

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG  
GUDANG POSM (*Point Of Sales Material*)  
PADA PT.BINTANG TOEDJOE CABANG PANGKALPINANG  
BERBASIS *WEBSITE***

**SKRIPSI**



**OLEH : ITER  
TRIHANA  
1522500070**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2018/2019**

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG  
GUDANG POSM (*Point Of Sales Material*)  
PADA PT.BINTANG TOEDJOE CABANG PANGKALPINANG  
BERBASIS *WEBSITE***

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**OLEH : ITER  
TRIHANA  
1522500070**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2019**



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1522500070

Nama : Iter Trihana

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN  
BARANG GUDANG POSM (*Point Of Sales Material*) PADA  
PT.BINTANG TOEDJOE CABANG PANGKALPINANG  
BERBASIS WEB

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 29 Juni 2019

METERAI  
TEMPEL  
6000  
ITER TRIHANA

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG**  
**GUDANG POSM (*Point Of Sales Material*) PADA PT. BINTANG TOEDJOE**  
**CABANG PANGKALPINANG BERBASIS *WEBSITE***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**ITER TRIHANA**  
1522500070

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 05 Juli 2019

**Anggota Penguji**

  
**Agus Dendi R., S.Kom., M.Kom**  
NIDN. 02 31087901

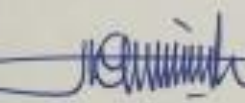
**Dosen Pembimbing**

  
**Fitriyani, M.Kom**  
NIDN.02 20028501

**Kaprodi Sistem Informasi**

  
**Okkita Rizan, M.Kom**  
NIDN. 02 11108306

**Ketua Penguji**

  
**Hamidah, M.Kom**  
NIDN. 02 10048302

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Juli 2019



**KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

**Dr. Hasni Teja Sukmana, ST., M.Sc**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan Skripsi 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 skripsi ini tidak akan 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 memberikan Rahmat-Nya, Nikmat-Nya serta kemudahan dan kelancaran kepada penulis dalam menyusun & menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Bapak, Ibu dan keluarga tercinta yang telah mendukung penulis baik secara moril maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS sebagai PEMBINA Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs Harry Sudjikianto, MM, MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan. STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Ibu Fitriyani, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah sabar memberikan kritik, saran, arahan & nasehat yang sangat berarti kepada penulis serta telah meluangkan waktunya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Seluruh Dosen pengajar yang telah memberikan ilmunya selama penulis mengikuti pendidikan di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
8. Bapak Indiyanto, selaku Pimpinan PT.Bintang Toedjoe yang telah banyak memberikan suport & informasi mengenai penulisan skripsi ini.
9. Etri Rahayu sebagai admin PT.Bintang Toedjoe yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan penelitian dan pengambilan data.
10. Buat Saudara dan teman-teman angkatan 2015 yang selalu memberikan motivasi dan pengorbanannya baik segi moril, materi, kepada penulis sehingga penulis dapat

menyelesaikan skripsi ini. Buat sahabat-sahabat saya Meilinda, Rati Mutiara, Yudi, Merri Santani, Jenny Rinanda, Sartika, Radawati, Resfika Ade Lestari, Mahiy Sabil Qolbi, Candra Saputra, Ikka, Murni, Septi, Dian, Luluk yang selalu memotivasi penulis untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

11. Terimakasih juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

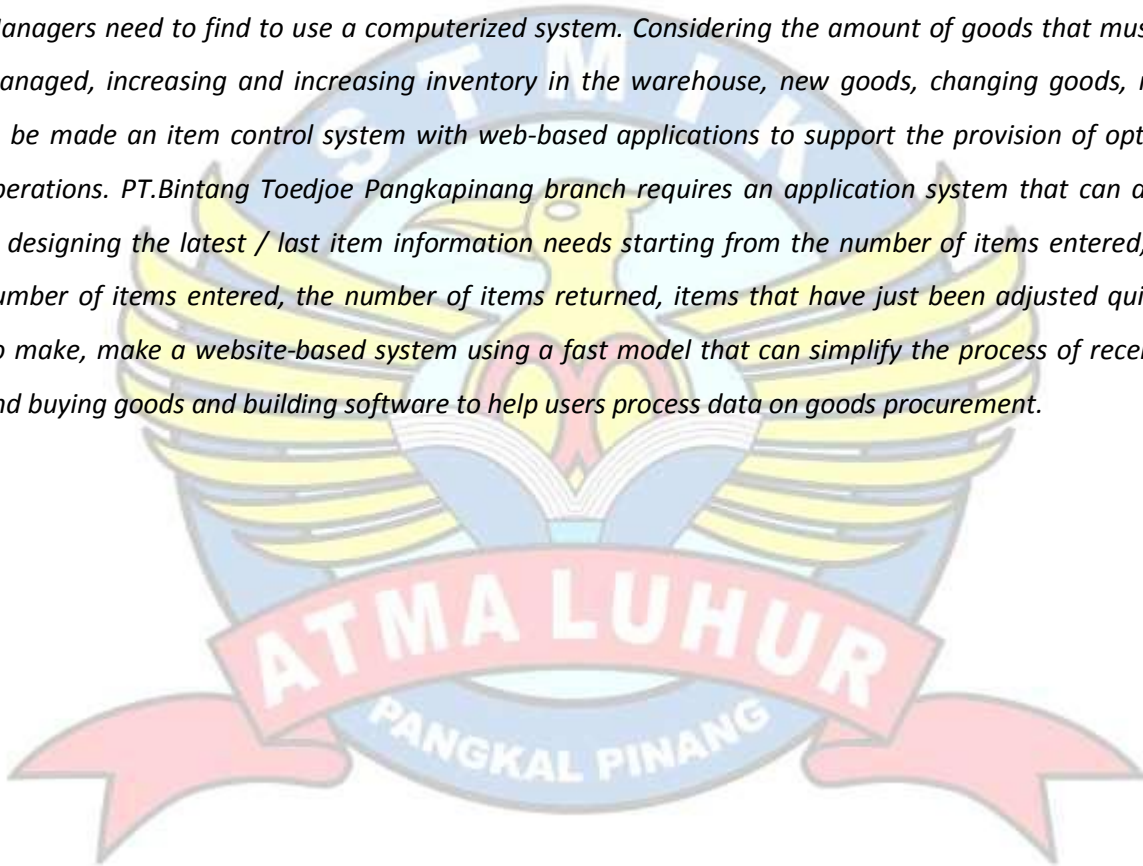
Pangkalpinang, 29 Juni 2019

Iter Trihana



## ABSTRACT

*PT. Bintang Toedjoe is one of the subsidiaries of PT. Kalbe Farma, Tbk, one of the leading pharmaceutical companies in Indonesia, one of which is located in Pangkalpinang Branch. The warehouse of PT. Bintang Toedjoe Pangkalpinang branch always supervises and records items needed. Pengelolahan warehouse data at PT. Bintang Toedjoe Pangkalpinang branch is still manual, such as records and reports that are still handwritten. But along with the development of its business that is increasing, it is increasing from the entry of POSM items or tools needed so that Area Managers need to find to use a computerized system. Considering the amount of goods that must be managed, increasing and increasing inventory in the warehouse, new goods, changing goods, need to be made an item control system with web-based applications to support the provision of optimal operations. PT. Bintang Toedjoe Pangkalpinang branch requires an application system that can assist in designing the latest / last item information needs starting from the number of items entered, the number of items entered, the number of items returned, items that have just been adjusted quickly. To make, make a website-based system using a fast model that can simplify the process of receiving and buying goods and building software to help users process data on goods procurement.*



## ABSTRAKSI

PT.Bintang Toedjoe adalah salah satu anak perusahaan PT. Kalbe Farma, Tbk, suatu perusahaan farmasi yang terkemuka di Indonesia, salah satunya yang terletak di Cabang Pangkalpinang. Pergudangan PT.Bintang Toedjoe cabang Pangkalpinang selalu melakukan pengawasan dan pencatatan terhadap barang persediaan. Pengelolaan data gudang pada PT.Bintang Toedjoe cabang Pangkalpinang sampai saat ini masih manual seperti pencatatan dan laporan yang masih ditulis tangan. Namun seiring dengan perkembangan bisnisnya yang kian meningkat, maka makin bertambah banyaknya keluar masuk barang POSM atau alat-alat setiap harinya sehingga Area Managernya memandang perlu untuk menerapkan sistem terkomputerisasi. Mengingat banyaknya item yang harus dikelola, berkaitan dengan berkurang dan bertambahnya stock barang di bagian gudang, penambahan item baru, pengembalian barang, maka perlu kiranya dibuat sistem kontrol barang dengan aplikasi berbasis *web* untuk menunjang kinerja operasi kerja yang optimal. PT.Bintang Toedjoe cabang Pangkalpinang membutuhkan suatu sistem aplikasi yang dapat membantu dalam melakukan perancangan sistem informasi persediaan barang sehingga kondisi terbaru/terakhir mulai dari jumlah barang tersisa, jumlah barang masuk, jumlah barang rusak maupun tambahan barang baru bisa diketahui secara cepat. Untuk itulah, penulis membuat suatu sistem berbasis *website* menggunakan model *fast* yang dapat mempermudah proses penerimaan dan pengeluaran barang serta membangun perangkat lunak untuk membantu user dalam mengolah data persediaan barang.

Kata Kunci: *Website*, Persediaan Barang, Model *Fast*. UML, Metode Berorientasi Objek.



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACTION</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Devinisi Model <i>Fast</i> .....	5
2.2 Devinisi Metode Berorientasi Object .....	7
2.2.1 Konsep Dasar Berorientasi Objek.....	8
2.2.2 UML (Unified Modelling Language) .....	10
2.2.3 ERD (Entity Relationship Diagram).....	14
2.2.4 Transformasi ERD ke LRS .....	14
2.2.5 Logical Record Structure (LRS) .....	15
2.2.6 Spesifikasi Basis Data.....	15
2.3 Software Pengembangan Perangkat Lunak .....	16
2.4 Definisi Persediaan Barang.....	18
2.5 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Model Pengembangan Sistem .....	21
3.2 Metode Berorientasi Objek.....	22

3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem .....	22
-----	--------------------------------------	----

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1	Gambaran Umum .....	26
4.2	Struktur Organisasi .....	26
4.3	Uraian Tugas dan Tanggung Jawab .....	28
4.4	Pengumpulan Kebutuhan.....	30
4.4.1	Proses Bisnis .....	30
4.4.2	Activity Diagram .....	32
4.4.3	Analisis Keluaran dan Masukan .....	34
4.4.4	Identifikasi Kebutuhan.....	36
4.5	Desain Sistem .....	38
4.5.1	Desain Sistem Usulan .....	38
4.5.2	Desain Basis Data .....	44
4.5.3	Desain Layar Antar Muka.....	53
4.6	Deployment Diagram .....	71
4.7	Rancangan Layar Antar Muka.....	72
4.7.1	Rancangan Keluaran .....	72
4.7.2	Rancangan Masukan .....	72

#### **BAB V PENUTUP**

5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran .....	77

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>78</b>
----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>79</b>
--	-----------

<b>LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....</b>	<b>81</b>
--	-----------

<b>LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN .....</b>	<b>85</b>
--	-----------

<b>LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....</b>	<b>87</b>
--	-----------

<b>LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET.....</b>	<b>89</b>
---	-----------

<b>LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....</b>	<b>91</b>
--	-----------

<b>LAMPIRAN G BIODATA PENULIS .....</b>	<b>93</b>
---	-----------

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 4.1 Struktur Organisasi .....	27
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Barang Masuk .....	32
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Barang Keluar .....	33
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengeluaran Barang .....	34
Gambar 4.5 <i>Package Diagram</i> .....	38
Gambar 4.6 <i>Usecase Diagram</i> .....	39
Gambar 4.7 <i>ERD</i> .....	44
Gambar 4.8 Transformasi <i>ERD</i> ke <i>LRS</i> .....	45
Gambar 4.9 <i>LRS</i> .....	46
Gambar 4.10 <i>Class Diagram</i> .....	53
Gambar 4.11 Rancangan Layar <i>Login (Admin)</i> .....	54
Gambar 4.12 Rancangan Layar <i>Login Kantor Pusat</i> .....	55
Gambar 4.14 Rancangan Layar <i>Barang</i> .....	57
Gambar 4.15 Rancangan Layar <i>Entry SPB</i> .....	58
Gambar 4.16 Rancangan Layar <i>Entry Kartu Stock</i> .....	59
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Entry Tanda Terima</i> .....	59
Gambar 4.18 Rancangan Layar <i>Entry Koordinator</i> .....	60
Gambar 4.19 Rancangan Layar <i>Persediaan Barang</i> .....	61
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram Login Admin</i> .....	62
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram Kantor Pusat</i> .....	63
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram Entry STTB</i> .....	64
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram Entry Kartu Stock</i> .....	65
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram Tanda Terima</i> .....	66
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram Koordinator</i> .....	67
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram Persediaan Barang</i> .....	68
Gambar 4.47 <i>Deploymen Diagram</i> .....	72

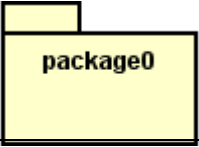


## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 Kantor Pusat.....	48
Tabel 4.2 STTB.....	48
Tabel 4.3 SPB .....	48
Tabel 4.4Cek.....	48
Tabel 4.5 Barang.....	48
Tabel 4.6Tabel Kartu Stock .....	48
Tabel 4.7Barang.....	48
Tabel 4.9Tanda Terima.....	49
Tabel 4.10Spesifikasi Basis Data.....	49
Tabel 4.11Spesifikasi Basis Data STTB.....	50
Tabel 4.12Spesifikasi Basis Data SPB.....	51
Tabel 4.13Spesifikasi Basis Data Kartu Stock .....	51
Tabel 4.14Spesifikasi Basis Data Tanda Terima.....	52
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Koordinator.....	52



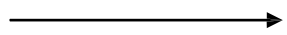


## DAFTAR SIMBOL



### 1. Simbol *Package Diagram*


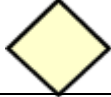

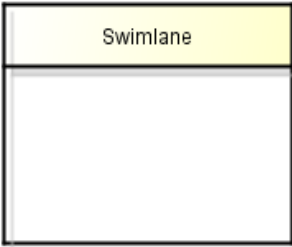
	<p><b>Package</b> Sekelompok elemen-elemen model</p>
	<p><b>Import</b> Suatu dependency yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.</p>
	<p><b>Access</b> Suatu dependency yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.</p>

### 2. Simbol *Use Case Diagram*


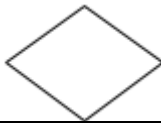


	<p><b>Actor</b> Actor adalah pengguna sistem. Actor tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai actor.</p>
	<p><b>Use Case</b> Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalam elips tersebut.</p>
	<p><b>Association</b> Asosiasi digunakan untuk menghubungkan actor dengan use case. Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case</p>

### 3. Simbol *Activity Diagram*

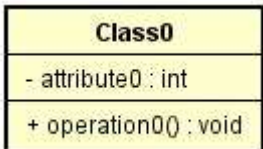

	<p><b>Initial</b> Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.</p>
	<p><b>Final</b> Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.</p>


	<b>Activity</b> Menandakan sebuah aktivitas.
	<b>Decision</b> Pilihan untuk mengambil keputusan
	<b>State Transition</b> Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state.
	<b>Swimlane</b> Menggambarkan pemisahan aktivitas.

#### 4. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)




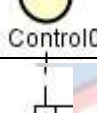

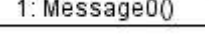
	<b>Entitas</b> Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	<b>Relasi</b> Relasi menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
	<b>Atribut</b> Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah).
	<b>Garis</b> Garis sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

#### 5. Simbol *Class Diagram*

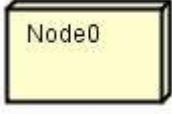

	<b>Class</b> Sebuah kelas pada struktur sistem. Penulisan disana tidak diperbolehkan menggunakan spasi. Simbol ini memiliki 3 (tiga) susunan, yaitu nama kelas, atribut, dan operasi.
	<b>Association</b> Garis ini adalah garis yang digunakan untuk menghubungkan atau merelasikan



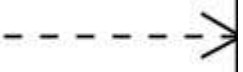
	kelas satu dengan kelas yang lainnya dengan makna umum.
	<b>Aggregation</b> Mengindikasikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut sebagai relasi.
	<b>Dependency</b> Umumnya penggunaan dependency untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class lain.

## 6. Simbol Sequence Diagram

	<b>Actor</b> Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.
	<b>Entity Class</b> Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
	<b>Boundary Class</b> Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.
	<b>Control Class</b> Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.
	<b>Lifeline</b> Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.
	<b>Line Message</b> Menggambarkan pengiriman pesan.

## 7. Simbol Deployment Diagram

	<b>Node</b> Digunakan untuk menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem. Biasanya node digambarkan sebagai server, pc, dll.
	<b>Component</b> Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada suatu node.

	<p><b>Note</b> Digunakan untuk memberikan keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.</p>
	<p><b>Communicates</b> Digunakan untuk menghubungkan antar node yang saling berinteraksi.</p>
	<p><b>Dependency</b> Digunakan untuk menggambarkan hubungan ketergantungan antar node atau komponen yang saling ketergantungan.</p>





## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran A-1 Keluaran Sistem Tanda Terima.....	80
Lampiran B-1 STTB .....	82
Lampiran B-2 SPB.....	83
Lampiran B-3 Kartu Stock.....	84
Lampiran C-1 Cetak Tanda Terima .....	86
Lampiran D-1 Laporan Persediaan Barang.....	88
Lampiran E-1 Surat Keterangan Riset .....	89
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan.....	91
Lampiran F-2 Kartu Konsultasi .....	92
Lampiran G-1 Biodata Penulis.....	94
Lampiran G-2 Berita Acara .....	95
Lampiran G-3 Lembar Revisi Sidang.....	96

