

RANCANG BANGUN APLIKASI PERGUDANGAN BERBASIS ANDROID

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM

1411500043

1411500092

1411500168

NAMA

Abdan Syakuron

Cendra Wilwatikta

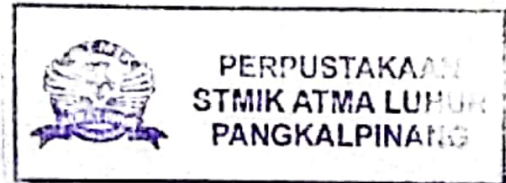
Dio Prayooga

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2017/2018




**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR
PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK**

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Stara I
Judul : **RANCANG BANGUN APLIKASI PERGUDANGAN
BERBASIS ANDROID.**

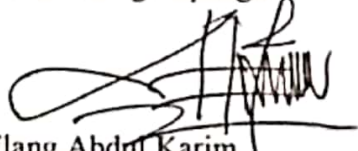
Nim	Nama
1. 1411500043	ABDAN SYAKURON
2. 1411500092	CENDRA WILWATIKA
3. 1411500168	DIO PRAYOGA

Pangkalpinang, 25 Desember 2017

Menyetujui,
Pembimbing


Harrizki Arie Pradana, S.Kom., M.T.
NIDN: 0213048601

Pembimbing Lapangan


Elang Abdul Karim

Mengetahui,
Ketua Program Teknik Informatika

R. Bucham Isnanto, S.Si, M.kom
NIDN: 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan Bahwa :

1. Abdan Syakuron (1411500043)
2. Cendra Wilwatikta (1411500092)
3. Dio Prayoga (1411500168)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah praktek dari 09 Oktober 2017 sampai dengan 25 Desember 2017 dengan baik.

Nama Instansi : Restoran Tan Kasteel.

Alamat : Jl. Ahmad Yani No.187, Pangkalpinang, Batin Tikal, Taman Sari,
Kota Pangkal Pinang, Kepulauan Bangka Belitung 33126,
Indonesia.

Instansi

Tanggal, 25 Desember 2017



Elang Abdul Karim
Manajer

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Abslan Syakuron
NIM : 1411500043
2. Nama : Cendra Wilwatikta
NIM : 1411500092
3. Nama : Dio Prayoga
NIM : 1411500168

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP yang berjudul: RANCANG BANGUN APLIKASI PERGUDANGAN BERBASIS ANDROID Adalah benar asli karya ilmiah karya saya sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikianlah surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya, dan apabila dikemudian hari ternyata tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Pangkalpinang, 25 Desember 2017

Yang Menyatakan,



(Abslan Syakuron)



(Cendra Wilwatikta)



(Dio Prayoga)

ABSTRAK

Aplikasi Pergudangan Berbasis Android adalah sebuah sistem yang digunakan untuk memasukan data-data persediaan atau stok barang ke dalam *database* sehingga tidak terjadi kesalahan dalam *input*, *output* data, dan pembuatan laporan berdasarkan data yang diinginkan. Berdasarkan hasil *survey* yang didapat di Restoran Tan Kasteel, diketahui bahwa sistem yang ada pada bagian gudang Restoran Tan Kasteel masih menggunakan cara manual. Oleh karena itu, sistem yang akan dibuat penulis adalah hasil survei dari sistem yang telah ada dibagian gudang Restoran Tan Kasteel.

Selain proses *input* dan *output* barang, pada sistem informasi ini juga dilengkapi fitur pembuatan laporan data, *input*, dan *output* barang. Dengan adanya sistem informasi pergudangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi bagian gudang maupun staf dari Restoran Tan Kasteel dalam mengakses informasi di gudang untuk mengetahui jumlah dan persediaan barang apa saja yang ada di gudang Restoran Tan Kasteel.

Dengan diterapkannya sistem ini pada bagian gudang Restoran Tan Kasteel, maka diharapkan dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi. Sistem ini juga diharapkan dapat lebih mempercepat proses *input*, *output*, dan pembuatan laporan yang pada akhirnya dapat membantu bagian gudang Restoran Tan Kasteel.

Kata Kunci : Sistem informasi, Gudang, *Input*, *Output*, Laporan data.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek dengan tepat pada waktunya yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Pergudangan Berbasis Android”**.

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

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Keluarga telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
4. Bapak R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
5. Bapak Harrizki Arie P., S.Kom, M.T. selaku dosen pembimbing.
6. Bapak Elang Abdul Karim selaku Manager Restoran Tan Kasteel.
7. Seluruh Staff dan Karyawan Restoran Tan Kasteel.
8. Teman – teman dan seperjuangan dalam mengerjakan proposal penelitian.

Diharapkan kiranya proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis proposal penelitian dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 21 Desember 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	2
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Rancang Bangun	4
2.2 Definisi Aplikasi	5
2.3 Definisi Pergudangan.....	6
2.3.1 Fungsi Gudang.....	6
2.3.2 Jenis-Jenis Gudang.....	8
2.4 Definisi Aplikasi <i>Mobile</i>	10
2.5 Definisi <i>Android</i>	10
2.6 Nama-Nama <i>Android</i>	11

2.7	Definisi <i>Eclipse</i>	12
2.8	Definisi <i>Java</i>	13
2.9	Definisi <i>MySQL</i>	13
2.10	Definisi Metode <i>Waterfall</i>	14
2.11	<i>Tools</i> Yang Digunakan.....	17
BAB III ORGANISASI		
3.1.	Sejarah Singkat Restoran Tan Kasteel.....	20
3.2.	Struktur Organisasi Restoran Tan Kasteel.....	21
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1.	Definisi Masalah dan Penyelesaian	24
4.2.	<i>Use Case, Activity Diagram, dan Squence Diagram</i>	24
4.2.1.	<i>Use Case</i>	24
4.2.2.	<i>Activity Diagram</i>	29
4.2.3.	<i>Squence Diagram</i>	32
4.3.	<i>Class Diagram</i>	35
4.4.	Rancangan Basis Data	36
4.4.1	Tabel.....	36
4.5	Rancangan Layar	38
4.6	Implementasi <i>Interface</i> Aplikasi.....	41
5. BAB V PENUTUP		
5.1.	Kesimpulan.....	45
5.2.	Saran.....	46
6. DAFTAR PUSTAKA		
		47
7. LAMPIRAN		
		49

DAFTAR GAMBAR




Gambar 2.1 Gambar Model <i>Waterfall</i>	14
Gambar 2.2 Gambar Model <i>Waterfall</i> Yang Digunakan.....	14
Gambar 3.1 Tampak Depan Restoran Tan Kasteel.....	20
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Tan Kasteel.....	21
Gambar 4.1 <i>Use case Diagram</i>	25
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram Login</i>	29
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Input Barang Masuk.....	30
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Input Barang Keluar.....	30
Gambar 4.5 Ubah Stok di <i>Database</i>	31
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Print Laporan Stok Opname.....	31
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Logout</i>	32
Gambar 4.8 <i>Sequane Diagram Login</i>	32
Gambar 4.9 <i>Sequane Diagram</i> Barang Masuk.....	33
Gambar 4.10 <i>Sequane Diagram</i> Barang Keluar.....	33
Gambar 4.11 <i>Sequane Diagram</i> Ubah Stok.....	34
Gambar 4.12 <i>Sequane Diagram</i> Stok Opname.....	34
Gambar 4.13 <i>Sequane Diagram Logout</i>	35
Gambar 4.14 <i>Class Diagram</i>	35
Gambar 4.15 Rancangan layar halaman <i>login</i>	38
Gambar 4.16 Rancangan layar halaman <i>menu utama</i>	38


Gambar 4.17 Rancangan layar tambah barang masuk	39
Gambar 4.18 Rancangan layar tambah barang keluar.....	39
Gambar 4.19 Rancangan layar ubah stok barang	40
Gambar 4.20 Rancangan layar cetak laporan stok barang	40
Gambar 4.21 Tampilan Halaman <i>Login</i>	41
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Menu Utama	42
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Tambah Barang Masuk.....	42
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Tambah Barang Keluar.....	43
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Ubah Stok Barang.....	43
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Cetak Laporan Stok Opname.....	44



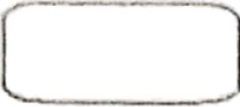
DAFTAR TABEL





Tabel 4.1 <i>Usecase Login</i>	25
Tabel 4.2 <i>Use case Input</i> Barang Masuk	26
Tabel 4.3 <i>Use case Input</i> Barang Keluar	27
Tabel 4.4 <i>Usecase</i> Ubah Stok di <i>Database</i>	27
Tabel 4.5 <i>Usecase</i> Laporan Stok <i>Opname</i>	28
Tabel 4.6 <i>Usecase Logout</i>	29
Tabel 4.7 Tabel Barang.....	36
Tabel 4.8 Tabel <i>User</i>	36
Tabel 4.9 <i>Suplier</i>	37
Tabel 4.10 Tabel Transaksi	37


DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram	
	Aktor Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem yang dibuat atau bisa disebut dengan pengguna aplikasi
	Association Menggambarkan hubungan aktor dengan <i>use case</i>
	Use Case Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.

Simbol Activity Diagram	
	Start State Menggambarkan awal dari aktifitas

	<p>End State</p> <p>Menggambarkan akhir aktifitas</p>
	<p>Transition</p> <p>Menggambarkan perpindahan control antara state</p>
	<p>Activity State</p> <p>Menggambarkan proses bisnis</p>

Sequence Diagram	
	<p>Aktor</p> <p>Pengguna aplikasi atau biasa disebut user</p>
	<p>Pesan Tipe Send</p> <p>Menggambarkan suatu object mengirim data masuk</p>
	<p>Garis Hidup</p> <p>Menggambarkan kehidupan suatu objek</p>
	<p>Waktu Aktif</p> <p>Menggambarkan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, Semua yang berhubungan dengan waktu aktif adalah sebuah tahap yang</p>

	dilakukan didalamnya
	Keluaran Menggambarkan sebuah keluaran yang didapatkan setelah melalui beberapa tahapan