

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**  
**ANALISIS SISTEM PERSEDIAAN BARANG MERCHANDISE**  
**DI SUNS GANG TATOO STUDIO**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan  
Mata Kuliah SIF339 Kerja Praktik

oleh:

**MUHAMAD ZAKY SAUQY BILLAH / 302200004**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**  
**UNIVERSITAS BALE BANDUNG**

**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**ANALISIS SISTEM PERSEDIAAN BARANG MERCHANDISE**

**DI SUNS GANG TATTOO STUDIO**

oleh:  
Muhamad Zaky Sauqy Billah/ 302200004

Disetujui dan disahkan sebagai  
**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Bandung, Desember 2023  
Koordinator Kerja Praktek Program Studi Sistem Informasi

**Rosmalina, S.T., M.Kom.**  
NIP : 04104808122

**LEMBAR PENGESAHAN**

**STUDIO TATTOO**

**ANALISIS SISTEM PERSEDIAAN BARANG MERCHANDISE  
DI SUNS GANG TATTOO STUDIO**

oleh:

Muhamad Zaky Sauqy Billah/ 302200004

Disetujui dan disahkan sebagai

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Bandung, Desember 2023

Pemilik Studio Tattoo

Riyadhi Nurdiansyah

## **ABSTRAKSI**

Kerja praktek dilaksanakan di Suns Gang Tattoo Studio yang dimulai pada 1 Desember 2023 sampai dengan tanggal 30 Januari 2024. Kerja praktik yang dilakukan adalah Analisis Sistem Persediaan Barang. Analisis ini dilakukan dengan metode deskriptif. Permasalahan yang terjadi di studio adalah timbulnya selisih stok barang antara pencatatan fisik dan pencatatan pembukuan, hal ini disebabkan karena studio tidak memiliki bagian penerimaan barang yang secara khusus bertugas untuk mengawasi dan menerima barang yang masuk kedalam studio, sehingga barang yang masuk tidak dilakukan pemeriksaan terlebih dahulu dan studio masih menggunakan penginputan data secara manual yang menyebabkan terjadinya kesalahan dalam penginputan data.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Suns Gang Tattoo Studio memiliki pendataan yang cukup baik tetapi masih memiliki kekurangan, dan apabila studio ini memperbaiki sistemnya dari yang masih menggunakan cara manual menjadi menggunakan aplikasi, maka dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dalam penginputan data, karena kelebihan dari aplikasi yaitu mampu menginput data secara otomatis dan dapat mempermudah studio dalam penginputan datanya.

**Kata kunci :** *Sistem, Persediaan Barang*

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmatnya sehingga laporan kerja praktek ini dapat penulis selesaikan. Laporan kerja praktek ini merupakan salah satu mata kuliah wajib ditempuh selama perkuliahan di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung. Laporan kerja praktek disusun sebagai hasil dokumentasi selama melaksanakan kegiatan kerja praktik di Suns Gang Tattoo Studio.

Dalam penyusunan laporan kerja praktek ini penulis banyak mendapat saran, dorongan, bimbingan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan do'anya.
2. Bapak Yudi Herdiana, S.T., M.T. selaku dekan Fakultas Teknologi Informasi.
3. Ibu Rosmalina, S.T., M.Kom. selaku Ketua Prodi Sistem Informasi, Koordinator Kerja Praktek Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Sutiyono, S.T., M.Kom. selaku Pembimbing Kerja Praktik.
5. Semua staf pengajar di Fakultas Teknologi Informasi.
6. Bapak Riyadhhi Nurdiansyah selaku pembimbing lapangan sekaligus sebagai pemilik studio.
7. Dan teman - teman seperjuangan yang selalu mendukung dalam penyusunan laporan ini.

Akhir kata penulis ucapkan banyak terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah membantu dan juga membimbing dalam setiap proses pembuatan laporan ini. Tak lupa juga saya ucapkan terima kasih kepada teman-teman yang telah memberikan banyak dukungan dan dorongan.

Bandung, Desember 2023

Penulis

**Muhamad Zaky Sauqy Billah**

NIM : 302200004

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROGRAM STUDI.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SUBSTANSI.....	ii
ABSTRAKSI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1    Latar Belakang .....	1
I.2    Lingkup .....	2
I.3    Tujuan Kerja Praktik.....	2
BAB II LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK .....	3
II.1    Struktur Organisasi .....	3
II.2    Lingkup Pekerjaan .....	4
II.3    Deskripsi Pekerjaan .....	4
II.4    Jadwal Kerja.....	5
BAB III TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTIK .....	7
III.1    Teori Penunjang .....	7
III.2    Alat Bantu Analisis Sistem .....	29
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK .....	30
IV.1    Input .....	30
IV.2    Proses .....	30
IV.2.1 Eksplorasi.....	30
IV.2.2 Analisis Kinerja Sistem.....	31

IV.2.3 Pelaporan Hasil Kerja Praktik .....	43
IV.3 Pencapaian Hasil .....	43
BAB V PENUTUP.....	58
V.1 Kesimpulan dan Saran Pelaksanaan.....	58
V.1.1Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktik .....	58
V.1.2Saran Kerja Praktik .....	58
V.2 Kesimpulan dan Saran Substansi .....	59
V.2.1Kesimpulan Analisis Sistem Persediaan .....	59
V.2.2 Saran mengenai analisis sistem persediaan .....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	60



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Jadwal Kerja Praktik .....	5
Tabel 3.1 Tabel Simbol Flow Map .....	15
Tabel 3.2 Tabel Simbol Diagram Konteks.....	17
Tabel 3.3 Tabel Simbol Data Flow Diagram .....	18
Tabel 4.1 Tabel Flow Map yang sedang berjalan .....	33
Tabel 4.2 Tabel Diagram Konteks yang sedang berjalan .....	34
Tabel 4.3 Tabel Flow Map yang diusulkan.....	38
Tabel 4.4 Tabel Kamus Data yang diusulkan .....	41
Tabel 4.5 Tabel Kamus Data yang diusulkan .....	30

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organigram .....	3
Gambar 4.1 DFD yang sedang berjalan .....	35
Gambar 4.2 Diagram Konteks yang diusulkan .....	39
Gambar 4.3 Data Flow Diagram yang diusulkan.....	40
Gambar 4.4 Skimask .....	44
Gambar 4.5 SUNS Jersey.....	45
Gambar 4.6 Hoodie Skyzo SUNS .....	46
Gambar 4.7 T-shirt Kyzo SUNS .....	47
Gambar 4.8 SUNS Vol.2.3 .....	48
Gambar 4.9 Baseball Caps .....	49
Gambar 4.10 Board Short .....	50
Gambar 4.11 Flannel Costum .....	51
Gambar 4.12 SOCIETYUNS .....	52
Gambar 4.13 Vest Armor Bag .....	53
Gambar 4.14 SUNS THUGZ .....	54
Gambar 4.15 Work Jaket .....	55
Gambar 4.16 Hoodie SUNS .....	56
Gambar 4.17 Peta Lokasi Studio .....	57

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah berkembang dengan pesat, yang didorong dengan banyaknya teknologi-teknologi masa kini dan sistem informasi yang membantu produktivitas dalam suatu perusahaan dan dengan perkembangan teknologi juga dapat mempengaruhi suatu sistem dan efisien operasional dalam dunia perusahaan. Sehingga dibutuhkan fasilitas-fasilitas yang memadai yang mampu meningkatkan pelayanan kepada masyarakat guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Seiring dengan meningkatnya penggunaan produk-produk yang diperlukan oleh masyarakat, dengan meningkatnya masyarakat sebagai konsumen akan suatu kebutuhan yang mendasar yaitu kebutuhan akan suatu produk yang mungkin mereka perlukan. Suns Gang Tattoo Studio merupakan salah satu studio tattoo di Kota Bandung yang menyediakan berbagai barang merchandise yang dihasilkan oleh Suns Gang Tattoo Studio sendiri.

Sistem informasi sangat penting untuk mendukung kelangsungan perkembangan suatu perusahaan, sehingga terdapat suatu alasan bahwa informasi sangat dibutuhkan bagi suatu perusahaan. Suns Gang Tattoo Studio merupakan salah satu studio yang memang sudah memiliki program persediaan barang. Dan dalam kerja praktik kegiatan yang dilakukan dibagian persediaan barang berkaitan dengan program persediaan barang.

Melihat pentingnya peranan persediaan barang bagi studio untuk pengecekan apakah barang masih ada atau tidak, kemudian karena adanya keterkaitan dengan kegiatan yang akan dilakukan mengenai persediaan barang dapat mendukung kegiatan operasional usulan suatu perusahaan dan juga dapat mengefisienkan waktu yang dibutuhkan untuk proses penerimaan dan pengeluaran barang dari studio. Maka penulis tertarik untuk memilih judul “ANALISIS SISTEM PERSEDIAAN BARANG MERCHANDISE DI SUNS GANG TATTOO STUDIO”.

## **I.2 Lingkup**

Lingkup materi dalam kerja praktik yang dilaksanakan di Suns Gang Tattoo Studio adalah analisis sistem persediaan barang yang mencakup hal berikut:

1. Pada kerja praktik ini penulis hanya akan berfokus pada tahap analisis saja atau mengidentifikasi masalah.
2. Memahami sistem kerja apa dan bagaimana operasi sistem yang ada sebelum mencoba untuk menganalisis permasalahan, kelemahan, dan kebutuhan pemakai untuk dapat memberikan rekomendasi pemecahanya.
3. Menganalisa kelemahan sistem, sasaran yang diinginkan oleh sistem, menganalisa kebutuhan informasi pemakai atau manajemen.
4. Laporan hasil analisa akan diserahkan kepada pihak manajemen, meminta pendapat dan saran dari pihak manajemen.

## **I.3 Tujuan Kerja Praktik**

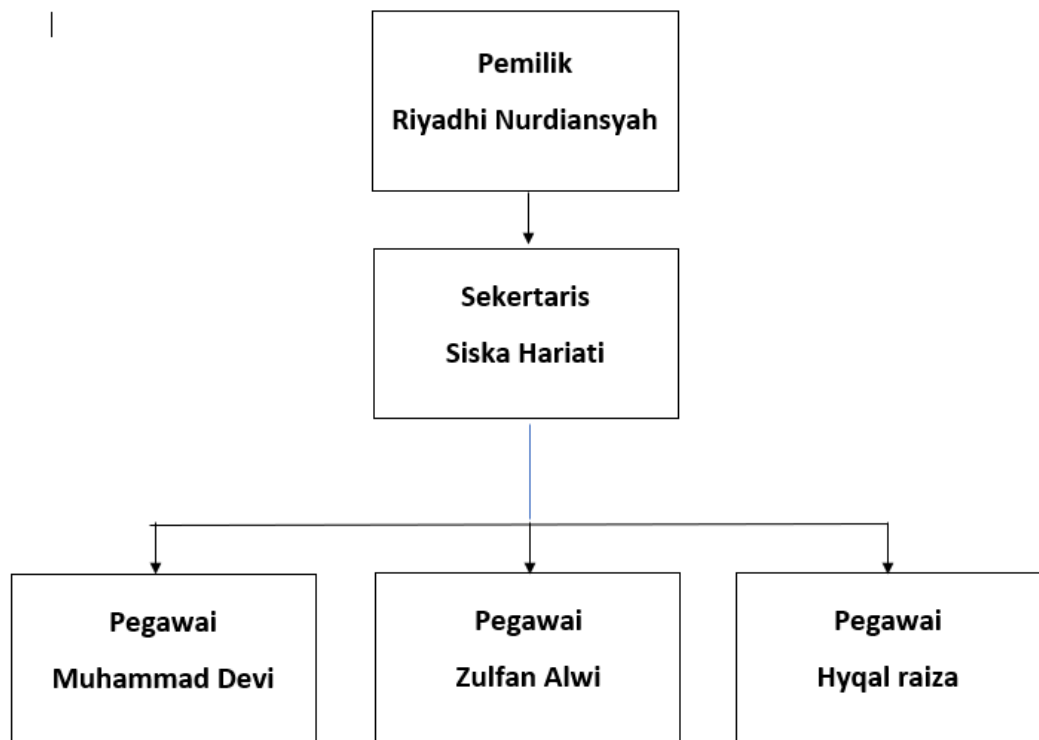
1. Mempermudah sistem persediaan barang secara terkomputerisasi dalam pengolahan data yang sering tidak akurat.
2. Agar penyimpanan data yang masih berupa laporan atau arsiparsip tidak hilang atau mengalami kerusakan, maka dibuatkan database dalam komputer.
3. Untuk mempermudah pencarian data persediaan barang.

Tujuan pelaksanaan kerja praktik di Suns Gang Tatto Studio adalah agar mahasiswa dapat merasakan, mempelajari dan menerapkan serta menambah pengalaman dalam dunia kerja.

## **BAB II**

### **LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK**

#### **II.1 Struktur Organisasi**



*Gambar 2.1 struktur organigram*

Tugas pokok dan fungsi pengelolaan Suns Gang Tattoo Studio

1. **Pemilik**
  - a. Memimpin dan mengendalikan usaha.
  - b. Bertanggung jawab dalam mengelola usaha.
  - c. Memberi keputusan apabila ada masalah dalam usaha.
  - d. Mengecek barang yang keluar dan masuk.
2. **Sekertaris**
  - a. Melakukan pencatatan setiap barang tersimpan.
  - b. Melakukan pencatatan administrasi.
  - c. Memastikan persediaan perlengkapan studio.

### 3. Pegawai

- a. Melakukan dan memantau operasional pelayanan sehari-hari.
- b. Melakukan pelayanan dengan baik terhadap konsumen.
- c. Menerima keluhan dari konsumen.
- d. Membina hubungan untuk menciptakan kolaborasi dan kepercayaan dari pelanggan.

## II.2 Lingkup Pekerjaan

Tempat melaksanakan kerja praktik adalah di Suns Gang Tattoo Studio salah satu studio tattoo yang berada di Kota Bandung, disana juga sangat mengutamakan kualitas serta kepuasan konsumen yang datang ke studio. Bukan hanya tempat untuk tattoo saja melainkan juga tersedia berbagai merchandise khusus untuk siapa saja yang ingin membeli nya. Pada kerja praktik ini bertujuan untuk memanfaatkan teknologi informasi di lingkungan Suns Gang Tattoo Studio yang diharapkan dapat meningkatkan kinerja toko yang baik dan mempermudah sistem persediaan barang.

## II.3 Deskripsi Pekerjaan

Deskripsi pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktik di Suns Gang Tattoo Studio dengan tahapan :

1. Metode penelitian yang dilakukan dalam analisis sistem persediaan barang di Suns Gang Tattoo Studio.
2. Perencanaan analisis, dengan memanfaatkan hasil metode penelitian analisis sistem persediaan barang ini dapat dibagi menjadi dengan tahapan :
  - a. Wawancara
 

Melakukan saling bertanya jawab dengan pemilik studio tentang sistem persediaan barang yang sedang berjalan.
  - b. Observasi
 

Melakukan penelitian sistem persediaan barang untuk mendapatkan informasi yang belum didapatkan saat wawancara dengan pemilik studio.

c. Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data yang akan digunakan untuk metode analisis sistem persediaan barang.

## II.4 Jadwal Kerja

*Tabel II.1 Jadwal Kerja Praktik*

No	Deskripsi	Desember				Januari			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pengenalan tempat kerja praktik								
2	Mengecek barang dan mencatat barang ke database								
3	Mencatat data barang ke database								
4	Mengecek barang								
5	Penyusunan laporan kerja praktik								

Kerja praktek dilaksanakan dari bulan Desember 2023 sampai dengan bulan Januari 2024. Waktu kerja praktik adalah hari jum'at dan sabtu dengan jam yang disesuaikan dengan jadwal perkuliahan. Secara umum, kegiatan yang dilakukan selama kerja praktik adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan tempat kerja praktik

Minggu pertama kerja praktik melakukan pengenalan terlebih dahulu di lingkungan kerja praktik.

2. Mengecek barang dan mencatat data barang ke database

Kegiatan di minggu kedua mengecek barang dan mencatat data barang ke database.

3. Mencatat data barang ke database

Minggu ketiga dan keempat melakukan sebuah pencatatan data barang ke database.

4. Mengecek barang

Minggu kelima dan keenam melakukan pengecekan barang yang sudah dicatat di bagian database.

5. Penyusunan laporan kerja praktik

Minggu ketujuh dan kedelapan penulis mulai menyusun laporan kerja praktek dan melakukan bimbingan kepada pembimbing kampus dan pembimbing di laangan.



## **BAB III**

### **TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTIK**

#### **III.1 Teori Penunjang**

Selama pelaksanaan kerja praktik di Suns Gang Tattoo Studio saya menggunakan pengetahuan yang saya peroleh dari kampus selama masa perkuliahan sebagai landasan teori.

##### **1. Definisi Sistem Informasi**

###### **1.1 Pengertian Sistem**

(Alih Ariadhi et al., 2014) sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Menurut jog[4] bahwa “Sistem merupakan sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran”.

Suatu sistem dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan.(Sutarman, 2002)

Dari definisi sistem diatas maka penyusun menyimpulkan bahwa sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Arti yang lain adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. (Jogiyanto, 2014)

##### **1. Elemen Sistem**

Sistem informasi terdiri dari elemen-elemen yang terdiri dari orang

prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, basis data, jaringan komputer dan komunikasi data. Semua elemen ini merupakan komponen fisik. (Sutarman, 2002)

a. Orang

Orang atau personil yang di maksudkan yaitu operator komputer, analis sistem, programmer, personil data entry, dan manajer sistem informasi/EDP.

b. Prosedur

Prosedur merupakan elemen fisik. Hal ini di sebabkan karena prosedur disediakan dalam bentuk fisik seperti buku panduan dan instruksi. Ada 3 jenis prosedur yang dibutuhkan, yaitu instruksi untuk pemakai, instruksi untuk penyiapan masukan, instruksi pengoperasian untuk karyawan pusat komputer.

c. Perangkat Keras

Perangkat keras bagi suatu sistem informasi terdiri atas komputer (pusat pengolah, unit masukan/keluaran), peralatan penyiapan data, dan terminal masukan/keluaran.

d. Perangkat Lunak

Perangkat lunak dapat dibagi dalam 3 jenis utama :

- Sistem perangkat lunak umum, seperti sistem pengoperasian dan sistem manajemen data yang memungkinkan pengoperasian sistem komputer.
- Aplikasi perangkat lunak umum, seperti model analisis dan keputusan.
- Aplikasi perangkat lunak yang terdiri atas program yang secara spesifik dibuat untuk setiap aplikasi.

e. Basis Data

File yang berisi program dan data dibuktikan dengan adanya media penyimpanan secara fisik seperti diskette, hard disk, magnetic tape, dan sebagainya. File juga meliputi keluaran tercetak dan catatan lain diatas kertas, mikro film, dan lain sebagainya.

f. Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah sebuah kumpulan komputer, printer dan peralatan lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan. Informasi dan data bergerak melalui kabel-kabel atau tanpa kabel sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar dokumen dan data.

g. Komunikasi Data

Komunikasi data adalah merupakan bagian dari telekomunikasi yang secara khusus berkenaan dengan transmisi atau pemindahan data dan informasi diantara komputer-komputer dan piranti-piranti yang lain dalam bentuk digital yang dikirimkan melalui media komunikasi data. Data berarti informasi yang disajikan oleh isyarat digital.

Komunikasi data merupakan bagian vital dari suatu sistem informasi karena sistem ini menyediakan infrastruktur yang memungkinkan komputer-komputer dapat berkomunikasi satu sama lain.

## 2. Karakteristik Sistem

(Viera Valencia & Garcia Giraldo, 2019) Menurut Jogiyanto (2014:3) “Sebuah sistem dapat mempunyai model utama berupa input, proses, output”. Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat sebagai berikut:

a. Komponen Sistem (components)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen system atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

b. Batas Sistem (boundary)

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu

sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

c. Lingkungan Luar Sistem (environments)

Lingkungan luar sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

d. Penghubung Sistem (interface)

Penghubung merupakan media penghubung antara subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsistem yang lainnya.

e. Masukan Sistem (input)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input).

f. Keluaran Sistem (output)

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

g. Pengolah Sistem (process)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran (objectives) atau tujuan (goal)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objective). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

### 3. Klasifikasi Sistem

(Viera Valencia & Garcia Giraldo, 2019) Menurut Jogiyanto (2014:6)

“sistem adalah suatu kelompok yang erat berhubungan dan memiliki bagian-bagian serta tujuan yang sama. Sistem diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Sistem Abstrak (Abstract System) dan Sistem Fisik (Physical System)

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologi. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer.

- b. Sistem Alamiah (Natural System) dan Sistem Buatan Manusia (Human Made System)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia.

- c. Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, misalnya sistem komputer. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

- d. Sistem Tertutup (Closed System) dan Sistem Terbuka (Open System) Sistem

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya.

#### **4. Komponen Sistem Informasi**

Menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis dalam Jogiyanto (2014:11) “Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.(Viera Valencia & Garcia Giraldo, 2019)

Menurut Mulyadi (2014:12) “Komponen bangunan sistem informasi terdiri dari enam blok (disebut dengan information system building block)”.

a. Blok Masukan (*Input Bloc*)

Masukan adalah data yang dimasukkan ke dalam sistem informasi beserta metode dan media yang digunakan untuk menangkap dan memasukkan data tersebut ke dalam sistem. Masukan terdiri dari transaksi, permintaan, pertanyaan, perintah dan pesan.

b. Blok Model (Model Block)

Blok ini terdiri dari logico-mathematical yang mengolah masukan dan data yang disimpan dengan berbagai cara, untuk memproduksi hasil yang dikehendaki atau keluaran. Logico-mathematical model dapat mengkombinasikan unsur-unsur data untuk menyediakan jawaban atas suatu pertanyaan atau menggabungkan data menjadi suatu laporan ringkas.

c. Blok Keluaran (Output Block)

Produk suatu sistem informasi adalah keluaran yang berupa informasi yang bermutu dan dokumen untuk semua tingkatan manajemen dan pemakai informasi, baik pemakai intern maupun pemakai luar organisasi.

d. Blok Teknologi (Technology Block)

Teknologi ibarat mesin untuk menjalankan sistem informasi. Teknologi menangkap masukan, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan menyampaikan keluaran, serta mengendalikan seluruh sistem.

e. Blok Basis Data (Database Block)

Basis data merupakan tempat untuk menyimpan data yang digunakan untuk melayani kebutuhan pemakai informasi. Basis data dapat diperlukan dua sudut pandang secara fisik yang berupa media penyimpanan data dan secara logis berupa tempat sesungguhnya suatu data disimpan.

f. Blok Kendali (Control Block)

Suatu sistem informasi harus dilindungi dari bencana dan ancaman, seperti bencana alam, api, kecurangan, kegagalan sistem, kesalahan dan penggelapan.

## 2.1 Pengertian Informasi

(Sutarman, 2002) Di dalamnya tertulis bahwa Menurut Jog [4] bahwa “Informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (event) yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi yang menerimanya.

Suatu informasi berawal dari data, dimana data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan nyata.

## 3.1 Kualitas Sistem Informasi

Menurut Husda dan Wangdra (2016:95) menyatakan, kualitas informasi tergantung dari tiga pilar yaitu akurat, tepat waktu dan relevan.(Viera Valencia & Garcia Giraldo, 2019)

### 1) Akurat

Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan terjadi gangguan yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

### 2) Tepat Waktu

Berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal bagi organisasi. Saat ini mahal nya nilai informasi disebabkan harus cepatnya informasi itu didapat sehingga diperlukan teknologi-teknologi mutakhir

untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya.

### 3) Relevan

Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang berbeda-beda.

## 4.1 Pengertian Sistem Informasi

(Sutarman, 2002) dalam sebuah perusahaan baik yang berskala besar atau kecil sistem informasi sangat di perlukan untuk memaksimalkan kinerja karyawan sehingga hasil yang diperoleh akan maksimal juga.

Informasi merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manajemen didalam mengambil keputusan informasi tersebut diperoleh dari sistem informasi.

Menurut Jog [3] bahwa, “ Sistem informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi diluar organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Keluaran suatu sistem informasi dapat dikelompokkan kedalam lima jenis utama yaitu:

- a. Dokumen transaksi.
- b. Laporan yang direncanakan sebelumnya.
- c. Jawaban atas pertanyaan yang direncanakan sebelumnya.
- d. Laporan jawaban atas pertanyaan yang sifatnya sementara.
- e. Dialog manusia dan mesin.

## 5.1 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Analisis dan pengembangan dalam membangun sistem informasi yang kompleks membutuhkan metoda-metoda atau paradigma pengembangan yang mampu membantu menganalisis dan mendesain secara lebih detail sehingga informasi yang dihasilkan lebih akurat.

### 1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan penulis adalah metode deskriptif, yang dimana penulis melakukan pendekatan secara langsung



kepada sumber yang bersangkutan.

## 2. Alat Bantu Analisis

### a. Flow Map



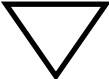


Flow Map adalah aliran data berbentuk dokumen atau formulir didalam suatu sistem informasi yang merupakan suatu aktivitas yang saling terkait dalam hubungannyadengan kebutuhan data dan informasi.


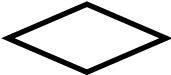

Diagram alir dokumen merupakan bagan-bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya.

Kegunaan dari Flow Map ini adalah :

- Menggambarkan aktifitas apa saja yang sedang berjalan.
- Menjabarkan aliran dokumen yang terlihat.
- Menjelaskan hubungan-hubungan data dan informasi dengan bagian-bagian dalam aktivitas tersebut.

*Tabel 3.1 Simbol Flow Map*

Simbol	Nama	Keterangan
	Dokumen	Menunjukkan dokumen input/output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.
	Operasi Manual	Menunjukkan pengoperasian manual.
	Simpan	File komputer yang disimpan.
	Proses	Kegiatan proses dari operasi program.
	Keyboard	Input yang menggunakan on-line

		keyboard.
	Garis Alir	Aliran dari proses.
	Keputusan	Keputusan dalam program.
	Display	Menampilkan ke monitor


### b. Diagram Konteks




Diagram arus data yang berfungsi untuk menggambarkan yang dirancang suatu objek, diagram konteks ini menggambarkan secara global atau menyeluruh dari suatu sistem informasi keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar”.

Digunakan untuk mempresentasikan keseluruhan sistem melalui sebuah lingkaran (proses), sedangkan aliran memodelkan hubungan antara sistem dengan terminator diluar sistem. Diagram konteks terdiri dari :

- Entitas : Manusia, organisasi, atau sistem yang berkomunikasi dengan sistem yang ada.
- Aliran Data : Informasi yang masuk kedalam sistem dan keluaran dari sistem.

*Tabel 3.2 Simbol Diagram Konteks.*

Simbol	Keterangan
	Entitas luar sistem.

	Entitas dalam sistem
	Arah aliran data.
	Proses yang terjadi dalam sistem.

### c. Data Flow Diagram (DFD)

“Suatu gambaran secara logika, Data Flow Diagram biasa digunakan untuk membuat sebuah model sistem informasi dalam bentuk proses-proses yang saling berhubungan yang disebut dengan aliran data”.




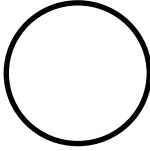
Suatu alat yang menggambarkan sistem sebagai sebuah jaringan dari proses-proses yang dihubungkan oleh aliran data, baik antara sistem dengan lingkungannya maupun antara proses-proses yang ada didalam sistem tersebut.

Simbol-simbol yang digunakan dalam DFD adalah :

- Aliran informasi yang dilambangkan dengan anak panah, menunjukkan informasi yang masuk kedalam sistem maupun yang keluar sistem.
- External Entity yang dilambangkan dengan empat persegi panjang, menunjukkan bagian atau fungsi yang berada diluar sistem.
- File atau penyimpanan data dilambangkan dengan sepasang garis horizontal paralel tertutup pada salah satu ujungnya.
- Proses dilambangkan dengan lingkaran, menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh manusia, mesin, komputer dari hasil suatu proses data.

*Tabel 3.3 Simbol Data Flow Diagram (DFD).*

Simbol	Keterangan
--------	------------

	<p>Eksternal menyatakan entitas luar orang atau unit yang berinteraksi dengan sistem tetapi berada di luar sistem.</p>
	<p>Data store menyatakan tempat penyimpanan data atau tempat data pada sistem yang dilihat oleh proses.</p>
	<p>Aliran data menyatakan dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.</p>
	<p>Proses yang menyatakan orang atau unit menggunakan atau melakukan transformasi data.</p>

#### d. Kamus Data

(Viera Valencia & Garcia Giraldo, 2019) Menurut Kenneth E, Kendall dan Julie E. Kendall (2008:265), “Kamus data adalah suatu aplikasi khusus dari jenis kamus-kamus yang digunakan sebagai referensi kehidupan setiap hari. Sebagai satu dokumen, kamus data berguna untuk mengumpulkan dan mengkoordinasi istilah-istilah tertentu dan menjelaskan apa arti setiap istilah yang ada. DAD merupakan satu titik awal yang baik untuk mengumpulkan elemen-elemen data.

Kamus data dibuat dan digunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem. Pada tahap analisa kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara sistem analisis dengan pemakai (user) tentang data yang mengalir pada sistem tersebut.

Sedangkan pada tahap perancangan sistem kamus data digunakan untuk merancang input, output laporan dan database. Selain dapat menjelaskan suatu model sistem, kamus data juga berfungsi untuk menghindari penggunaan kata- kata yang sama karena kamus data disusun menurut abjad.

Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada adalah data flow diagram. Arus data yang ada di DFD sifatnya adalah global dan hanya ditunjukkan hanya datanya saja. Kamus data atau data dictionary harus dapat mencerminkan keterangan yang jelas tentang data yang dicatatnya. Untuk maksud keperluan ini, maka kamus data harus memuat hal-hal sebagai berikut :

1) Nama Arus Data

Karena kamus data dibuat berdasarkan arus data yang mengalir di data flow diagram, maka nama dari arus data juga harus dicatat di kamus data, sehingga mereka membaca DFD dan memerlukan penjelasan lebih lanjut tentang suatu arus data tertentu di data flow diagram dapat langsung mencarinya dengan mudah di kamus data.

2) Alias

Alias perlu ditulis karena data yang sama mempunyai nama yang berbeda untuk orang atau departemen yang satu dengan yang lainnya.

3) Bentuk Data

Bentuk dari data yang mengalir dapat berupa dokumen dasar atau formulir, dokumentasi hasil cetakan komputer, laporan cetak, parameter dan field- field.

4) Arus Data

Arus data menunjukkan dari mana data mengalir dan kemana data akan menuju.

5) Penjelasan

Untuk memperjelas tentang makna dari arus data yang dicatat di kamus data, maka bagian penjelasan dapat diisi dengan keterangan-keterangan tentang arus data tersebut.

6) Periode

Periode ini menunjukkan kapan terjadinya arus data.

#### 7) Volume

Volume perlu dicatat didalam kamus data adalah tentang volume rata-rata dan volume puncak dari arus data.

#### 8) Struktur Data

Struktur data menunjukan arus data yang dicatat pada kamus data yang terdiri dari item-item atau elemen-elemen data.

### e. Perancangan Basis Data

#### a. Normalisasi

Normalisasi adalah proses untuk mengorganisasikan file untuk menghilangkan group elemen yang berulang-ulang dan merubah bentuk database dari struktur pohon atau struktur jaringan menjadi struktur hubungan.

#### b. Tabel Relasi

Suatu file yang terdiri dari beberapa group yang berulang-ulang perlu diorganisasikan kembali. Proses pengorganisasian file untuk menghilangkan group elemen yang berulang-ulang disebut relasi tabel, sehingga tabel-tabel dapat terelasikan dengan baik dan terorganisasi.

## 6.1 Pengertian Persediaan

(Sutarman, 2002) Menurut MT [6] “Persediaan adalah suatu aktivas yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha yang normal atau barang-barang yang masih dalam proses produksi atau pun persediaan bahan baku yang masih menunggu untuk digunakan dalam suatu proses produksi”.

Han [2] menyatakan bahwa “persediaan adalah suatu istilah umum yang menunjukan segala sesuatu atau sumber daya organisasi yang disimpan dalam antisipasinya terhadap pemenuhan permintaan”.

Sedangkan Ass [1] mengemukakan bahwa “persediaan merupakan sejumlah bahan-bahan dalam proses yang terdapat dalam perusahaan untuk proses produksi, serta barang-barang jadi atau produk yang disediakan untuk

memenuhi permintaan di konsumen atau pelanggan disetiap waktu”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan yaitu persediaan merupakan suatu aktiva yang meliputi bahan baku, bahan-bahan dalam proses dan barang jadi serta sumber daya organisasi yang disimpan untuk memenuhi permintaan pelanggan setiap waktu.

### **7.1 Kegunaan Persediaan**

(Sutarman, 2002) Menurut Rh dalam Ariyoto [10] menyatakan kegunaan persediaan yaitu:

1. Untuk memenuhi suatu stock barang agar memenuhi permintaan yang diantisipasi akan timbul dari konsumen.
2. Untuk menghindari dari kekurangan stock yang dapat terjadi karena faktor cuaca, kekurangan pasokan masalah mutu, atau pengiriman yang tidak tepat.

### **8.1 Jenis-jenis Persediaan**

(Sutarman, 2002) Menurut Ass [1] persediaan yang terdapat dalam perusahaan dapat dibedakan menjadi beberapa cara. Di lihat dari fungsinya, persediaan dapat dibedakan atas:

1. Batch Stock atau lot size inventory yaitu persediaan yang adakan karena kita membeli atau membuat barang-barang dalam jumlah yang lebih besar dari pada jumlah yang dibutuhkan pada saat itu. Persediaan ini timbul dimana bahan atau barang yang dibeli, dikerjakan, dibuat atau diangkat dalam jumlah yang besar (baik) sehingga barang-barang diperoleh lebih banyak dan cepat dari pada penggunaan atau pengeluarannya.

Sementara tercipta suatu persediaan keuntungan yang akan diperoleh dengan adanya Batch Stock atau size inventory, adalah :

- a. Memperoleh potongan harga pada bagian pembelian.
- b. Memperoleh efisiensi produksi (manufacturing economic) karena adanya operasi atau “Production Run” yang lebih lama.
- c. Adanya penghematan didalam biaya angkutan.

2. Fluctuation Stock adalah persediaan yang diadakan untuk menghadapi fluktuasi permintaan konsumen yang tidak dapat diramalkan.
3. Anticipation stock adalah persediaan yang diadakan untuk menghadapi fluktuasi permintaan yang dapat diramalkan. Disamping itu anticipation stock dimaksudkan pula untuk menjaga kemungkinan sukar nya diperoleh bahan-bahan sehingga tidak mengganggu jalannya produk atau menghindari kemacetan produksi.

**9.1 Persediaan dapat pula dibedakan atau dikelompokkan menurut jenis dan posisi barang tersebut dalam urutan pengerjaan produk, yaitu:**

1. Persediaan bagian produk/parts yang dibeli (Purchased part atau Components Stock) adalah persediaan barang-barang yang terdiri dari parts yang diterima dari perusahaan lain, yang dapat secara langsung dirakit dengan parts lain dan tanpa melalui proses produksi sebelumnya.
2. Persediaan barang jadi (Finished Goods Stock) adalah persediaan barang-barang yang telah selesai diproses atau diolah dalam pabrik dan siap untuk dijual kepada pelanggan atau perusahaan lain. (Sutarman, 2002)

**10.1 Pengertian Sistem Informasi Persediaan**

Dalam Jurnal (Sutarman, 2002) “Sistem informasi persediaan adalah sistem informasi yang menyediakan informasi yang dipakai oleh divisi logistic atau gudang. Misalnya informasi atau jumlah stock barang yang ada digudang, penentuan kembali pemesanan barang, pengiriman barang ke pelanggan atau konsumen dan informasi pengembalian barang rusak (retur) dari pelanggan atau konsumen maupun dari perusahaan ke supplier.(Sutarman, 2002)

**2. Definisi Penelitian Sistem**

**2.1 Pengertian Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan disini merupakan penelitian deskriptif dimana data diperoleh berdasarkan observasi, wawancara, dan pengumpulan



data. Data-data yang didapatkan, nantinya akan digunakan dalam pengembangan sistem yang sudah ada. diperoleh pada mata kuliah FTI208 Metode Penelitian

(Sari et al., 2022) Metode penelitian berisi jenis penelitian yang digunakan peneliti untuk memecahkan masalah penelitian. Berbagai ragam metode atau teknik penelitian antara lain: metode penelitian korelasi, eksperimen, kausal komparatif, deskriptif, evaluasi, kebijakan, tindakan kelas, sejarah, survey, studi kasus, pengembangan dan metode penelitian kepustakaan.(Jejen Mustafah 2016)

Metode yang digunakan untuk menganalisis sistem adalah sebagai berikut :

a. Mengidentifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah merupakan suatu pertanyaan yang diinginkan untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada di dalam analisis sistem. Oleh karena itu pada tahap analisis sistem, langkah pertama yang harus dilakukan oleh analis sistem adalah mengidentifikasi terlebih dahulu masalah-masalah yang terjadi. Tugas-tugas yang harus dilakukannya adalah sebagai berikut ini :

- Mengidentifikasi penyebab masalah.
- Mengidentifikasi titik keputusan.
- Mengidentifikasi personil-personil kunci.

b. Memahami Kerja Sistem

Memahami kerja sistem, langkah ini dapat dilakukan dengan mempelajari secara rinci bagaimana sistem yang ada beroperasi. Di tahap perencanaan sistem juga pernah dilakukan penelitian untuk memperoleh data, penelitian ini sifatnya adalah penelitian pendahuluan. Analisis sistem juga perlu mempelajari apa dan bagaimana operasi dari sistem yang ada sebelum mencoba untuk untuk menganalisis permasalahan-permasalahan, kelemahan-kelemahan dan kebutuhan-kebutuhan pemakai sistem untuk dapat memberikan rekomendasi pemecahannya.

c. Menganalisis Sistem

Langkah ini dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan, menganalisis hasil penelitian sering sulit dilakukan oleh analis sistem yang masih baru. Pengalaman menunjukkan bahwa banyak analis sistem yang masih baru mencoba untuk memecahkan masalah tanpa menganalisisnya terlebih dahulu.

d. Penerapan Sistem

Dalam tahap ini, sistem mulai dijalankan sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat. Sistem yang diterapkan harus sesuai dengan hasil identifikasi, pemahaman dan analisis yang telah dilakukan

e. Membuat Laporan Hasil Analisis

Setelah proses analisis sistem ini selesai dikerjakan, maka langkah yang terakhir adalah membuat sebuah laporan hasil analisis yang akan diserahkan kepada manajemen.

### **3.1 Pengertian Sistem**

Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

### **3. Definisi Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)**

(Fatah & Kom, n.d.) Interaksi Manusia dan Komputer merupakan suatu jenis tindakan atau aksi yang terjadi antara makhluk hidup yaitu manusia dengan sebuah alat yang digunakan untuk mengolah data atau disebut juga komputer yang mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. (Nidhom, 2019)

Bentuk interaksi antara manusia dan komputer memakai antarmuka, pada awal generasi awal PC menggunakan antarmuka Command Driven, pada sistem ini pemakai diberikan tanda prompt shell dan pemakai mengetikkan perintah untuk mengatur komputer.

Sekarang dengan GUI, pemakai menggunakan mouse untuk memilih menu pilihan yang dikemas dalam bentuk menu atau ikon. Pemakai tinggal point and click untuk memakai komputer. Bahkan dengan fasilitas touch screen, pemakai bisa menggunakan jarinya untuk mengatur perintah dalam komputer (Kadir,

Triwahyuni :2003).

### **3.1 Faktor Interaksi Manusia dan Komputer**

Dalam pembuatan Interaksi Manusia dan Komputer terdapat tiga faktor yang mempengaruhinya yaitu:

1. Manusia

Faktor ini adalah alasan terjadi interaksi karena adanya keinginan dan juga manusia ingin dapat kemudahan dalam mengerjakan pekerjaannya.

2. Komputer

Faktor ini sebagai media yang digunakan dalam berinteraksi yaitu bahasa pemrograman, input dan output.

3. Fungsi

Pembuatan IMK terjadi karena faktor fungsi, yaitu hasil akhir yang dapat membantu pekerjaan manusia.

(Fatah & Kom, n.d.) Antar muka (User Interface) dapat diartikan gabungan dari elemen elemen dari suatu sistem, pengguna dan komunikasi dan interaksi keduanya. Pengguna hanya diperbolehkan berinteraksi dengan produk melalui antarmuka pengguna.

Saat ini komputer sudah jauh lebih murah, digunakan untuk hampir setiap sisi kehidupan, kita mempunyai pengetahuan yang cukup bagaimana agar komputer dapat menyesuaikan dengan kebutuhan kerja manusia.

Agar komputer dapat diterima secara luas dan digunakan secara efektif, maka perlu dirancang secara baik. Hal ini tidak berarti bahwa semua sistem harus dirancang agar dapat mengakomodasi semua orang, namun komputer perlu dirancang agar memenuhi dan mempunyai kemampuan sesuai dengan kebutuhan pengguna secara spesifik.

HCI didefinisikan sebagai disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan oleh manusia dan studi tentang fenomena di sekitarnya. HCI pada

prinsipnya membuat agar sistem dapat berdialog dengan penggunanya seramah mungkin.

Media antarmuka manusia dan komputer terbagi menjadi 2 yaitu :

a. Media tekstual

Adalah “bentuk sederhana dialog atau komunikasi antara manusia dan komputer yang hanya berisi teks dan kurang menarik”.

b. Media GUI (Graphical User Interface)

Adalah “bentuk dialog atau komunikasi antara manusia dan komputer yang berbentuk grafis dan sangat atraktif”.

#### 4.1 Faktor Manusia

Sistem pengolahan pada manusia dan komputer pada dasarnya masing-masing mempunyai piranti masukan (input), sistem pengolahan (process), dan piranti keluaran (output), ketiga piranti tersebut bekerja secara berurutan.

Pada manusia piranti masukan (input) terletak pada panca indera, yang selanjutnya informasi yang diperoleh akan diproses, diolah didalam memori atau otak yang selanjutnya menghasilkan keluaran yang sesuai dengan pengolahan dari memori yaitu informasi yang diterima sebelumnya.

Sistem adalah kumpulan dari elemen yang saling terkait dengan tujuan tertentu. Dalam sistem komputer ada aspek-aspek yang harus diperhitungkan agar bisa berjalan dengan baik.

Ada 3 aspek Sistem Komputer, yaitu :

1. Aspek Perangkat Keras (Hardware)

Serangkaian unsur-unsur yang terdiri dari beberapa perangkat keras komputer yang digunakan untuk membantu proses kerja manusia (Brainware ).

Contoh : CPU, Monitor, Keyboard, Harddisk, Disk drive, Laptop, Barcode dll.

2. Aspek Perangkat Lunak (Software)

Serangkaian unsur-unsur yang terdiri dari beberapa perangkat lunak program komputer yang digunakan untuk membantu proses kerja manusia (Brainware).

Contoh : Sistem Software, Application Software, Package Software.

### 3. Aspek Manusia (Brainware)

Tenaga pelaksana yang menjalankan serta mengawasi pengoperasian sistem unit komputer didalam proses pengolahan data untuk menghasilkan suatu informasi yang tepat waktu, tepat guna dan akurat.

Contoh: Sistem Analis, Programmer, operator, Technical Support.

## 5.1 Desain Antarmuka (Interface)

- Meliputi antarmuka program internal dan eksternal serta desain untuk antarmuka pengguna.
- Desain antarmuka internal dan eksternal diarahkan oleh informasi yang diperoleh dari model analisis.

## 6.1 User Interface

(Fatah & Kom, n.d.) User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna (user). Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Secara sederhana, UI adalah bagaimana tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna.

Pentingnya User Interface :

### 1. Memudahkan Interaksi pengguna dengan produk

UI merupakan elemen visual sistem produk. Hal itu termasuk desain layar, tombol, ikon, gambar, teks, dan semua elemen visual lainnya berperan sebagai jembatan produk dengan pengguna. Jika interaksi pengguna berjalan baik, kebutuhan dan tujuan pengguna menggunakan produk dapat terpenuhi.

## 2. Meningkatkan penjualan dan pertumbuhan bisnis

UI berfokus pada kepuasan dan kesenangan pengguna, maka UI berperan penting dalam kesuksesan bisnis Anda. UI yang baik juga akan membangun reputasi produk lebih baik.

Komponen Pembentukan User Interface:

- **Tipografi**  
Penggunaan jenis huruf yang tepat juga sangat penting karena elemen ini berperan dalam menentukan tingkat keterbacaan. Huruf atau teks di situs online, aplikasi, game, atau alat digital tidak hanya harus mudah dibaca tapi juga enak dilihat dan unik.
- **Grafik**  
Elemen visual terutama gambar dan ikon bisa menjadi poin utama. Sebuah logo perusahaan harus memberi fungsi representatif pada model bisnis atau industri yang digeluti perusahaan tersebut.

Karakteristik User Interface:

- **Jelas dan Ringkas**  
Pengguna bisa menggunakan dan berinteraksi dengan sistem secara mudah, dan membuat penjelasan yang ringkas serta tidak panjang.
- **Desain Responsive**  
Desain website yang responsif membuat pengunjung dapat mengakses website di berbagai perangkat seperti PC desktop dan mobile dengan baik.
- **Informasi Terstruktur**  
Membuat tampilan UI dengan informasi yang terstruktur bisa dilakukan dengan memilih jenis dan warna font yang senada, untuk beberapa informasi yang ditonjolkan, bisa menambah ukuran font, serta tidak memasukkan banyak elemen yang tidak terlalu penting sehingga membuat tampilan berantakan/tumpang tindih.
- **Konsisten**  
konsistensi desain berupa layout, warna, dan font yang digunakan,

serta fungsi-fungsi tombol, icon, maupun tabs yang ada. Contoh: Microsoft Office.

- Kontras warna yang baik  
Gunakan kombinasi warna yang sesuai agar terlihat jelas informasi yang ingin disampaikan, hindari penggunaan warna yang mirip antara background dan tulisan.
- Intuitif  
Tidak membuat user berpikir bagaimana menggunakannya, meminimalisir waktu dalam mempelajari cara menggunakan.

### **III.2 Alat Bantu Analisis Sistem**

Terdapat beberapa alat bantu yang digunakan untuk mendukung prosesnya analisis sistem persediaan barang, diantaranya sebagai berikut :

1. Flow Map
2. Diagram Konteks
3. Data Flow Diagram
4. Kamus Data

## **BAB IV**

### **PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK**

#### **IV.1 Input**

Suns Gang Tattoo Studio mengalami masalah dalam persediaan barang dikarenakan sistem persediaan di Suns Gang Tattoo Studio masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara konsumen mendatangi studio secara langsung untuk melihat persediaan barang yang ada. Dengan begitu penulis menggunakan metode penelitian, observasi, dan analisis. Dalam analisis ini di Suns Gang Tattoo Studio menggunakan beberapa perangkat lunak diantaranya Sistem Operasi Windows 10 dan Excel.

#### **IV.2 Proses**

Selama kerja praktek analisis sistem persediaan barang pada Suns Gang Tattoo Studio, kegiatan dimulai dengan pengenalan lingkungan kerja di studio, melibatkan pemahaman sistem yang sedang berjalan. Selanjutnya proses kerja praktek dapat dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu pertama tahap eksplorasi, yang di dalamnya berisikan analisis pada sistem dan pelaporan hasil eksplorasi yang dilakukan, selain pengenalan lingkungan pada tahap ini penulis mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga mendapatkan usulan serta perbaikan pada sistem yang sedang berjalan.

##### **IV.2.1 Eksplorasi**

Tahap eksplorasi dimulai dengan melakukan eksplorasi mengenai metodologi yang akan digunakan dalam analisis sistem persediaan barang. Selama proses eksplorasi analisis sistem persediaan barang masih berlangsung diperlukan tingkat ketelitian dan kecermatan yang tinggi untuk mendapatkan kualitas kerja yang baik. Hal ini dimaksudkan untuk menghasilkan permasalahan pada sistem yang sedang berjalan. Tahap selanjutnya adalah tahap analisis sistem persediaan barang kemudian tahap yang ketiga adalah pelaporan hasil kerja praktik, tahap ini dilakukan oleh



peserta selama kerja praktek berjalan.

#### **IV.2.2 Analisis Kinerja Sistem**

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu informasi yang utuh kedalam bagian-bagian dan komponen-komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan suatu perbaikan.

Tahap analisis ini sangat penting karena dalam tahap ini apabila terdapat kesalahan, maka akan menyebabkan kesalahan pada tahap selanjutnya. Pada tahap ini diperlukan tingkat ketelitian dan kecermatan yang tinggi untuk mendapatkan kualitas kerja yang baik.

Analisis sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem.

##### **1. Analisis Sistem Berjalan**

Kegiatan pengumpulan informasi mengenai sistem yang sedang berjalan di Suns Gang Tattoo Studio. Tujuan dari analisis sistem yang sedang berjalan ini adalah untuk mengetahui dan memahami sistem apa saja yang terlibat dan mengalir dalam sistem yang sedang berjalan. Diantaranya :

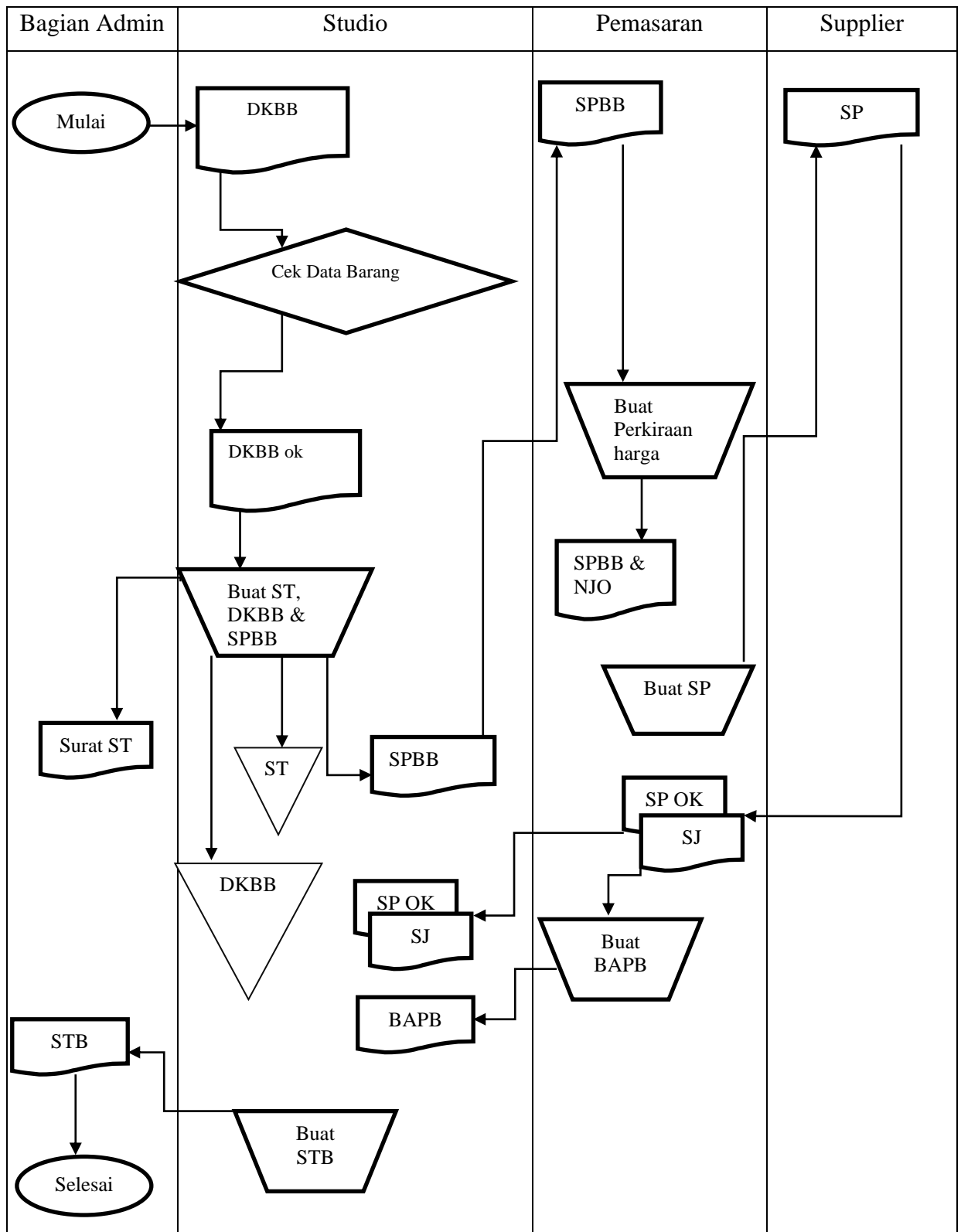
- a. Bagian admin mulai menyerahkan DKBB ke bagian studio.
- b. Bagian studio melakukan pengecekan daftar kebutuhan yang tertera di DKBB.
- c. Apabila daftar DKBB telah terpenuhi, sebelum terealisasikan maka dibuatkanlah surat ST sebanyak dua lembar bersama DKBB dan di arsipkan satu persatu.
- d. Surat ST dan DKBB diserahkan ke bagian admin.
- e. Apabila DKBB tidak ada maka bagian studio merealisasikan kembali dan membuat SPBB.
- f. Setelah SPBB selesai dibuat kemudian pihak studio menyerahkan ke bagian pemasaran.

- g. Bagian pemasaran membuat perkiraan harga berdasarkan dokumen SPBB dan menurunkannya kembali menjadi SPBB dan NJO.
- h. Setelah itu bagian pemasaran membuat SP yang akan diberikan kepada bagian supplier.
- i. Dari bagian supplier menyerahkan dokumen SP OK berikut dokumen SJ ke bagian pemasaran.
- j. Bagian pemasaran membuat BAPB berdasarkan SP OK dan SJ kemudian diserahkan ke bagian studio sebagai bukti bahwa pembelian telah dilakukan.
- k. Setelah bagian studio menerima dokumen BAPB beserta dokumen penyerahan SP OK dan SJ berikut barang yang sesuai dengan SPBB
- l. Bagian studio membuat STB untuk diserahkan ke bagian admin beserta barangnya sebagai bukti bahwa barang yang dibutuhkan telah ada dan selesai.

### **1.1 Flow Map**

Diagram alir analisis sistem merupakan hasil dari analisis sistem yang sedang berjalan, untuk mengetahui lebih jelas mengenai sistem tersebut ialah sebagai berikut :

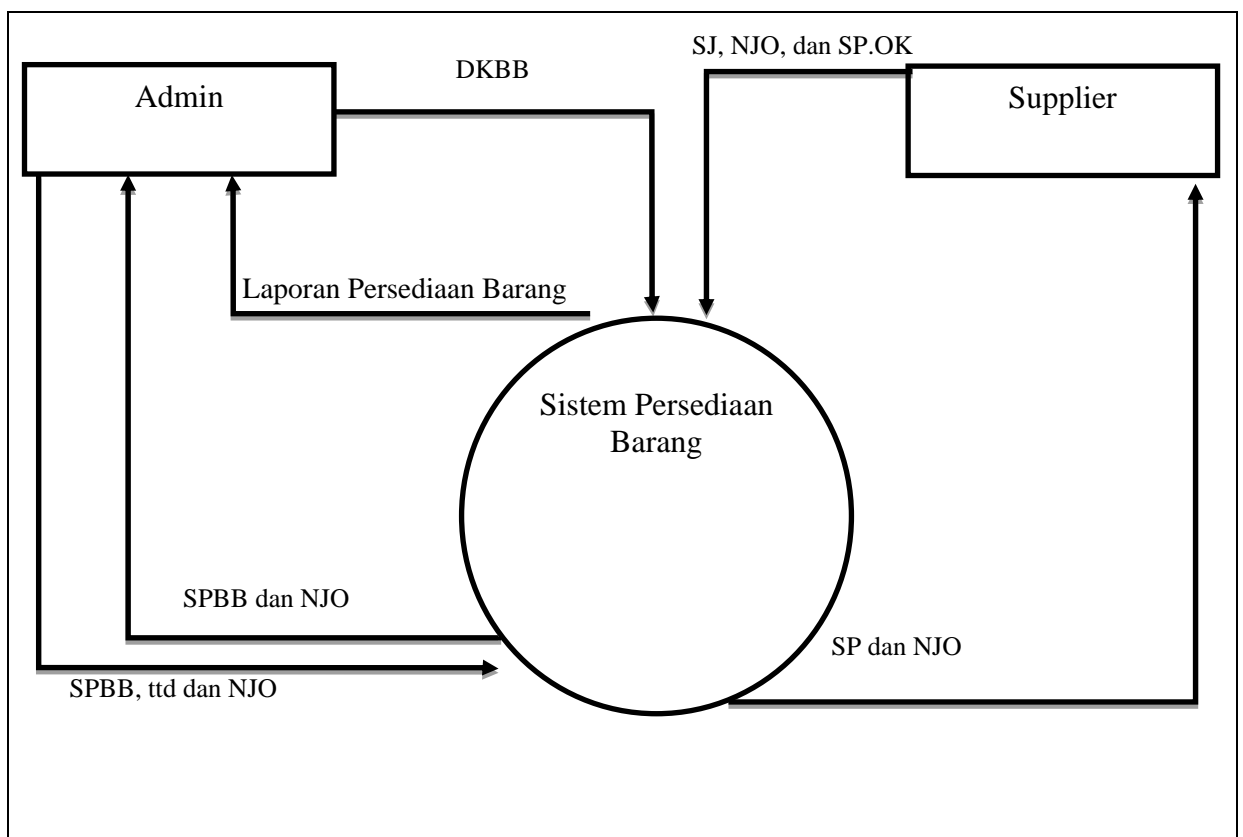
Tabel 4.1 Flow map yang sedang berjalan



## 2.1 Diagram Konteks

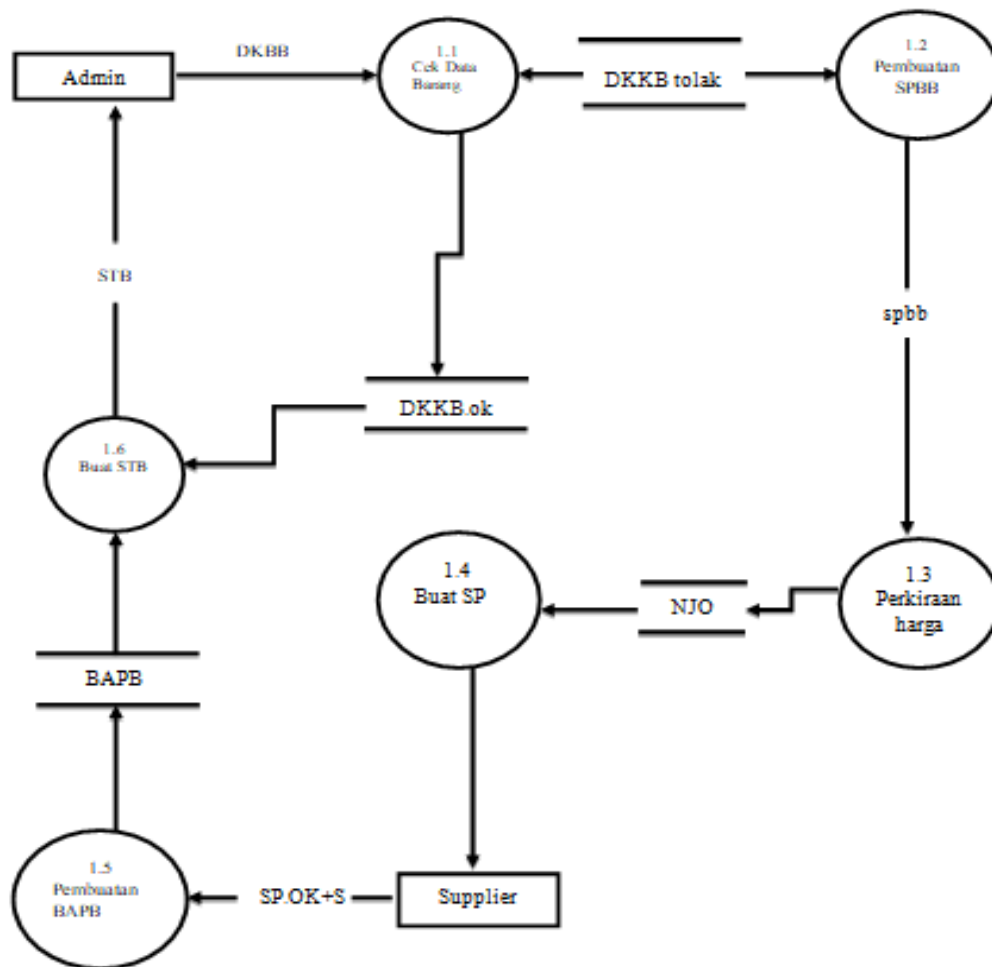
Diagram Konteks merupakan level yang penting dalam suatu diagram aliran data seluruh sistem, sedangkan aliran memodelkan hubungan antara sistem dengan terminator di luar sistem, untuk mengetahui diagram kontek yang sedang berjalan yaitu sebagai berikut :

*Tabvel 4.2 Diagram Konteks yang sedang berjalan*



## 3.1 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu metodologi yang digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang sedang berjalan atau yang telah ada yang akan dikembangkan secara logika.



Gambar 4.1 Data Flow Diagram yang sedang berjalan

## 2. Evaluasi sistem yang berjalan

Dilihat dari sistem yang sedang berjalan dimana pembuatan laporan kerja praktek membutuhkan ketelitian dan kecermatan dalam pengerjaannya, menyebabkan pihak yang terkait dalam proses persediaan barang sangat hati-hati dan ekstra teliti.

Sistem pengolahan persediaan barang Suns Gang Tattoo Studio masih menggunakan sistem yang lama, berdasarkan hasil analisis yang berjalan selama ini ternyata memiliki beberapa kelemahan, yaitu :

- Sistem persediaan barang dalam pengolahan datanya tidak akurat.
- Perhitungan persediaan barang tidak jelas.
- Cara penyimpanan arsip belum tersimpan dengan baik sehingga sering

mengalami kerusakan dan kehilangan.

Setelah dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, penulis menarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan sistem yang sedang berjalan dianggap kurang efektif dan membantu bagi pihak Suns Gang Tattoo.

### **3. Usulan Perancangan Sistem**

Kendala yang mungkin muncul pada sistem dapat diminimalisasi dengan membuat perancangan sistem yang baru, perancangan ini dibuat agar nantinya diharapkan dapat meminimalisasi terjadinya kesalahan perhitungan persediaan barang dan memudahkan pencarian data barang, maka dari itu akan diusulkan metode penyelesaian terhadap masalah perancangan sistem persediaan barang dengan menguraikan software yang sesuai, yang diharapkan dapat membantu proses persediaan barang lebih efisien dan akurat.

Perancangan sistem adalah tahap untuk memperbaiki, tahap ini sangat penting dalam menentukan baik atau tidaknya hasil perancangan sistem yang diperoleh. Tahap perancangan sistem dapat digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasi komponen-komponen nya.

#### **a. Tujuan Perancangan Sistem**

Tujuan perancangan pembuatan sistem ini adalah untuk memberikan penjelasan atau mendefinisikan kepada pemakai program, dengan demikian pembuatan sistem ini diharapkan dapat membantu mengatasi kekurangan yang ada dan dapat menghasilkan informasi serta laporan-laporan untuk lebih mengefektifkan dan mengefesiensikan sistem yang lama dengan dimodifikasi dan disetujui oleh pihak Suns Gang Tattoo Studio.

Tahap perancangan harus mengisi semua perincian rencana pengembangan agar sistem baru dapat di implementasikan sesuai dengan kebutuhan.

**b. Perancangan Sistem yang Diusulkan**

- **Flow Map**

Berdasarkan hasil evaluasi sistem yang sedang berjalan, maka sistem yang ada perlu dikembangkan, pengembangan sistem dilakukan dengan mengubah atau memperbaiki sistem yang dapat dilakukan lebih baik dengan menambahkan aplikasi-aplikasi untuk perhitungan persediaan barang.

Gambaran mengenai prosedur persediaan barang pada usulan ini dapat dilihat dibawah ini :

**SPPB** : Surat Permintaan Pembelian Barang

**BAPB** : Berita Acara Penerimaan Barang

**DKBB** : Daftar Kebutuhan Barang

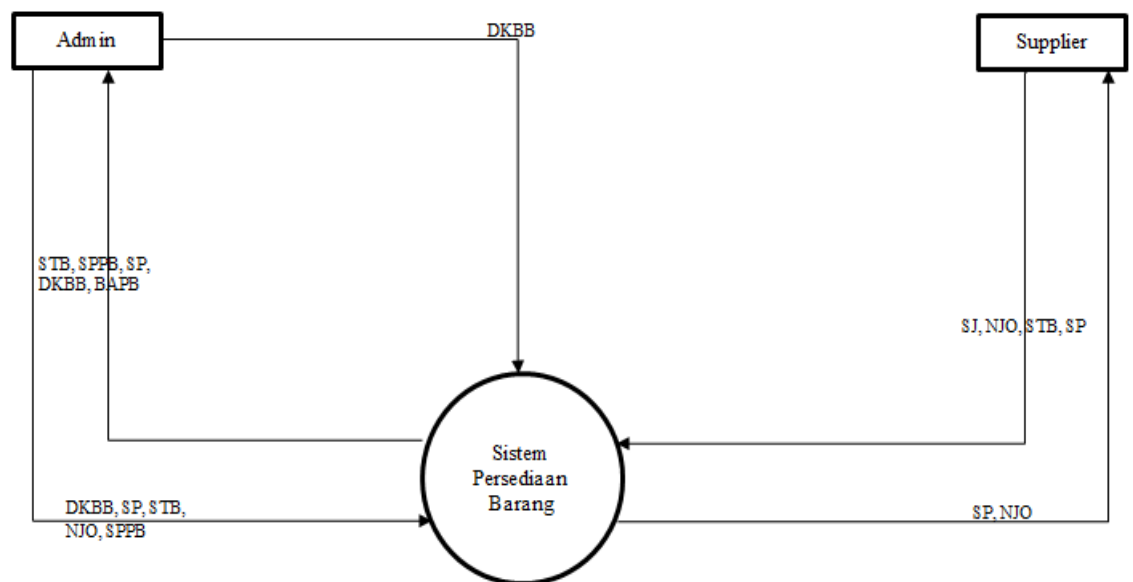
**SP** : Surat Psanan



**STB** : Surat Terima Barang  
**SJ** : Surat Jalan  
**NJO** : Surat Justifikasi Order

- **Diagram Konteks**

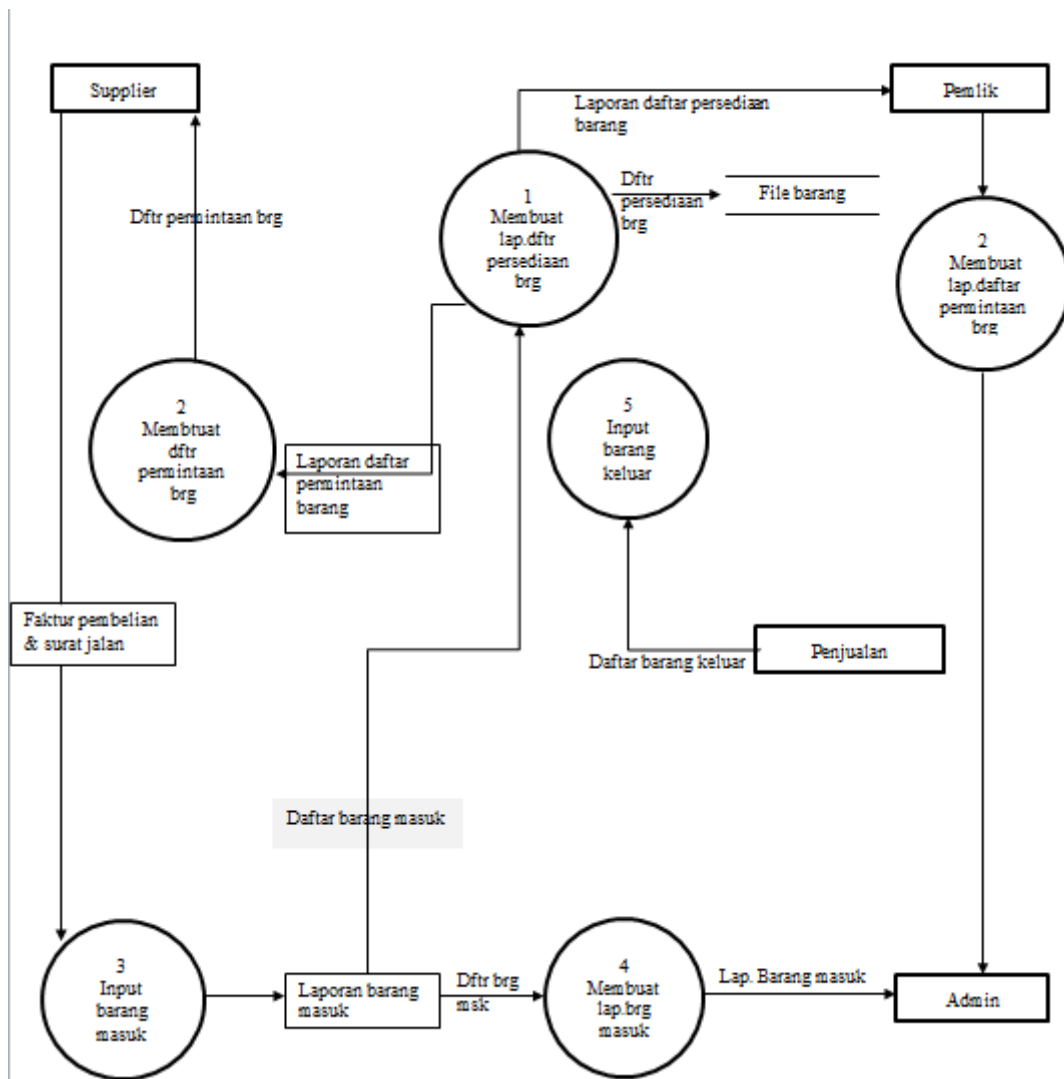
Dari prosedur flowmap yang diusulkan dapat digambarkan diagram konteks sesuai dengan alur data yang diusulkan pada gambar dibawah ini:



*Gambar 4.2 Diagram Konteks yang diusulkan*

- **Data Flow Diagram**

Data Flow Diagram sangat berguna untuk memodelkan fungsi dalam sistem, data flow diagram ini sering juga disebut data alir diagram level 0, gambar dibawah ini adalah gambar diagram usulan persediaan barang yaitu:



Gambar 4.3 Data Flow Diagram yang diusulkan

- **Kamus Data**

Kamus Data merupakan catalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi yang berfungsi membantu pelaksanaan sistem untuk dimengerti secara detail rancangan kamus data untuk sistem persediaan di Suns Gang Tattoo Studio:

Tabel 4.4 Kamus Data yang diusulkan

Nama	: Daftar permintaan barang
Fungsi	: Untuk menulis barang yang akan dibeli
Sumber	: Bagian Sudio
Distribusi	: Bagian Studio
Frekuensi	: Untuk setiap barang yang diterima
Rangkup	: 1 (Satu)
Data Item	: Kode Barang, Nama Barang, Jumlah, Harga.

Nama	: Faktur Pembelian
Fungsi	: Untuk pembelian barang
Sumber	: Supplier
Distribusi	: Supplier
Frekuensi	: Untuk setiap pembelian barang
Rangkup	: 1 (Satu)
Data Item	: No Faktur, Kode Barang, Nama Barang, Jumlah, Harga.

Nama	: Surat Jalan
Fungsi	: Sebagai surat untuk mencoba barang yang diterima
Sumber	: Supplier
Distribusi	: Bagian Studio
Frekuensi	: Untuk setiap pengiriman barang
Rangkup	: 1 (Satu)
Data Item	: Nama Barang, Jumlah, No_SJ, Kode_Supplier, Tanggal, Tanda Tangan Penerima, Tanda Tangan Pengirim.

Nama	: Daftar barang masuk
Fungsi	: Untuk menulis barang yang masuk
Sumber	: Bagian Sudio
Distribusi	: Bagian Studio
Frekuensi	: Untuk setiap barang yang diterma
Rangkup	: 1 (Satu)
Data Item	: Kode Barang, Nama Barang, Jumlah, Harga.

Nama	: Daftar barang keluar
Fungsi	: Untuk mencatat barang yang keluar
Sumber	: Bagian penjualan
Distribusi	: Bagian Studio
Frekuensi	: Untuk setiap barang yang keluar
Rangkup	: 1 (Satu)
Data Item	: Kode Barang, Nama Barang, Jumlah, Harga.

Nama	: Laporan barang keluar
Fungsi	: Sebagai laporan barang apa saja yang keluar
Sumber	: Bagian Sudio
Distribusi	: Bagian Akuntansi dan Pemilik
Frekuensi	: Untuk setiap barang yang keluar
Rangkup	: 1 (Satu)
Data Item	: Kode Barang, Nama Barang, Jumlah, Harga.

Nama	: Daftar persediaan barang
Fungsi	: Untuk menulis barang yang masuk dan

	barang keluar
Sumber	: Bagian persediaan
Distribusi	: Bagian persediaan
Frekuensi	: Untuk setiap barang yang diterima dan barang yang keluar
Rangkup	: 1 (Satu)
Data Item	: Kode Barang, Nama Barang, Jumlah, Harga.

#### **IV.2.3 Pelaporan Hasil Kerja Praktek**

Proses pelaporan hasil kerja praktik dilakukan pada tahap akhir kerja praktek di Suns Gang Tattoo Studio. Pelaporan hasil kerja praktek ini dilakukan dengan presentasi dihadapan penguji kampus.

#### **IV.3 Pencapaian Hasil**

Adapun hasil yang dicapai dari kerja praktek di Suns Gang Tattoo Studio ini berupa usulan sistem persediaan barang. Metode analisis yang digunakan metode deskriptif yang mengusulkan perbaikan pada sistem yang sedang berjalan atau sudah ada. Memperbaiki proses aliran data Flow Map, Diagram Konteks, Data Flow Diagram dan Kamus Data.

Adapun beberapa produk merchandise yang dihasilkan oleh Suns Gang Tattoo Studio, diantaranya yaitu :

##### **1. Skimask**



*Gambar 4.4 Skimask*

**Deskripsi Produk :**

Merchandise ini masuk kedalam kategori t-shirt yang terbuat dari bahan cotton combed 20s, sehingga nyaman dipakai. T-shirt ini memiliki kode M-1 dengan desain yang simpel, cocok sekali untuk dipakai dalam berbagai acara.

Tersedia ukuran M, L, dan XL sehingga konsumen dapat menyesuaikan dengan keinginan. Manfaat dari t-shirt ini dapat membuat konsumen tampil lebih percaya diri, dan juga dapat membuat konsumen lebih nyaman. Harga dari t-shirt ini yaitu Rp.100.000,-.

## 2. SUNS Jersey



*Gambar 4.5 SUNS Jersey*

### **Deskripsi Produk :**

Merchandise ini masuk kedalam kategori jersey yang terbuat dari bahan dryfeet, sehingga nyaman dipakai. Jersey ini memiliki kode M-2 dengan desain yang simpel, cocok sekali untuk dipakai olahraga.

Tersedia ukuran M, L, dan XL sehingga konsumen dapat menyesuaikan dengan keinginan. Manfaat dari jersey ini dapat menyerap keringat, dingin ketika dipakai dan juga dapat membuat konsumen lebih nyaman. Harga dari jersey ini yaitu Rp.150.000,-.

## 3. Hoodie Skyzo SUNS





*Gambar 4.6 Hoodie Skyzo SUNS*

**Deskripsi Produk :**

Merchandise ini masuk kedalam kategori hoodie yang terbuat dari bahan fleece cotton 330 gsm, sehingga nyaman dipakai. Hoodie ini memiliki kode M-3 dengan desain yang simpel, cocok sekali untuk dipakai dalam berbagai acara.

Tersedia ukuran M, L, dan XL sehingga konsumen dapat menyesuaikan dengan keinginan. Manfaat dari hoodie ini dapat membuat konsumen tampil lebih percaya diri, dan nyaman dipakai ketika musim hujan. Harga dari hoodie ini yaitu Rp.300.000,-.

4. T-shirt Skyzo SUNS





*Gambar 4.7 T-shirt Skyzo SUNS*

**Deskripsi Produk :**

Merchandise ini masuk kedalam kategori t-shirt yang terbuat dari bahan cotton combed 20s, sehingga nyaman dipakai. T-shirt ini memiliki kode M-4 dengan desain yang simpel, cocok sekali untuk dipakai dalam berbagai acara.

Tersedia ukuran M, L, dan XL sehingga konsumen dapat menyesuaikan dengan keinginan. Manfaat dari t-shirt ini dapat membuat konsumen tampil lebih percaya diri, dan juga dapat membuat konsumen lebih nyaman. Harga dari t-shirt ini yaitu Rp.100.000,-.

5. SUNS Vol.2.3



*Gambar 4.8 SUNS Vol.2.3*

**Deskripsi Produk :**

Merchandise ini masuk kedalam kategori t-shirt yang terbuat dari bahan cotton combed 20s, sehingga nyaman dipakai. T-shirt ini memiliki kode M-5 dengan desain yang simpel, cocok sekali untuk dipakai dalam berbagai acara.

Tersedia ukuran M, L, dan XL sehingga konsumen dapat menyesuaikan dengan keinginan. Manfaat dari t-shirt ini dapat membuat konsumen tampil lebih percaya diri, dan juga dapat membuat konsumen lebih nyaman. Harga dari t-shirt ini yaitu Rp.100.000,-.

**6. Baseball Caps**



*Gambar 4.9 Baseball Caps*

**Deskripsi Produk :**

Merchandise ini masuk kedalam kategori topi yang terbuat dari bahan swed gambar yang dibordir, sehingga nyaman dipakai. Topi ini memiliki kode M-6 dengan desain yang simpel, cocok sekali untuk dipakai dalam berbagai acara.

Tersedia satu ukuran, manfaat dari topi ini dapat membuat konsumen tampil lebih percaya diri, crewneck ini juga dapat melindungi konsumen dari panas sinar matahari. Harga dari topi ini yaitu Rp.100.000,-.

**7. Board Short**





*Gambar 4.10 Board Short*

**Deskripsi Produk :**

Merchandise ini masuk kedalam kategori celana pendek yang terbuat dari bahan cotton combed 20s, sehingga nyaman dipakai. Celana pendek ini memiliki kode M-7 dengan desain yang simpel, cocok sekali untuk dipakai ketika bersantai.

Tersedia ukuran M, L, dan XL sehingga konsumen dapat menyesuaikan dengan keinginan. Manfaat dari celana pendek ini selain dipakai untuk bersantai dapat juga dipakai sehari-hari. Harga dari celana pendek ini yaitu Rp.75.000,-.

**8. Flannel Costum**



*Gambar 4.11 Flannel Costum*

**Deskripsi Produk :**

Merchandise ini masuk kedalam kategori kemeja yang terbuat dari cotton flannel, sehingga nyaman dipakai. Kemeja ini memiliki kode M-9 dengan desain yang simpel, cocok sekali untuk dipakai dalam berbagai acara.

Tersedia ukuran M, L, dan XL sehingga konsumen dapat menyesuaikan dengan keinginan. Manfaat dari kemeja ini dapat membuat konsumen tampil lebih percaya diri, kemeja ini juga dapat membuat konsumen lebih nyaman. Harga dari kemeja ini yaitu Rp.125.000,-.

**9. SOCIETYUNS**



*Gambar 4.12 SOCIETYUNS*

**Deskripsi Produk :**

Merchandise ini masuk kedalam kategori crewneck yang terbuat dari bahan fleece cotton 330 gsm, sehingga nyaman dipakai. Crewneck ini memiliki kode M-9 dengan desain yang simpel, cocok sekali untuk dipakai dalam berbagai acara.

Tersedia ukuran M, L, dan XL sehingga konsumen dapat menyesuaikan dengan keinginan. Manfaat dari crewneck ini dapat membuat konsumen tampil lebih percaya diri, crewneck ini juga dapat membuat konsumen lebih nyaman. Harga dari crewneck ini yaitu Rp.175.000,-.

10. Vest Armor Bag



*Gambar 4.13 Vest Armor Bag*

**Deskripsi Produk :**

Merchandise ini masuk ke dalam kategori vest yang terbuat dari bahan poliester, sehingga nyaman dipakai. Vest ini memiliki kode M-10 dengan desain yang simpel, cocok sekali ketika dipakai berkendara roda dua.

Tersedia satu ukuran, manfaat dari vest dapat dipakai sebagai penghalang angin ketika berkendara. Vest ini juga memiliki saku di bagian depan untuk menyimpan barang, seperti HP, dompet, kunci dan barang lain yang kecil. Harga dari vest ini, yaitu Rp.200.000,-.



## 11. SUNS THUGZ



*Gambar 4.14 SUNS THUGZ*

### **Deskripsi Produk :**

Merchandise ini masuk ke dalam kategori crewneck yang terbuat dari bahan fleece cotton 330 gsm, sehingga nyaman dipakai. Crewneck ini memiliki kode M-11 dengan desain yang simpel, cocok sekali untuk dipakai dalam musim dingin.

Tersedia ukuran M, L, dan XL sehingga konsumen dapat menyesuaikan dengan keinginan. Manfaat dari crewneck ini dapat membuat konsumen terlihat lebih percaya diri, crewneck ini juga dapat membuat konsumen tampil elegan. Harga dari crewneck ini, yaitu Rp.175.000,-.



## 12. Work Jacket



*Gambar 4.15 Work Jacket*

### **Deskripsi Produk :**

Merchandise ini masuk ke dalam kategori jaket yang terbuat dari bahan fleece cotton 330 gsm, sehingga nyaman dipakai. Work jaket ini memiliki kode M-12 dengan desain yang simpel, cocok sekali untuk dipakai dalam musim dingin.

Tersedia ukuran M, L, dan XL sehingga konsumen dapat menyesuaikan dengan keinginan. Manfaat dari jaket ini dapat membuat konsumen terlihat lebih percaya diri, jaket ini juga dapat membuat konsumen tampil elegan.

Harga dari jaket ini, yaitu Rp.200.000,-.

### 13. Hoodie SUNS



*Gambar 4.16 Hoodie SUNS*

#### **Deskripsi Produk :**

Merchandise ini masuk ke dalam kategori hoodie yang terbuat dari bahan fleece cotton 330 gsm, sehingga nyaman dipakai. Crewneck ini memiliki kode M-13 dengan desain yang simpel, cocok sekali untuk dipakai dalam berbagai acara.

Tersedia ukuran M, L, dan XL sehingga konsumen dapat menyesuaikan dengan keinginan. Manfaat dari hoodie dapat membuat konsumen terlihat lebih percaya diri, hoodie ini juga dapat membuat konsumen tampil elegan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **V.I Kesimpulan dan Saran Mengenai Pelaksanaan**

Berdasarkan penjelasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

##### **V.I.2 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktik**

Setelah melalui proses pelaksanaan kerja praktek, kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

- Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.
- Mahasiswa dapat mengetahui ilmu dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja di era globalisasi, seperti:
  - a. Keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.
  - b. Ilmu dasar mengenai bidang spesifik yang diperoleh selama perkuliahan. Misal ilmu dasar di bidang sistem informasi, ilmu dasar dan sebagainya.
  - c. Keterampilan menganalisis permasalahan untuk dicari solusinya.
  - d. Keterampilan mempelajari hal yang baru dalam waktu relative singkat.

##### **V.I.1 Saran pelaksanaan Kerja Praktek**

Adapun saran mengenai pelaksanaan kerja praktek antara lain:

1. Perlu ditumbuhkan kebiasaan belajar secara mandiri di kalangan mahasiswa, khususnya dalam mempelajari teknologi.
2. Perlu adanya kemampuan mahasiswa untuk menggabungkan seluruh ilmu yang pernah didapat di perkuliahan dalam proses perancangan sistem.
3. Perlu adanya bimbingan secara lebih intensif bagi mahasiswa kerja praktek.
4. Jika memungkinkan, dalam pelaksanaan kerja praktek mahasiswa dapat dilibatkan dalam suatu proyek, di mana mahasiswa dapat

bekerja sama dengan pegawai atau karyawan yang lain.

## **V.II Kesimpulan dan Saran Mengenai Substansi**

Berikut kesimpulan dan saran mengenai substansi yang digeluti selama kerja praktek di Suns Gang Tattoo Studio:

- Suns Gang Tattoo Studio dapat mengembangkan sistem persediaan barang ini menjadi lebih baik dan efektif.
- Analisis sistem persediaan barang ini dapat dikembangkan seiring dengan berkembangnya zaman.

### **V.II.1 Kesimpulan Analisis Sistem Persediaan Barang**

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai tinjauan sistem pengajuan kepada Suns Gang Tattoo Studio dapat disimpulkan bahwa:

- Suns Gang Tattoo Studio sebagai salah satu studio yang menjual produk barang-barang yang berkualitas baik.
- Sistem dari pengajuan Suns Gang Tattoo Studio kepada supplier di luar bahwa studio tersebut telah memiliki sistem persediaan yang cukup baik.

### **V.II.2 Saran Mengenai Analisis Sistem Persediaan Barang**

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas saran yang dapat diberikan mengenai kebutuhan konsumen produksi barang supplier kepada Suns Gang Tattoo Studio dapat lebih ditingkatkan lagi dan sistem pengiriman barang menjadi lebih cepat dan diperbanyak karena meningkatnya kebutuhan konsumen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alih Ariadhi, G., Haryanto, P., Pantjawati, T., & Jsika, S. (2014). Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan Pembelian Barang Berbasis Web Di Stmik Stikom Surabaya. *Jurnal Sistem Informasi*, 3(1), 198–203.  
<http://jurnal.stikom.edu/index.php/jsika>
- Fatah, H., & Kom, M. (n.d.). Modul Bahan Ajar Interaksi Manusia Komputer (Imk). *Repository.Bsi.Ac.Id*.  
<https://repository.bsi.ac.id/repo/files/351680/download/Modul-Interaksi-Manusia-Komputer.pdf>
- Jogiyanto, M. (2014). *Pengertian Sistem*.  
<https://elib.unikom.ac.id/download.php?id=90822>
- Sari, M., Rachman, H., Juli Astuti, N., Win Afgani, M., & Abdullah Siroj, R. (2022). Explanatory Survey dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(01), 10–16.  
<https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1953>
- Sutarman. (2002). *Pengertian Sistem Informasi*. 5–16.
- Viera Valencia, L. F., & Garcia Giraldo, D. (2019). Konsep Dasar Sistem. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 8–3

## **LAMPIRAN A**

### **TOR (Team Of Reference)**

Sebelum melakukan kerja praktek penulis melakukan beberapa metode penelitian yaitu diantaranya adalah observasi, interview dan studi pustaka. Setelah mengamati dan mempelajari lokasi kerja praktek kemudian ditentukan dan disetujui oleh instansi tempat kerja praktek, kemudian penulis dijelaskan memiliki tugas yang harus dikerjakan di lokasi kerja praktek yaitu :

1. Menganalisis sistem persediaan barang yang sedang berjalan.
2. Mengusulkan sistem persediaan barang di Suns Gang Tattoo Studio.

Bandung, Desember 2023

Disetujui Oleh:

Peserta Kerja Praktek

Pembimbing Lapangan

Muhamad Zaky Sauqy Billah  
302200002

Riyadhi Nurdiansyah

## LAMPIRAN B

### LOG ACTIVITY

Minggu	Kegiatan	Hasil
Minggu pertama	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengenalan tempat kerja praktek.</li><li>• Diskusi mengenai tujuan kerja praktek dan ruang lingkup laporan kerja praktek sebagai langkah awal untuk menyelaraskan ekspektasi antara penulis dan pembimbing kerja praktek.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pembicaraan menyeluruh tentang tujuan kerja praktek dan ruang lingkup laporan, yang membantu mengklarifikasi harapan dan fokus pekerjaan selama periode kerja praktek.</li><li>• Pengidentifikasian topik atau area yang akan dijelajahi selama kerja praktek, membantu merumuskan rencana kerja yang terarah dan sesuai dengan kebutuhan instansi atau organisasi.</li></ul>



Minggu kedua	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan wawancara dengan pemilik Suns Gang Tattoo Studio. Proses ini melibatkan dialog terbuka untuk memahami secara mendalam bagaimana sistem persediaan barang bekerja.</li> <li>• Mengumpulkan data relevan terkait terkait kinerja sistem, kendala yang mungkin dihadapi dan area perbaikan yang diidentifikasi oleh pihak Suns Gang Tattoo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan data konkret yang dapat digunakan sebagai dasar analisis kinerja sistem, membantu identifikasi perbaikan, dan menyesuaikan solusi kebutuhan instansi.</li> </ul>
--------------	--	--

Minggu ketiga	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan analisis mendalam terhadap data yang telah dikumpulkan.</li> <li>• Menyusun bagian-bagian tertentu dari laporan, seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan metodologi yang digunakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai implikasi data yang telah dikumpulkan, sehingga dapat menggambarkan gambaran yang lebih lengkap tentang kinerja sistem.</li> <li>• Menyusun bagian-bagian awal dari pembahasan, membantu dalam membentuk narasi yang logis dan terstruktur untuk laporan kerja praktek.</li> </ul>
Minggu keempat dan kelima	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan Laporan.</li> <li>• Pengumpulan data-data yang belum lengkap.</li> </ul>	Berhasil membuat laporan kerja praktek dan siap melaksanakan bimbingan.



*Dokumentasi Pelaksanaan Kerja Praktik*