

**TUGAS PRAKTIKUM PBSIM 06
PENERAPAN BPMN DALAM SISTEM INVENTARIS**



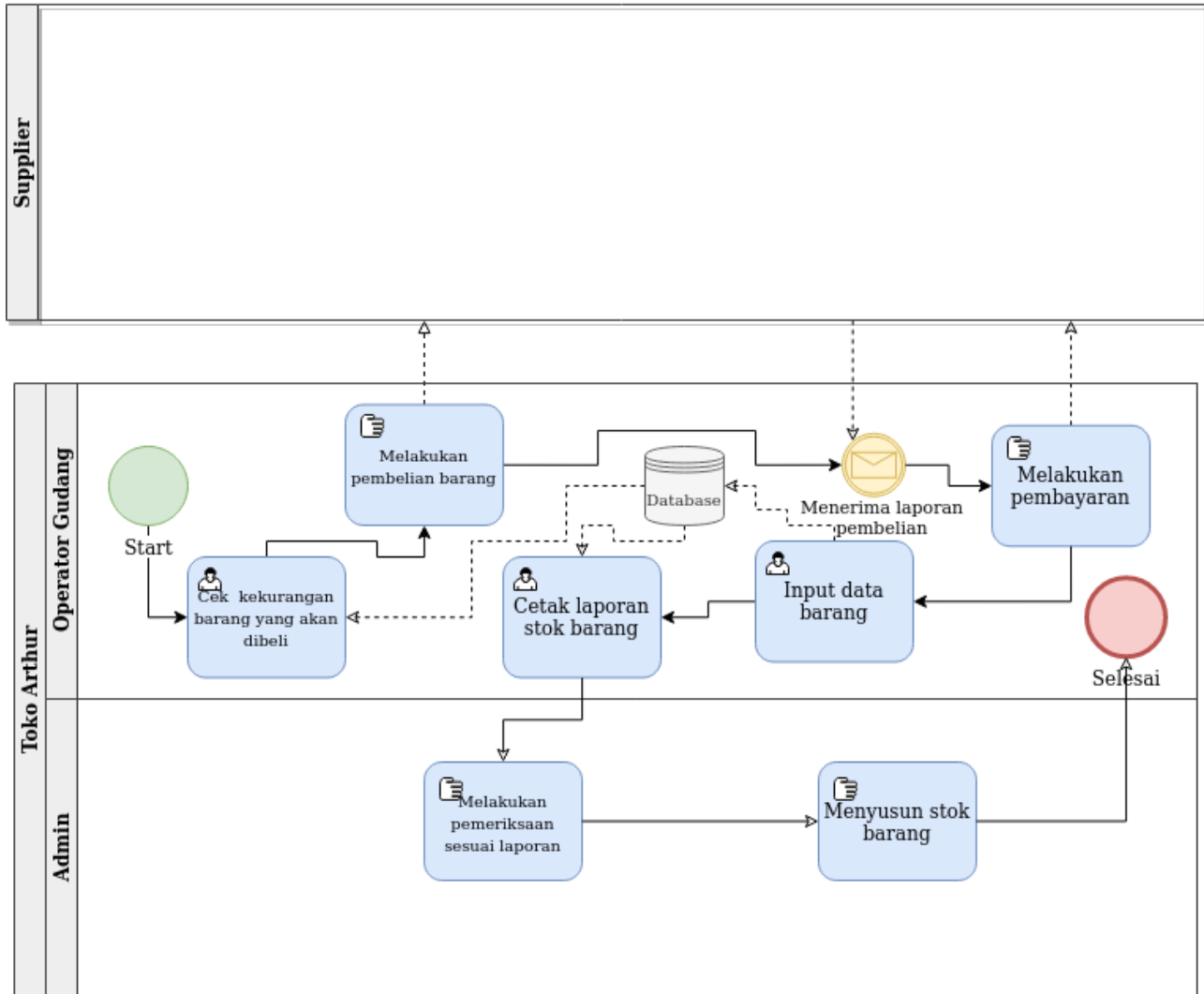
Adam Arthur Faizal

M3119001

TIA

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2020**

PROSES BISNIS INVENTORY SYSTEM TOKO ARTHUR



A. Dokumentasi

1. Pihak operator gudang langsung melakukan pengecekan terhadap stok barang yang ada di database dan melakukan pembelian ke supplier.
2. Kemudian pihak operator gudang menerima bukti pembayaran dan segera melakukan pembayaran sesuai dengan nota dari supplier
3. Setelah itu, pihak operator gudang melakukan input data barang masuk dan mencetak laporan stok barang.
4. Laporan stok barang diberikan ke bagian admin untuk dilakukan pengecekan barang di gudang.
5. Bagian admin melakukan penyusunan stok barang, dan proses selesai.

Proses bisnis ini terdapat sedikit perbedaan, yaitu sudah memiliki aplikasi yang terintegrasi dan data-data nya tersimpan dalam suatu database. Sehingga untuk melakukan pengecekan barang digudang tidak perlu dilakukan secara manual lagi, namun bisa dicek secara langsung pada aplikasi, dan laporan terhadap stok barang masuk bisa langsung dicetak

B. Notasi & Elemen

1. Flow Object

1. *Event*. Event direpresentasikan dalam bentuk lingkaran dan menjelaskan apa yang terjadi saat itu. Ada dua jenis event, yaitu start, intermediate, dan end. Event-event ini mempengaruhi alur proses alur proses dan biasanya menyebabkan terjadinya kejadian (trigger) atau sebuah dampak (result). Masing – masing mewakili kejadian dimulainya proses bisnis, interupsi proses bisnis, dan akhir dari proses bisnis. Untuk setiap jenis event tersebut sendiri terbagi atas beberapa jenis, misalnya message start, yang dilambangkan seperti start event namun mendapatkan tambahan lambang amplop di dalamnya, yang berarti ada pesan event tersebut dimulai dengan masuknya pesan.
2. *Activity*. Activity merepresentasikan pekerjaan (task) yang harus diselesaikan. Ada 4 macam activity, yaitu task, looping task, sub process, dan looping subprocess.
2. **Connecting Object**. *Connecting object* merupakan aliran pesan antar proses dimana satu kejadian dengan kejadian yang lain saling berhubungan dan merepresentasikan dari hubungan tersebut. Adapun simbol - simbol atau gambar dalam penulisan connecting object ada 3 jenis yaitu sebagai berikut.
 1. *Sequence flow*, merepresentasikan pilihan *default* untuk menjalankan proses
 2. *Message flow*, merepresentasikan aliran pesan antar proses
 3. *Association*, digunakan untuk menghubungkan elemen dengan *artifact*

3. **Swimlanes.** Elemen ini digunakan untuk mengkategorikan secara visual seluruh elemen dalam diagram. Ada dua jenis swimlanes, yaitu pool dan lane. Perbedaannya adalah lane terletak di bagian dalam pool untuk mengkategorisasi elemen-elemen di dalam pool menjadi lebih spesifik.
4. **Artifact.** Elemen ini digunakan untuk memberi penjelasan di diagram. Elemen ini terdiri atas 3 jenis, yaitu:
 1. *Data object*, digunakan untuk menjelaskan data apa yang dibutuhkan dalam proses
 2. *Group*, untuk mengelompokkan sejumlah aktivitas di dalam proses tanpa mempengaruhi proses yang sedang berjalan
 3. *Annotation*, digunakan untuk memberi catatan agar diagram menjadi lebih mudah dimengerti

C. DAFTAR PUSTAKA

CCG. Pemodelan Proses Bisnis dengan BPMN. <http://ccg.co.id/blog/2017/04/28/pemodelan-proses-bisnis-dengan-bpmn/>. Tanggal diakses: 6 Oktober 2020

Munandar, Aris. Penerapan Sistem Informasi Penjualan dan Inventori Handphone Serta Aksesorisnya Menggunakan Enterprise Resource Planning. Tanggal diakses: 6 Oktober 2020