



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG
PADA
PELANGI RESTAURANT HOTEL PARAI BEACH RESORT & SPA
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh:

HERRY HARYONO

NIM : 0722300168

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

JULI 2010



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG
PADA
PELANGI RESTAURANT HOTEL PARAI BEACH RESORT & SPA
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh:

HERRY HARYONO

NIM : 0722300168

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2010**



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : HERRY HARYONO
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300168
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN
BARANG PADA PELANGI RESTAURANT HOTEL
PARAI BEACH RESOART & SPA

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, S. Kom)

Ketua,

(Elly Yanuarti, S. Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M. Sc)

Pangkalpinang, 06 Agustus 2010

Dosen Pembimbing

(Sujono, S. Kom)

Anggota,

(Fitriyanti, S. Kom)

Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

(Bambang Adiwino, S. Kom., M. Kom)

ABSTRAKSI

Informasi adalah kebutuhan yang vital dalam sebuah perusahaan dimana baik dan tidaknya informasi yang dimiliki, akurat, cepat dan tepat akan berpengaruh pada proses kegiatan ataupun kinerja perusahaan, termasuk juga proses persediaan barang yang dilakukan pada gudang Pelangi Restaurant.

Dalam mendukung kegiatan perusahaan, system yang digunakan hampir keseluruhan sudah secara terkomputerisasi. Tetapi untuk persediaan barang di Pelangi Restaurant masih secara manual, mulai dari pemesanan barang, penerimaan barang masuk dari supplier, pendataan barang, pengambilan barang, pengeluaran barang hingga laporan persediaan barang.

Karena sistem yang digunakan masih secara manual, dalam riset penulis menemukan masalah-masalah yang ada antara lain kegiatan pengeluaran barang kadang kala ada yang tidak tercatat sehingga stok barang yang ada tidak diketahui pasti jumlahnya. Dokumen-dokumen pendukung yang ada kurang tersusun dengan baik, sehingga apabila mau digunakan lagi sulit untuk mencarinya. Laporan pengeluaran barang menggunakan pendataan secara manual sehingga data yang di dapat tidak akurat.

Diharapkan dengan adanya sistem informasi ini dapat memperbaiki sistem informasi persediaan barang yang awalnya secara manual menjadi sistem informasi persediaan barang yang terkomputerisasi. Dengan sistem ini diharapkan dapat membantu Perusahaan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya jumlah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) pada Pelangi Restaurant Hotel Parai Beach Resort & SPA.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi Diploma (D3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur. Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan laporan Tugas Akhir (TA) adalah Sistem Informasi Persediaan Barang pada Pelangi Restaurant Hotel Parai Resort & Spa.

Dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir (TA) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
3. Bapak Sujono, S. Kom selaku pembimbing TA.
4. Ibunda tercinta yang merupakan orang tua tunggal penulis.yang telah mendukung penulis dari segi moril maupun materil, untuk menyelesaikan kuliah dan selalu mendo'akan penulis agar menjadi orang sukses , ibunda adalah sosok seorang ibu yang pantang menyerah dan pekerja keras serta sabar dalam mebesarkan dan mendidik penulis hingga menjadi dewasa seperti sekarang, terimakasih ibunda.
5. Ayahnda (alm) . Terimakasih ayahanda, didikan yang ayahanda berikan akan selalu menjadi motivasi bagi penulis.

6. Dinda Tercinta yang telah banyak mensupport penulis dan telah bersedia memberikan ruang untuk tempat penulis berbagi keluh, kesah, baik dan buruk serta ikut memikul beban, sehingga segala hal yang penulis hadapi akan terasa ringan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
7. Ibu Rina Trisella selaku vice President Hotel Parai Resort & SPA.
8. Bapak Koeswara selaku F&B Manager Pelangi Restaurant
9. Bapak Susilo selaku supervisor Pelangi Restaurant
10. Bapak khairil selaku kepala gudang di Pelangi Restaurant.
11. Teman-teman sepekerja di Pelangi Restaurant .
12. Sahabat saya Darwin dan Ramlan merupakan teman seperjuangan di Kampus STMIK, yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
13. Sahabat saya Saprudin, Anderi, Kiki dan semua teman-teman seperjuangan di Kampus STMIK yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan laporan Tugas Akhir (TA) ni, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk memperbaiki mutu dari penulisan laporan Tugas Akhir ini. Penulis berharap semoga laporan ini sangat berguna bagi para pembaca dan teman-teman di STMIK Atma Luhur.

PangkalPinang, Juli 2010

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi	34
Gambar 3.2 : Activity Diagram Pemesanan Barang.....	41
Gambar 3.3 : Activity Diagram Penerimaan Barang	42
Gambar 3.4 : Activity Diagram Pengeluaran Barang	43
Gambar 3.5 : Activity Diagram Pembuatan Laporan.....	43
Gambar 3.6 : Use Case Diagram Sistem Usulan.....	51
Gambar 4.1 : Class Diagram.....	56
Gambar 4.2 : Logical Record Structure (LRS)	57
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan.....	71
Gambar 4.4 : Rancangan Layar Form Menu Utama	72
Gambar 4.5 : Rancangan Layar Form Menu Pendataan	73
Gambar 4.6 : Rancangan Layar Form Entry Data Supplier.....	74
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Form Entry Data Barang	75
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Form Menu Pemesanan.....	76
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Form Entry Data Pesanan.....	77
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Form Cetak Surat Pesanan.....	78
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Form Menu Penerimaan	79
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Form Entry Data Penerimaan	80
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Form Cetak SPB	81
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Form Menu Pengeluaran	82
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Form Entry Data Pengeluaran	83
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Form Cetak Bukti Keluar.....	84
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Form Cetak Lap Persediaan Barang....	85
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Entry Data Barang	86
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Entry Data Supplier.....	87
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan.....	88

Gambar 4.21 : Sequence Diagram Cetak Surat Pesanan	89
Gambar 4.22 : Sequence Diagram Entry Data Penerimaan	90
Gambar 4.23 : Sequence Diagram Cetak SPB	91
Gambar 4.24 : Sequence Diagram Entry Data Pengeluaran	92
Gambar 4.25 : Sequence Diagram Cetak Bukti Keluar.....	93
Gambar 4.26 : Sequence Diagram Cetak Lap Persediaan Barang.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 : Analisa Keluaran – 1 Surat Pesanan.....	98
Lampiran A-2 : Analisa Keluaran – 2 Surat Penerimaan Barang	99
Lampiran A-3 : Analisa Keluaran – 3 Formulir Bukti Keluar	100
Lampiran A-4 : Analisa Keluaran – 4 Laporan Persediaan Barang.....	101
Lampiran B-1 : Analisa Masukan – 1 Data Barang	103
Lampiran B-2 : Analisa Masukan – 2 Formulir Stok Barang.....	104
Lampiran B-3 : Analisa Masukan – 3 Surat Jalan.....	105
Lampiran C-1 : Rancangan Keluaran – 1 Surat Pesanan	107
Lampiran C-2 : Rancangan Keluaran – 2 Surat Penerimaan Barang.....	108
Lampiran C-3 : Rancangan Keluaran – 3 Formulir Bukti Keluar.....	109
Lampiran C-4 : Rancangan Keluaran – 4 Laporan Persediaan Barang ..	110
Lampiran D-1 : Rancangan Masukan – 1 Data Supplier	112
Lampiran D-2 : Rancangan Masukan – 2 Data Barang.....	113
Lampiran D-3 : Rancangan Masukan – 3 Formulir Pengambilan barang	114
Lampiran D-4 : Rancangan Masukan – 4 Formulir Stok Barang	115
Lampiran D-5 : Rancangan Masukan – 5 Surat Jalan.....	116
Lampiran Surat Keterangan Riset.....	117

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Barang	57
Tabel 4.2 : Tabel Detail_Terima.....	57
Tabel 4.3 : Tabel Penerimaan.....	58
Tabel 4.4 : Tabel Detail_Pesan.....	58
Tabel 4.5 : Tabel Pesanan.....	58
Tabel 4.6 : Tabel Supplier.....	58
Tabel 4.7 : Tabel Detail_Keluar	59
Tabel 4.8 : Tabel Pengeluaran.....	59
Tabel 4.9 : Struktur Tabel Barang.....	60
Tabel 4.10 : Struktur Tabel Detail_Terima	61
Tabel 4.11 : Struktur Tabel Penerimaan	62
Tabel 4.12 : Struktur Tabel Detail_Pesan	63
Tabel 4.13 : Struktur Tabel Supplier	64
Tabel 4.14 : Struktur Tabel Detail_Pinjam	65
Tabel 4.15 : Struktur Tabel Detail_Keluar	66
Tabel 4.16 : Struktur Tabel Pengeluaran	66

DAFTAR SIMBOL

Activity Diagram



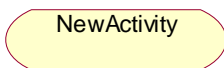
Start State

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.



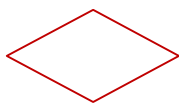
Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transision State

Menggambarkan hubungan antara dua state, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.



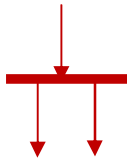
Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



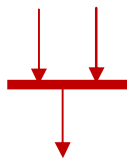
State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



Fork

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

Use Case Diagram



Actor

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



Use Case

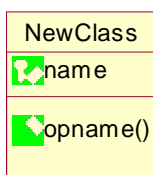
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

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

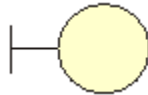
Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya.

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, mengenai 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 of 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 ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Simbol	viii
Daftar Isi.....	xiii
BAB-I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah	1
3. Tujuan Penulisan	2
4. Ruang Lingkup/Batasan Masalah	2
5. Metoda Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan	6
BAB-II LANDASAN TEORI	8
1. Konsep Sistem Informasi	8
a. Konsep Dasar Informasi	8
b. Konsep Sistem Informasi.....	9
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML	11
a. UML (Unified Modeling Language)	11
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	13
1) Activity Diagram	13
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	17

3) Analisa Dokumen Masukan.....	18
4) Use Case Diagram.....	18
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek	22
1) Class Diagram.....	23
2) LRS	25
3) Tabel	25
4) Spesifikasi Basis Data.....	25
5) Rancangan Dokumen Keluaran	25
6) Rancangan Dokumen Masukan	26
7) Rancangan Layar Program	26
8) Sequence Diagram.....	27
d. Teori Pendukung Persediaan Barang.....	27
BAB-III ANALISA SISTEM.....	31
1. Tinjauan Organisasi.....	31
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	31
b. Struktur Organisasi.....	34
1) Struktur Organisasi.....	34
2) Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab	34
2. Uraian Prosedur.....	40
3. Analisa Proses (Activity Diagram).....	41
4. Analisa Keluaran.....	44
5. Analisa Masukan	46
6. Identifikasi Kebutuhan	49
7. Use Case Diagram	51
8. Deskripsi Use Case	52

BAB-IV	RANCANGAN SISTEM	56
1.	Rancangan Basis Data	56
	a. Class Diagram	56
	b. LRS	57
	c. Transformasi Logical Record Structure ke Relasi(Tabel)..	57
	d. Spesifikasi Basis Data	60
2.	Rancangan Antar Muka	67
	a. Rancangan Keluaran.....	67
	b. Rancangan Masukan.....	69
	c. Rancangan Dialog Layar	71
	d. Sequence Diagram.....	86
BAB-V	PENUTUP.....	95
1.	Kesimpulan	95
2.	Saran	95
	Daftar Pustaka	96
	Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan	97
	Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan	102
	Lampiran-C, Rancangan Keluaran.....	106
	Lampiran-D, Rancangan Masukan.....	111
	Lampiran-E, Surat Keterangan Riset	117