

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK PADA
STUDIO JMF PHOTO & VIDEO

Dibuat untuk memenuhi salah satu syarat dalam penyelesaian
Program Diploma Tiga (D-3) pada program studi
MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR



Disusun Oleh :

SUHELENDRA : 0622300094

SANDRA GUNAWAN : 0622300122

NOMOR KKP : 006/KKP/SAL/SYF/JAN/2010

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALIPINANG

2010



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang : D Tiga (D-3)
Judul : Sistem Informasi Pembelian Tunai Pada
Studio Jmf Photo & Video

| Nim | Nama |
|------------|----------------|
| 0622300094 | SUHELENDRA |
| 0622300122 | SANDRA GUNAWAN |

Disetujui pada periode semester Ganjil tahun ajaran 2009/2010

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

Pangkalpinang, Januari 2010
Dosen Pembimbing

(Ibnu Choirul Awwal, S. Kom)

(Syafrul Irawadi, S. Kom)

LEMBAR PENGESAHAN KKP

Dinyatakan bahwa :

1. SUHELENDRA (0622300094)
2. SANDRA GUNAWAN (0622300122)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Prakter (KKP) pada :

Nama Organisasi : JMF FHOTO & VIDEO

Alamat : Jl. Ahmad Yani Dalam No.134

Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal : Januari 2010

(SYAFRUL IRAWADI, S. Kom)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur kepada ALLAH SWT karena limpahan kasih dan sayang-Nya serta rahmatNya, penulisan kuliah kerja praktek (kkp) ini dapat diselesaikan dengan baik.

Kuliah kerja praktek ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan kurikulum D-III pada Program Studi Sistem Manajemen Informatika Amik Atma Luhur pangkalpinang..

Sebagai ungkapan rasa syukur, Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penulisan kkp ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih Penulis sampaikan kepada :

1. Sembah sujudku kepada ALLAH SWT yang telah memberikan petunjuk dan karunia-Nya sehingga dapat terwujud kuliah kerja praktek (kkp) ini. Tanpa Mu aku tidak bisa berbuat apa-apa, karena hanya pada Mu lah aku berserah dan berharap.
2. Kepada Kedua orang tua kami yang telah banyak memberikan dukungan semangat dan segalanya...
3. Bapak Dr.Moedjiono,MSc Selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR PangkalPinang
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom Selaku Ketua Studi Sistem Informasi
5. Bapak Syafrul Irawadi, S.Kom, selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingan dan arahan bapak dalam membantu penulis menyelesaikan kkp ini.
6. Tarima kasih kepada Seluruh staff dan karyawan STUDIO JMF FHOTO & VIDEO khusus nya pada bagian pembelian barang.
7. Tarima kasih kepada rekan-rekan seperjuangan dalam menyusun kkp ini.
8. Serta semua pihak yang telah banyak membantu yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati Penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekurangan yang terdapat dalam kuliah kerja praktek (kkp) ini.

Demikianlah yang dapat Penulis sampaikan, semoga kuliah kerja praktek (kkp) ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Pangkalpinang, Januari 2010

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan

tugas dan fungsi tersendiri.



Transition to self

Menggambarkan hubungan antara state atau activity yang kembali pada state atau activity itu sendiri.



Transition State

Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity atau antara state dan activity.



Decision

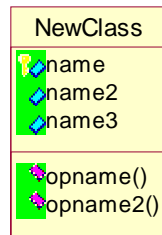
Menggambarkan kondisi dari suatu aktivitas yang bernilai benar/salah.



State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

2. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.

Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, method.

Nama menggambarkan nama dari class/objek.

Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tersebut.

Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa object dari class, yang mempengaruhi behaviour.



Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.



Aggregate

Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.



Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

1 Tepat satu

0..* Nol atau lebih

1..* Satu atau lebih

| | |
|---------|-----------------------|
| 0..1 | Nol atau satu |
| 5..8 | range 5 s.d. 8 |
| IV..6,9 | range IV s.d. 6 dan 9 |

DAFTAR GAMBAR

| | halaman |
|--|---------|
| Gambar II.1 : Struktur Organisasi | 7 |
| Gambar IV.1 : Activity Diagram Permintaan Barang | 12 |
| Gambar IV.2 : Activity Diagram Pemesanan Barang | 13 |
| Gambar IV.3 : Activity Diagram Penerimaan Barang..... | 14 |
| Gambar IV.4 : Activity Diagram Pembuatan Laporan..... | 15 |
| Gambar IV.5 : Conseptual Data Model..... | 16 |
| Gambar IV.6 : Struktur Tampilan | 22 |
| Gambar IV.7 : Rancangan Layar Menu Utama | 23 |
| Gambar IV.8 : Rancangan Layar Menu File Master..... | 24 |
| Gambar IV.9 : Rancangan Layar Menu Transaksi Pembelian | 25 |
| Gambar IV.10 : Rancangan Layar Menu Cetak Laporan..... | 26 |
| Gambar IV.11: Rancangan Layar Entry Data Supplier | 27 |
| Gambar IV.12 : Rancangan Layar Entry Data Barang..... | 28 |
| Gambar IV.13 : Rancangan Layar Cetak PO..... | 29 |
| Gambar IV.14 : Rancangan Layar Entry Faktur..... | 30 |
| Gambar IV.15 : Rancangan Layar Entry Surat Jalan..... | 31 |

| | |
|---|----|
| Gambar IV.16 : Rancangan Layar Cetak Surat Retur | 32 |
| Gambar IV.17 : Rancangan Layar Cetak Laporan Pembelian | 33 |
| Gambar IV.18 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penerimaan Barang..... | 33 |
| Gambar IV.19 : Rancangan Layar Cetak Laporan Retur | 34 |

DAFTAR TABEL

| | halaman |
|---|---------|
| Tabel IV.1 : Spesifikasi Basisdata Tabel Supplier | 17 |
| Tabel IV.2 : Spesifikasi Basisdata Tabel PO..... | 18 |
| Tabel IV.3 : Spesifikasi Basisdata Tabel Pesan | 18 |
| Tabel IV.4 : Spesifikasi Basisdata Tabel Barang..... | 19 |
| Tabel IV.5 : Spesifikasi Basisdata Tabel Faktur..... | 19 |

| | | | |
|-------------|---|---|----|
| Tabel IV.7 | : | Spesifikasi Basisdata Tabel Kirim | 20 |
| Tabel IV.8 | : | Spesifikasi Basisdata Tabel Surat Jalan | 21 |
| Tabel IV.9 | : | Spesifikasi Basisdata Tabel Retur | 21 |
| Tabel IV.10 | : | Spesifikasi Basisdata Tabel Kembali | 22 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Formulir Masukan Dan Masukan.....
- Lampiran 2 : Listing Program.....
- Lampiran 3 : Bentuk Hasil Keluaran Program.....
- Lampiran 4: Lembar Berita Acara Konsultasi dengan Pembimbing Kkp.....
- Lampiran 5: Lembar Berita Acara Konsultasi Ke Organisasi.....

DAFTAR ISI

| | Hala man |
|--|-------------|
| Lembar Persetujuan Laporan Kuliah Kerja Praktek..... | ii |
| Lembar Pengesahan Selesai KKP Dari Organisasi..... | iii |
| Kata Pengantar | iv |
| Daftar Simbol | v |
| Daftar Gambar..... | vii |
| Daftar Tabel | viii |
| Daftar Lampiran | ix |
| Daftar Isi | x |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1. Latar Belakang | 1 |
| 2. Masalah | 2 |
| 3. Tujuan Penulisan..... | 2 |
| 4. Ruang Lingkup / Batasan Masalah..... | 2 |
| 5. Metode Penelitian | 3 |
| 6. Sistematika Penulisan | 5 |
| | |
| BAB II ORGANISASI | 6 |
| 1. Sejarah Organisasi | 6 |
| 2. Struktur Organisasi..... | 7 |
| | |
| BAB III INFRASTRUKTUR | 9 |
| 1. Konfigurasi komputer | 9 |
| 2. Alasan Penggunaan Komputer | 9 |

| | |
|------------------------------------|--------|
| 3. Spesifikasi Komputer | 9 |
| a. Hardware (Perangkat Keras)..... | 9 |
| b. Software (Perangkat Lunak)..... | 10 |
| BAB IV STUDY KASUS | 11 |
| 1. Uraian Prosedur | 11 |
| 2. Analisa Proses..... | 12 |
| 3. Rancangan Basis Data..... | 16 |
| a. Conceptual Data Model | 16 |
| BAB V PENUTUP..... | 34 |
| 1. Kesimpulan | 34 |
| 2. Saran | 35 |
| Daftar Pustaka | 36 |

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pada semua perusahaan, kebutuhan akan informasi dirasakan sangat penting. Dewasa ini informasi telah menjadi kebutuhan utama setiap perusahaan. Kalau sebuah perusahaan tidak memiliki akses yang baik untuk memperoleh informasi, perusahaan tersebut akan tersisih dan persaingan usaha yang semakin lama menjadi semakin kuat.

Pada saat ini pun, kemajuan teknologi juga semakin pesat. Makin membutuhkan informasi yang cepat, akurat, serta siap sedia bila diperlukan, sehingga memungkinkan penyelesaian suatu pekerjaan menjadi lebih mudah dan efisien.

Dalam hal mempergunakan komputer dalam pengolahan data dan penyajian informasi. Dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan informasi tersebut, sangatlah tepat jika suatu perusahaan dengan pemakaian komputer, maka pekerjaan dapat diselesaikan dalam waktu yang lebih cepat dan dapat meminimalkan kesalahan yang terjadi.

Salah satu faktor penentu dari kelangsungan dan kemajuan suatu perusahaan adalah pembelian, karena dengan adanya pembelian maka ada barang yang dapat diperjual belikan sehingga kelak akan diperoleh laba atau profit yang merupakan salah satu tujuan perusahaan.

Dukungan suatu sistem informasi pembelian yang baik dan sesuai dengan kondisi dan situasi yang sedang berlangsung dalam perusahaan mutlak diperlukan oleh perusahaan. Karena hal ini dapat menghasilkan informasi yang diperlukan oleh pihak manajemen dalam pengambilan keputusan, sehingga perusahaan dapat menentukan semua keputusan, sehingga perusahaan dapat menentukan keputusan dan kebijaksanaan yang tepat.

Sehubungan dengan hal-hal tersebut diatas maka sangat penting adanya suatu sistem informasi pembelian didalam mendukung operasi perusahaan untuk kemajuan perusahaan dan tercapainya tujuan perusahaan.

2. Masalah

Masalah yang sering dihadapi Oleh STUDIO JMF FHOTO & VIDEO dalam hal pembelian barang :

- a. Sering terjadi kesalahan dalam proses perhitungan karena banyaknya data yang diolah.
- b. Terdapat pencatatan yang dilakukan berulang sehingga menimbulkan banyak kerangkapan data.
- c. Diperlukan waktu yang lama untuk membuat laporan karena harus membuka arsip-arsip catatan pembelian.
- d. Terlambatnya laporan sebagai bahan informasi yang diterima oleh pimpinan.

Permasalahan tersebut merupakan kekurangan yang ada pada sistem pembelian STUDIO JMF FHOTO & VIDEO. Karena masalah yang sangat menonjol dan selalu timbul adalah seperti diatas.

3. Tujuan Penulisan

Dalam menggunakan komputer, kiranya dapat membantu proses pencatatan pembelian, sehingga memberikan dorongan untuk mengolah data-data pembelian dan dapat memberikan acuan untuk mengelola pembelian dengan baik.

- a. Membantu STUDIO JMF FHOTO & VIDEO dalam kaitannya mengembangkan Sistem Informasi sehingga dapat meningkatkan pelayanan dalam proses pembelian barang secara efektif dan efisien.
- b. Memudahkan dalam meninjau data masukan dan keluaran dalam penyajian informasi tentang proses pembelian sehingga dapat dilakukan dengan cepat dan akurat.

- c. Meningkatkan efektifitas dalam pengolahan data agar dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan lengkap serta dapat dihasilkan setiap saat jika diperlukan.
- d. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam hal tenaga dan waktu.

4. Ruang Lingkup / Batasan Masalah

Dalam pembahasan masalah yang ada, dalam hal ini akan dikhususkan pada satu masalah, supaya tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka pada tugas perancangan sistem ini, batasan masalah hanya akan membahas proses pembelian barang. Mulai dari STUDIO JMF FHOTO & VIDEO memesan barang, menerima barang yang dipesan, mengecek barang yang tidak sesuai dengan pesanan dan yang terakhir yaitu pembuatan laporan mengenai transaksi-transaksi pembelian serta pembuatan dokumen-dokumen transaksi.

5. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian dilakukan peninjauan ke lokasi untuk mendapatkan data-data yang diperlukan. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan mendatangi tempat penelitian untuk mengamati tentang sistem yang sedang berjalan dan wawancara personil atau pegawai yang berwenang.

Sistem yang akan dikembangkan ini menggunakan metode Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek (Object Oriented Analysis & Design Methode). Metode ini membagi kegiatannya dalam 4 (empat) tahap :

- e. Observasi (pengamatan)
Melakukan penelitian dan pengamatan secara langsung terhadap Sistem Pembelian Tunai sehingga dapat diketahui urutan prosedur-prosedur dari awal sampai akhir.
- f. Wawancara
Mengadakan tanya jawab dengan pegawai atau staff STUDIO JMF FHOTO & VIDEO yang terlibat langsung dengan masalah Sistem Pembelian Tunai dan pegawai yang berwenang dibidangnya.

g. Studi Kepustakaan

Dengan cara menyeleksi data-data yang diperlukan oleh STUDIO JMF FHOTO & VIDEO, mengambil bahan-bahan dari buku, diktat serta bahan lainnya yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dibahas.

h. Desain Sistem

Dalam desain sistem terbagi menjadi 2 (dua) tahap yaitu :

1) Tahap Analisa Sistem

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah Menganalisa sistem yang ada, yaitu mempelajari dan mengetahui apa yang dikerjakan oleh sistem yang ada. Yang kedua yaitu menspesifikasikan sistem, yaitu menspesifikasikan masukan yang digunakan, database yang ada, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan.

Adapun tahapan-tahapan pada analisa sistem antara lain :

a) Activity Diagram Berjalan

Activity Diagram digunakan untuk memodelkan alur kerja (workflow) sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas didalam suatu proses.

b) Use Case diagram

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan fungsional dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun. Atau dengan kata lain menggambarkan interaksi antara user dengan sistem.

6. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara keseluruhan dari penulisan tugas akhir ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan ini menjadi 5 bab dimana masing-masing bab mempunyai hubungan antara satu sama lainnya.

Adapun sistematika penulisan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi antara lain penjelasan latar belakang perusahaan dan permasalahannya, tujuan penulisan, ruang lingkup / batasan permasalahan, metode penelitian

dan sistematika penulisan.

BAB II ORGANISASI

Bab ini menjelaskan tentang sejarah organisasi, struktur organisasi, tugas

dan wewenang – wewenang struktur organisasi, dan menjelaskan unit

kegiatan yang menjadi tempat riset.

BAB III INFRASTRUKTUR

Bab ini menjelaskan tentang hal – hal yang berkaitan dengan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak.

BAB IV STUDY KASUS

Bab ini berisikan tentang tinjauan organisasi, uraian prosedur pembelian tunai serta menganalisa sistem yang ada meliputi analisa keluaran, analisa masukan, analisa proses yang didalamnya terdapat activity diagram, dan identifikasi kebutuhan.

BAB V PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan terhadap sistem yang ada saat ini dan perbandingan dengan sistem komputerisasi yang diusulkan serta saran dari penulis.

BAB II STRUKTUR ORGANISASI

1. Sejarah Organisasi

STUDIO JMF FHOTO & VIDEO didirikan pada tanggal 12 Agustus 2004 yang berdomisili Jl. Ahmad Yani Dalam No. 134 Pangkalpinang, dimana STUDIO JMF FHOTO & VIDEO adalah sebuah perusahaan yang usahanya bergerak di bidang supply alat-alat perlengkapan photo dan video seperti Bingkai Photo, Pencucian Photo, Memory, Photo/Kamera Digital dan lain-lain. Dalam perkembangannya STUDIO JMF FHOTO & VIDEO telah memiliki banyak pelanggan yang berbeda di seluruh Pangkalpinang maupun di luar Pangkalpinang sehingga berusaha untuk meningkatkan pelayanan yang baik dengan penyelesaian dan pengiriman barang yang tepat waktu.

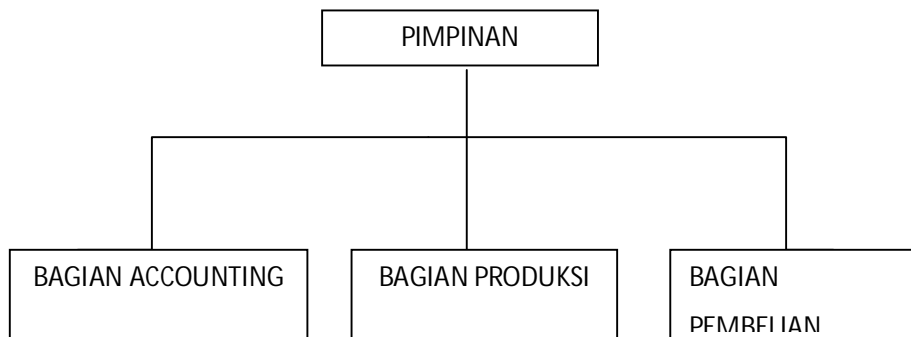
2. Struktur Organisasi

Salah satu alat untuk mencapai tujuan organisasi adalah adanya struktur organisasi untuk menjaga kelancaran aktivitas perusahaan dan dengan adanya struktur organisasi dimaksudkan agar tidak terjadinya tumpang tindih, akan terdapat keputusan yang jelas mengenai pembagian tugas, wewenang dan tanggung jawab dari masing-masing bagian.

Sebagai perusahaan yang berkembang pesat, maka struktur organisasi perusahaan juga berkembang secara dinamis, oleh karena itu penulis tidak akan menggambarkan seluruhnya, namun struktur organisasi yang terkait dengan topik pembahasan. Struktur organisasi merupakan suatu sistem menurut pola tertentu yang terdiri dari berbagai macam fungsi dan serta terdapat urutan pengaturan wewenang dan tanggung jawab dari bagian-bagian atau fungsi-fungsi dalam organisasi tersebut, makin banyak kegiatan yang dilakukan dalam suatu organisasi maka semakin kompleks pula hubungan yang ada. Untuk itu perlu dibangun suatu hubungan bagian-bagian yang menggambarkan tentang

hubungan tersebut, termasuk hubungan antara masing-masing kegiatan/fungsi.

Adapun bentuk struktur organisasi pada STUDIO JMF FHOTO & VIDEO adalah sebagai berikut:



Gambar II.1

Bagan Struktur Organisasi

Tugas dan tanggung jawab masing – masing fungsi yang ada dalam struktur organisas STUDIO JMF FHOTO & VIDEO adalah sebagai berikut :

a Pimpinan

Pada tingkatan pimpinan hanya mengawasi perusahaan secara langsung dan terlibat juga dalam pemberian keputusan yang dianggap penting. Adapun uraian kegiatan kerja dari pimpinan berupa pemberian dan pengambilan keputusan yang di anggap crucial atau penting, bertanggung jawab penuh dalam pengembangan perusahaan dan kebijakan yang telah di tetapkan dan mengkoordinasikan semua kegiatan bersama level dibawahnya sehingga kegiatan dapat bekerja dengan baik.

b Bagian Accounting

Pada tingkatan bagian Accounting, uraian tugas yang dilakukan adalah :

- a. Mencatat transaksi keuangan.
- b. Menangani pembayaran, merencanakan dan mengendalikan pengeluaran kebutuhan untuk kegiatan usaha perusahaan.
- c. Mengendalikan bagian penjualan dan pembelian dalam hal yang berhubungan dengan transaksi keuangan.
- d. Membuat laporan keuangan.

4 Bagian Produksi

Pada tingkatan bagian Produksi seluruh kegiatannya berhubungan erat dengan transportasi dan dokumentasi. Adapun tugas dan wewenangnya adalah :

- a. Bertanggung jawab terhadap pengiriman barang ke pelanggan.
- b. Penyediaan alat-alat kebutuhan proyek.
- c. Perakitan atau pemasangan sparepart jika dibutuhkan.
- d. Memeriksa dokumen atau bukti transaksi barang.
- e. Membuat laporan persediaan dan pengeluaran barang.

5 Bagian Pembelian

Pada tingkatan bagian Pembelian bertugas sebagai berikut :

- a. Melakukan pembelian barang kebutuhan setiap bagian.
- b. Penyediaan supplier yang mampu memenuhi kebutuhan dengan cepat.
- c. Pembuatan laporan pada setiap transaksi pembelian.

BAB III

INFRASTRUKTUR

1. Konfigurasi Komputer

komputer adalah alat yang terdiri dari beberapa komponen yang berkaitan (system) bersama-sama untuk mencapai tujuan yang diharapkan, system computer secara sederhana terdiri dari bagian – bagian :

- a Input, bagian yang menerima dan memasukkan alat intruksi.
- b CPU, bagian yang terpenting pada komputer, bagian yang terdiri dari Arithmetic Logical Unit (ALU) dan Control Unit (CU) dan bagian ini pula intruksi baik bersifat Arithmetic dan Logical akan dilaksanakan.
- c Memory Storage, bagian untuk menyimpan data – data.
- d Output merupakan bagian untuk mengeluarkan dan mencetak hasil proses.

2. Alasan penggunaan komputer

Alasan utama menggunakan komputer pada STUDIO JMF FHOTO & VIDEO pada saat ini adalah untuk memudahkan pembuatan dokumen, surat – menyurat, desain produk dan lainm – lain.

3. Spesifikasi komputer

Konfigurasi spesifikasi computer pada STUDIO JMF FHOTO & VIDEO sebagai berikut :

- a Hardware (perangkat keras)
 1. Monitor : Samsung 15 inch]
 2. Keyboard : Logitech scroll Ball

3. Printer : Canon IP 1600 dan Epson T11
4. Drive : Floppy Disk, DVD Rom
5. Casing : Simbada
6. Processaor : Dual core
7. Hardisk : Seagate 160 GB
8. Ram : Visipro 512 MB

b Software (Perangkat Lunak)

Perangkat lunak (Sowtware) yaitu sebagai perantara pemakai dengan komputer. Perangkat lunak yang diggunakan antara lain :

1. Sistem Operasi : Microsoft XP Profesional
2. Aplikasi : Microsoft Office XP, Microsoft Visual
Studio Basic 6.0, Adobe Potoshop.
3. Database : Microsoft Access

BAB IV

STUDY KASUS

1. Uraian Prosedur

Kegiatan prosedur yang dilakukan pada STUDIO JMF FHOTO & VIDEO dalam sistem pembelian adalah :

1) Permintaan Barang

Bagian produksi meminta barang/bahan baku ke bagian gudang jika stock barang digudang tidak ada maka bagian gudang mengajukan permintaan pembelian barang (PPB) kepada bagian pembelian.

2) Pemesanan Barang

Bagian pembelian membuat PO sesuai permintaan pembelian dari bagian gudang kemudian meminta persetujuan kepada Bagian Produksi dan Bagian Keuangan, kemudian PO diberikan kepada supplier.

3) Penerimaan Barang

Setelah PO dikirimkan selanjutnya supplier akan mengirimkan barang ke bagian gudang, bagian gudang akan memeriksa barang dan dokumen pengiriman barang, jika barang yang dipesan sesuai pesanan maka bagian gudang menandatangani faktur, kemudian dokumen tersebut di serahkan ke bagian pembelian untuk segera dibayar.

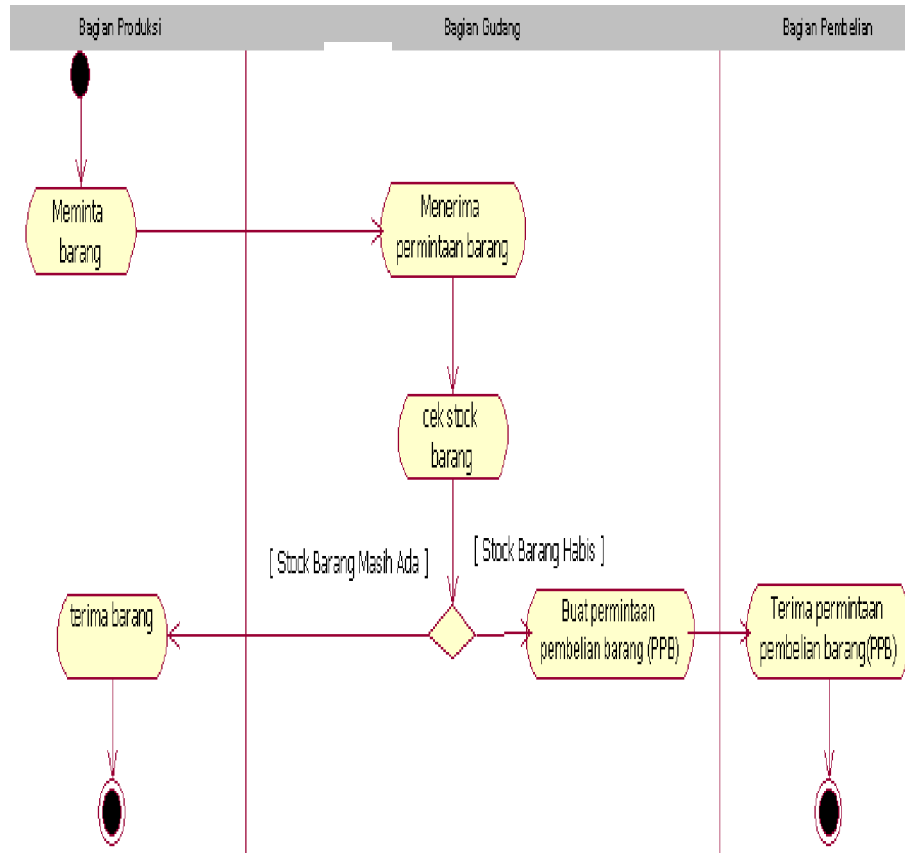
4) Pembuatan Laporan

Setiap akhir bulan akan dibuatkan rekapitulasi pembelian barang yang akan diserahkan ke Bagian Pembelian.

2. Analisa Proses

Activity diagram yang menggambarkan semua aktivitas yang dilakukan pada, beserta dokumen masukan dan keluaran.

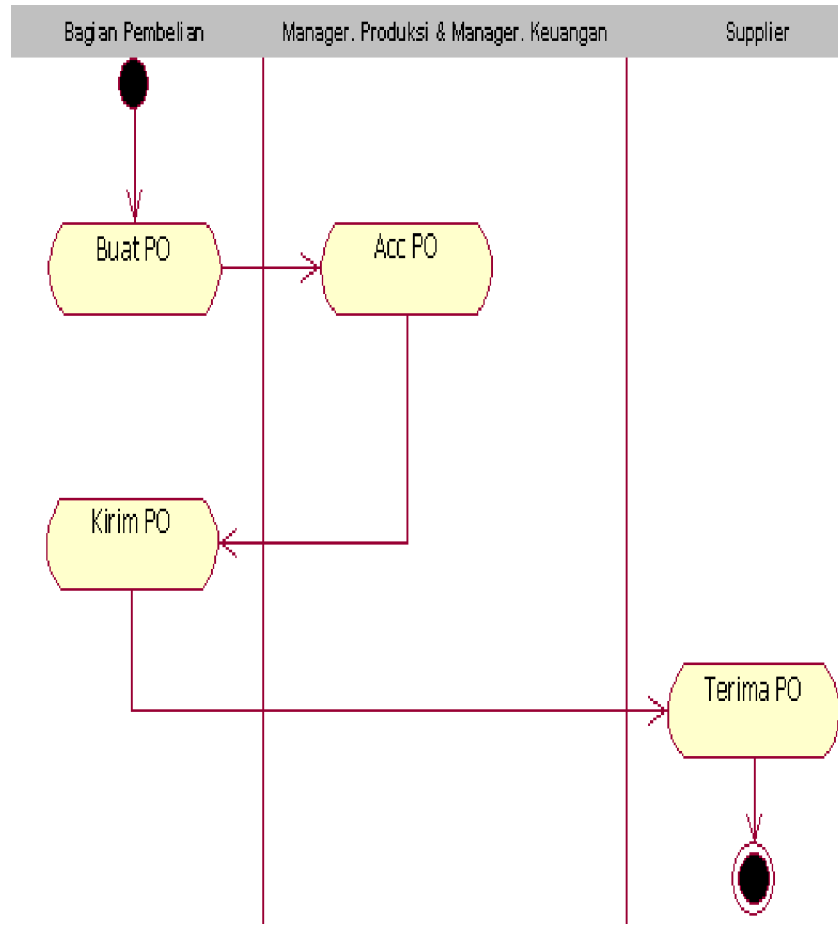
a. Permintaan barang



Gambar III.2

Activity Diagram Permintaan Barang

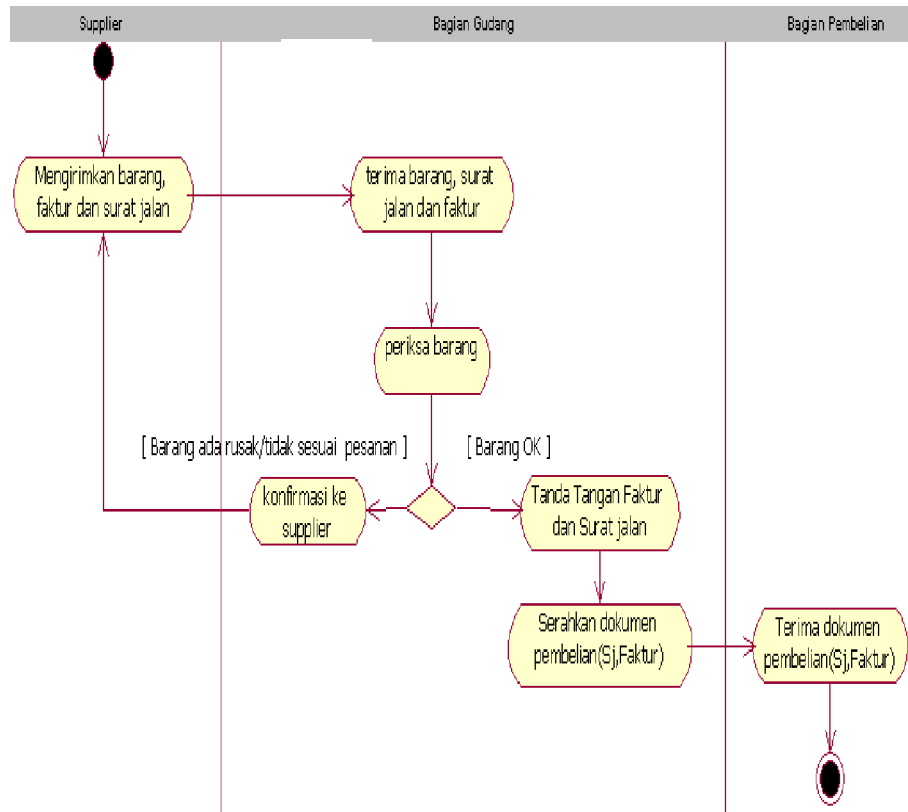
b. Pemesanan barang



Gambar III.3

Activity Diagram Pemesanan Barang

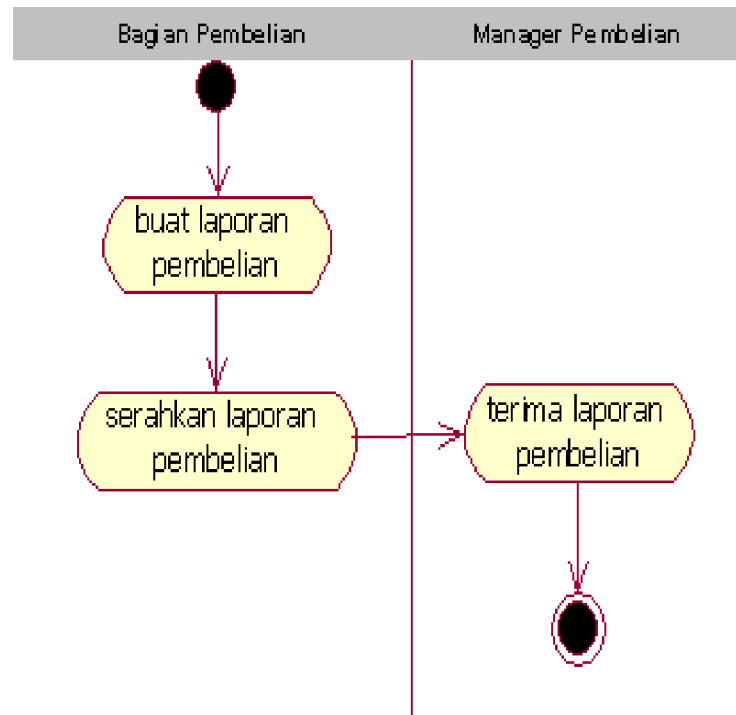
c. Penerimaan barang



Gambar III.4

Activity Diagram Penerimaan Barang

d. Pembuatan Laporan

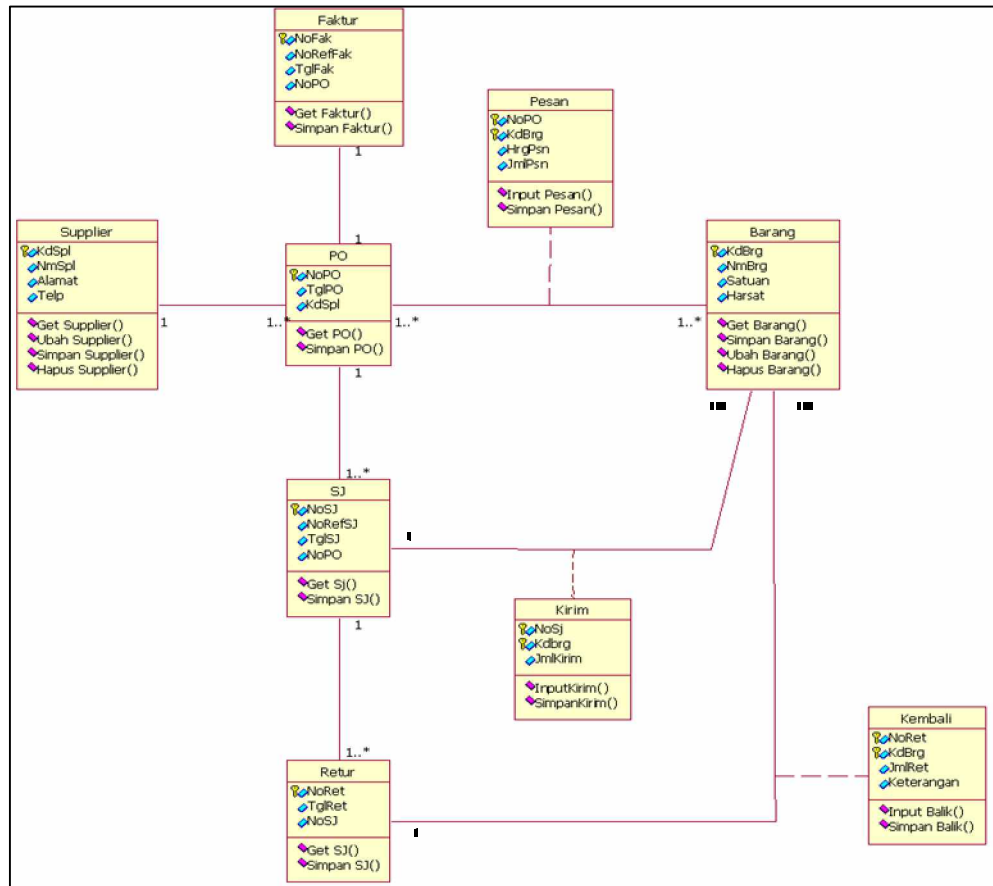


Gambar III.5

Activity Diagram Pembuatan Laporan

3. Rancangan Basis Data

a. Conceptual Data Model (Class diagram entitas tanpa method)



Gambar IV.6

Conceptual Data Model

Spesifikasi Basisdata

Spesifikasi Basisdata merupakan rinci tiap-tiap relasi tabel atau file.
Spesifikasi Basisdata dari sistem pembelian yang diusulkan sebagai berikut :

1. Nama Tabel : Supplier
Media : Harddisk

Isi : Data tentang supplier

Primary Key : KdSpl

Panjang Record : 100 byte

Jumlah Record : 500 Record

Struktur Tabel Spesifikasi Basisdata Supplier

Tabel IV.1

| No. | Nama Field | Tipe | Lebar | Desimal | Keterangan |
|-----|------------|------|-------|---------|------------------|
| 1 | KdSpl | Text | 5 | - | Kode Supplier |
| 2 | NmSpl | Text | 30 | - | Nama Supplier |
| 3 | Alamat | Text | 50 | - | Alamat Supplier |
| 4 | Telp | Text | 15 | - | Telepon Supplier |

2. Nama Tabel : PO
Media : Harddisk

Isi : Data tentang PO

Primary Key : NoPo

Panjang Record : 35 byte

Jumlah Record : 3500 Record

Struktur Tabel Spesifikasi Basisdata PO

Tabel IV.2

| No. | Nama Field | Tipe | Lebar | Desimal | Keterangan |
|-----|------------|-----------|-------|---------|------------------------|
| 1 | NoPo | Text | 7 | - | Nomor Purchase Order |
| 2 | TglPO | Date/Time | 8 | - | Tanggal Purchase Order |
| 3 | KdSpl | Text | 5 | - | Kode Supplier |
| 4 | NoPPB | Text | 7 | | Nomor PPB |
| 5 | TglPPB | Date/Time | 8 | | Tanggal PPB |

3. Nama Tabel : Pesan
 Media : Harddisk
 Isi : Data pemesanan barang
 Primary Key : NoPo
 Panjang Record : 18 byte
 Jumlah Record : 7500 Record

Struktur Tabel Spesifikasi Basisdata Pesan

Tabel IV.3

| No. | Nama Field | Tipe | Lebar | Desimal | Keterangan |
|-----|------------|--------------|-------|---------|----------------------|
| 1 | NoPo | Text | 7 | - | Nomor Purchase Order |
| 2 | KdBrg | Text | 5 | - | Kode Barang |
| 3 | HrgPsn | Long Integer | 4 | 0 | Harga Pesan |
| 4 | JmlPsn | Integer | 2 | 0 | Jumlah Pesan |

4. Nama Tabel : Barang
 Media : Harddisk
 Isi : Data-data barang
 Primary Key : KdBrg

Panjang Record : 49 byte

Jumlah Record : 500 Record

Struktur Tabel Spesifikasi Basisdata Barang

Tabel IV.4

| No. | Nama Field | Tipe | Lebar | Desimal | Keterangan |
|-----|------------|--------------|-------|---------|---------------------|
| 1 | KdBrg | Text | 5 | - | Kode Barang |
| 2 | NmBrg | Text | 30 | - | Nama Barang |
| 3 | Satuan | Text | 10 | - | Satuan Barang |
| 4 | Harsat | Long Integer | 4 | 0 | Harga Satuan Barang |

5. Nama Tabel : Faktur
Media : Harddisk
Isi : Data-data Faktur
Primary Key : NoFak
Panjang Record : 29 byte
Jumlah Record : 3500 Record

Struktur Tabel Spesifikasi Basisdata Faktur

Tabel IV.5

| No. | Nama Field | Tipe | Lebar | Desimal | Keterangan |
|-----|------------|-----------|-------|---------|------------------------|
| 1 | NoFak | Text | 7 | - | Nomor Faktur |
| 2 | NoRefFak | Text | 7 | - | Nomor Referensi Faktur |
| 3 | TglFak | Date/Time | 8 | - | Tanggal Faktur |
| 4 | NoPO | Text | 7 | - | Nomor Purchase Order |

6. Nama Tabel : Kirim
 Media : Harddisk
 Isi : Data-data Pengiriman barang
 Primary Key : NoSJ+Kdbrg
 Panjang Record : 14 byte
 Jumlah Record : 7500 Record

Struktur Tabel Spesifikasi Basisdata kirim

Tabel IV.7

| No. | Nama Field | Tipe | Lebar | Desimal | Keterangan |
|-----|------------|---------|-------|---------|-------------------|
| 1 | NoSJ | Text | 7 | - | Nomor Surat Jalan |
| 2 | KdBrg | Text | 5 | - | Kode Barang |
| 3 | JmlKirim | Integer | 2 | 0 | Jumlah Kirim |

7. Nama Tabel : Surat Jalan
 Media : Harddisk
 Isi : Data-data Pengiriman barang
 Primary Key : NoSJ
 Panjang Record : 14 byte
 Jumlah Record : 7500 Record

Struktur Tabel Spesifikasi Basisdata Surat Jalan

Tabel IV.8

| No. | Nama Field | Tipe | Lebar | Desimal | Keterangan |
|-----|------------|---------|-------|---------|-------------------|
| 1 | NoSJ | Text | 7 | - | Nomor Surat Jalan |
| 2 | KdBrg | Text | 5 | - | Kode Barang |
| 3 | JmlKirim | Integer | 2 | 0 | Jumlah Kirim |

8. Nama Tabel : Retur
Media : Harddisk
Isi : Data-data Retur
Primary Key : NoRet
Panjang Record : 22 byte
Jumlah Record : 3500 Record

Struktur Tabel Spesifikasi Basisdata Retur

Tabel IV.9

| No. | Nama Field | Tipe | Lebar | Desimal | Keterangan |
|-----|------------|-----------|-------|---------|-------------------|
| 1 | NoRet | Text | 7 | - | Nomor Retur |
| 2 | TglRet | Date/Time | 8 | - | Tanggal Retur |
| 3 | NoSJ | Text | 7 | - | Nomor Surat Jalan |

9. Nama Tabel : Kembali
Media : Harddisk
Isi : Data-data Pengembalian barang
Primary Key : NoRet+KdBrg

Panjang Record : 64 byte

Jumlah Record : 7500 Record

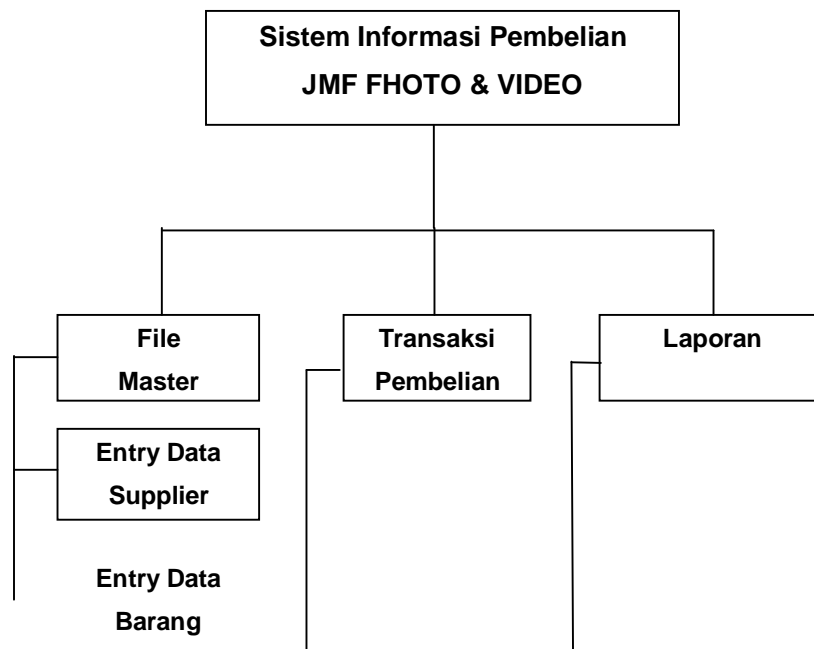
Struktur Tabel Spesifikasi Basisdata Kembali

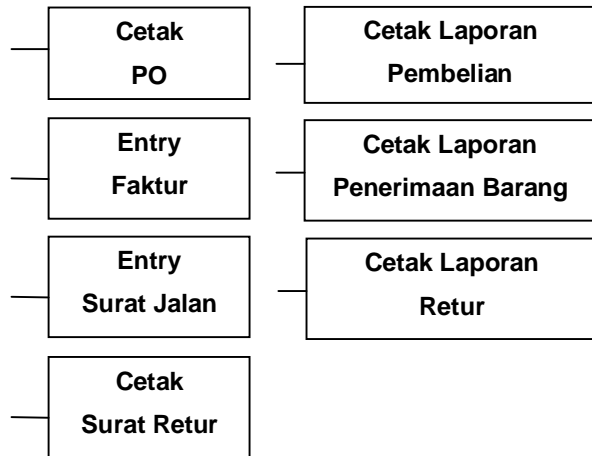
Tabel IV.10

| No. | Nama Field | Tipe | Lebar | Desimal | Keterangan |
|-----|------------|---------|-------|---------|------------------|
| 1 | NoRet | Text | 7 | - | Nomor Retur |
| 2 | KdBrg | Text | 5 | - | Kode Barang |
| 3 | JmlRet | Integer | 2 | 0 | Jumlah Retur |
| 4 | Keterangan | Text | 50 | - | Keterangan Retur |

Rancangan Dialog Layar

a. Struktur Tampilan

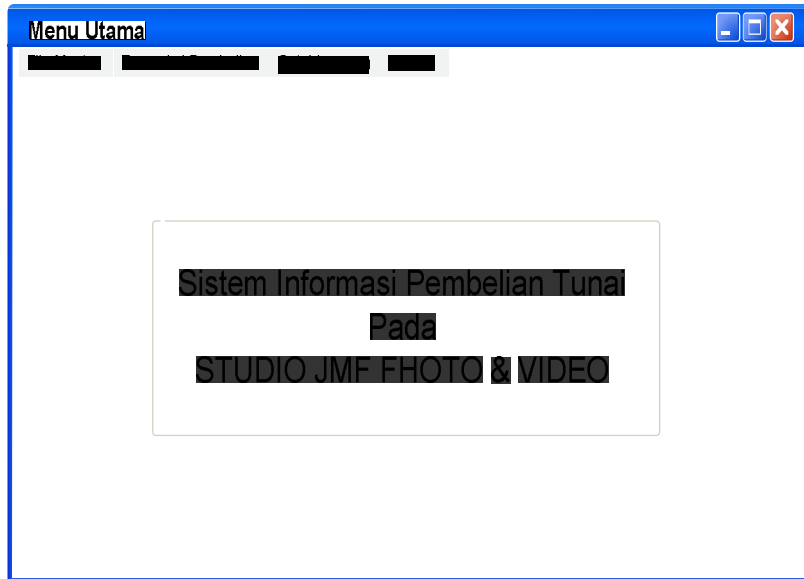




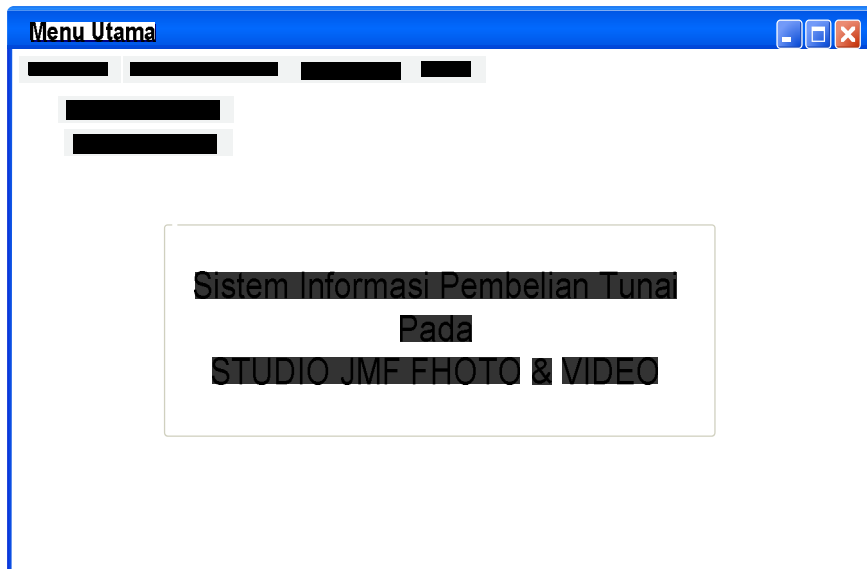
Gambar IV.13

Struktur Tampilan

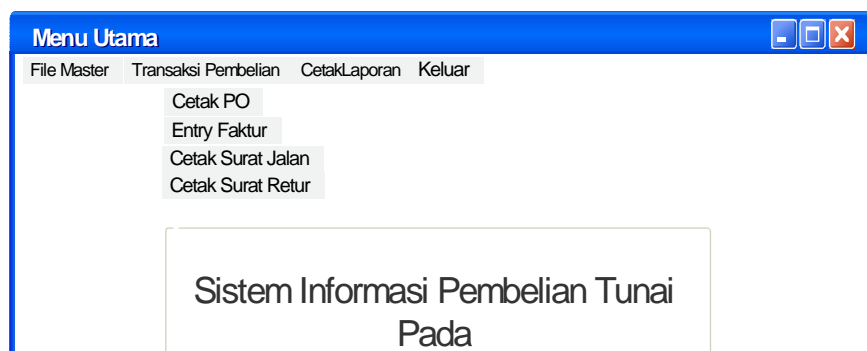
b. Rancangan Layar



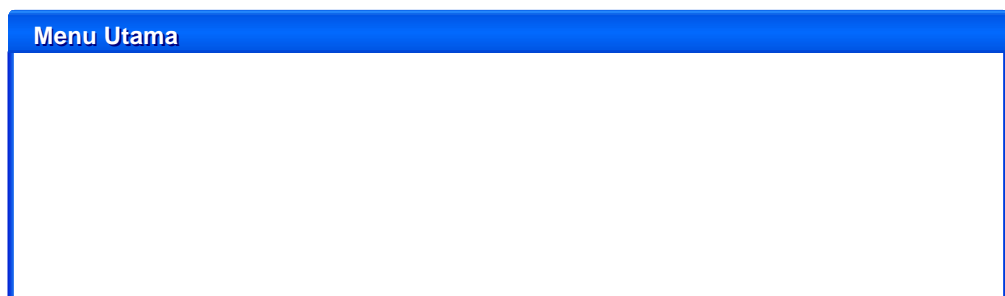
Gambar IV.7
Rancangan layar Menu Utama



Gambar IV.8
Rancangan layar Menu File Master

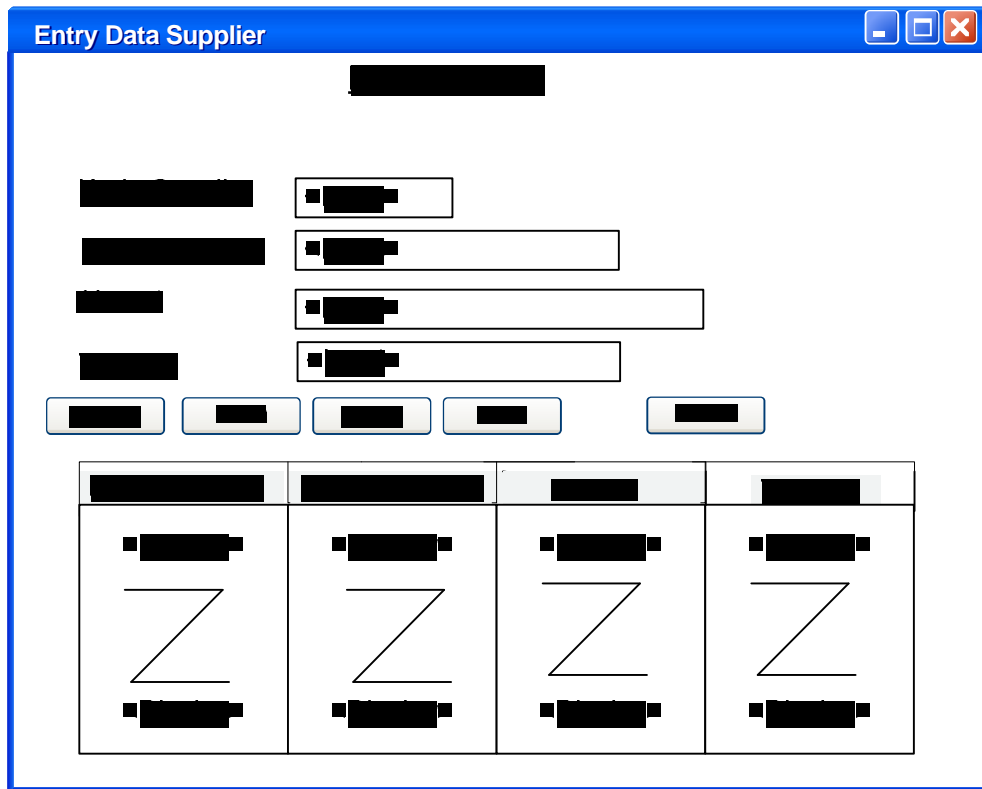


Gambar IV.9
Rancangan Layar Menu Transaksi Pembelian

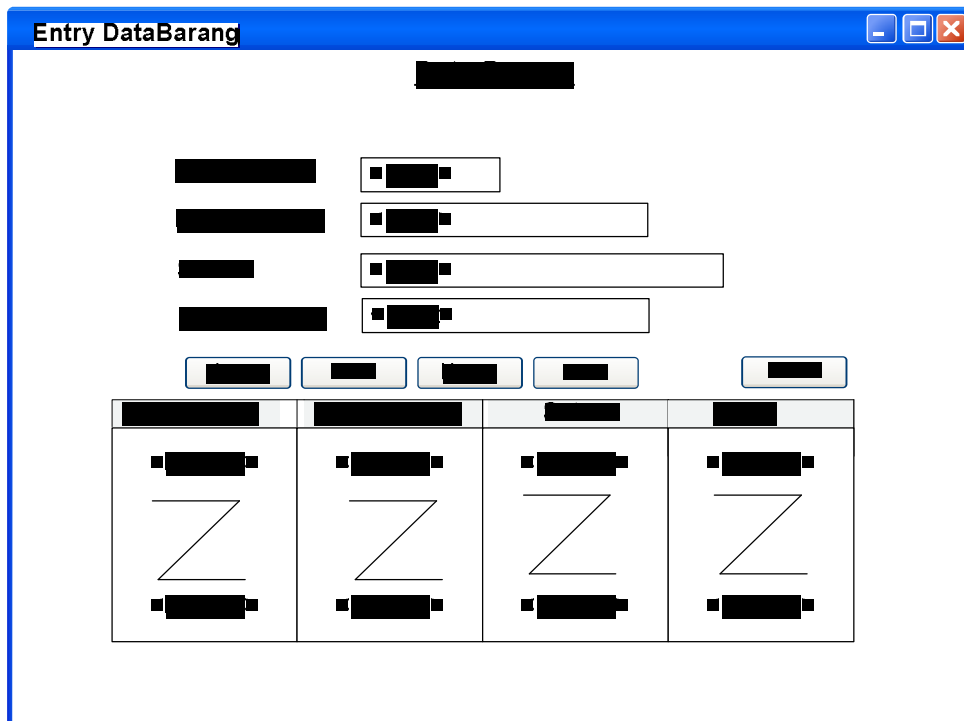




Gambar IV.10
Rancangan Layar Menu Cetak Laporan



Gambar IV.11
Rancangan layar Entry Data Supplier



Gambar IV.12
Rancangan Layar Entry Data Barang

Cetak PO

Nomor FBB
Nomor PO
 Tanggal FBB
Tanggal PO
 Kode Supplier
 Alamat
 Telepon

Data Pesanan

Kode Barang
 Nama Barang
 Satuan
 Harga
 Jumlah Pesan
 Total Harga

| Kode Barang | Nama Bara | Satuan | Harga | Jumlah Pesan | Total Harga |
|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| <Display> Z | <Display> Z | <Display> Z | <Display> Z | <Display> Z | <Display> Z |
| <Display> | <Display> | <Display> | <Display> | <Display> | <Display> |

Total Seluruhnya

Gambar IV.13
Rancangan Layar Cetak PO

Entry Faktur

Nomor Faktur

Tanggal Faktur

No Ref Faktur

No PO

Tanggal PO

Kode Supplier

Nama Supplier

Alamat

Telepon

| Kode Barang | Nama Bara | Satuan | Harga | Jumlah Pesan | Total Harga |
|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| <Display> Z | <Display> Z | <Display> Z | <Display> Z | <Display> Z | <Display> Z |
| <Display> | <Display> | <Display> | <Display> | <Display> | <Display> |

Total Seluruhnya

Gambar IV.14
Rancangan Layar Entry Faktur

Entry Surat Jalan

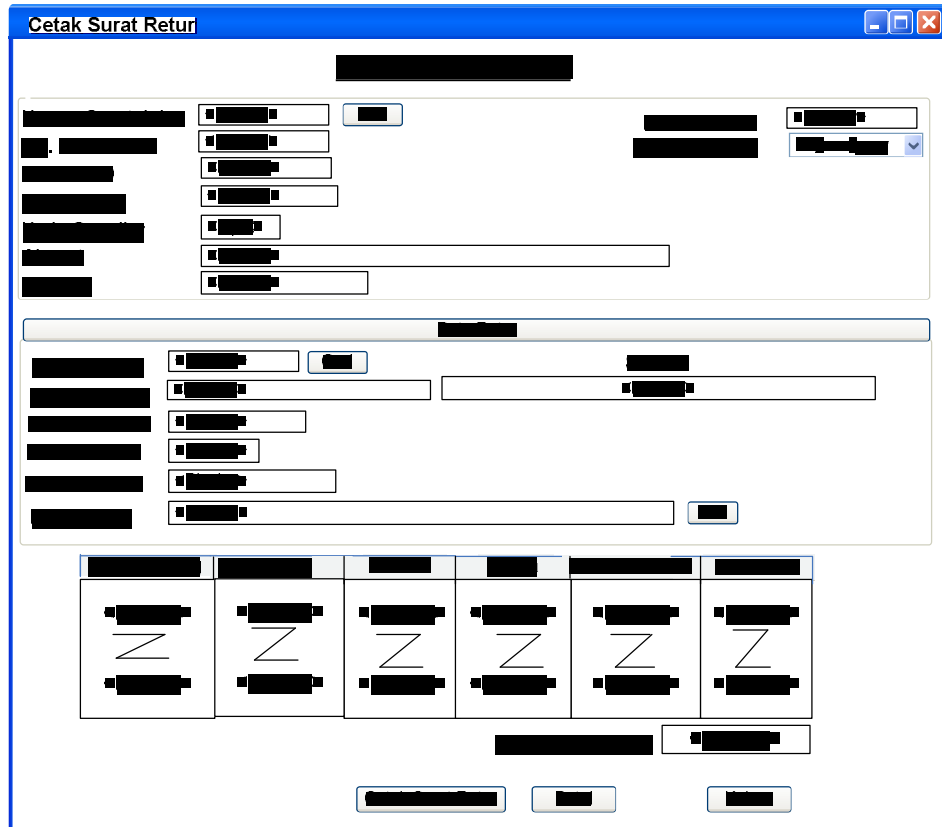
Nomor PO Nomor Surat Jalan
Tanggal PO Tanggal Surat Jalan
Kode Supplier No Ref SJ
Alamat
Telepon

Data Surat Jalan

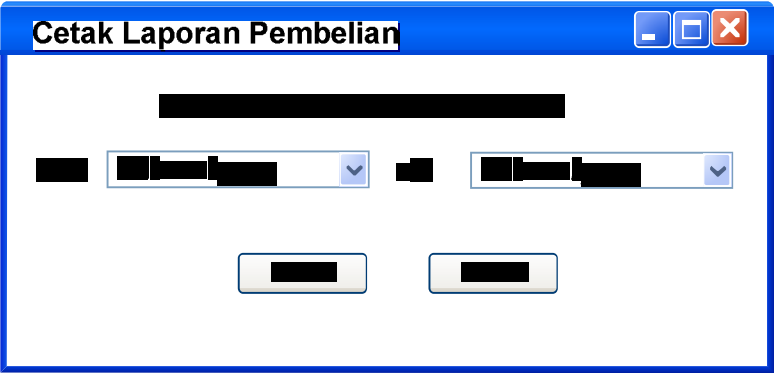
Kode Barang Satuan
Nama Barang
Harga Pesan
Jumlah Pesan
Total Harga

| Kode Barang | Nama Bara | Satuan | Harga | Jumlah Pesan | Total Harga |
|-------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|--|
| <Display> Z | <Display> Z | <Display> Z | <Display> Z | <Display> Z | <Display> Z |
| <Display> | <Display> | <Display> | <Display> | <Display> | <Display> |
| Total Seluruhnya | | | | | <input type="text" value="<display>"/> |

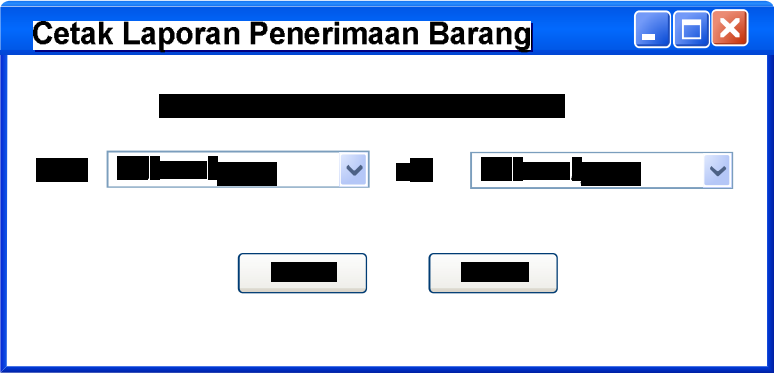
Gambar IV.15
Rancangan Layar Entry Surat Jalan



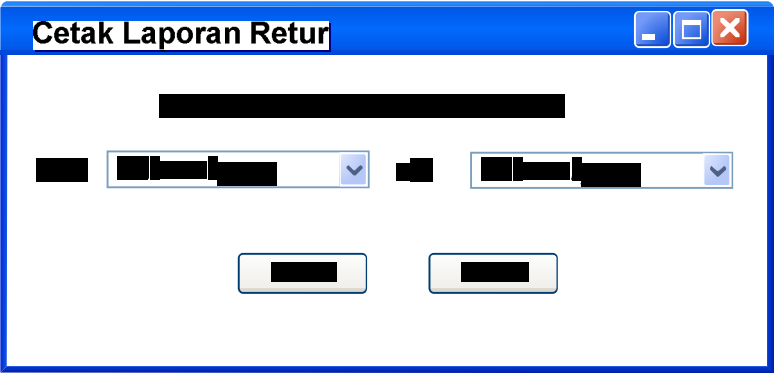
Gambar IV.16
Rancangan Layar Cetak Surat Retour



Gambar IV.17
Rancangan Layar Laporan Pembelian



Gambar IV.18
Rancangan Layar Laporan Penerimaan Barang



Gambar IV.19
Rancangan Layar Laporan Retur

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Setelah melakukan riset pada STUDIO JMF FHOTO & VIDEO dan melakukan perbandingan antara sistem yang berjalan dengan sistem yang dirancang atau diusulkan, penulis dapat menyimpulkan bahwa :

- a. Dengan sistem yang terkomputerisasi, maka dapat mengurangi kesalahan pencatatan dan perhitungan yang sering dilakukan oleh manusia (Human Error).
- b. Proses Pembelian setelah terkomputerisasi dapat dilakukan lebih efektif dan efisien.
- c. Ketersediaan laporan-laporan yang dibutuhkan pimpinan berhubungan dengan transaksi pembelian, sehingga bermanfaat bagi perencanaan dan pengambilan keputusan.
- d. Kesulitan dalam pembuatan laporan secara manual dapat dipermudah dan dipercepat dengan adanya sistem yang terkomputerisasi.
- e. Pengolahan data pada sistem yang diusulkan lebih terjamin kebenarannya, karena adanya pengontrolan yang lebih baik dan data yang masuk telah diperiksa terlebih dahulu.
- f. Penyimpanan data dalam database memudahkan dalam penyimpanan dan pemeliharaan data, sehingga kita tidak perlu menyimpan data didalam media kertas yang mudah hilang dan rusak seperti pada saat sistem masih manual.
- g. Sistem Komputerisasi menghasilkan bukti transaksi pembelian yang terpisah satu dengan lainnya, sehingga fungsi dari masing-masing bukti tersebut menjadi lebih jelas dan memudahkan dalam pengarsipan.

2. Saran

Saran-saran yang dapat penulis berikan pada STUDIO JMF FHOTO & VIDEO untuk kemajuan pada sistem yang akan datang yaitu :

- a. Karena informasi yang disajikan pada dasarnya berawal dari data masukan, maka sebelum memasukan data harus dilakukan pengecekan terhadap kebenaran data agar informasi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan keinginan pengguna.
- b. Perlu adanya pelatihan kepada user yang akan menggunakan sistem informasi ini, supaya mereka mengetahui bagaimana cara menggunakan dan perawatan sistem informasi ini.
- c. Penggunaan komputer dalam pengolahan data harus digunakan secara lebih maksimal agar efisiensi kerja dapat dioptimalkan.
- d. Perlu adanya audit setidaknya 3 tahun sekali pada sistem informasi ini untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi pada sistem dan memenuhi perkembangan penerapan sistem informasi yang terbaru dalam rangka meningkatkan efisiensi dan efektivitas sistem informasi ini.
- e. Harus ada pengawasan secara rutin dalam pemeliharaan sistem dan adanya tanggung jawab dalam menangani sistem yang ada.
- f. Diharapkan data-data yang telah diolah, dilakukan back up untuk menjaga hal-hal yang tidak diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

Alam, M. Agus J. Manajemen Database dengan Microsoft Visual Basic Versi 6.0. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2000.

McLeod Jr, Raymond., Schell, George P. Sistem Informasi Manajemen. Edisi Kesembilan. Indonesia : PT. Indeks, 2007.

Munawar. Pemodelan Visual dengan UML. Cetakan 1. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2005.

O'brien, James A. Pengantar Sistem Informasi Perspektif Bisnis dan Manajerial. Jakarta : Salemba Empat, 2006.

Suhendar. A, S. Si ,dan Gunadi Hariman, S. Si , MT. Visual Modelling Menggunakan UML & Rational Rose. Bandung : Informatika, 2002.

Whitten, Jeffrey L., Lonnie D. Bentley, et. al. System Analysis and Design Methods. 6th ed. New York : McGraw-Hill, 2004.

