



SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG  
PADA  
**KANTOR KEPALA DESA JELUTUNG**

**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0822300012	ANDI
2. 0822300176	MUHAMAD ALIWAPA

NOMOR KKP : 001 / KKP/ SAL / SJN / JAN / 2011

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**  
**STMIK ATMA LUHUR**  
**PANGKALPINANG**

**SEMESTER GASAL**  
**2010/2011**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Program Studi : Manajemen Informatika  
Jenjang : Diploma III (D3)  
Judul : SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG PADA  
KANTOR KEPALA DESA JELUTUNG

**NIM**

**NAMA**

1. 0822300012

ANDI

2. 0822300176

MUHAMAD ALIWAPA

Ketua Program Studi  
Manajemen Informatika

( Ibnu Choirul Awwal, S.Kom )

Pangkalpinang, Januari 2011

Dosen Pembimbing

( Sujono, S.Kom )



## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Muhamad Aliwapa (0822300176)
2. Andi (0822300012)

Telah Selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada

Nama Instansi : Kantor Kepala Desa Jelutung  
Alamat : JL. Koba KM.19 Desa Jelutung

Pembimbing Praktek  
Tanggal : Januari 2011



(SYAHRIL)

## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan Puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT serta selawat dan salam kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang selalu memberikan taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan KKP ( Kuliah Kerja Praktek ) ini sebagaimana yang diharapkan dan dapat selesai tepat pada waktunya.

Adapun maksud dan tujuan penyusunan laporan Kuliah Kerja Praktek ( KKP ) ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Diploma ( D3 ) jurusan Manajemen Informatika ( MI ) STMIK Atma Luhur.

Penulisan menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan , namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas KKP ( Kuliah Kerja Praktek ) ini dengan sebaik-baiknya.

Dengan menyusun tugas ini, penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT, Penguasa Alam Semesta, Yang Maha memberi petunjuk dan Memberi pertolongan kepada hamba-Nya, sehingga dapat memberi kemudahan, ketenangan, dan kesehatan dalam penyusunan KKP ( Kuliah Kerja Praktek ) ini.
2. Bapak Dr.Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA selaku Direktur STMIK ATMA LUHUR
4. Bapak Sujono, S.Kom selaku dosen pembimbing Kuliah Kerja Praktek ( KKP ).
5. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
6. Dosen – dosen yang telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Pemerintah Desa Jelutung.

8. Kepada Kedua Orang Tua yang penulis sayangi, yang telah memberikan do'a dan restu .
9. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini serta teman-temanku yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pengguna Laporan Kuliah Kerja Praktek ini untuk diperbaiki dan penyempurnaan isi Laporan ini dan mudah-mudahan Laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, serta dapat menambah koleksi perpustakaan pembaca sekalian.

Pangkalpinang, Januari 2011

**Penulis**

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas



End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas



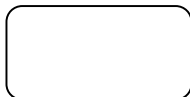
Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



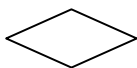
Activity State

Menggambarkan proses bisnis



Synchronization

Menunjukkan apabila ada dua atau lebih aliran ( transisi ) yang bertemu atau yang bercabang ada transisi paralel



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Swimlane

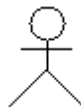
Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition to self

Menggambarkan hubungan antara state atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri.

## 2. Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).



Use Case

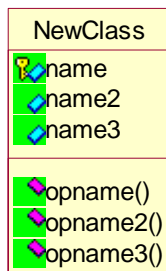
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

### 3. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan ( atribut/property ) dari suatu objek.

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

Nama menggambarkan nama dari class/objek.

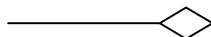
Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh *property* tersebut.

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



Association

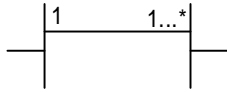
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lain. Ataupun dapat juga menggambarkan ketergantungan antar class.



Aggregate

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



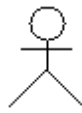


**Multiplicity**

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
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

**4. Sequence Diagram**



**Actor**

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



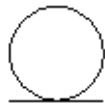
**Boundary**

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



### Control

Menggambarkan "perilaku mengatur", mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



### Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



### Object Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



### Message to Self

Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



### Return Message

Menggambarkan pesan / hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



### Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

## DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar	II.1 : Struktur organisasi pemerintah Desa Jelutung .....	7
Gambar	IV.1 : Activity diagram Pemesanan Barang .....	18
Gambar	IV.2 : Activity diagram Pembuatan laporan pengadaan .....	19
Gambar	IV.3 : Use Case Diagram Pemesanan .....	20
Gambar	IV.4 : Pemodelan data Konseptual .....	24
Gambar	IV.5 : Logical Record Structure .....	25
Gambar	IV.6 : Struktur tampilan .....	32
Gambar	IV.7 : Rancangan Layar Form Menu Utama .....	33
Gambar	IV.8 : Rancangan Layar Form Master .....	34
Gambar	IV.9 : Rancangan Layar Form Entry Data Barang .....	35
Gambar	IV.10 : Rancangan Layar Form Entry Data Supplier .....	36
Gambar	IV.11 : Rancangan Layar Form Menu Pesanan .....	37
Gambar	IV.12 : Rancangan Layar Form Entry Pesanan .....	38
Gambar	IV.13 : Rancangan Layar Form Cetak Pesanan .....	39
Gambar	IV.14 : Rancangan Layar Form Entry Nota Beli .....	40
Gambar	IV 15 : Rancangan Layar Form Menu Laporan .....	41
Gambar	IV.16 : Rancangan Layar Form Laporan .....	42
Gambar	IV.17 : Sequence Diagram Supplier .....	43
Gambar	IV.18 : Sequence Diagram Barang.....	44
Gambar	IV.29 : Sequence Diagram Pesanan.....	45
Gambar	IV.20 : Sequence Diagram Cetak Pesanan.....	46
Gambar	IV.21 : Sequence Diagram Entry Nota Beli.....	47
Gambar	IV.22 : Sequence Diagram Laporan.....	48

## DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel	IV.1 : Relational Data SUPPLIER .....	26
Tabel	IV.2 : Relational Data PESANAN .....	26
Tabel	IV.3 : Relational Data DETAIL PESANAN .....	26
Tabel	IV.4 : Relational Data BARANG .....	26
Tabel	IV.5 : Relational Data NOTA BELI .....	26
Tabel	IV.6 : Spesifikasi Basis Data SUPPLIER .....	27
Tabel	IV.7 : Spesifikasi Basis Data PESANAN .....	28
Tabel	IV.8 : Spesifikasi Basis Data DETAIL PESANAN .....	29
Tabel	IV.9 : Spesifikasi Basis Data BARANG .....	30
Tabel	IV.10 : Spesifikasi Basis Data NOTA BELI .....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A : Lembar Dokumen Masukan .....	52
LAMPIRAN B : Lembar Dokumen Keluaran .....	53
LAMPIRAN C : Lembar Berita Acara .....	54

## DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar.....	i
Daftar simbol.....	iii
Daftar Gambar.....	viii
Daftar Tabel.....	ix
Daftar lampiran.....	x
Daftar isi.....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah.....	2
3. Tujuan Penulisan.....	3
4. Batasan Permasalahan.....	3
5. Metode Peneliti .....	3
6. Sistematis Penulisan .....	4
<b>BAB II ORGANISASI</b>	
1. Sejarah Singkat Desa Jelutung.....	6
2. Struktur Organisasi Desa Jelutung.....	7
3. Gambar Struktur organisasi Desa Jelutung.....	7
4. Tugas dan Tanggung jawab pada Organisasi.....	8
5. Unit kegiatan Desa Jelutung.....	8

BAB III INFRASTRUKTUR	
1. Spesifikasi Hardware.....	9
a. Teori singkat tentang hardware.....	9
b. Spesifikasi hardware yang ada di Kantor Desa Jelutung.....	11
2. Spesifikasi Software.....	11
a. Teori singkat tentang Software.....	11
b. Spesifikasi Software yang ada di Kantor Desa Jelutung.....	15
BAB IV STUDI KASUS	
1. Proses Bisnis.....	16
2. Aturan Bisnis.....	17
3. Use Case Diagram dan Deskripsi Use case Diagram.....	20
4. Rancangan Basis Data.....	24
a. Pemodelan Data Konseptual.....	24
b. Logical Record Struktire.....	25
c. Model Data Relational.....	26
d. Spesifikasi Basis Data.....	27
5. Struktur Tampilan.....	32
6. Rancangan Layar.....	33
7. Sequence Diagram.....	43
BAB V PENUTUP	
1. Kesimpulan.....	49
2. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA .....	51
DAFTAR LAMPIRAN .....	52