



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG  
PADA  
STORE HOTEL BUMI ASIH PANGKALPINANG  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

**MUSTIKA PRAWIRA DESA  
0822300201**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG  
JULI 2011**



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG  
PADA  
STORE HOTEL BUMI ASIH PANGKALPINANG  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai syarat meraih  
Gelar Ahli Madya**

**Oleh :**

**MUSTIKA PRAWIRA DESA**

**0822300201**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG  
JULI 2011**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMAN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER  
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : MUSTIKA PRAWIRA DESA  
NIM : 0822300201  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Jenjang Studi : D3  
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG  
PADA STORE HOTEL BUMI ASIH PANGKALPINANG DENGAN  
METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK.

Ketua Program studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, 21 Juli 2011  
Dosen Pembimbing,

(Hilyah Magdalena, M.Kom)

Panitia Penguji

Ketua,

(Eliya Helmud, M.Kom)

Anggota,

(Okkita Rizan, M.Kom)

Ketua  
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Mardiana, M.Sc)

Pembantu Ketua  
Bidang akademik

(Bambang Achwinoto, M.Kom)



## ABSTRAKSI

Hotel Bumi Asih Group merupakan usaha yang bergerak dalam bidang pelayanan jasa. Hotel yang dikelola melalui perusahaan PT Puri Insan Asih anak perusahaan Bumi Asih Group (BAG. Moto hotelnya “*Stay Once Stay Forever*”). Terbukti sejauh ini, kata Ria, hotel yang dikelolanya tidak pernah sepi dari tamu-tamu. Layaknya sebagai hotel yang professional, hotel-hotel di bawah bendera BA memiliki tingkat hunian rata-rata 70 persen.

Hotel Bumi Asih Pangkalpinang ini dalam halnya dibagian *store* atau gudang berfungsi untuk Mencatat keluar masuknya barang. pada saat mengorder atau memesan barang telah ada Suppliernya, sehingga memudahkan *staff* dalam proses pemesanan. Proses transaksi persediaan barang tersebut sampai sekarang masih menggunakan *system* yang lama, kelemahannya *computer* sering terjadi masalah, maka perlu dilakukan *system* yang baru agar lebih mudah dalam proses kerjanya.

Proses *system* yang lama dalam proses ini sangat sulit dilakukan misalnya dalam pencatatan data barang dan keluar masuknya barang. Maka dari itu dengan adanya *system* yang baru proses sistemnya tidak mengganggu *staff* dalam melakukan pekerjaan.

Berdasarkan hal diatas, maka diperlukan suatu *system* persediaan barang terkomputerisasi yang sesuai dalam arti dapat memberikan pelayanan yang cepat dan akurat untuk menunjang kebutuhan yang lebih baik dan mutu pelayanan yang memuaskan terhadap *supplier* dan *staff*, sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala dalam *system* yang sedang berjalan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) pada Hotel Bumi Asih Pangkalpinang.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi diploma tiga (D3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan Tugas Akhir (TA) adalah Sistem Informasi Persediaan barang pada Hotel Bumi Asih Pangkalpinang.

Dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir ( TA ) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Allah SWT, terima kasih telah memberikan kesehatan dan kesabaran kepada penulis sehingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika AMIK Atma Luhur.
4. Ibu Hilyah Magdalena, M.Kom, selaku dosen pembimbing TA (Tugas Akhir).
5. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan Tugas Akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
6. Seseorang yang telah memberikan semangat dan do'a dalam penyelesaian Tugas Akhir (TA) ini.
7. Teman-teman serekan kerja yang telah membantu saya dalam Pengaturan jadwal kerja dalam kegiatan kuliah ini.
8. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.

9. Manager Hotel Bumi Asih Pangkalpinang yang telah membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini
10. Semua pihak yang telah membantu penulisan TA (Tugas Akhir) ini serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Untuk membuat Tugas Akhir ini menjadi lebih sempurna penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga dapat meningkatkan hasil penulisan dari Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur khususnya.

Pangkalpinang, Juli 20011

Penulis

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 : <i>Start State</i> .....	12
Gambar II.2 : <i>End State</i> .....	12
Gambar II.3 : Simbol <i>activity</i> .....	12
Gambar II.4 : Simbol <i>black hole activity</i> .....	12
Gambar II.5 : <i>Simbol miracle activities</i> .....	13
Gambar II.6 : Simbol <i>fork</i> dalam UML.....	13
Gambar II.7 : Simbol <i>Join</i> dalam UML .....	13
Gambar II.8 : <i>Decision point</i> .....	14
Gambar II.9 : <i>Swimlane</i> .....	14
Gambar II.10 : Simbol <i>Use Case</i> .....	16
Gambar II.11 : Simbol <i>Actor</i> .....	16
Gambar II.12 : Simbol <i>Associations</i> .....	17
Gambar II.13 : Simbol <i>Include</i> .....	17
Gambar II.14 : Simbol <i>Extend</i> .....	17
Gambar II.15 : Simbol <i>Entity</i> .....	18
Gambar II.16 : Simbol <i>Atribut</i> .....	19
Gambar II.17 : Simbol <i>Relationship</i> .....	20
Gambar II.18 : Simbol <i>Entity Object</i> .....	22
Gambar II.19 : Simbol <i>Boundary Object</i> .....	22
Gambar II.20 : Simbol <i>Control Object</i> .....	22
Gambar II.21 : Simbol <i>Message</i> .....	22
Gambar II.22 : Simbol <i>Lifeline</i> .....	23
Gambar II.23 : Simbol <i>Activation</i> .....	23
Gambar II.24 : Simbol <i>Recursive</i> .....	23
Gambar II.25 : Simbol <i>Loop</i> .....	23
Gambar II.26 : <i>Class Diagram</i> .....	24
Gambar III.1 : Struktur Organisasi .....	28

Gambar III.2 : <i>Activity diagram</i> permintaan barang .....	32
Gambar III.3 : <i>Activity diagram</i> purchase order .....	33
Gambar III.4 : <i>Activity diagram</i> pembayaran barang .....	34
Gambar III.5 : <i>Activity diagram</i> laporan stok barang .....	35
Gambar III.6 : <i>Use Case Diagram</i> Persediaan Barang .....	40
Gambar IV.1 : <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	44
Gambar IV.2 : <i>Transformasi Diagram ER ke logical Record Structure</i> .....	45
Gambar IV.3 : <i>Logical Record Structure</i> .....	46
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan Hotel Bumi Asih Pangkalpinang .....	57
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Menu Utama .....	58
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Menu Master .....	59
Gambar IV.7 : Rancangan Layar <i>Departement</i> .....	60
Gambar IV.8 : Rancangan Layar <i>Supplier</i> .....	61
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Data Barang .....	62
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Menu Transaksi .....	63
Gambar IV.11 : Rancangan Layar PB .....	64
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Cetak PO .....	65
Gambar IV.13 : Rancangan Layar <i>Entry</i> Nota .....	66
Gambar IV.14 : Rancangan Layar Menu Laporan .....	67
Gambar IV.15 : Rancangan Layar Cetak Laporan Persediaan Barang .....	68
Gambar IV.16 : <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry Departement</i> .....	69
Gambar IV.17 : <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry Supplier</i> .....	70
Gambar IV.18 : <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Data Barang .....	71
Gambar IV.19 : <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> PB .....	72
Gambar IV.20 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak PO .....	73
Gambar IV.21 : <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Nota .....	74
Gambar IV.22 : <i>Sequence Diagram</i> Laporan Persediaan Barang .....	75
Gambar IV.23 : Rancangan <i>Class Diagram</i> .....	76



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN .....	80
LAMPIRAN A-1 : Keluaran Sistem Berjalan <i>Purchase Order</i> .....	81
LAMPIRAN A-2 : Keluaran Sistem Berjalan Laporan Stok Barang .....	82
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN .....	83
LAMPIRAN B-1 : Masukan Sistem Berjalan Permintaan Barang .....	84
LAMPIRAN B-2 : Masukan Sistem Berjalan Nota .....	85
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN .....	86
LAMPIRAN C-1 : Rancangan Keluaran PO .....	87
LAMPIRAN C-2 : Rancangan Keluaran Laporan Persediaan Barang .....	88
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN .....	89
LAMPIRAN D-1 : Rancangan Masukan Data PB .....	90
LAMPIRAN D-2 : Rancangan Masukan Data Nota .....	91
LAMPIRAN D-3 : Rancangan Masukan Data Barang .....	92
LAMPIRAN D-4 : Rancangan Masukan Data <i>Supplier</i> .....	93
LAMPIRAN D-5 : Rancangan Masukan Data <i>Departement</i> .....	94
LAMPIRAN E SURAT KETERNGAN RISET .....	95
Surat Keterangan Riset	
Kartu Bimbingan	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Relasi <i>Supplier</i> .....	47
Tabel IV.2 : Relasi PO.....	47
Tabel IV.3 : Relasi Isi .....	47
Tabel IV.4 : Relasi Barang .....	47
Tabel IV.5 : Relasi Keluar .....	47
Tabel IV.6 : Relasi PB .....	48
Tabel IV.7 : Relasi <i>Departement</i> .....	48
Tabel IV.8 : Relasi Nota .....	48
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data <i>Supplier</i> .....	49
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data PO .....	49
Tabel IV.11 : Spesifikasi Basis Data Isi .....	50
Tabel IV.12 : Spesifikasi Basis Data Barang .....	50
Tabel IV.13 : Spesifikasi Basis Data Keluar .....	50
Tabel IV.14 : Spesifikasi Basis Data PB .....	50
Tabel IV.15 : Spesifikasi Basis Data <i>Departement</i> .....	50
Tabel IV.16 : Spesifikasi Basis Data Nota .....	50

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Activity Diagram



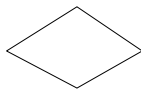
Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



End State

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Swimlane

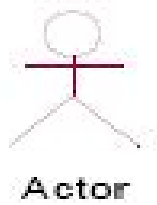
Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition

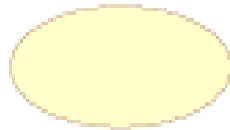
Menggambarkan aliran perpindahan control antara state

## 2. Simbol Use Case Diagram



### Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu system



### USE Case

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



### Association

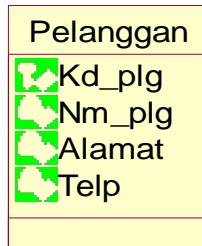
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.



### Include

Pemanggilan use case oleh use case lain atau untuk menggambarkan suatu use case termasuk didalam use case lain (diharuskan) relasi ini dapat digunakan untuk menghindari penulisan deskripsi yang berulang-ulang.

### 3. Simbol Class Diagram



Class Diagram Tanpa metode

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku

Association

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



Multiplicity

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

1 Tepat satu

0..\* Nol atau lebih

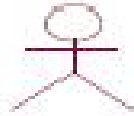
1..\* Satu atau lebih

0..1 Nol atau satu

5..8 range 5 s.d. 8

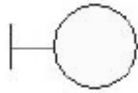
4..6,9 range 4 s.d. 6 dan 9

#### 4. Simbol Sequence Diagram



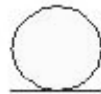
##### Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu sistem



##### Boundary

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



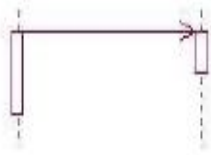
##### Entity

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



##### Control

Control digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas control, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.



### Object Message

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



### Object

Menggambarkan abstraksi darisebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



### Activation

Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan.