

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PERMINTAAN BERAS BERBASIS DEKSTOP PADA PERUM
BULOG SUBDIVRE BANGKA**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



OLEH :

NIM	NAMA
1. 1422500024	NADYA SANDRA UTAMI
2. 1422500175	MAYANGSARI
3. 1422500217	PUSPATRILICIA.I

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2017/2018



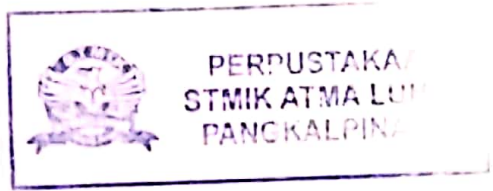
**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PERMINTAAN BERAS BERBASIS DEKSTOP PADA PERUM
BULOG SUBDIVRE BANGKA**

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

	NIM	NAMA
1.	1422500024	NADYA SANDRA UTAMI
2.	1422500175	MAYANG SARI
3.	1422500217	PUSPATRILICIA IRVIA N

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2017/2018**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

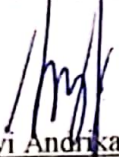
Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

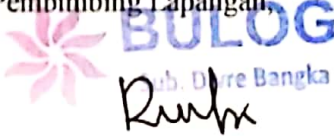
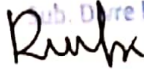
Judul : **ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PERMINTAAN BERAS BERBASIS DEKSTOP PADA
PERUM BULOG SUBDIVRE BANGKA**

NIM	NAMA
1. 1422500024	NADYA SANDRA UTAMI
2. 1422500175	MAYANG SARI
3. 1422500217	PUSPATRILICIA IRVIA NINGSIH

Menyetujui,
Pembimbing


Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN 0227108001

Pangkalpinang, Januari 2018

Pembimbing Lapangan,


Roby Juahta Ketaren

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi


Okta Rizan, S.Kom, M.Kom
NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. NADYA SANDRA UTAMI (1422500024)
2. MAYANGSARI (1422500175)
3. PUSPATRILICIA IRVIA NINGSIH (1422500217)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **09 Oktober 2017** Sampai dengan **03 Januari 2018** dengan baik.

Nama Instansi : PERUM BULOG SUBDIVRE BANGKA

Alamat : Jl. Jendral Sudirman, Kota Pangkal Pinang

Pembimbing Praktek

Tanggal,



Roby Juahta Ketaren

ABSTRAK

Sistem informasi yang baik akan meningkatkan aksibilitas data yang tersaji secara tepat waktu dan akurat bagi para pemakai. Perum Bulog Subdivre Bangka mengalami kendala dalam permintaan barang yang dibutuhkan misalnya Meningkatkan produktivitas perusahaan dalam penyajian informasi yang cepat, tepat, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan. Metode yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu menganalisa sistem yang ada, yaitu mempelajari dan mengetahui proses bisnis sistem yang sedang berjalan guna mengidentifikasi permasalahan-permasalahan apa yang dikerjakan oleh sistem yang ada. menspesifikasi masukan yang digunakan, database yang ada, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan. Dengan adanya sistem informasi yang dibuat dapat mengelola data menjadi informasi yang cepat, akurat, dan efisien serta terintegrasi dengan data permintaan beras serta dengan adanya rancangan sistem ini akan mempermudah untuk mengecek apabila ada permintaan beras yang masuk. Peneliti memilih metode Object Oriented Analysis And Design(OOAD) karena OOAD lebih mudah digunakan dalam pembangunan sistem pada Perum Bulog Subdivre Bangka.

Kata Kunci : Sistem, Informasi, Permintaan

ABSTRACT

A good Information System will improve the accuracy of the data presented in a timely and accurate manner for the user Perum Bulog Subdivre Bangka experience constraints in the demand of goods needed such as tying the productivity of the company in the presentation of information quickly accurately and accurately in accordance with the needs, the method developed in this study is to analyze the existing system, that is learning and knowing the business processes of the system is running to identify the problems what is done by the existing system. Menspesifikasi input used, the existing database, the process is done and the output is preempted. With the information system created to manage the data into information quickly, accurately and efficiently and integrated with the demand data of rice and with the design of this system will make it easier to check if there is demand for rice coming in. researchers chose object oriented analysis methods and ooad design because ooad is easier to use in system development on Perum Bulog Subdivre Bangka.

Keywords System, Information, Request

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktek yang merupakan salah satu Persyaratan untuk pengajuan Skripsi pada jurusan Sistem Informasi STMIK Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktek ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan kerja praktek ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. ALLAH SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M. Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan laporan ini.
6. Bapak Rahmatullah selaku pembimbing lapangan yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian dan pengambilan data.
7. Keluarga telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
8. Teman – teman seperjuangan dalam mengerjakan laporan kerja praktek.

Pangkalpinang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN KP	iii
ABSTRAKSI	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Analisa Sistem dan Rancangan Sistem	3
1.5.2 Rancangan Sistem	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem	6
2.1.1 Pengertian SubSistem	6
2.2 Konsep Dasar Informasi	7
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi	7

2.4 Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek dengan UML	8
2.4.1 Pengertian Analisa Sistem	8
2.4.2 Pengertian UML	9
2.4.3 Analisa Berorientasi Objek.....	9
2.4.3.1 Activity Diagram	9
2.4.3.2 Analisa Dokumen Keluaran.....	11
2.4.3.3 Analisa Dokumen Masukan.....	11
2.4.3.4 Use Case Diagram	11
2.4.3.5 Class Diagram.....	12
2.4.4 Perancangan Berorientasi Objek.....	12
2.4.4.1 Entity Relationship Diagram	12
2.4.4.2 Logical Record Structure	14
2.4.4.3 Transformasi ERD ke LRS.....	14
2.4.4.4 Relasi	14
2.4.4.5 Spesifikasi Basis Data.....	14
2.4.4.6 Identifikasi Kebutuhan.....	15
2.4.4.7 Rancangan Layar	15
2.4.5 Teori Pendukung.....	15
2.4.5.1 Microsoft Visual Basic(VB.NET)	15
2.4.5.2 Microsoft Access 2007	16
2.4.6 Penelitian Sebelumnya yang Menggunakan Sistem Berorientasi Objek dengan UML.....	16
2.4.6.1 Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Permintaan Beras di Kabupaten Klaten.....	16
2.4.6.2 Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Permintaan Beras di Kota Kendari	17
2.4.6.3 Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Permintaan Beras di Provinsi Riau	18

BAB III ORGANISASI

3.1 Sejarah Perusahaan	20
3.2 Struktur Organisasi	22
3.3 Tugas dan Wewenang	23

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Analisa Sistem	25
4.1.1 Analisa Proses Bisnis.....	25
4.1.2 Activity Diagram	26
4.1.3 Analisa Keluaran	29
4.1.4 Analisa Masukan	33
4.1.5 Identifikasi Kebutuhan.....	34
4.2 Use Case Diagram	36
4.3 Deskripsi Use Case	37
4.4 Perancangan Basis Data.....	41
4.4.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	41
4.4.2 <i>Transformasi</i> ERD ke LRS.....	42
4.4.3 Logical Record Structure (LRS).....	43
4.4.4 Tabel	44
4.4.5 Spesifikasi Basis Data.....	47
4.5 Rancangan Antar Muka	54
4.5.1 Rancangan Tampilan Dialog Layar	54
4.5.2 Rancangan Layar	55

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	68

DAFTAR PUSTAKA	69
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	71
--	-----------

LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN	78
---	-----------

DAFTAR GAMBAR



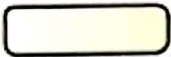
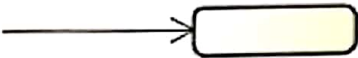
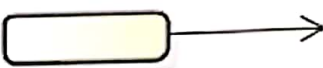
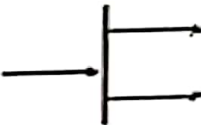
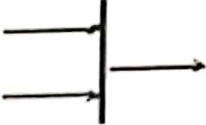

	Halaman
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Subdivisi Regional Tipe C	22
Gambar 4.1.2 Activity Diagram Penerimaan	26
Gambar 4.1.3 Activity Diagram Gudang	27
Gambar 4.1.4 Activity Diagram Penyaluran	28
Gambar 4.2 Use Case Diagram Bagian Gudang	36
Gambar 4.3 Use Case Diagram Pimpinan	37
Gambar 4.4.1 Entity Relationship Diagram	41
Gambar 4.4.2 Transformasi ERD ke LRS	42
Gambar 4.4.3 Logical Record Structure (LRS)	43
Gambar 4.5.1 Rancangan Tampilan Dialog Layar	54
Gambar 4.5.2 Rancangan Layar Form Menu Utama	55
Gambar 4.5.3 Rancangan Layar Form Menu Master	56
Gambar 4.5.4 Rancangan Layar Form Menu Transaksi	57
Gambar 4.5.5 Rancangan Layar Form Menu Laporan	58
Gambar 4.5.6 Rancangan Layar Form Entry Surat PPB	59
Gambar 4.5.7 Rancangan Layar Form Entry Barang	60
Gambar 4.5.8 Rancangan Layar Form Pihak	61
Gambar 4.5.9 Rancangan Layar Form Cetak Data SPPB	62
Gambar 4.5.10 Rancangan Layar Form Cetak Data SPTB	63
Gambar 4.5.11 Rancangan Layar Form Cetak Data BAST	64
Gambar 4.5.12 Rancangan Layar Cetak Laporan Realisasi Pemasukan	65
Gambar 4.5.13 Rancangan Layar Form Cetak Data Surat Permintaan	66
Gambar 4.5.14 Rancangan Layar Cetak Laporan Pengeluaran Barang	67

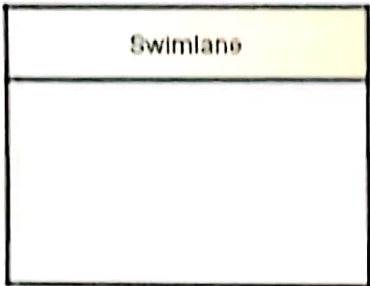
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.4.4 Persetujuan Pengiriman Barang	44
Tabel 4.4.5 Surat Perintah Terima Barang	44
Tabel 4.4.6 Berita Acara Serah Terima	44
Tabel 4.4.7 Surat Perintah Penyerahan Barang	45
Tabel 4.4.8 Ada	45
Tabel 4.4.9 Pihak	46
Tabel 4.4.10 Terima	46
Tabel 4.4.11 Beras	46
Tabel 4.4.5 Spesifikasi Basis Data Persetujuan Pengiriman Barang	47
Tabel 4.4.6 Spesifikasi Basis Data Surat Perintah Terima Barang	48
Tabel 4.4.7 Spesifikasi Basis Data Berita Acara Serah Terima	49
Tabel 4.4.8 Spesifikasi Basis Data Surat Perintah Penyerahan Barang	50
Tabel 4.4.9 Spesifikasi Basis Data Ada	51
Tabel 4.4.10 Spesifikasi Basis Data Pihak	51
Tabel 4.4.11 Spesifikasi Basis Data Terima	52
Tabel 4.4.12 Spesifikasi Basis Data Beras	52





DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram


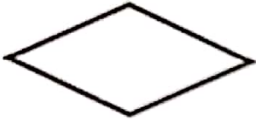
	<p>Start Point Menggambarkan awal aktifitas</p>
	<p>End Point Menggambarkan akhir dari aktifitas</p>
	<p>Activity Menggambarkan proses bisnis</p>
	<p>Simbol Black Hold Activies Digunakan bila dikehendaki ada satu atau lebih transisi</p>
	<p>Simbol Miracle Activies Diguakan pada waktu start point dikehendaki ada satu atau lebih transisi</p>
	<p>Simbol Fork Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakuka secara paralel, untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu</p>
	<p>Simbol Join Menunjukkan adanya demosisi</p>
	<p>Decision Menggambarkan keputusan/ pilihan</p>

	<p>Swimlane Menggambarkan pemisahan aktifitas</p>
---	--






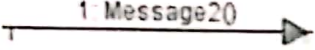
Simbol Use Case Diagram

	<p>Actor Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user)</p>
	<p>Use Case Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai sistem yang akan dibangun</p>
	<p>Association Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case</p>
	<p>Simbol Asosiasi antara Actor dan Use Case Ujung panah association antara actor dan Use Case mengindikasikan siapa/ apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data.</p>

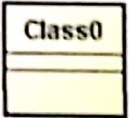



Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)

	<p>Entity Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem</p>
	<p>Relationship Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity</p>

Simbol Sequence Diagram

	<p>Actor Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem</p>
	<p>Entity Class Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan</p>
	<p>Activity Menggambarkan sebuah penggambaran dari form</p>
	<p>Control Class Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel</p>
	<p>A Focus of Control & A life Line Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message</p>
	<p>A Message Menggambarkan Pengiriman Pesan</p>

Simbol Class Diagram

	<p>Class</p> <p>Penggambaran dari class name, attribute, atau property atau data dan method atau function atau behavior</p>
	<p>Asociation</p> <p>Menggambarkan hubungan antar objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah</p>
	<p>Agregation</p> <p>Bentuk khusus dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain.</p>
	<p>Multiplicity</p> <p>Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk obyek-obyek yang berpatisiasi</p>

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : ANALISA KELUARAN	71
Lampiran A-1 : Berita Acara Serah Terima	72
Lampiran A-2 : Laporan Realisasi Pemasukan Perhari.....	73
Lampiran A-3 : Laporan Pengeluaran Barang	74
Lampiran A-4 : Surat Perintah Terima Barang	75
Lampiran A-5 : Surat Perintah Penyerahan Barang	76
Lampiran A-6 : Surat Permintaan	77
Lampiran B : ANALISA MASUKAN	78
Lampiran B-1 : Persetujuan Pengiriman Barang.....	79