

PROPOSAL PEMROGRAMAN LANJUT



Disusun Oleh :

Rafi Anggara Nindiaputra	(20081010242)
Natalia Matondang	(20081010054)
Alfin Tri Mulyani	(20081010012)

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”

Jawa Timur

Surabaya

Kata Pengantar

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatNya sehingga proposal ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya.

Penulis sangat berharap semoga proposal ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Bahkan kami berharap lebih jauh lagi agar makalah ini bisa pembaca praktekan dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi kami sebagai penyusun merasa bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan proposal ini karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Untuk itu kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan makalah ini.

Surabaya, 10 Desember 2021

Penyusun

Daftar Isi

Kata Pengantar	2
Bab 1	4
Pendahuluan	4
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat	5
Bab 2	6
Pembahasan	6
2.1 Deskripsi Program.....	6
2.2 Flowchart	7
Bab 3	8
Penutup	8
3.1 Kesimpulan	8

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Teknologi adalah pembantu utama bagi masyarakat diseluruh dunia untuk melakukan aktivitas. Teknologi juga termasuk sebagai keperluan pokok bagi masyarakat karna dapat membuat suatu pekerjaan menjadi lebih cepat dan efisien. Peran teknologi untuk mengelola informasi sangat membantu masyarakat untuk menggunakan waktu dan tenaga secara lebih efektif dan efisien. Dengan kemudahan itu masyarakat dapat meningkatkan produktivitas dan pelayanannya dalam bidang yang sudah terjamah oleh teknologi.

Peran teknologi juga merambah ke dunia penjualan seperti yang kita tahu bahwa setiap kemudahan akan menciptakan ketertarikan yang lebih dan para pengusaha tidak akan menyia-nyiakan hal itu dan langsung mengambil kesempatan untuk meningkatkan kinerja perusahaan dengan membeli sistem yang sudah ada ataupun membangun sistem sendiri dan terus berinovasi demi mendapatkan sistem yang berjalan secara optimal. Perusahaan yang bergerak di bidang penjualan selalu terikat dengan gudang, terlepas dari kuantitas yang diterapkan. Dengan memiliki gudang, sebuah perusahaan penjualan seperti supermarket dapat terus menyimpan barang – barang untuk menjaga stok agar selalu ada. Jadi sebuah perusahaan harus memiliki sistem pengelolaan gudang yang optimal untuk menghindari pembelian yang berlebih pada barang yang kurang diminati daripada barang yang lebih diminati untuk menghindari deadstock. Deadstock adalah produk yang sudah berada di dalam gudang dalam jangka waktu yang lama dengan kata lain tidak terjual dengan baik. Bagi perusahaan yang tidak menerapkan sistem/software pengelolaan gudang, deadstock akan terus berada di dalam gudang yang pada akhirnya akan menyebabkan barang expired ataupun terlupakan.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang mendasari pembuatan penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi penyimpanan barang di supermarket dimana dapat melakukan kegiatan seperti mencatat barang - barang yang telah masuk kedalam gudang, mencari barang, menampilkan stock barang dan dapat mengubah data barang?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat program atau aplikasi yang bertujuan untuk melakukan pendataan barang yang bisa digunakan pada supermarket. pendataan tersebut meliputi input produk, menampilkan data barang, menampilkan data berdasarkan stock, mencari barang, mengubah data barang dan menghapus data barang.

1.4 Manfaat

Manfaat program atau aplikasi ini adalah mempermudah melihat data barang yang akan digunakan dan juga mempercepat dalam pendataan karena memiliki banyak menu diantaranya mencari barang, mengubah data barang, hingga menghapus data barang yang akan digunakan.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Deskripsi Program

Pada aplikasi atau program ini kami menggunakan struct untuk mempermudah pendataan. Struct memiliki keunggulan yaitu untuk menyimpan banyak tipe data seperti integer dan character. Hal ini mempermudah perancangan program karena dalam pengumpulan data melibatkan banyak tipe data. Pada bagian menu utama, user bisa memilih beberapa opsi yang akan dilakukan. User cukup menuliskan satu angka sesuai dengan program yang ingin dijalankan. Berikut beberapa menu yang ada :

a. Input Data Barang Baru

Input Bata Barang Baru terdapat pada bagian menu nomor 1. Pada menu input data barang baru, user bisa menambahkan sejumlah data barang baru dengan mengisi data-data yang diperlukan diantaranya kode barang, harga barang, dan jumlah barang.

```
=====
                        KALKULATOR
=====
1. Input Data Barang Baru
2. Menampilkan Data Barang
3. Menampilkan Data Berdasarkan Stock
4. Mencari Barang
5. Mengubah Data Barang
6. Menghapus Data Barang
0. Keluar
=====
Pilihan kamu -> 1
Banyak Data : 3
=====
                        BARANG 1
=====
Kode Barang : 123
Nama Barang : Kopi
Harga Barang : 12000
Jumlah Barang: 15
=====
                        BARANG 2
=====
Kode Barang : 111
Nama Barang : Susu
Harga Barang : 15000
Jumlah Barang: 20
=====
                        BARANG 3
=====
Kode Barang : 121
Nama Barang : Soda
Harga Barang : 5000
Jumlah Barang: 30
=====
```

b. Menampilkan Data Barang

Menampilkan Data Barang terdapat pada menu ke 2. pada menu ini user akan disuguhkan semua barang yang sudah di inputkan. tampilan yang disuguhkan berupa semua data yang diinputkan mulai dari kode barang hingga jumlah barang.

```
=====
                        KALKULATOR
=====
1. Input Data Barang Baru
2. Menampilkan Data Barang
3. Menampilkan Data Berdasarkan Stock
4. Mencari Barang
5. Mengubah Data Barang
6. Menghapus Data Barang
0. Keluar
=====
Pilihan kamu -> 2
=====
                        DATA BARANG
=====
Kode Barang : 123
Nama Barang : Kopi
Harga Barang : 12000
Jumlah Barang: 15

Kode Barang : 111
Nama Barang : Susu
Harga Barang : 15000
Jumlah Barang: 20

Kode Barang : 121
Nama Barang : Soda
Harga Barang : 5000
Jumlah Barang: 30
=====
```

c. Menampilkan Data Barang Berdasarkan Stock

Menampilkan Data Barang Berdasarkan Stock ada di menu nomor 3. Menu ini memiliki fungsi yang sama dengan menampilkan data barang yang membedakan adalah menu yang ditampilkan berupa data barang yang sudah diurutkan berdasarkan stock yang tersedia. Hal ini sangat mempermudah user untuk melihat stock atau ketersediaan barang yang ada. Pada menu ini user bisa mengamati terlebih dahulu barang mana yang akan ditambah stock nya atau mengurangi stocknya.

```

=====
                        KALKULATOR
=====
1. Input Data Barang Baru
2. Menampilkan Data Barang
3. Menampilkan Data Berdasarkan Stock
4. Mencari Barang
5. Mengubah Data Barang
6. Menghapus Data Barang
0. Keluar
=====
Pilihan kamu -> 3
=====
      DATA BARANG BERDASARKAN STOCK
=====
Kode Barang : 121
Nama Barang : Soda
Harga Barang : 5000
Jumlah Barang: 30

Kode Barang : 111
Nama Barang : Susu
Harga Barang : 15000
Jumlah Barang: 20

Kode Barang : 123
Nama Barang : Kopi
Harga Barang : 12000
Jumlah Barang: 15
=====

```

d. Mencari Barang

Mencari barang ada di menu nomer 4. jika user kesulitan untuk mencari data yang akan dilihat guna mengecek ketersediaan barang ataupun melihat harga barang, user bisa menggunakan menu ini daripada mencarinya satu per satu. User cukup memasukkan kode barang yang akan dicari setelah itu program secara otomatis memunculkan data barang yang dicari. Apabila kode barang yang dicari tidak tersedia maka akan ditampilkan “Data Tidak Ditemukan”.

```

=====
                        KALKULATOR
=====
1. Input Data Barang Baru
2. Menampilkan Data Barang
3. Menampilkan Data Berdasarkan Stock
4. Mencari Barang
5. Mengubah Data Barang
6. Menghapus Data Barang
0. Keluar
=====
Pilihan kamu -> 4
Masukkan Kode Barang : 111
=====
      DATA DITEMUKAN
=====
Kode Barang : 111
Nama Barang : Susu
Harga Barang : 15000
Jumlah Barang: 20
=====

```

```

=====
                        KALKULATOR
=====
1. Input Data Barang Baru
2. Menampilkan Data Barang
3. Menampilkan Data Berdasarkan Stock
4. Mencari Barang
5. Mengubah Data Barang
6. Menghapus Data Barang
0. Keluar
=====
Pilihan kamu -> 4
Masukkan Kode Barang : 222
=====
      DATA TIDAK DITEMUKAN
=====

```


e. Mengubah Data Barang

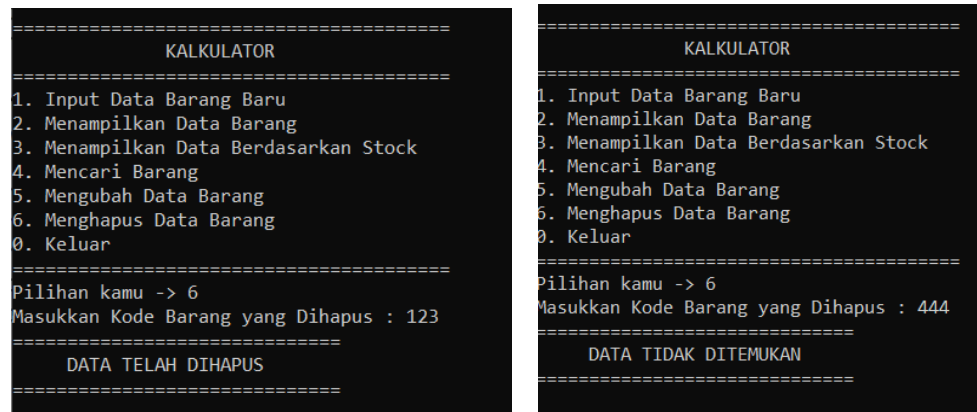
Mengubah Data Barang ada di pilihan nomor 5. Di sini user bisa mengubah data barang. Pertama, user akan diminta untuk memasukkan kode barang yang akan diubah. Setelah itu user bisa mengganti mulai dari kode barang, nama barang, harga barang dan juga ketersediaannya atau jumlah barang yang nantinya akan disimpan. Apabila kode barang yang ingin diubah tidak tersedia maka akan ditampilkan “Data Tidak Ditemukan”.

```
=====
                        KALKULATOR
=====
1. Input Data Barang Baru
2. Menampilkan Data Barang
3. Menampilkan Data Berdasarkan Stock
4. Mencari Barang
5. Mengubah Data Barang
6. Menghapus Data Barang
0. Keluar
=====
Pilihan kamu -> 5
Masukkan Kode Barang yang Diubah : 111
=====
                        UBAH DATA BARANG
=====
Kode Barang : 211
Nama Barang : Teh
Harga Barang : 10000
Jumlah Barang: 24
=====
```

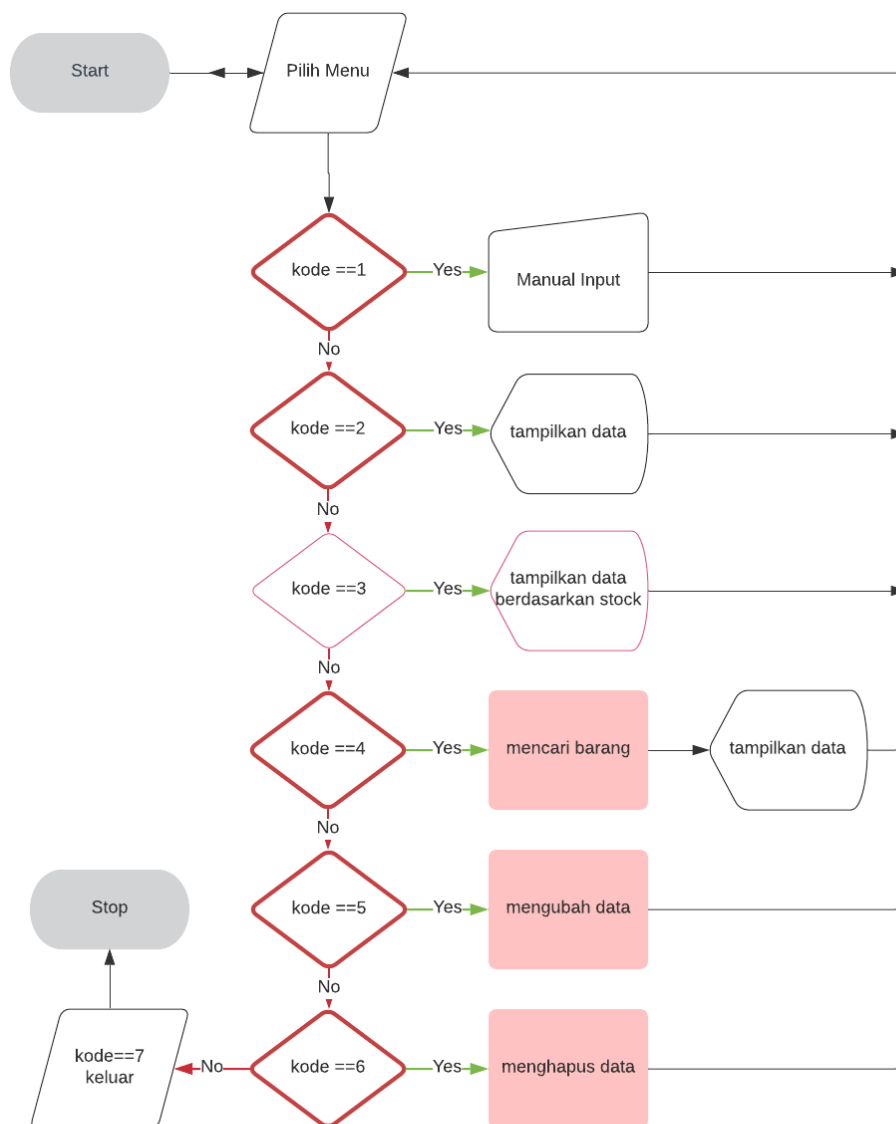
```
=====
                        KALKULATOR
=====
1. Input Data Barang Baru
2. Menampilkan Data Barang
3. Menampilkan Data Berdasarkan Stock
4. Mencari Barang
5. Mengubah Data Barang
6. Menghapus Data Barang
0. Keluar
=====
Pilihan kamu -> 5
Masukkan Kode Barang yang Diubah : 1222
=====
                        DATA TIDAK DITEMUKAN
=====
```

f. Menghapus Data Barang

Menghapus data barang terdapat pada nomor 6. Pada menu ini user bisa menghapus semua data barang yang sudah tidak digunakan. User hanya diminta menuliskan kode barang. setelah itu data barang tersebut akan dihapus. Apabila kode barang yang ingin dihapus tidak tersedia maka akan ditampilkan “Data Tidak Ditemukan”.



2.2 Flowchart



BAB III

PENUTUP

Kesimpulan

Program yang baik ialah program yang ditujukan untuk memudahkan user dalam melakukan suatu kegiatan dengan meningkatkan efisiensi dan efektivitas suatu program. Program ini berfokus pada pendataan barang suatu supermarket. Program ini dapat memudahkan pemilik supermarket untuk memantau jumlah barang yang masih tersedia sehingga pemilik dapat memutuskan sejumlah barang yang perlu ditambah atau tidak. Secara visual program ini cukup memudahkan para pengguna dalam hal pengoperasian, dan program ini cukup valid terhadap perhitungan manual, sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu pendataan.