan barang dan aktor dapat melakukan aktivitas didalam sistem

A2. Admin mengakses menu file

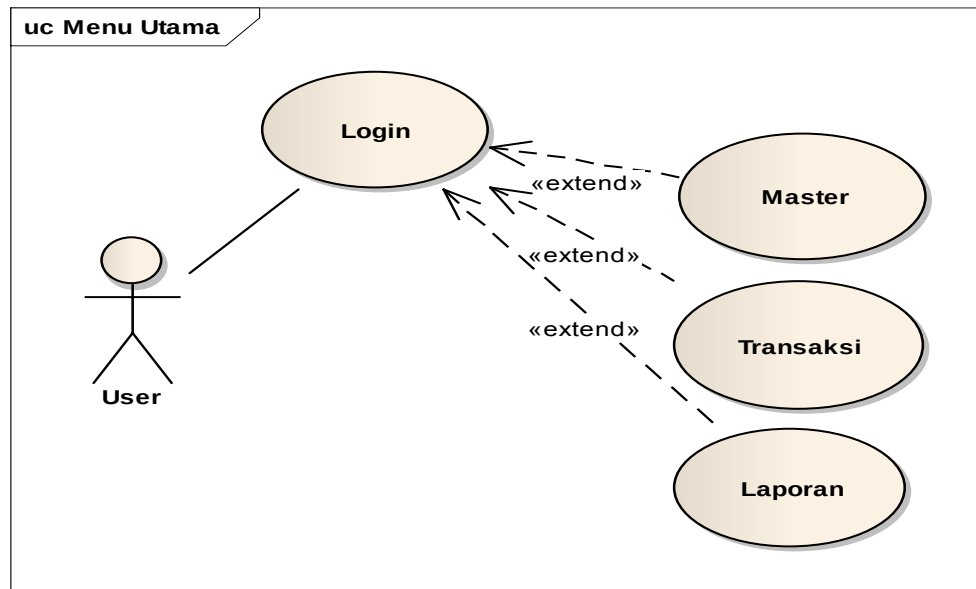


Gambar IV.4 UseCase Diagram A2. menu File

Tabel IV.6
Deskripsi Use CaseDiagram Menu File

Use Case Narative Menu File	
Tujuan	Admin dapat melakukan mengakses keluar masuk ke dalam program aplikasi perediaan
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk keluar masuk program aplikasi persediaan.
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka menu Persediaan Barang
Aksi Aktor	Aksi Aktor Reaksi Sistem
1. Aktor Memilih tombol LogOut	Sistem akan keluar dari menu beranda dan menampilkan menu login persediaan barang
2. Aktor memilih tombol LogIn	Sistem akan menampilkan Menu beranda persediaan barang
3. Aktor memilih tombol Exit	Sistem akan keluar dari aktivitas persediaan
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan sesuai keinginan aktor

Menu Utama

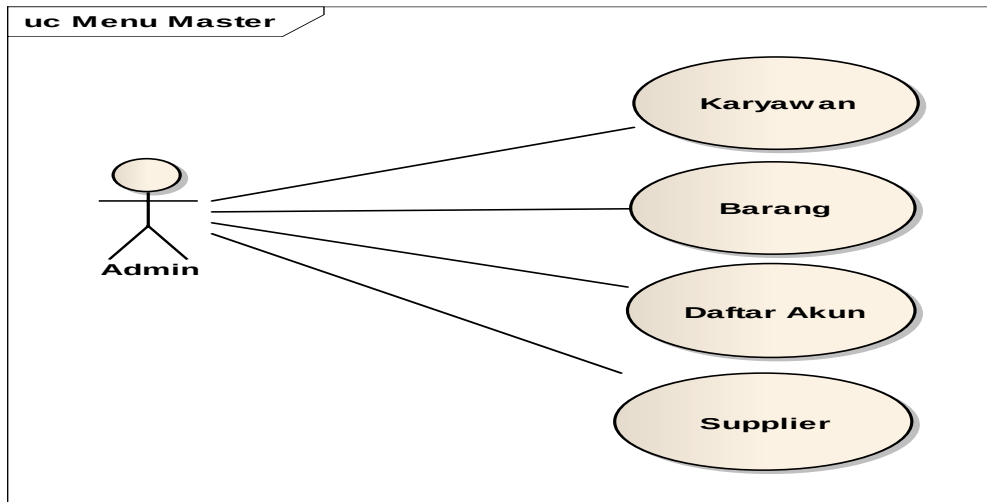


Gambar IV.5 Deskripsi Use Case Diagram Menu Utama

Tabel IV.7
Deskripsi Use CaseDiagram Menu Utama

Use Case Narative Menu Utama	
Tujuan	Admin dapat melakukan pengolahan data yang ada dimenu master dan menu transaksi, dan pengolahan laporan jurnal.
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola system pencatatan persediaan mulai dari input pemesanan hingga laporan keuangan.
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka aplikasi persediaan barang
Aksi Aktor	Aksi Aktor Reaksi Sistem
1. Aktor Memilih tombol Menu Master	Sistem akan menampilkan sub menu Master seperti Karyawan, Barang Daftar Akun dan Supplier.
2. Aktor memilih tombol Transaksi	Sistem akan menampilkan sub menu Barang Masuk, dan penjualan
3. Aktor memilih tombol Laporan	Sistem akan menampilkan menu jurnal.
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan sesuai keinginan aktor

A3. Manager dapat mengakses menu master



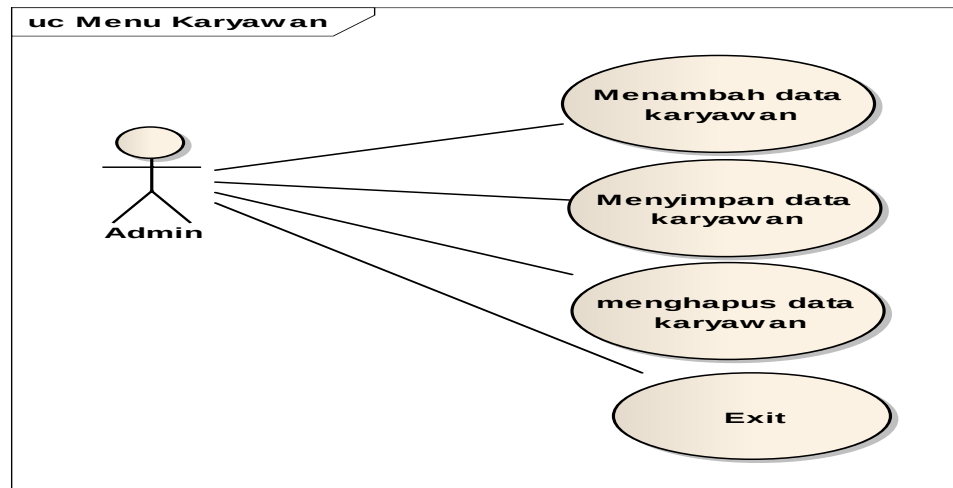
Gambar IV.6 Use Case Diagram A3.Menu Master

Tabel IV.8
Deskripsi Use CaseDiagram Menu Master

Use Case Narative Menu Master	
Tujuan	Admin dapat melakukan pengolahan data karyawan, data barang, daftar akun dan data supplier yang ada dimenu master.
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk melakukan input atau output data master.
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka menu master
Aksi Aktor	Aksi Aktor Reaksi Sistem
4. Aktor Memilih tombol karyawan	Sistem akan menampilkan menu karyawan
5. Aktor memilih tombol Barang	Sistem akan menampilkan form data barang
6. Aktor memilih tombol Supplier	Sistem akan menampilkan form supplier dan menu untuk menginput supplier baru
7. Aktor Memilih tombol daftar akun	Sistem akan menampilkan meu jurnal.
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan sesuai

	keinginan aktor
--	-----------------

A3.1 mengakses menu karyawan



Gambar IV.7 Use CaseDiagram Menu karyawan

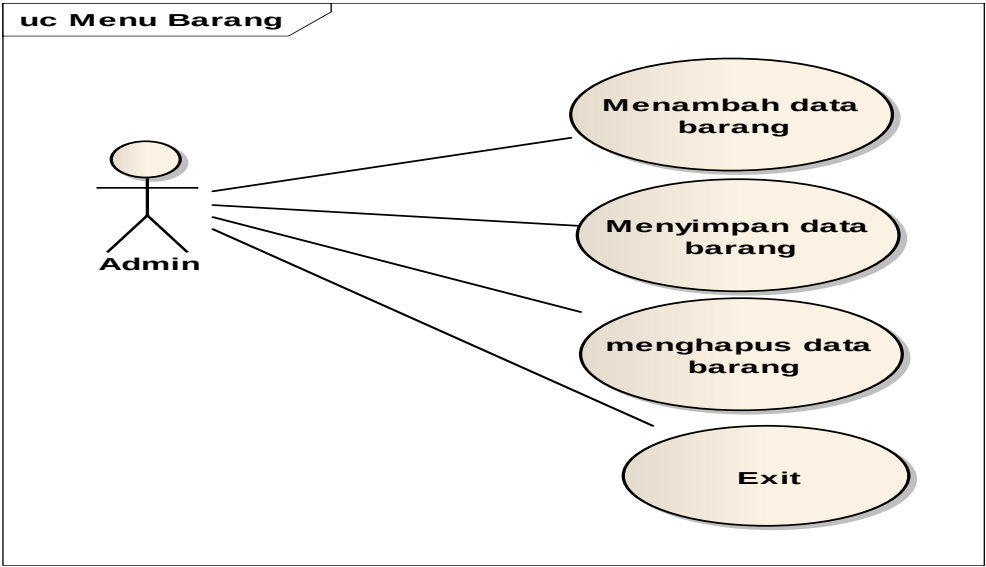
Tabel IV.9

Deskripsi Use CaseDiagram Menu Karyawan

Use Case Narrative Menu Karyawan	
Tujuan	Admin dapat mengakses menu karyawan
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses menu karyawan
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka menu karyawan
Aksi Aktor	Aksi Aktor Reaksi Sistem
1. Aktor Memilih tombol Tambah	Sistem akan menambah data karyawan
2. Aktor memilih tombol Simpan	Sistem akan menyimpan data karyawan
3. Aktor memilih tombol Hapus	Sistem akan menghapus data karyawan
4. Aktor memilih	Sistem akan keluar dari menu karyawan

tombol Exit	
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan sesuai keinginan aktor

A3.2 Manager dapat mengelola menu Barang



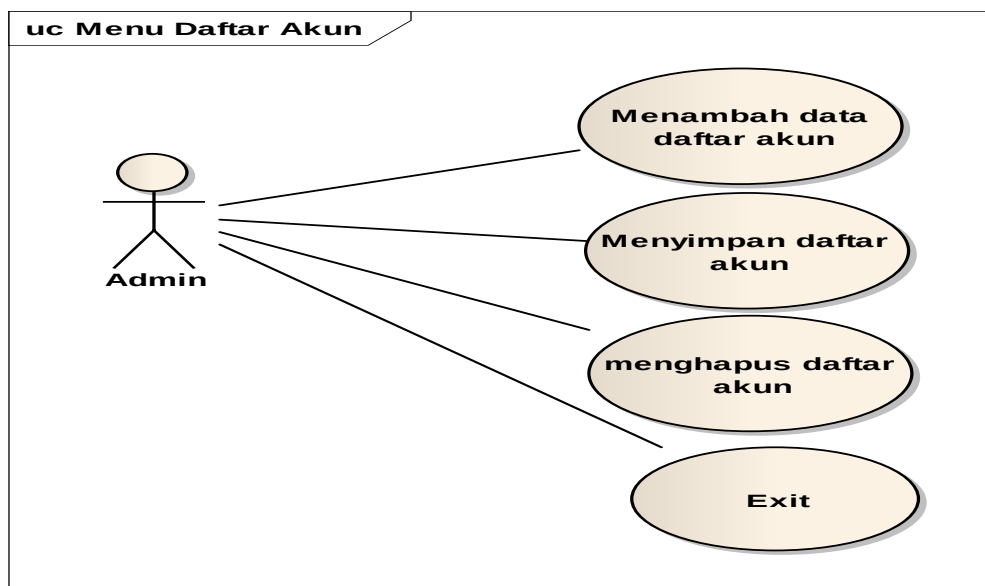
Gambar IV.8 Use CaseDiagram Menu Barang

Tabel IV.10 ;
Deskripsi Use CaseDiagram MenuBarang

Use Case Narative Menu Barang	
Tujuan	Admin dapat mengakses menu Barang
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses menu barang
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka menu barang
Aksi Aktor	Aksi Aktor Reaksi Sistem

1. Aktor Memilih tombol Tambah	Sistem akan menambah data barang
2. Aktor memilih tombol Simpan	Sistem akan menyimpan data barang
3. Aktor memilih tombol Hapus	Sistem akan menghapus data barang
4. Aktor memilih tombol Exit	Sistem akan keluar dari menu barang
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan sesuai keinginan aktor

A3.3 Manager dapat mengelola daftar akun

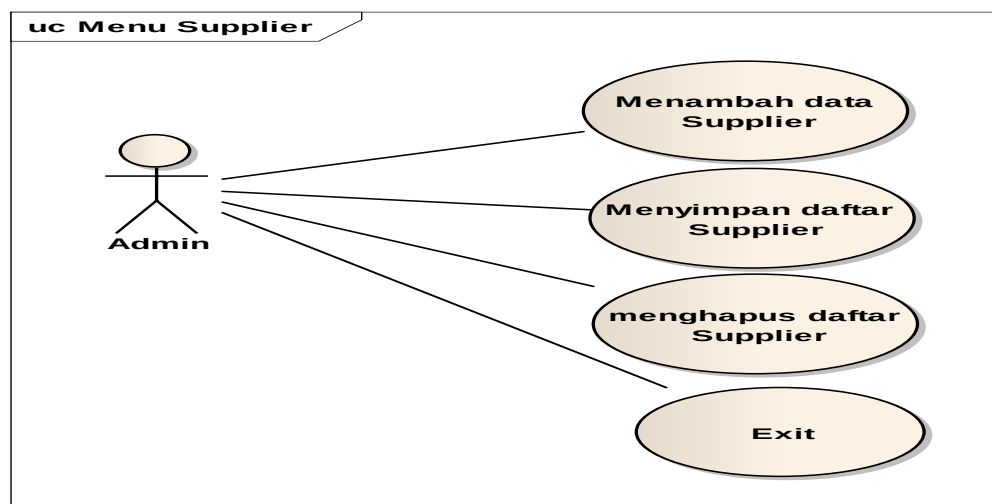


Gambar IV.9 UseCase Diagram A3.3 Daftar Akun

Tabel IV.11
Deskripsi Use CaseDiagram Daftar Akun

Use Case Narative Daftar Akun	
Tujuan	Admin dapat mengakses menu daftar akun
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses menu daftar akun
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka menu datar akun
Aksi Aktor	Aksi Aktor Reaksi Sistem
1. Aktor Memilih tombol Tambah	Sistem akan menambah data datar akun
2. Aktor memilih tombol Simpan	Sistem akan menyimpan data datar akun
3. Aktor memilih tombol Hapus	Sistem akan menghapus data datar akun
4. Aktor memilih tombol Exit	Sistem akan keluar dari menu datar akun
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan sesuai keinginan aktor

A3.4 Manager dapat mengelola Menu Supplier

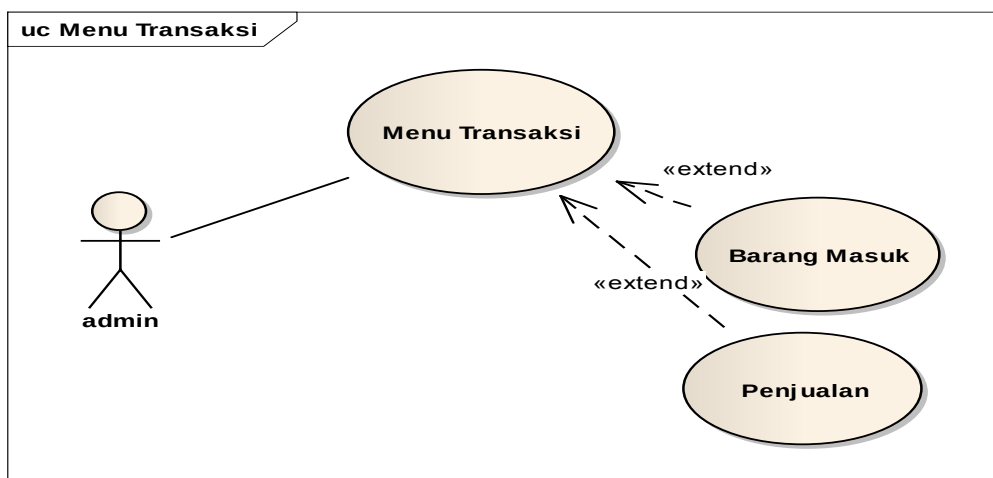


Gambar IV.10 Use Case Diagram A3.4 Menu Supplier

Tabel IV.12
Deskripsi Use Case Diagram Menu Supplier

Use Case Narrative Menu Supplier	
Tujuan	Admin dapat mengakses menu Menu Supplier
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses Menu Supplier
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka menu Menu Supplier
Aksi Aktor	Aksi Aktor Reaksi Sistem
1. Aktor Memilih tombol Tambah	Sistem akan menambah data Supplier
2. Aktor memilih tombol Simpan	Sistem akan menyimpan data Supplier
3. Aktor memilih tombol Hapus	Sistem akan menghapus data Supplier
4. Aktor memilih tombol Exit	Sistem akan keluar dari menu Supplier
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan sesuai keinginan aktor

A4. Manager dapat mengakses menu transaksi

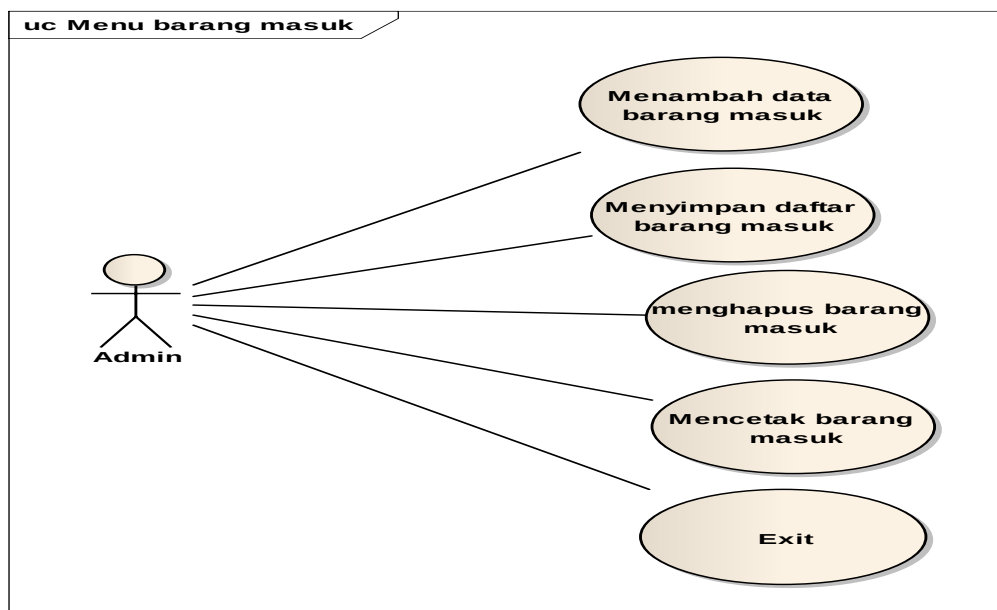


Gambar IV.11 Use Case Diagram A4. Menu Transaksi

Tabel IV.13
Deskripsi Use CaseDiagram Menu Transaksi

Use Case Narative Menu Transaksi	
Tujuan	Admin dapat melakukan pengolahan data barang masuk dan penjualan yang ada dimenu transaksi.
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk melakukan input atau output menu transaksi.
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka menu transaksi
Aksi Aktor	Aksi Aktor Reaksi Sistem
1. Aktor Memilih tombol Barang Masuk 2. Aktor memilih tombol Penjualan	Sistem akan menampilkan menu Barang masuk Sistem akan menampilkan form data penjualan
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan sesuai keinginan aktor

A4.1 Manager dapat mengelola menu barang masuk

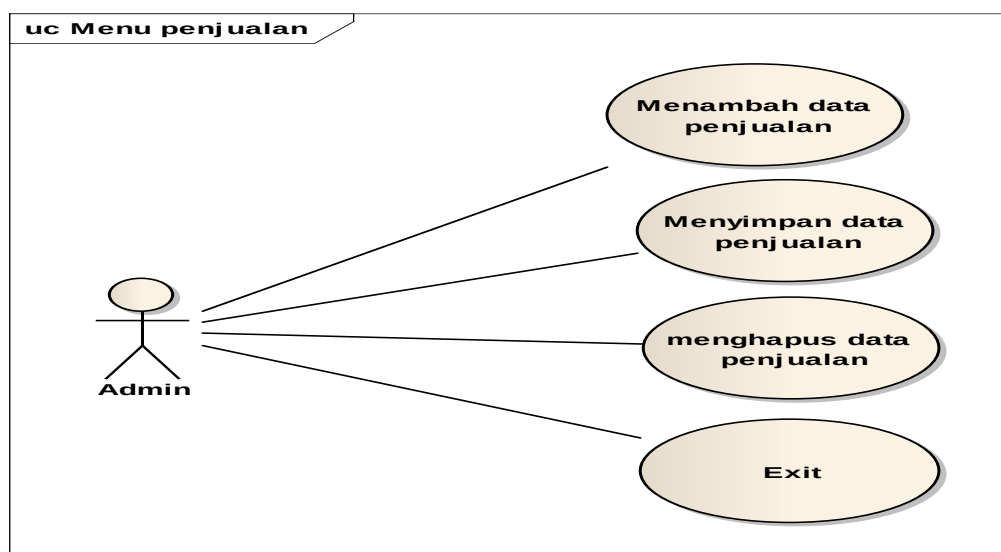


Gambar IV.12 UseCase Diagram A.4 Menu Barang Masuk

Tabel IV.14
Deskripsi Use CaseDiagram Menu Barang Masuk

Use Case Narative Menu Barang Masuk	
Tujuan	Admin dapat mengakses menu Menu Barang Masuk
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses Menu Brang Masuk
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka menu Menu Barang masuk
Aksi Aktor	Aksi Aktor Reaksi Sistem
1. Aktor Memilih tombol Tambah	Sistem akan menambah data Barang masuk
2. Aktor memilih tombol Simpan	Sistem akan menyimpan data Barang masuk
3. Aktor memilih tombol Hapus	Sistem akan menghapus data Barang masuk
4. Aktor memilih tombol cerak	Sistem akan mencetak dara barang masuk
5. Aktor memilih tombol Exit	Sistem akan keluar dari menu barang masuk
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan sesuai keinginan aktor

A4.2 Manager dapat mengakses menu penjualan

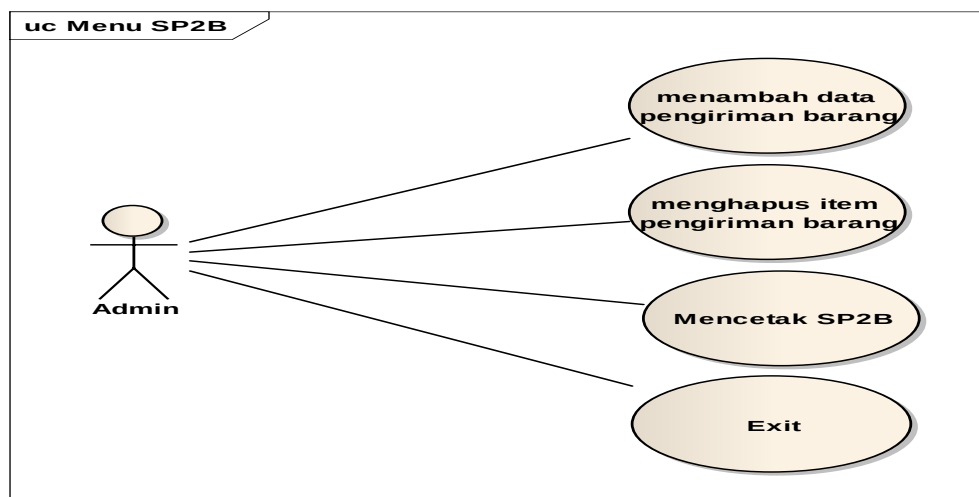


Gambar IV.13 UseCase Diagram A4.2. Menu Penjualan

Tabel IV.15
Deskripsi Use CaseDiagram Penjualan

Use Case Narative Menu Penjualan	
Tujuan	Mengelola dan masuk ke sistem Menu Penjualan
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses sistem Menu Penjualan
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka Menu Penjualan
Aksi Aktor	Aksi Aktor Reaksi Sistem
1. Aktor Memilih tombol tambah	Sistem akan menambah transaksi yang diinput oleh aktor
2. Aktor memilih tombol hapus	Sistem akan menghapus transaksi yang ada di menu
3. Aktor memilih tombol simpan	Sistem akan menyimpan transaksi yang dimasukan oleh aktor
4. Aktor Memilih tombol Exit	Sistem akan keluar dari menu penjualan
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan mengeluarkan hasil dari proses penjualan

A4.3 Manager dapat mengakses menu SP2B

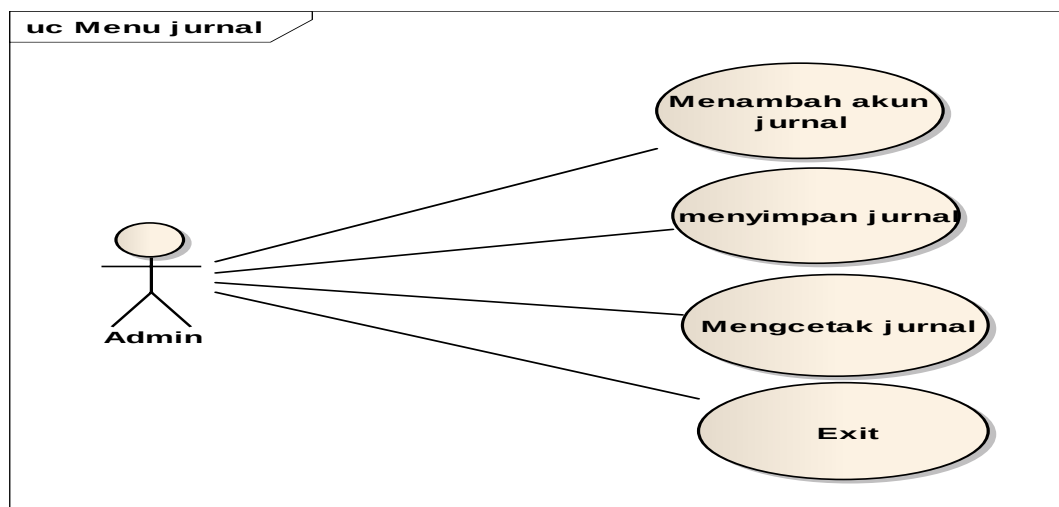


Gambar IV.16 Use CaseDiagram SP2B

Tabel IV.16
Deskripsi Use CaseDiagram SP2B

Use Case Narrative Menu SP2B	
Tujuan	Mengelola dan masuk ke sistem Menu SP2B
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses sistem Menu SP2B
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka Menu SP2B
Aksi Aktor	Aksi Aktor Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol tambah	Sistem akan menambah data pengiriman barang
2. Aktor memilih tombol hapus	Sistem akan menghapus item pengiriman barang
3. Aktor memilih tombol cetak	Sistem akan mencetak SP2B
4. Aktor Memilih tombol Exit	Sistem akan keluar dari menu SP2B
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan mengeluarkan hasil dari proses penjualan

A5. Manager dapat mengakses menu laporan jurnal



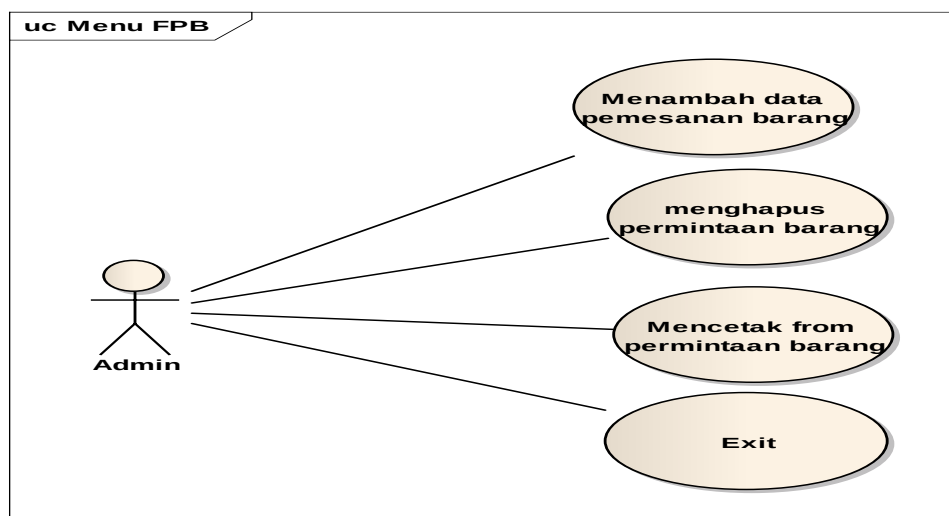
Gambar IV.15 UseCase Diagram B4.3. Menu Jurnal

Tabel IV.17
Deskripsi Use CaseDiagram Jurnal

Use Case Narative Menu Jurnal	
Tujuan	Mengelola dan masuk ke sistem Menu Jurnal
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses sistem Menu Jurnal
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka Menu Jurnal
Aksi Aktor	Aksi Aktor Reaksi Sistem
1. Aktor Memilih tombol tambah	Sistem akan Menambah data jurnal
2. Aktor memilih tombol tambah	Sistem akan menyimpan data jurnal
3. Aktor memilih tombol cetak	Sistem akan Mencetak jurnal
4. Aktor Memilih tombol Exit	Sistem akan keluar dari menu jurnal
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan mengeluarkan hasil dari proses penjualan

Halaman B

B4.3 Manager dapat mengelola menu FPB



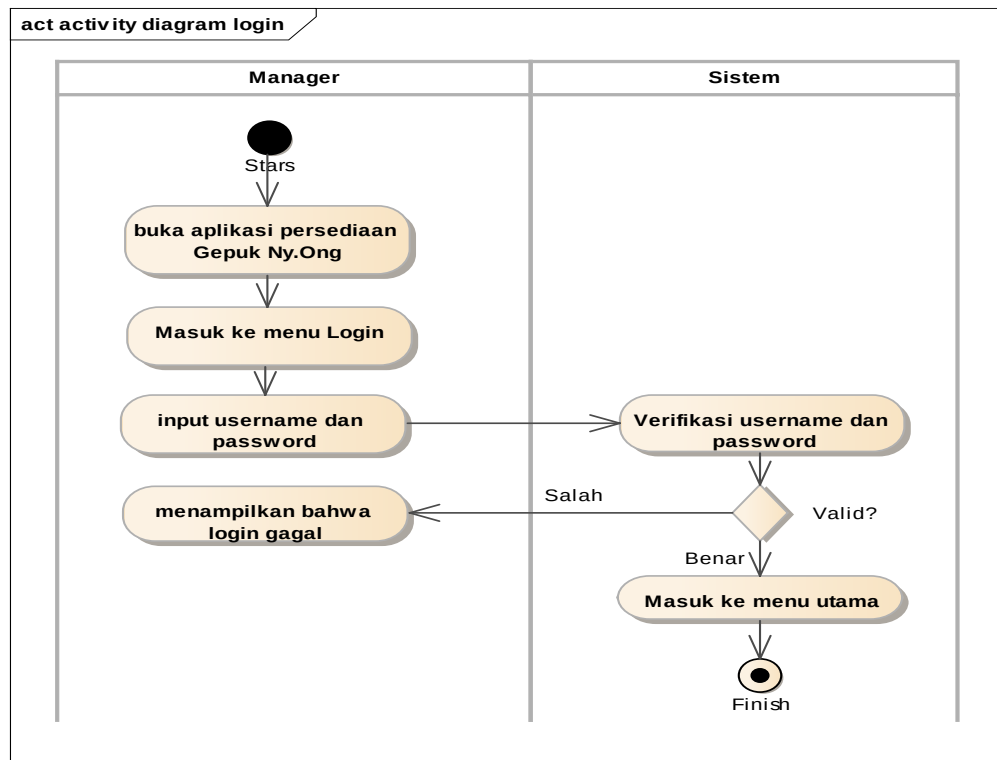
Gambar IV.17 UseCase Diagram B4.3. Menu FPB

Tabel IV.18
Deskripsi Use CaseDiagram FPB

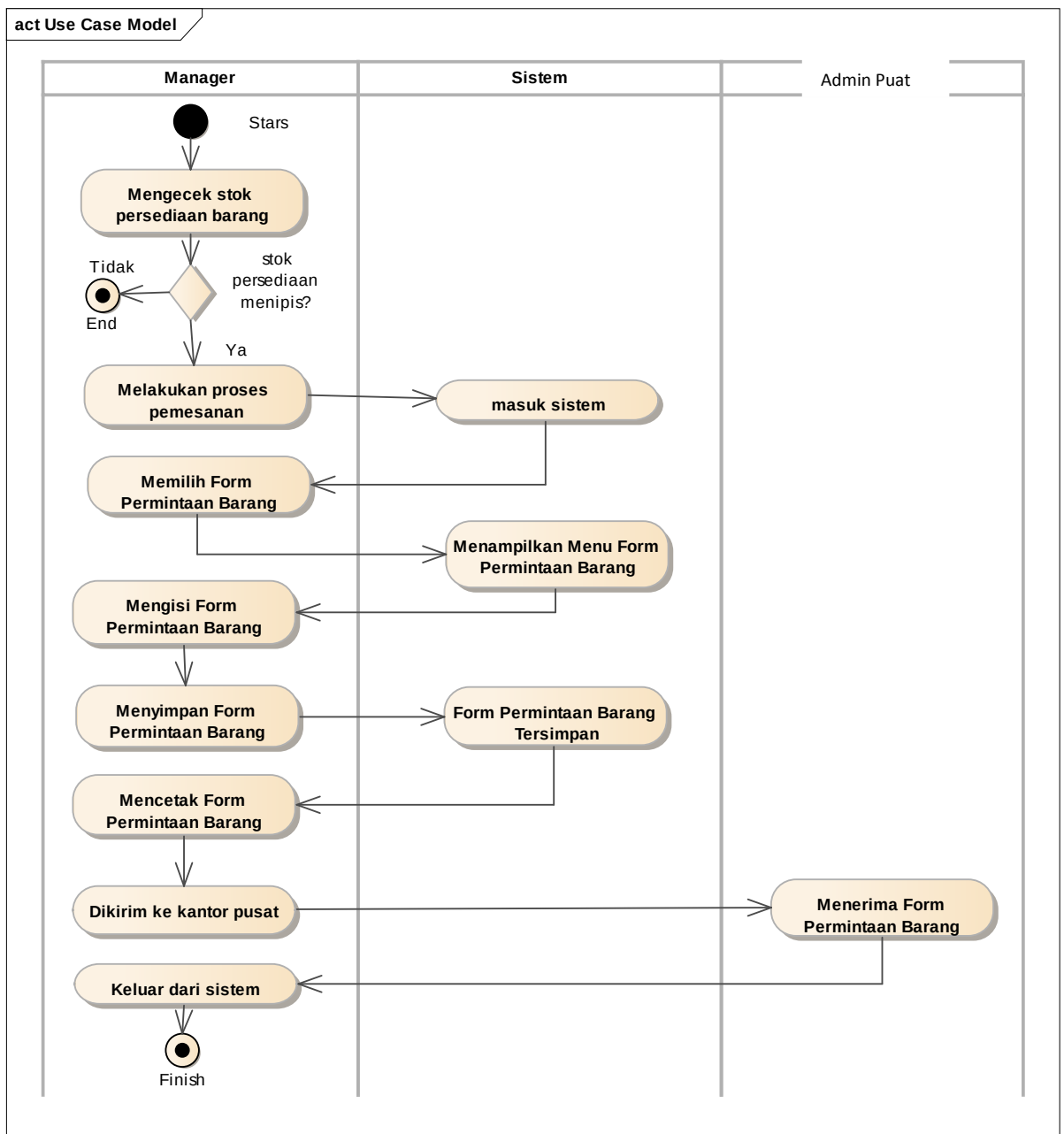
Use Case Narative Menu FPB	
Tujuan	Mengelola dan masuk ke sistem Menu FPB
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses sistem Menu FPB
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka Menu FPB
Aksi Aktor	Aksi Aktor Reaksi Sistem
5. Aktor Memilih tombol tambah	Sistem akan Menambah data pemesanan barang
6. Aktor memilih tombol hapus	Sistem akan menghapus permintaan barang
7. Aktor memilih tombol cetak	Sistem akan Mencetak from permintaan barang
8. Aktor Memilih tombol Exit	Sistem akan keluar dari menu FPB
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan mengeluarkan hasil dari proses penjualan

4.1.3 Activity DiagramUsulan

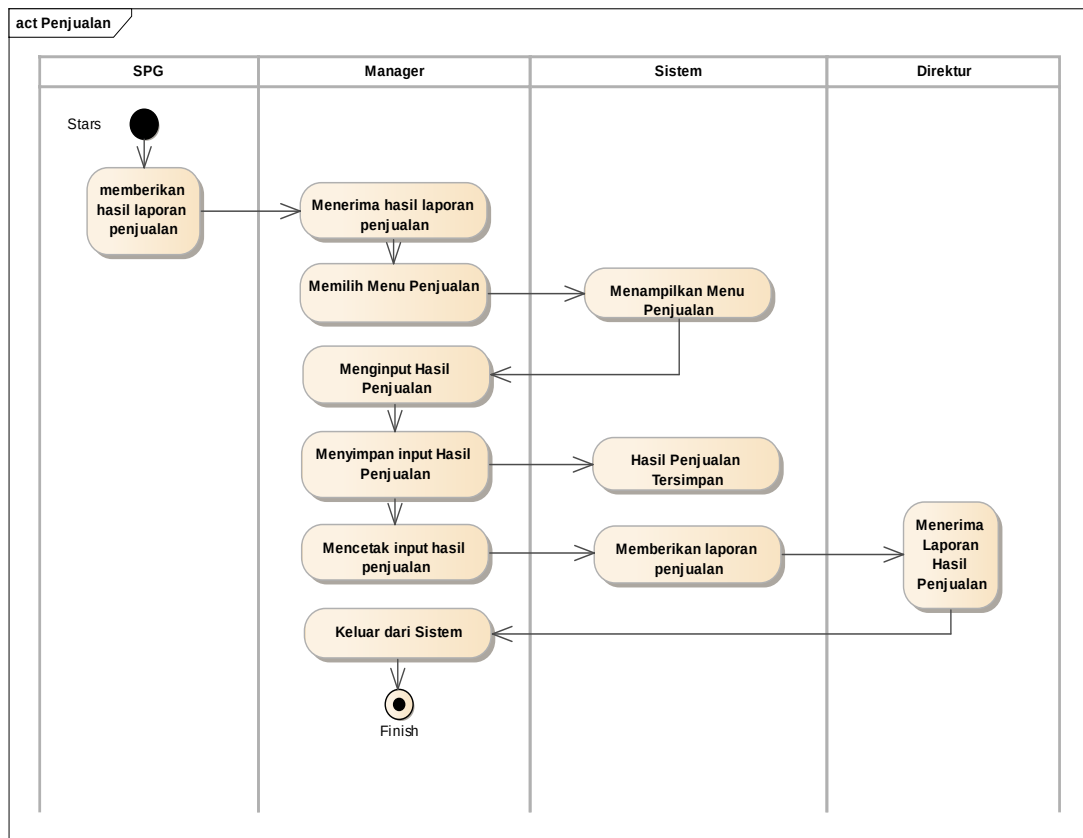
Activity Diagram adalah diagram *flowchart* yang diperluas yang menunjukkan aliran kendali satu aktivitas ke aktivitas lain. Kita dapat menggunakan diagram ini untuk memodelkan aspek dinamis sistem. Berikut ini adalah *activity diagram* yang penulis usulkan :



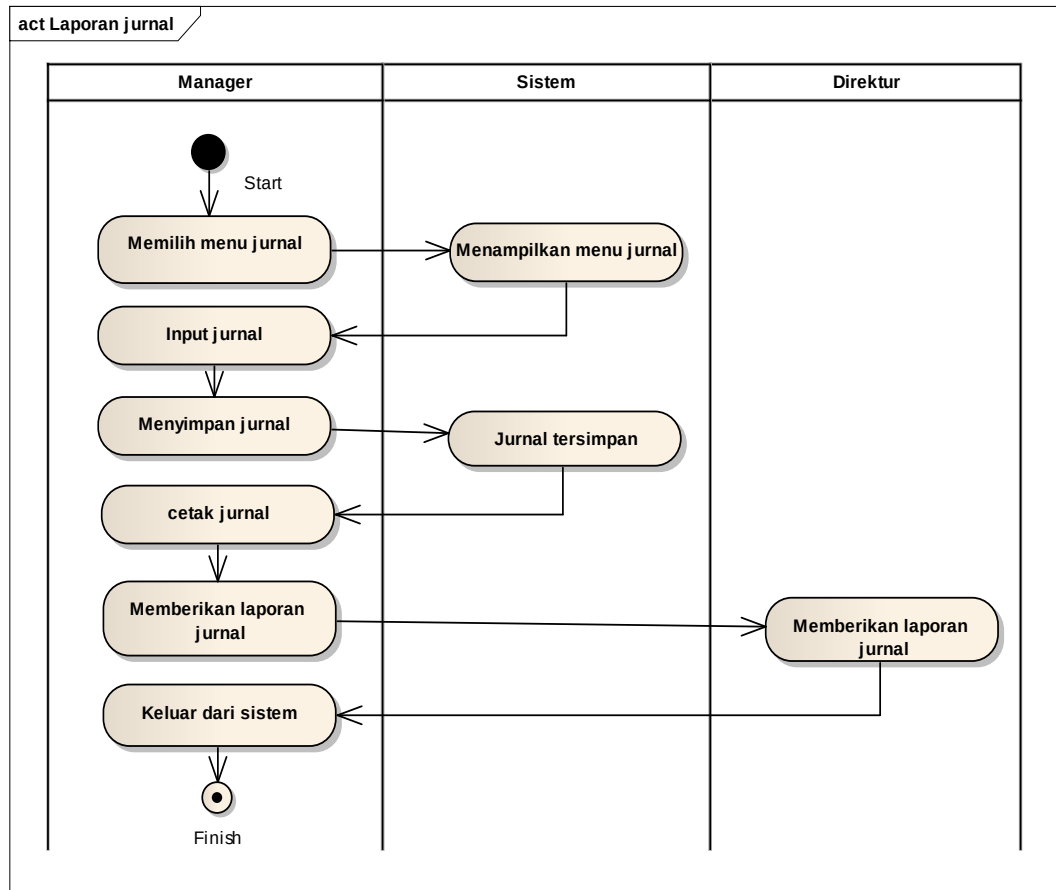
Gambar IV. 18 Activity Diagram Login admin



Gambar IV. 19
Activity Diagram Proses Pemesanan Barang



Gambar IV. 20
Activity Diagram Laporan Penjualan

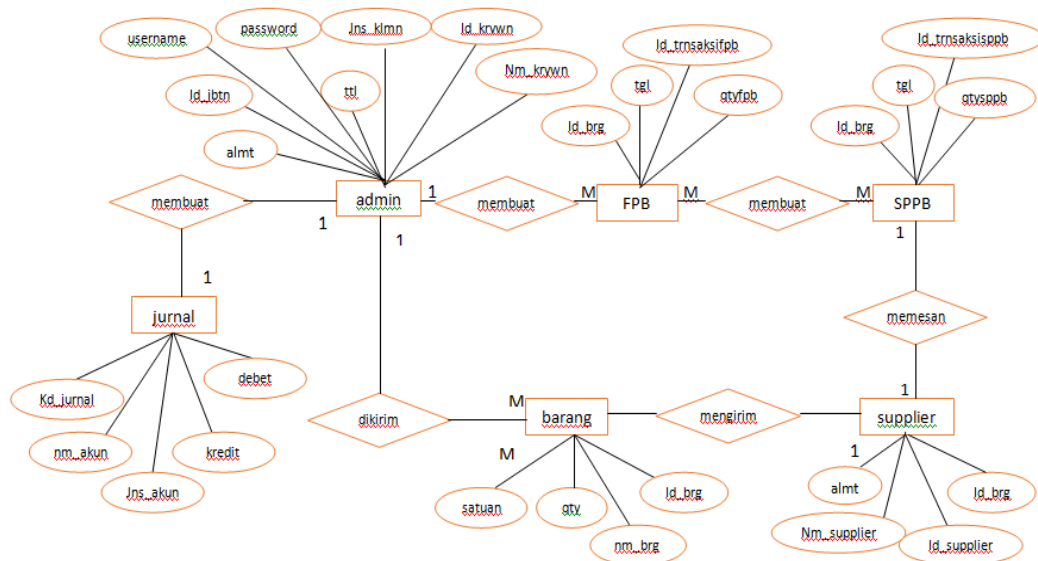


Gambar IV. 21
Activity Diagram Proses Laporan Keuangan

4.2 Desain

4.i2.1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Desain *database* yang digunakan penulis dalam pembuatan aplikasi ini, yaitu *Entity Relation diagram* (ERD). Desain *database website* ini adalah sebagai berikut :



Gambar IV. 22
Entity Relationship Digram (ERD)

4.2.2 Logical Record Structure (LRS)

Logical Record Structure (LRS) adalah representasi dari struktur record – record pada tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas. Menentukan jumlah table dan *foreign key* (fk) sebagai berikut :

1. One to one

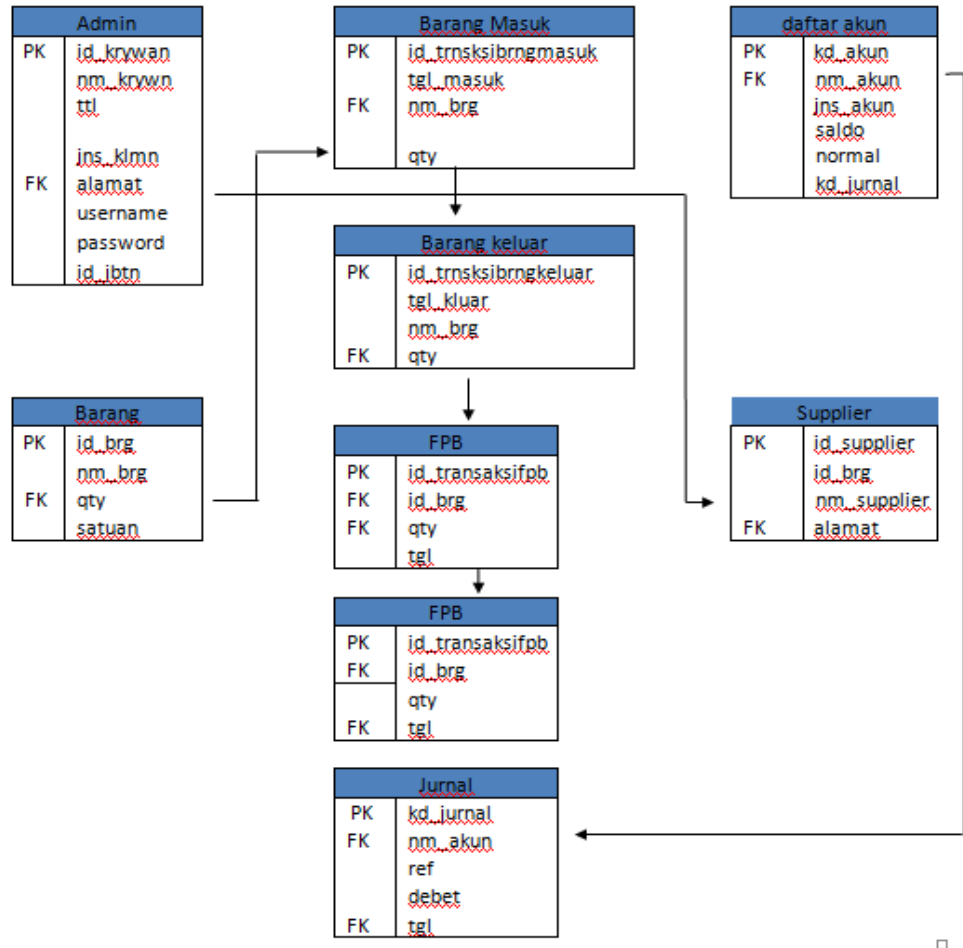
Satu entitas paling banyak berhubungan dengan satu entitas

2. One to many

Satu entitas dapat berhungan dengan beberapa entitas

3. Many to many

Beberapa entitas dapat berhubungan dengan beberapa entitas lainnya



Gambar IV. 23
Logical Record Structure (LRS)

4.2.3 Spesifikasi File

Spesifikasi *file* menjelaskan tentang *file-file* yang akan digunakan dalam rancangan aplikasi program yang diajukan dan sebagai media penyimpanan data dari proses yang terjadi pada rancangan aplikasi program.

Database adalah sekumpulan data yang saling berkaitan satu sama lain, terpusat dan terorganisir sehingga dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah untuk berbagai macam kebutuhan pengolahan data. Penulis membuat 1 *database* yang bernama : **persediaan**. Adapun Spesifikasi *file-file* tersebut antara lain :

1. Spesifikasi File Admin

Nama Database : Persediaan

Nama File : File Admin

Akronim : -

Tipe File : File Master

Akses File : Random

Panjang *Record* : 145 karakter

Kunci *field* : id_admin

Tabel VI.19
Spesifikasi File Admin

No	Elemen	Akronim	Type	Size	Ket
1	Admin	Id_kryw	varchar	15	Primary key
2	Nama admin	Nm_kryw	Char	30	
3	Jenis kelamin	Jn_klm	Char	15	
4	Alamat	Almt	Int	15	
5	Tgl lahir	Tgl_lhr	Int	15	
6	Id jabatan	Id_jbtn	Int	15	
7	password	Psswr	Varchar	30	

2. Spesifikasi File FPB

Nama Database : Persediaan

Nama File : File FPB

Akronim : -

Tipe File : File Transaksi

Akses File : Random

Panjang *Record* : 145 karakter

Kunci *field* : kd_brg

Tabel VI.20
Spesifikasi File FPB

No	Elemen	Akronim	Type	Size	Ket
1	Id barang	id_brg	varchar	15	<i>Primary key</i>
2	Id transaksi FPB	Id_trnksifpb	Char	30	
3	Quantity FPB	Qtyfpb	Char	15	
4	Tanggal	Tgl	Int	15	

3. Spesifikasi File SP2B

Nama Database : Persediaan

Nama File : File SP2B

Akronim : -

Tipe File : File Transaksi

Akses File : Random

Panjang *Record* : 145 karakter

Kunci *field* : kd_brg

Tabel VI.21
Spesifikasi File SP2B

No	Elemen	Akronim	Type	Size	Ket
1	Id barang	id_brg	varchar	15	<i>Primary key</i>
2	Id transaksi SP2B	Id_trnsksiSp2b	Char	30	
3	Quantity SP2B	Qtysp2b	Char	15	
4	Alamat	Alamat	Int	15	

4. Spesifikasi File Barang

Nama Database : Persediaan

Nama File : File Barang

Akronim : -

Tipe File : File Transaksi

Akses File : Random

Panjang *Record* : 145 karakter

Kunci *field* : kd_brg

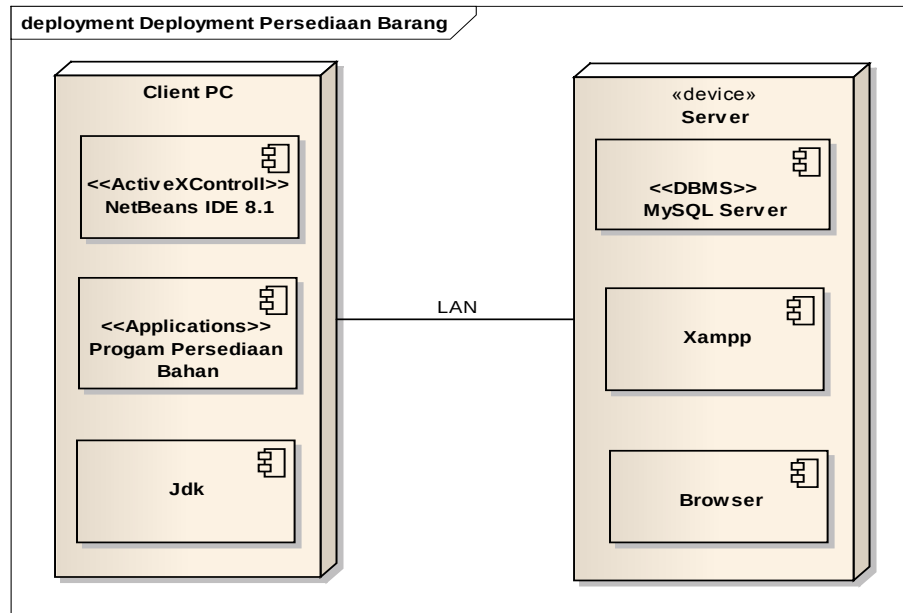
Tabel VI.22
Spesifikasi File Barang

No	Elemen	Akronim	Type	Size	Ket
1	Kode barang	Kd_brg	varchar	15	<i>Primary key</i>
2	Nama barang	Nm_brg	Char	30	
3	Quantity	Qty	Int	15	
4	Satuan	Satuan	Char	15	
5	Harga barang	Hrg_brg	Int	30	

4.2.4 Software Architecture

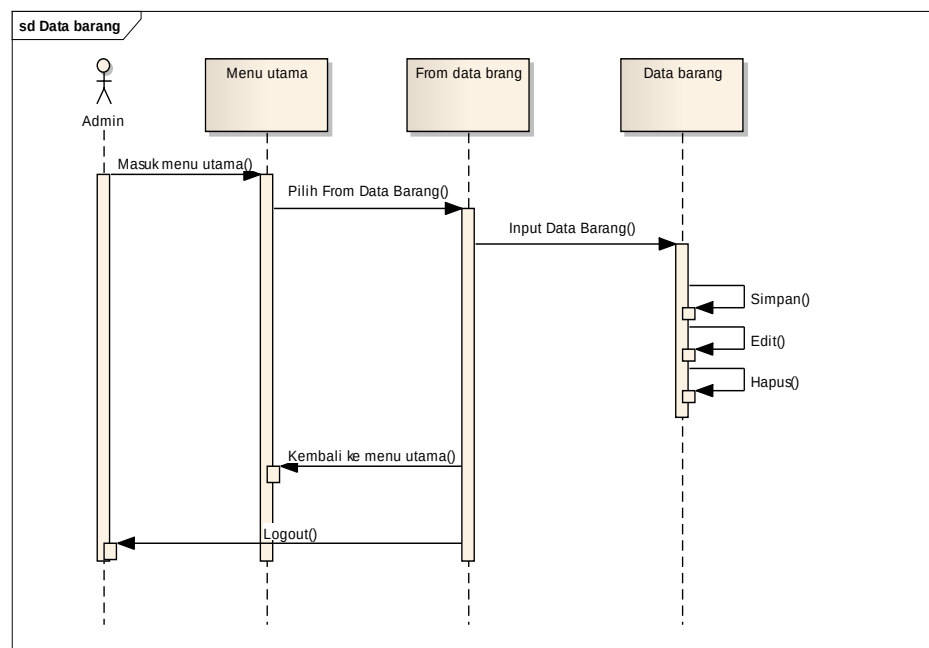
Software Architecture terdiri dari:

a. Deployment Diagram



Gambar IV. 24
Deployment Diagram

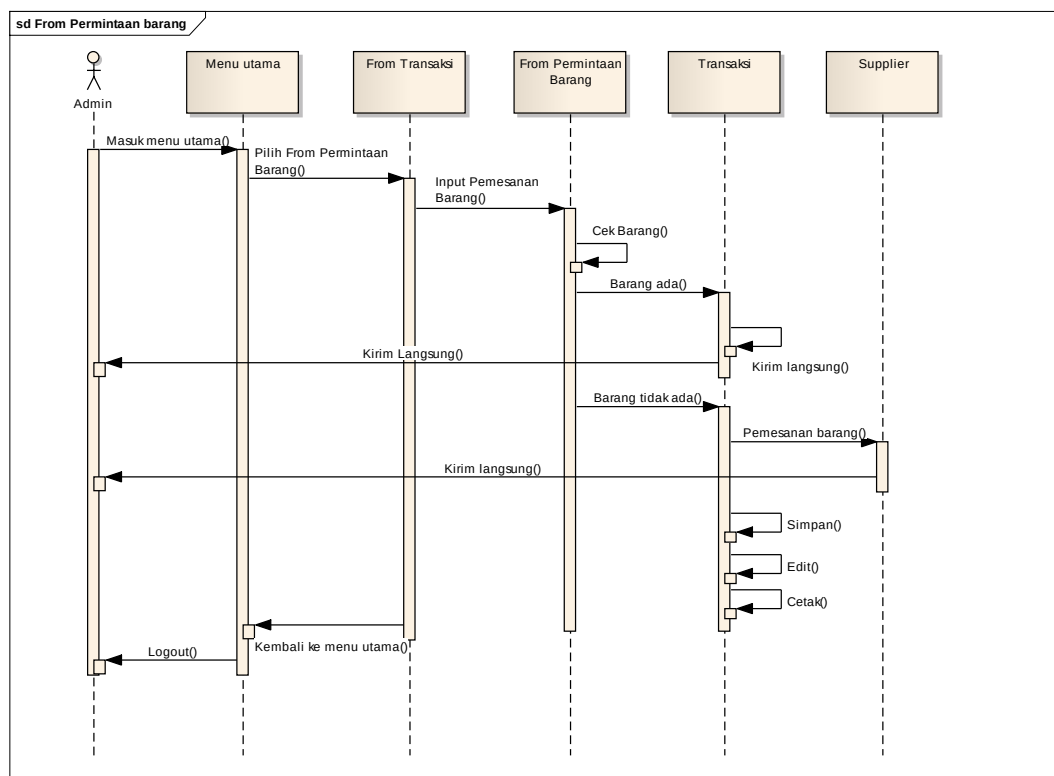
b. Sequence Diagram



Gambar IV. 25
Sequence Diagram Data Barang

Prosedur Data Barang :

- Admin dari Menu Utama memilih Form Data Barang,
- Admin melakukan penginputan Data Barang,
- Admin melakukan penyimpanan Data Barang dengan Menekan tombol Simpan.
- Admin Memilih Tombol Kembali untuk Kembali ke Menu Utama.

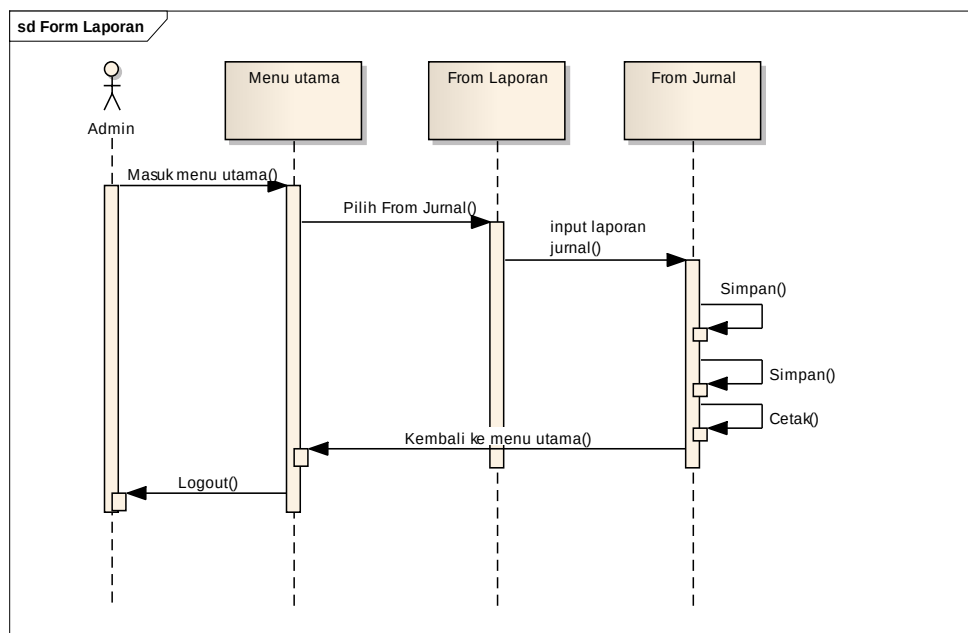


Gambar IV. 26
Sequence Diagram FPB

Prosedur From Permintaan Barang :

- Admin dari Menu Utama memilih Form Permintaan Barang,
- Admin melakukan penginputan Pemesanan Barang,
- Admin melakukan pemesanan barang
- Admin melakukan penyimpanan data denan menekan tombol simpan

- Admin melakukan pengeditan data dengan menekan tombol edit
- Admin melakukan pengcetakan data dengan menekan tombol edit
- Admin Memilih Tombol Kembali untuk Kembali ke Menu Utama.



Gambar IV. 27
Sequence Diagram Laporan Jurnal

Prosedur Form Laporan Jurnal :

- Admin dari Menu Utama memilih Form Laporan,
- Admin memilih form jurnal
- Admin melakukan input laporan

- Admin melakukan penyimpanan Laporan dengan Menekan tombol Simpan.
- Admin melakukan Pencetakan Laporan dengan Menekan tombol Cetak.
- Admin Memilih Tombol Kembali untuk Kembali ke Menu Utama.

4.2.5 *User Interface*

Tampilan Login



Gambar IV. 28
User Interface Tampilan Login

Tampilan Menu Awal



Gambar IV. 29
User Interface Tampilan awal

File Master



Gambar IV. 30
User Interface Tampilan awal master

Form Karyawan

Data Karyawan EXIT

id karyawan user id

id jabatan Password

Nama Simpan

tgl lahir

jenis kelamin

Alamat Hapus

Tambah

id karya...	id jabat...	nama	tgl lahir	jenis ke...	Alamat	user id	passw...
001AGTZ	111Adm	Agatha z	01-01-95	Pria	jln wara...	11101A...	jad1907

Gambar IV. 31
User Interface Tampilan Form Karyawan

Form Barang

**** Data Barang****

kd barang Satuan

Nama barang Harga Barang

Quantity Simpan

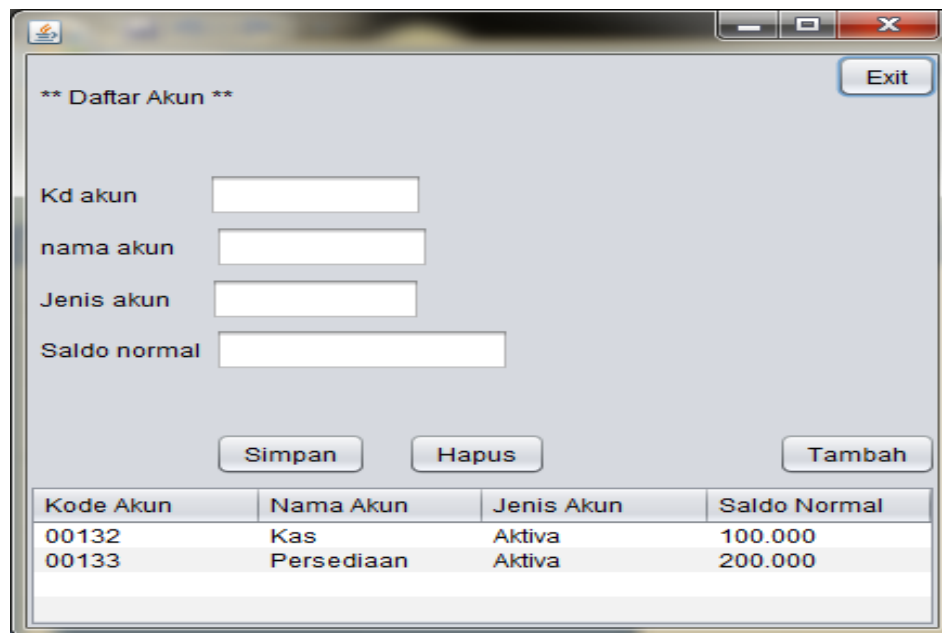
Hapus

Tambah

Kode	Nama Barang	Quantity	Satuan	Harga
079BO	Beef Oringinal	500	pcs	19500
080BP	Beef Pedas	400	pcs	19500

Gambar IV. 32
User Interface Tampilan Form Barang

Daftar Akun



**** Daftar Akun ****

Exit

Kd akun

nama akun

Jenis akun

Saldo normal

Simpan Hapus Tambah

Kode Akun	Nama Akun	Jenis Akun	Saldo Normal
00132	Kas	Aktiva	100.000
00133	Persediaan	Aktiva	200.000

Gambar IV. 33
User Interface Tampilan Form Daftar Akun

Form Supplier



**** Data Supplier ****

Exit

id Supplier

nama supplier

alamat

Simpan Hapus Tambah

Id supplier	Nama supplier	Alamat
00761	Danny	Sungai bambu 6
00762	Rahmad	Bhakti jaya

Gambar IV. 34
User Interface Tampilan Form Supplier

Tampilan From Transaksi



Gambar IV. 35
User Interface Tampilan Form transaksi

Tampilan Form Barang Masuk

The screenshot shows a form titled "** Barang Masuk **". It has an "Exit" button in the top right. The form contains four input fields: "id transaksi barang masuk", "Tgl masuk barang", "Nama Barang", and "Quantity barang masuk". Below these fields are three buttons: "Simpan", "Hapus", and "Tambah". At the bottom, there is a table with the following data:

Id Transaksi	Tanggal masuk	Nama barang	Quantity
0098	05/10/16	Beef Original	150

Gambar IV. 36
User Interface Tampilan Form Barang masuk

Tampilan Form Barang Keluar

The screenshot shows a window titled "** Barang Keluar **". It contains several input fields and buttons. At the top right is a date field labeled "tgl barang keluar". Below it are four input fields labeled "id transaksi barang keluar", "nama barang", "Quantity", and "Harga". To the right of the "Harga" field is a "Tambah" button. At the bottom right is a "Subtotal" label next to an input field. At the bottom left are two buttons: "Simpan" and "Hapus".

Gambar IV. 37
User Interface Tampilan Form Barang Keluar

Tampilan From FPB

The screenshot shows a window titled "FPB". It contains input fields for "Tanggal", "Id transaksi FPB", "id barang", and "Quantity FPB". A "Tambah" button is located to the right of the "Quantity FPB" field. Below these fields is a table with three columns: "Id Transaksi", "Id Barang", and "Quntity". The table contains two rows of data. At the bottom left is a "Hapus" button, and at the bottom right is a "Cetak" button.

Id Transaksi	Id Barang	Quntity
0056	0078BO	150
0057	0067BP	100

Gambar IV. 38
User Interface Tampilan FPB

Tampilan From SP2B

The screenshot shows a window titled "SP2B" with a standard Windows interface (minimize, maximize, close buttons). In the top right corner is an "Exit" button. The form contains three input fields: "Id Transaksi", "Tanggal", and "Id Barang". Below these is a "Quantity SP2B" input field and a "Tambah" button. At the bottom left is a "Hapus" button and at the bottom right is a "Cetak" button. A table is displayed in the center of the form.

Id Transaksi	Id Barang	Qty
0089	078BO	150
0090	071BP	100

Gambar IV. 39
User Interface Tampilan SP2B

Tampilan Form Laporan

The screenshot shows a "Design Preview [Menuawal]" window. It has a menu bar with "File", "Master", "Transaksi", "Laporan", and "Bantuan". The "Laporan" menu is open, showing a sub-menu "Jurnal". The main content area displays the title "Gepuk Ny.ONG" and a welcome message: "**Selamat Datang di Aplikasi Persediaan**". At the bottom, there are three cartoon characters: "I am HoTi" (a chili pepper), a stack of snack boxes, and "I am GESSY" (a snack box). The "I am GESSY" character has a speech bubble that says "I am GESSY".

Gambar IV. 40
User Interface Tampilan Laporan

Tampilan Jurnal

Jurnal Umum Exit

Kode Akun

Keterangan

Debet

Saldo  tambah

kode	Keterangan	Reff	Debet	Kredit
01123	Persediaan		100.000	
01114	Kas			100.000

Simpan Cetak

Gambar IV. 41
User Interface Tampilan Laporan

4.2.6. Spesifikasi Hardware dan Software

1. Spesifikasi Hardware
 - a. Processor Intel® Core™ i3 CPU
 - b. RAM 2GB
 - c. Hard Disk 500 GB
 - d. Keyboard
 - e. Monitor Generic PnP
2. Spesifikasi Software
 - a. System Operasi Microsoft Office 2007
 - b. Bahasa Pemograman NetBeands IDE 8.1
 - c. DBMS Xampp

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

System pengelolaan persediaan yang diterapkan di perusahaan saat ini masih menggunakan system manual. Prosedur pemesanan barang penerimaan barang dan pengeluaran barang masih dilakukan secara manual. Segala dokumen terkait dalam pengelolaan persediaan pun masih dibuat secara manual, seperti pemesanan barang, pencatatan barang masuk, barang keluar. Secara tertulis belum ada kebijakan untuk mengelola persediaan , namun dari hasil wawancara yang dilakukan dan observasi langsung dapat diketahui bahwa CV. Gepuk Ny.Ong Jakarta menggunakan system pencatatan periodic, dimana hanya pendapatan yang dicatat setiap kali penjualan dilakukan, tidak ada jurnal yang dibuat pada saat penjualan untuk mencatat harga pokok penjualan.

5.2 Saran

Saran dari penulis, sebaiknya dilakukan pelatihan agar program usulan yang penulis buat ini bisa dijalankan dengan baik guna membantu pencatatan agar lebih terkontrol dan aman terjaga.

DAFTAR PUSTAKA

Jogiyanto, 2010.

Analisis dan Desain Sistem Informasi, Edisi IV, Andi Offset, Yogyakarta.

<http://rayindra.ilearning.me/2014/06/22/bab-2/>

<https://widuri.raharja.info/index.php/KP1121468743>

Azhar Susanto.2013.

Sistem Informasi Akuntansi. Bandung: Lingga Jaya.

AgusRistono.(2009). Manajemen persediaan edisi 1.Yogyakarta :Graha Ilmu

A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2013.

Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Informatika .Bandung.

[http://repository.potensi-](http://repository.potensi-utama.ac.id/jspui/bitstream/123456789/1047/1/BAB%20II.pdf)

[utama.ac.id/jspui/bitstream/123456789/1047/1/BAB%20II.pdf](http://repository.potensi-utama.ac.id/jspui/bitstream/123456789/1047/1/BAB%20II.pdf)

Herlawati

Widodo Pudjo Prabowo .,Menggunakan UML ,Informatika,Bandung, 2011

indrajani, dkk. 2010.“Analisis dan Perancangan Sistem Pemasaran Berbasis Web Pada PT. Duta dharma Utama”. Jurnal Jakarta: Jurusan Sistem Informasi Universitas Binus

Sutanta, Edhy.

Basis Data dalam Tinjauan Konseptual. Yogyakarta: Andi, 2011

<http://ilaseptiyani.kkp/2014/06/logical-record-structure-lrs-dan-black.html>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Biodata Mahasiswa

N.I.M : 11140509
Nama Lengkap : Juli Afinda Deviana
Tempat & Tanggal Lahir : Semarang, 19 Juli 1995
Alamat lengkap : Jl. Lanji Kel. Papanggo Rt005/006 Tanjung Priuk
Jakarta Utara

B. Riwayat Pendidikan Formal & Non-Formal

1. SD Bangun Jakarta, lulus tahun 2008
2. SMP Bangun Jakarta, lulus tahun 2011
3. SMK Kencana 1 Jakarta, lulus tahun 2014



Jakarta, 16 Agustus 2017



Juli Afinda Deviana



GEPUK NY.ONG

Prusahaan dagang makanan & Oleh oleh
Jl. Boulevard Raya H4-10
Kelapa Gading, Jakarta Utara
Telp: 021-4525387

Nomor : 043/C/KP/2016
Lampiran : -
Hal : Surat Keterangan Magang/Riset

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arby Waluyo
Jabatan : Manager

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut dibawah ini:

Nama : Juli Afinda Deviana

NIM : 11140509

Jurusan : Komputerisasi Akutansi

Adalah benar telah selesai melakukan Magang/Riset pada perusahaan GEPUK NY.ONG sejak 11 Juli 2016 sampai dengan 11 September 2016. Dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan benar sesuai dengan ketentuan perusahaan dan bertanggung jawab.

Demikian surat ini dibuat dengan benar, dan dapat digunakan bagaimana semestinya.

Jakarta, 30 Agustus 2016


Arby Waluyo
MANAGER



LAMPIRAN LAMPIRAN

IN DAN PENGIRIMAN BARANG (SP2B) PEPUK NY. ONG

To: Ketapa nading

Send from:

gan	No	Nama Barang	Permintaan	Barang Yang diterima	Delivery	Receiving	Keterangan
	31	Dus large Chicken Original					
	32	Dus large Chicken Spicy					
	33	Dus extra large Beef Original					
	34	Plastik packing tray					
	35	Paperbag small Beef Original					
	36	Paperbag small Chicken Spicy					
	37	Paperbag small Chicken Original					
	38	Paperbag large Beef Original					
	39	Shoppingbag small					
	40	Shoppingbag medium					
	41	Kresek HD small/isi 3					
	42	Kresek HD medium/isi 5					
	43	Kresek HD large/isi 100					
	44	Kresek sampah					
	45	Kresek hitam					
	46	Kresek nasi					
	47	Kartu nama					
	48	Cooking direction					
	49	Cooking direction sambal hijau					
	50	Slip order/ s.o					
	51	Permen					
	52	Minyak					
	53	Etona					
	54	Bon					
	55	Stick Bendera					
	56	Bendera					
	7						
	8						
	9						
	0						

Delivery :

Receiving:

..)

(.....)

(.....)

FORM PERMINTAAN BARANG

DARI :
KEPADA :

TANGGAL :

	NAMA BARANG		JUMLAH DIMINTA	JUMLAH DIBERI	KET
1	ABON TULEN	100 GRAM	56	56	56 ✓
2	ABON PESAS	100 GRAM	-	-	
3	ABON SOLO	100 GRAM	36	36	36 ✓
4	ABON TULEN	200 GRAM	24	24	24 ✓
5	ABON PEDAS	200 GRAM	-	-	
6	ABON SOLO	200 GRAM	-	-	
7	ABON TAWANG TULEN	100 GRAM	-	-	
8	ABON TAWANG PEDAS	100 GRAM	-	-	
9	ABON TAWANG TULEN	200 GRAM	24	24	24 ✓
10	ABON TAWANG PEDAS	200 GRAM	-	-	
11	PIKTANGRING ORIGINAL				
12	PIKTANGRING PEDAS				
13	PIKTANGRING TERI ORIGINAL				
14	PIKTANGRING TERI PEDAS				
15	TERI MALU ORIGINAL				
16	TERI MALU PEDAS				
17	KENTANG EBI ORIGINAL				
18	KENTANG EBI PEDAS				

ACC HEAD DEPT

ACC GUDANG

Gepuk Ny.Ong®

