# LEMBAR PERSETUJUAN

PROPOSAL TUGAS AKHIR

1. TOPIK: Sistem Informasi
2. Identitas Penyusun
3. Nama / NRP : Ugik Hariyanto / 151111063
4. Nama / NRP : Adih Suryatama / 151111079
5. Usulan Dosen Pembimbing
6. Dosen 1 :
7. Dosen 2 :
8. Obyek Penelitian

Nama : Elecomp Software House

Bidang Usaha : Jasa Pembuatan Perangkat Lunak

Alamat : Jalan Danau Paniai Utara 1 C7-G5 Malang

No. Telp.HP : 0821 3122 2331

Pihak yang dihubungi : Fernandez (082131222331)

Menyetujui,

Ka. Program Studi Dosen Wali 1 Dosen Wali 2

(…..…….……………) (..………….………) (…….……………..)

# KATA PENGANTAR

# DAFTAR ISI

Contents

[LEMBAR PERSETUJUAN 1](#_Toc529727327)

[KATA PENGANTAR 2](#_Toc529727328)

[DAFTAR ISI 3](#_Toc529727329)

[BAB I PENDAHULUAN 4](#_Toc529727330)

[1. 1 Latar Belakang 4](#_Toc529727331)

[1. 2 Rumusan Masalah 5](#_Toc529727332)

[1. 3 Ruang Lingkup 5](#_Toc529727333)

[1. 4 Tujuan Dan Manfaan 5](#_Toc529727334)

[1. 5 Metodologi Penelitian 6](#_Toc529727335)

[1.5.1 Lokasi Praktek Kerja Lapangan 6](#_Toc529727336)

[1. 6 Batasan Masalah 6](#_Toc529727337)

[1. 7 Manfaat Penelitian 6](#_Toc529727338)

[1.6. 1 Tempat Dan Waktu Penelitian 6](#_Toc529727339)

[1.6. 2 Bahan Dan Alat Penelitian 6](#_Toc529727340)

[1.6. 3 Pengumpulan Data 6](#_Toc529727341)

[1.6. 4 Analisa Data 7](#_Toc529727342)

[1.6. 5 Prosedur Penelitian 7](#_Toc529727343)

[1. 8 Metodologi Penelitian 7](#_Toc529727344)

[BAB II LANDASAN TEORI 8](#_Toc529727345)

[2. 1. Sub Judul 1 8](#_Toc529727346)

[2. 2. Sub Judul 2 8](#_Toc529727347)

[BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN 9](#_Toc529727348)

[3. 1. Analisa 9](#_Toc529727349)

[3. 1. 1. Identifikasi Masalah 9](#_Toc529727350)

[3. 1. 2. Pemecahan Masalah 10](#_Toc529727351)

[3. 2. Perancangan 10](#_Toc529727352)

[3. 2. 1. Pemodelan Proses 10](#_Toc529727353)

[3. 2. 2. Pemodelan Data \10](#_Toc529727354)

[3. 2. 3. Pemodelan Interface 10](#_Toc529727355)

[3. 2. 4. Flowchart 10](#_Toc529727356)

[Daftar pustaka 11](#_Toc529727357)

# BAB I PENDAHULUAN

# Latar Belakang

Berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Tenologi yang semakin canggih, sejalan dengan kemajuan zaman maka penggunaan komputer semakin meningkat dan perannya sangat penting dalam membantu pekerjaan manusia. Kemajuan komputerisasi telah melanda dan semakin berpenggaruh terhadap berbagai bidang kehidupan manusia, sehingga menimbulkan dampak positif bagi perkembangan teknologi di lingkingan masyarakat terutama di bidang informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan modern.

Bagi suatu instansi atau perusahaan, informasi merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan. Dengan informasi ini akan diketahui sejauh mana perkembangan suatu perusahaan, dan juga dapat diketahui permasalahan yang timbul melalui informasi yang diberikan oleh suatu data. Dan berdasarkan informasi itu juga maka akan dapat ditemukan solusi untuk permasalah yang ada.

Sistem informasi berbasis desktop dengan menggunakan bahasa java merupakan sebuah sarana didalam sistem komputerisasi yang telah dilengkapi dengan fitur- fitur dan didesain sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan yang akan digunakan pada penginputan suatu data tertentu yang bertujuan untuk mempermudah, mempercepat dan mengakuratkan data yang telah diolah meskipun pengguna tersebut merupakan seorang pemula. Pada saat ini sistem informasi telah menjadi pilihan utama untuk memberi dan mencari informasi tertentu.

Mengingat mutu pendidikan telah menjadi sorotan di mata dunia pendidikan baik dari dalam maupun luar negeri demi terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu membuat dunia menjadi lebih maju dan menjadikannya kehidupan yang lebih baik. Dalam rangka pengembangan dan peningkatan kegiatan mahasiswa dimasyarakat diperlukan adanya suatu kegiatan yang bertujuan untuk melatih dan mendidik mahasiswa, diantaranya kegiatan yang sangat membangun mahasiswa diadakannya Praktek Kerja Lapangan (PKL).

# Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah diuraikan diatas maka dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat sistem informasi yang efisien dalam mengelolah data dan juga mudah digunakan?
2. Bagimana cara mengembangkan sistem informasi penjualan pada projek yang di berikan oleh perusahaan Elecom Software House?

# Ruang Lingkup

Dalam penyusunan Tugas Praktik Kerja Lapangan, pembahasan masalah mengenai pengembangan sistem informasi penjualan akan dibatasi pada hal-hal berikut ini:

1. Pelaksanaan praktik kerja lapangan ini di laksanakan di lingkup perusahaan Elecomp Software House yang berada di jalan Danau Paniai Utara 1 C7-G5.
2. Pengerjaan modul transaksi meliputi poin pembelian bagian : Transaksi, Hutang, dan Hutang BG.

# Tujuan Dan Manfaan

Tujuan

1. Mempelajari serta berpartisipasi langsung dalam dunia kerja nyata.
2. Mengembangkan pengalaman dan keterampilan dalam dunia kerja nyata.
3. Membantu subjek penelitian dalam menyelesaikan proyek dari pihak ketiga.

Manfaat

1. Melatih tanggung jawab serta disiplin dalam dunia kerja nyata.
2. Memiliki pengalaman kerja nyata.
3. Meningkatkan kemampuan dalam menghadapi problem solving.
4. Meningkatkan kerja sama antara subjek penelitian dengan Perguruan Tinggi.

# Metodologi Penelitian

## Lokasi Praktek Kerja Lapangan

Praktek Kerja Lapangan di lakukan di perusahaan ELecomp Software House yang berlokasi di Jalan Danau Paniai Utara 1 C7 G5 Sawojajar, Malang. Terhitung mulai tanggal 1 April 2018 hingga 1 Juni 2018. Adapun rincian jam kerja setiap minggunya sebagai berikut :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| HARI | JAM MASUK | JAM PULANG |
| Senin | 08.00 | 17.00 |
| Selasa | 08.00 | 17.00 |
| Rabu | 08.00 | 17.00 |
| Kamis | 08.00 | 17.00 |
| Jum’at | 08.00 | 17.00 |
| Sabtu | 08.00 | 13.00 |

## Lokasi Praktek Kerja Lapangan

# Batasan Masalah

<Memuat materi pokok yang akan dibahas atau ruang lingkup pembahasan>

# Manfaat Penelitian

<Berisi uraian tentang manfaat yang dapat diperoleh bila tujuan penelitian tercapai>

< Metodologi penelitian adalah tahapan yang harus ditentukan terlebih dahulu sebelum melakukan penyelesaian masalah yang akan dibahas. Metodologi penelitian akan menjadi kerangka dasar berpikir logis bagi pengembangan penelitian ke arah penarikan kesimpulan secara ilmiah>

## Tempat Dan Waktu Penelitian

<Memuat lokasi dimana penelitian dilakukan beserta jadwal penelitian mulai awal sampai akhir>

## Bahan Dan Alat Penelitian

<Memuat bahan dan alat yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian>

## Pengumpulan Data

<Memuat cara pengumpulan data yang dilakukan, misal : wawancara, observasi, sampling data, kuisioner, dll>

## Analisa Data

<Memuat cara melakukan analisa terhadap data yang telah terkumpul, misal : melakukan analisa deskriptif, yaitu dengan mendefinisikan permasalahan yang ada dan mencari pemecahannya, atau melakukan analisa sebab akibat, atau menggunakan kerangka PIECES ataupun menggunakan Diagram tulang ikan>

## Prosedur Penelitian

<Memuat tahapan penelitian yang dilakukan minimal menggunakan SDLC (Perencanaan, Analisa, Desain, Implementasi>

# Metodologi Penelitian

<Memuat sistematika pembahasan, yaitu mendeskripsikan apa yang akan dibahas pada masing-masing bab>

# BAB II LANDASAN TEORI

<Bagian ini berisi teori dasar yang saudara gunakan sebagai landasan pengerjaan tugas akhir. Semua nama yang saudara sebut pada bab II harus ada di daftar pustaka. Umur daftar pustaka tidak boleh lebih dari 10 tahun>

# Sub Judul 1

# Sub Judul 2

# BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

# Analisa

< Bagian ini dapat saudara pecah jadi beberapa sub judul, misal : identifikasi masalah, pemecahan masalah>

## Identifikasi Masalah

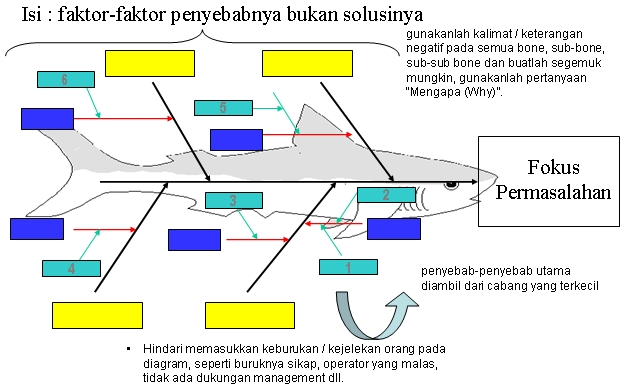
<Deskripsikan secara detail hasil temuan di lapangan (memperjelas latar belakang) gambarkan IOFC dan hasil analisa. Tools yang saudara gunakan untuk analisa sesuaikan dengan yang ada di bab I (analisa)>

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Gambar 3. 1 IOFC ……………….

Tabel 3. 1 Tabel Analisa Sebab Akibat

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Permasalahan | Solusi | Manfaat |
|  |  |  |
|  |  |  |



Gambar 3. 2 Analisa permasalahan

## Pemecahan Masalah

<Deskripsikan solusi yang saudara tawarkan>

# Perancangan

<Rancanglah solusi yang saudara tawarkan bila rancangan saudara berorientasi proses silahkan digambarkan, DFD, ERD, Interface dan flowchart, Bila berorientasi obyek silahkan digambarkan use case, activity diagram, class diagram, sequence diagram. Bagian ini bisa di bagi menjadi beberapa sub judul, >

## Pemodelan Proses

## Pemodelan Data

## Pemodelan Interface

## Flowchart

# Daftar pustaka

<Tuliskan daftar pustaka yang digunakan sebagai referensi pengerjaan tugas akhir, minimal 3>