

LAPORAN KERJA PRAKTEK

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG DENGAN MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL STUDIO 2010 DI SMK BANJAR ASRI CIMAUNG

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Mata kuliah Kerja Praktek

Oleh :

Randi Solihin / C1A160046



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG**

2019

Lembar Pengesahan Program Studi Teknik Informatika

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG
DENGAN MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC
DI SMK BANJAR ASRI CIMAUNG**

Oleh :

Randi Solihin/ C1A160046

disetujui dan disahkan sebagai
Laporan Kerja Praktek

Bandung, Februari 2019

Koordinator Kerja Praktek

Yaya Suharya. S.Kom.M.T

NIP : 0407047706

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG DENGAN MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC DI SMK BANJAR ASRI CIMAUNG

Oleh :

Randi Solihin /C1A160046

disetujui dan disahkan sebagai
Laporan Kerja Praktek

Bandung

KAJUR (Kepala Jurusan) TKJ

Soni Indra P.,S.kom

NIK :

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-nya sehingga penyusun dapat melaksanakan Kerja Praktek ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Dalam menyelesaikan laporan kerja praktek ini penulis di bantu oleh berbagai pihak. Berkat bantuan dan bimbingan mereka penulis dapat mengumpulkan data, menyusun dan pada akhirnya dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini. Makadari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia-nya selama proses pengerjaan laporan ini.
2. Keluarga di rumah yang telah mendukung dan meberikan do'a selama proses pengerjaan laporan.
3. Bapak Yudi Herdiana S.T.,M.T., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Bale Bandung.
4. Bapak Yaya Suharya. S.Kom.M.T, selaku penanggung jawab sekaligus Pembimbing Kerja Peraktek yang telah membantu dalam pembuatan laporan Kerja Praktek.
5. Semua pihak yang telah memberikan support hingga terselesaikan-nya laporan Kerja Praktek ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu saya harapkan demi kesempurnaan Laporan ini. Harapan penulis semoga Laporan Kerja Praktek ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membacanya.

Bandung Februari 2019

Randi Solihin

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi sistem informasi persediaan barang di SMK Banjar Asri Cimaung.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara interview faktor yang langsung kepada pembimbing lapangan. Dari penelitian yang dilakukan ternyata faktor yang menghambat proses persediaan barang masih dilakukan dengan cara manual sehingga mengurangi kinerja pekerjaan.

Wujud dari pengembangan sistem pendataan barang ini ialah pembuat yang mewakili suatu sistem yang sudah dirancang keseluruhan dan barang yang dihasilkan mampu mengelola data dan meliputi data penggandaan atau pendataan barang secara terorganisasi. Hal ini perancangan sistem pendataan barang ini menunjukkan bahwa peranan aplikasi komputer dalam sistem pendataan barang sangat penting sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas kegiatan pendataan barang di tempat praktek tersebut.

Aplikasi sistem informasi di buat dengan menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 2010.

Adapun saran yang diberikan untuk memperbaiki sistem informasi persediaan barang adalah 1) Sistem informasi yang dibuat ini diharapkan dapat menggantikan sistem manual dengan sistem komputalisasi, dan 2) Dalam pemberian informasi persediaan barang akan lebih cepat dan akurat .

Kata Kunci : Microsoft visual studio 2010, Inventory, Informasi, Komunikasi

MOTTO

ALHAMDULILLAH.....KU PANJATKAN KEHADIRAT ALLOH SWT.

**“HIDUP BUKANLAH SEBUAH MIMPI ATAUPUN KHAYALAN TETAPI
HIDUP ADALH SESUATU YANG HARUS KITA PERJUANGKAN”.**

Bahagiaalah karena engkau terenyum

Tapi, janganlah engkau tersenyum karena bahagia.

**“Boleh jadi membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula
kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu ;**

Allah maha mengetahui, sedangkan kamu tidak mengetahui”

(Q.S : AL-Baqarah : 216)

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
BAB I PENDAHULUAN	I-1
I.1 Latar Belakang	I-1
I.2 Pokok Permasalahan	I-2
I.3 Pertanyaan Penelitian	I-3
I.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian	I-3
I.5 Ruang Lingkup / Batasan Analisis Permasalahan	I-4
I.6 Metode Penelitian	I-5
I.7 Waktu Dan Tempat Penelitian	I-6
I.8 Sistematika Penulisan Penelitian	I-6
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
II.1 Teori Tentang Konsep, Analisis Dan Perancangan	II-1
II.1.1 Konsep Dasar Analisis Sistem Dan Perancangan	II-1
II.1.2 Konsep Dasar Sistem	II-2
II.1.3 Konsep Dasar Dan Informasi	II-5
II.1.4 Konsep Dasar Sistem Informasi	II-8
II.1.5 Sistem Basis Data	II-12

II.1.6 Perangkat Analisis	II-14
II.2 Teori-Teori Tentang Aplikasi Dan Masalah Yang Dibahas	II-20
II.2.1 Konsep Dasar SQL	II-20
II.2.2 Mengenal Crystal Report	II-21
II.2.3 Microsoft Visual Studio 2010	II-22
II.2.4 Pengujian Perangkat Lunak	II-26
II.2.5 Definisi Persediaan (<i>Inventory</i>)	II-28
II.2.6 Teknik Pengumpulan Data	II-30
BAB III ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN	III-1
III.1 Tinjauan Organisasi	III-1
III.1.1 Profil Instansi SMK Bnjar Asri Cimaung	III-1
III.2 Visi Dan Misi	III-1
III.2.1 Visi	III-1
III.2.2 Misi	III-1
III.3 Lokasi Dan Tata Letak Instansi	III-2
III.4 Struktur Data	III-3
BAB IV PERANCANGAN SISTEM	IV-1
IV.1 Functional Design (<i>Rancangan Fungsional</i>)	IV-1
IV.1.1 Use Case Diagram	IV-1
IV.1.2 Use Case Diagram	IV-2

IV.1.3 Class Diagram	IV-8
IV.1.4 Activity Diagram	IV-9
IV.2 Rancangan Basis Data	IV-10
IV.2.1 Spesifikasi Basis Data	IV-10
IV.3 Rancangan Keluaran	IV-12
IV.4 Rancangan Masukan	IV-13
IV.5 Rancangan Dialog Layar	IV-14
IV.5.1 Struktur Tampilan	IV-14
IV.5.2 Struktur Menu	IV-23
IV.6 Spesifikasi Hardware Dan Software	IV-24
IV.6.1 Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware)	IV-24
IV.6.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (Software)	IV-24
IV.7 Implementasi Dan Pengujian Sistem	IV-25
IV.7.1 Implementasi Sistem	IV-25
IV.7.2 Implementasi Antar Muka	IV -25
IV.7.3 Pengujian Sistem	IV-25
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	V-1
V.1 Kesimpulan	V-1
V.2 Saran	V-2

DAFTAR PUSTAKA	ii
LAMPIRAN A	A-1
LAMPIRAN B	B-2
LAMPIRAN C	C-3
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	iii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Use case diagram	II-15
Tabel 2.2 Contoh Komponen class diagram	II-16
Tabel 4.1 Struktur tabel data barang	IV-10
Tabel 4.2 Struktur tabel data barang masuk	IV-11
Tabel 4.3 Struktur tabel data keluar barang	IV-11
Tabel 4.4 Struktur tabel stock barang	IV-12
Tabel 4.5 Keterangan struktur tampil menu utama	IV-23
Tabel 4.6 Hasil komonen lab	IV-27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Urutan data berdasarkan hiraki dan satuan	II-5
Gambar 2.2 Siklus pengolahan data	II-7
Gambar 2.3 Siklus pengembangan sistem	II-10
Gambar 2.4 <i>Object lifeline</i>	II-18
Gambar 2.5 <i>Activacion</i> symbol m.visual studio 2010	II-18
Gambar 2.6 <i>Massage sysmbol</i> m.visual studio 2010	II-18
Gambar 2.7 Simbol komponen diagram	II-19
Gambar 2.8 Statechart diagram	II-19
Gambar 2.9 Tampilan home visual studio 2010	II-23
Gambar 2.10 Jendela utama visual studio 2010	II-24
Gambar 2.11 Jendela form visual studio 2010	II-24
Gambar 2.12 Jendela project visual studio 2010	II-25
Gambar 2.13 <i>Toolbox</i> visual studio 2010	II-25
Gambar 2.14 Jendela <i>propeties</i> visual studio 2010	II-26
Gambar 2.15 Jendela kode visual studio 2010	II-26
Gambar 2.16 Pengembangan software mode <i>waterfall</i>	II-33
Gambar 3.1 Lokasi smk banjar asri (<i>google maps</i>)	III-2
Gambar 3.2 Organisasi (<i>struktur data</i>) smk banjar asri	III-3
Gambar 4.1 Diagram <i>use case</i> proses	IV-1
Gambar 4.2 <i>activity diagram</i> login	IV-4

Gambar 4.3 activity diagram data barang	IV-4
Gambar 4.4 activity diagram cari barang	IV-5
Gambar 4.5 activity diagram olah data masuk barang	IV-5
Gambar 4.6 activity diagram olah data keluar barang	IV-6
Gambar 4.7 activity diagram pengeolahan laporan	IV-6
Gambar 4.8 activity diagram logout	IV-7
Gambar 4.9 activity diagram cetak laporan	IV-7
Gambar 4.10 Class diagram	IV-8
Gambar 4.11 <i>Activity</i> diagram	IV-9
Gambar 4.12 Perancangan tampilan menu utama	IV-15
Gambar 4.13 Perancangan tampilan login	IV-15
Gambar 4.14 Perancangan tampilan data barang	IV-16
Gambar 4.15 Perancangan tampilan lihat data barang	IV-16
Gambar 4.16 Perancangan tampilan cari barang	IV-17
Gambar 4.17 perancangan tampilan hasil cari barang	IV-17
Gambar 4.18 Perancangan tampilan data masuk barang	IV-18
Gambar 4.19 Perancangan tampilan lihat data masuk barang	IV-18
Gambar 4.20 Perancangan tampilan data keluar barang	IV-19
Gambar 4.21 Perancangan tampilan lihat data keluar barang	IV-19
Gambar 4.22 Perancangan tampilan laporan barang masuk	IV-20
Gambar 4.23 perancangan hasil laporan barang masuk	IV-20
Gambar 4.24 Perancangan tampilan laporan barang keluar	IV-21
Gambar 4.25 Perancangan tampilan hasil laporan barang keluar	IV-21

Gambar 4.26 Perancangan tampilan stock barang	IV-22
Gambar 4.27 Perancangan tampilan about	IV-22
Gambar 4.28 Struktur tampilan menu aplikasi	IV-23

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU ILMIAH

1. Bin Ladjamudin, Al Bahra (2005). Analisis dan Desain Sistem dengan metode berorientasi objek, Yogyakarta.
2. H.M Jogianto, (1999). Analisis dan desain sistem, Andi Yogyakarta.
3. Kadir Abdul, (2003). Pengenalan sistem, Andi Yogyakarta.
4. O'Brien, (2005). Pengantar sistem, Selemba 4, Jakarta.
5. Sidharta Lani, (1995). Pengantar sistem Bisnis, P.T. Elex media komputindo, Jakarta.
6. Soemarso, (1999). Akutansi suatu pengantar, Rineka Cipta, Jakarta.
7. Schmuller, (1999). Teach Your self UML, in 24 Hours, Sams, Indianapolis.
8. Wahyudi Bambang, (2008). Managemen sumber daya manusia, Sulita Bandung.
9. Written.Jeffrey (2004). Sistem analisis dan desain metod's.

B. WEBSITE

1. http://wayyoulink.blogspot.com/2010/05/pengertian-rpl_24.html
Pengertian Rekayasa Perangkat Lunak.
(Diakses Pada Hari Senin, 10 Agustus 2015, Pukul 14.00).
2. <http://duniaperpustakaan.com/wp-content/uploads/2010/11pengertian-arsip.pdf>
Pengertian Arsip.
(Diakses Pada Hari Senin, 11 Agustus 2015, Pukul 16.00).
3. <http://yhuandaz1627.blogspot.com/2009/06pengertian-surat.html>
Pengertian Surat.
(Diakses Pada Hri Senin, 15 Agustus 2015, Pukul 19.00).

Lampiran A.1 TOR (TERM OF REFERENCE)

Sebelum melaksanakan kerja praktek penyusun melakukan beberapa metode penelitian yaitu diantaranya observasi, interviews dan studi pustaka. Setelah mengamati dan mempelajari lokasi kerja praktek. Setelah kepala instansi menyetejui penyusun melakukan kerja praktek tersebut penyusun menjelaskan bahwa penyusun memiliki tugas yang harus dikerjakan di lokasi selama kerja praktek yaitu :

- a. Membantu tata usaha dalam melakukan pemberkasan
- b. Membantu penginstalan aplikasi pada beberapa komputer di tata usaha
- c. Mendata barang dan menjaga kebersihan setempat.

Bandung, 2 Februari 2019

Disetujui Oleh :

Peserta kerja praktek

Pembimbing Lapangan

Randi Solihin

Soni Indra P.,S.kom.

NIM : C1A160046

NIP :

Lampiran B.2 Log Activity

PEMETAAN WAKTU PELAKSANAAN PENYELESAIAN KERJA PRAKTEK (KP) MAHASISWA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

NO	URAIAN PEKERJAAN	BOBOT (%)	BULAN KE 1				BULAN KE 2				BULAN KE 3				BOBOT (%)
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
															100%
PERSIAPAN															
1	Pendaftaran	2,5	2,5												
2	Pembuatan Proposal	2,5	2,5												
3	Persetujuan Proposal	2,5		2,5											
4	Penentuan Pembimbing Internal	2,5				2,5									
TEMPAT KERJA PRAKTEK															
5	Survey Lokasi Kerja Praktek (KP)	5,0				2,5	2,5								
6	Penetapan Waktu Kerja Praktek dan penentuan Pembimbing KP	2,5					2,5								
WAKTU KERJA PRAKTEK															
7	Mempelajari Struktur Perusahaan	2,5					2,5								
8	Pengumpulan Data	5,0					1,3	1,3	1,3	1,3					
9	Analisis Data	7,5						1,9	1,9	1,9	1,9				50%
10	Desain	12,5						3,1	3,1	3,1	3,1				
11	Koding atau Pembuatan Model	25,0							6,3	6,3	6,3	6,3			
12	Prototype	2,5							0,6	0,6	0,6	0,6			
MENYUSUN LAPORAN															
13	Pemberkasan	7,5									3,8	3,8			
14	Presentasi	12,5											12,5		
15	Pelaporan	5,0											2,5	2,5	
16	Lain-Lain	2,5												2,5	
															0%
JUMLAH BOBOT		100	2,5	2,5	2,5	5,0	8,8	6,3	13,1	13,1	15,6	10,6	15,0	5,0	
BOBOT MINGGUAN KUMULATIF			2,5	5,0	7,5	12,5	21,3	27,5	40,6	53,8	69,4	80,0	95,0	100,0	

Desain by Yudi Herdiana