

**KOMPUTERISASI SISTEM PERSEDIAAN BARANG
PADA GRAHADITA KOMPUTER
SUKOHARJO**



Disusun oleh :

**Yuri Prasetyo
M3304045**

TUGAS AKHIR

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi sebagian Persyaratan
Memperoleh gelar Ahli Madya Ilmu Komputer

**PROGRAM DIPLOMA III ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2007**

**KOMPUTERISASI SISTEM PERSEDIAAN BARANG
PADA GRAHADITA KOMPUTER
SUKOHARJO**

yang disusun oleh
YURI PRASETYO
M 3304045

dibimbing oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II,

A. Pambudi, S.Si.
NIP. 132 310 083

Darsono, M.Si.
NIP. 132 162 218

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari Selasa, tanggal 12 Juli 2007
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Anggota Tim Penguji

Tanda Tangan

1. A. Pambudi, S.Si.

1.

2. Darsono, M.Si.

2.

3. Drs. Syamsurizal

3.

Surakarta, Juli 2007

Disahkan oleh

Fakultas MIPA

Dekan,

Ketua Program DIII Ilmu Komputer,

Prof. Drs. Sutarno, M.Sc. PhD
NIP. 131 649 948

Irwan Susanto, DEA
NIP. 132 134 694

ABSTRAK

Yuri Prasetyo, , NIM : M3304045, 2007, KOMPUTERISASI SISTEM PERSEDIAAN BARANG PADA GRAHADITA KOMPUTER SUKOHARJO, Teknik Komputer Diploma III Ilmu Komputer, FMIPAUNS.

Suatu toko penjualan dengan skala besar pasti mempunyai banyak sekali pengolahan mengenai persediaan data barang. Penanganan yang cepat dan akurat sangat dibutuhkan mengingat bahwa jumlah persediaan barang tidak sedikit. Untuk membantu menekan kesalahan dan mempercepat pengolahan data barang dibutuhkan suatu alat bantu berupa komputer. Dengan alat ini diharapkan suatu toko penjualan dapat mengambil manfaatnya dan menerapkannya pada toko tersebut sehingga mudah dalam mendapatkan suatu informasi mengenai data barang pada saat itu.

Tujuan dari penulisan laporan Tugas Akhir ini untuk mengetahui dan menilai apakah toko komputer tersebut telah melakukan sistem komputerisasi untuk memanfaatkan sumber daya yang dimiliki kemudian memberikan solusi, yaitu dengan membuat suatu program inventori barang agar dalam melakukan kegiatan sehari-hari dapat berjalan lancar.

Metode pengumpulan data yang dipakai untuk memperoleh data adalah dengan menggunakan studi lapangan dan studi kepustakaan dilakukan dengan proses penelitian kepustakaan yang memadai, mendukung serta relevan terhadap permasalahan tersebut.

Dengan adanya komputerisasi, maka pengolahan data pemasukkan, persediaan, dan pengeluaran barang, serta perhitungan jumlah barang yang sudah dikeluarkan dapat lebih cepat dan kemungkinan terjadi kesalahan sangat kecil sekali, waktu yang dibutuhkan juga semakin efisien.

MOTTO

“ Mulailah lakukan dari sekarang sebelum terlambat “ (Penulis)

“ Sesuatu yang tampak indah tak selalu baik, tetapi sesuatu yang baik selalu tampak indah “ (Penulis)

“ Kesempatan tak hanya datang satu kali, kita hanya harus terus berusaha dan berusaha untuk meraih kesempatan itu “ (Penulis)

“ Hidup tak semudah apa yang kau bayangkan, namun juga tak serumit yang kau kira “ (Penulis)

“ Selalu berharaplah kepada-Nya agar kita tak tersesat di persimpangan, agar kita tak terjatuh ke dalam jurang kehidupan, agar kita tak tenggelam dalam keniscayaan ” (Penulis)

“ You’ll Never Walk Alone “ (Liverpuddlian)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Kedua orang tuaku (Bapak dan Ibu) tercinta.
- ❖ My big brother's Andi and little brother's Beni.
- ❖ Chondro, makasih pinjaman monitornya.
- ❖ Wahyu, makasih atas panduannya sampai semuanya selesai
- ❖ Andi, sorry banget dah repot nganterin Solo – Sragen tanpa komisi.
- ❖ Buat semuanya yang dah ngebantu dan ngga' bisa disebutin satu persatu.
- ❖ Temen-temen Teknik Komputer 2004 semuanya, Thank U All....!!

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah, serta inayah-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dalam rangka melengkapi persyaratan studi pada program DIII Ilmu Komputer FMIPA UNS.

Tugas akhir ini, tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa adanya partisipasi atau bantuan dari berbagai pihak, untuk itu melalui ruang ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Irwan Sutanto, DEA, selaku ketua jurusan Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Bapak Dhidhi Pambudi, S.Si, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk yang sangat berguna sehingga penulis dapat menyusun laporan ini dengan baik.
3. Bapak Darsono, M.Si, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk yang sangat berguna sehingga penulis dapat menyusun laporan ini dengan baik.
4. Bapak Agus Dwi Harinto, selaku pemilik GrahaDita Komputer Sukoharjo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Dan Semua pihak yang telah membantu baik material dan spiritual dalam penulisan laporan ini. Thank u all !!!

Akhirnya, penulis menyadari keterbatasan waktu dan kemampuan yang ada pada penulis, sehingga dalam penulisan tugas akhir ini menjadi kurang sempurna. Oleh karenanya kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan. Namun demikian penulis mengharapkan bahwa tulisan ini akan bermanfaat bagi pembaca dan terutama akan membantu memberikan sistem informasi akademik

yang lebih baik dimana penulis melakukan studi penulisannya.

Surakarta, Juni 2007

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Tujuan Penelitian	2
BAB II LANDASAN TEORI	3
2.1 Pengertian Sistem	3
2.2 Pengertian Informasi	3
2.3 Pengertian Sistem Informasi Manajemen	3
2.4 Tahap-Tahap Analisa Sistem	4
2.5 Perancangan Sistem	5
2.6 Konsep yang berkaitan dengan Topik Tugas Akhir	9
2.7 <i>Borland Delphi 7.0</i>	10
2.8 Gambaran Umum Instansi	12
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1 Objek Penelitian	13
3.2 Jenis dan Sumber Data	13
3.3 Metode Pengumpulan Data	13
3.4 Tahap-Tahap Pengembangan Sistem	14

3.5	Analisa Sistem.....	16
3.5.1	Sumber Masalah.....	16
3.5.2	Identifikasi Masalah.....	16
3.5.3	Alternatif sistem yang diusulkan.....	16
3.5.4	Pemilihan atau Kelayakan Sistem.....	16
3.5.5	Cara Kerja Sistem.....	16
3.5.6	Kebutuhan Non Fungsional Sistem.....	17
3.5.7	<i>Context Diagram</i>	18
3.5.8	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	18
3.5.9	<i>Entity Relationship Diagram</i>	22
3.5.10	Kamus Data.....	23
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	23
4.1	Kebutuhan Non Fungsional Sistem	23
4.1.1	<i>Hardware</i>	23
4.1.2	<i>Software</i>	23
4.2	Perancangan <i>Database</i>	27
4.3	<i>HIPO</i>	30
4.4	<i>Flowchart</i> Program.....	34
4.4.1	<i>Flowchart</i> Program Menu Utama.....	34
4.4.2	<i>Flowchart</i> Input Barang	35
4.4.3	<i>Flowchart</i> Barang Keluar	36
4.4.4	<i>Flowchart</i> Cari Persediaan Barang	37
4.4.5	<i>Flowchart</i> Cari Supplier.....	38
4.4.6	<i>Flowchart</i> Retur Barang.....	39
4.5	Desain Form Program.....	40
4.5.1	<i>Form Cover</i>	40
4.5.2	<i>Form Login</i>	40
4.5.3	<i>Form Utama</i>	41
4.5.4	<i>Form Input Supplier</i>	41
4.5.5	<i>Form Barang Masuk</i>	42

4.5.6	<i>Form</i> Barang Keluar	42
4.5.7	<i>Form</i> Retur Barang.....	43
4.5.8	<i>Form</i> Persediaan Barang.....	43
4.5.9	<i>Form</i> Tanggal Laporan Barang Masuk.....	44
4.5.10	<i>Form</i> Tanggal Laporan Barang Keluar.....	44
4.5.11	<i>Form</i> Tanggal Laporan Retur Barang.....	45
4.5.12	<i>Form</i> Tampilan Data Supplier	45
4.5.13	<i>Form</i> Tampilan Barang Masuk.....	46
4.5.14	<i>Form</i> Tampilan Barang Keluar.....	46
4.5.15	<i>Form</i> Tampilan Retur.....	47
4.5.16	<i>Form</i> Ganti Password Lama.....	47
4.5.17	<i>Form</i> Ganti Password Baru.....	48
4.5.18	<i>Form</i> Pencarian Barang.....	48
4.5.19	<i>Form</i> Pencarian Supplier.....	49
4.5.20	<i>Form</i> Spesifikasi Barang.....	49
4.5.21	<i>Preview</i> Laporan Barang Masuk.....	50
4.5.22	<i>Preview</i> Laporan Barang Keluar.....	50
4.5.23	<i>Preview</i> Laporan Persediaan Barang.....	51
4.5.24	<i>Preview</i> Laporan Retur Barang.....	51
4.5.25	<i>Preview</i> Laporan Data Supplier.....	52
4.5.26	<i>Form About GrahaDita</i>	52
4.5.27	<i>Form About Me</i>	53
BAB V	PENUTUP.....	54
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 <i>Context Diagram</i>	18
Gambar 3.2 <i>Data Flow Diagram Level 0</i>	19
Gambar 3.3 <i>DFD Level 1 Proses 1</i>	20
Gambar 3.4 <i>DFD Level 1 Proses 2</i>	20
Gambar 3.5 <i>DFD level 1 Proses 3</i>	21
Gambar 3.6 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	22
Gambar 4.1 Relasi Antar Tabel.....	29
Gambar 4.2 <i>HIPO</i>	30
Gambar 4.3 <i>Flowchart Program Menu Utama</i>	34
Gambar 4.4 <i>Flowchart Input Barang</i>	35
Gambar 4.5 <i>Flowchart Barang Keluar</i>	36
Gambar 4.6 <i>Flowchart Cari Persediaan Barang</i>	37
Gambar 4.7 <i>Flowchart Cari Supplier</i>	38
Gambar 4.8 <i>Flowchart Retur Barang</i>	39
Gambar 4.9 <i>Form Cover</i>	40
Gambar 4.10 <i>Form Login</i>	40
Gambar 4.11 <i>Form Utama</i>	41
Gambar 4.12 <i>Form Input Supplier</i>	41
Gambar 4.13 <i>Form Barang Masuk</i>	42
Gambar 4.14 <i>Form Barang Keluar</i>	42
Gambar 4.15 <i>Form Retur Barang</i>	43
Gambar 4.16 <i>Form Persediaan Barang</i>	43
Gambar 4.17 <i>Form Tanggal Laporan Barang Masuk</i>	44
Gambar 4.18 <i>Form Tanggal Laporan Barang Keluar</i>	44
Gambar 4.19 <i>Form Tanggal Laporan Retur</i>	45
Gambar 4.20 <i>Form Data Supplier</i>	45
Gambar 4.21 <i>Form Tampilan Barang Masuk</i>	46
Gambar 4.22 <i>Form Tampilan Barang Keluar</i>	46

Gambar 4.23	<i>Form Tampilan Retur Barang</i>	47
Gambar 4.24	<i>Form Ganti Password Lama</i>	47
Gambar 4.25	<i>Form Ganti Password Baru</i>	48
Gambar 4.26	<i>Form Pencarian Barang</i>	48
Gambar 4.27	<i>Form Pencarian Supplier</i>	49
Gambar 4.28	<i>Form Spesifikasi Barang</i>	49
Gambar 4.29	<i>Preview Laporan Barang Masuk</i>	50
Gambar 4.30	<i>Preview Laporan Barang Keluar</i>	50
Gambar 4.31	<i>Preview Laporan Persediaan Barang</i>	51
Gambar 4.32	<i>Preview Laporan Retur Barang</i>	51
Gambar 4.33	<i>Preview Laporan Data Supplier</i>	52
Gambar 4.34	<i>Form About GrahaDita</i>	52
Gambar 4.35	<i>Form About Me</i>	53

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol-simbol dalam DFD.....	6
Tabel 2.2 Simbol-simbol dalam Kamus Data.....	7
Tabel 2.3 Simbol-simbol dalam ERD.....	8
Tabel 4.1 Tabel Barang	27
Tabel 4.2 Tabel Pesediaan Barang	28
Tabel 4.3 Tabel Supplier.....	28
Tabel 4.4 Tabel Retur.....	29
Tabel 4.5 Tabel IPO Supplier.....	30
Tabel 4.6 Tabel IPO Barang Masuk	31
Tabel 4.7 Tabel IPO Barang Keluar	31
Tabel 4.8 Tabel IPO Retur.....	31
Tabel 4.9 Tabel IPO Laporan Supplier.....	32
Tabel 4.10 Tabel IPO Laporan Barang Masuk	32
Tabel 4.11 Tabel IPO Laporan Barang Keluar	32
Tabel 4.12 Tabel IPO Laporan Persediaan Barang	33
Tabel 4.13 Tabel IPO Laporan Retur Barang	33
Tabel 4.14 Tabel IPO Setting <i>Login</i>	33

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan keseharian tidak mungkin bila lepas dari informasi sebagai sarana untuk mengikuti perkembangan yang sedang berlangsung ataupun sebagai titik tolak untuk melihat kebutuhan dan perkembangan dimasa depan, maka informasi saat ini menjadi kebutuhan pokok. Baik untuk perorangan maupun untuk perusahaan, sehingga mau tidak mau informasi yang terbaru (*up to date*) akan selalu di butuhkan untuk memberikan hasil yang terbaik.

Beberapa hal yang telah diungkapkan diatas dapat di simpulkan bahwa betapa pentingnya informasi bagi suatu perusahaan, karena informasi yang cepat, tepat, dan akurat akan memberikan hasil yang terbaik bagi perusahaan itu sendiri, baik dalam kinerja dari perusahaan itu dengan tingkat efektifitas dan efisiensi yang tinggi ataupun dalam memberikan pelayanan yang terbaik bagi pelanggan mereka yaitu suatu pelayanan yang melahirkan kepuasan pelanggan.

Sedangkan informasi dapat diperoleh baik secara manual maupun secara komputerisasi. Saat ini komputerisasi memegang peranan penting dalam suatu langkah kerja yang besar dan rumit. Dengan semakin berkembangnya sistem komputer ini efisiensi dan optimasi kerja suatu perusahaan dapat tercapai.

GrahaDita Komputer Sukoharjo sudah memiliki prosedur data masuk dan keluar yang baik tetapi sistem tersebut masih manual sehingga berbagai persoalan pada akhirnya bermunculan. Seperti kesulitan mengontrol barang masuk, keluar ataupun persediaan, dikarenakan informasi yang disajikan menjadi kurang teliti dan akurat.

Persoalan tersebut diatas dapat dibuat suatu sistem informasi penjualan dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu. Sistem komputer ini tidak akan mengubah struktur organisasi yang ada, arus dokumen atau prosedur-prosedur lainnya, maupun beberapa formulir yang ada yang digunakan

sebagai input data dalam proses komputer akan mengalami sedikit penyesuaian, demikian pula bentuk laporan-laporan yang akan disajikan melalui komputer.

Penjelasan diatas dapat dilihat betapa pentingnya kebutuhan data yang cepat, tepat, dan akurat untuk pelayanan informasi, karena itu maka penulis membuat laporan tugas akhir ini dengan judul “Komputerisasi Sistem Persediaan Barang Pada GrahaDita Komputer Sukoharjo”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas perumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana membuat program aplikasi yang dapat dipakai untuk membantu kelancaran proses jual beli barang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka penulis hanya membatasi masalah hanya pada proses keluar masuk barang dan stok / persediaan barang saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah diatas maka dapat diketahui tujuan yang ingin dicapai dari penulisan tugas akhir ini adalah dapat membuat program aplikasi persediaan barang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat penulis peroleh adalah :

1. Bagi Penulis, dapat merealisasikan teori-teori yang telah diperoleh selama berada di bangku kuliah ke dalam dunia praktek nyata.
2. Bagi instansi, sebagai suatu masukan untuk mengambil kebijaksanaan dalam menggunakan komputer untuk waktu yang akan datang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (*Jogiyanto, 1991*). Menurut (*Fitzgerald, 1981*) sistem adalah tata kerja yang saling berkaitan, yang bekerja sama membentuk suatu aktivitas untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagai suatu prosedur atau tata kerja, di dalamnya memuat sejumlah langkah yang menjelaskan beberapa hal, yaitu apa yang dilakukan, siapa yang akan melakukan, dan bagaimana cara melakukannya.

2.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (*Jogiyanto, 1991*).

Sedangkan sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (*Jogiyanto, 1991*).

2.3 Pengertian Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi manajemen mencakup seluruh pengolahan data yang terdapat dalam perusahaan dan mencakup informasi formal dan tidak formal.

Sistem informasi manajemen adalah sebuah sistem manusia atau mesin yang terpadu untuk menyajikan informasi guna mendukung fungsi operasi, manajemen dan pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi (*Gordon, 1991*).

2.4 Tahap-Tahap Analisa Sistem

Tahap analisa merupakan tahap yang penting karena kesalahan pada tahap ini akan menyebabkan kesalahan pada tahap selanjutnya. Di dalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan analisis sistem adalah sebagai berikut.

a. Mengidentifikasi masalah

Merupakan langkah pertama yang dilakuakn dalam tahap analisis sistem. Masalah dapat didefinisikan sebagai pertanyaan yang diinginkan untuk dipecahkan. Masalah inilah yang menyebabkan sasaran dari sistem tidak dapat dicapai. Oleh karena itulah pada tahap analisis sistem, langkah pertama yang harus dilakukan oleh analis sistem adalah mengidentifikasi terlebih dahulu masalah-masalah yang terjadi.

b. Memahami kerja dari sistem yang ada

Langkah kedua dari tahap analisis sistem adalah memahami kerja dari sistem yang telah ada. Dalam analisis sistem perlu mempelajari apa dan bagaimana operasi dari sistem yang ada sebelumnya, menganalisis-permasalahan-permasalahan, kelemahan dan kebutuhan-kebutuhan pemakai sistem untuk dapat memberikan rekomendasi pemecahannya. Pada tahap ini kegiatan-kegiatan yang dilakukan antara lain sebagai berikut.

- 1) Menentukan jenis penelitian.
- 2) Merencanakan jadwal penelitian.
- 3) Membuat agenda wawancara.
- 4) Mengumpulkan hasil penelitian.

c. Menganalisis sistem

Langkah ini dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

d. Membuat laporan hasil analisis

Setelah proses analisis sistem selesai dilakukan, tugas selanjutnya adalah membuat laporan.

2.5 Perancangan Sistem

2.5.1 Pengertian Perancangan Sistem

Perancangan sistem berarti menyusun suatu sistem yang digunakan untuk maksud-maksud tertentu dalam mencapai tujuan, biasanya sistem tersebut mempunyai kelebihan-kelebihan diantaranya lebih efisien, tepat waktu dan relevan.

2.5.2 Alat-Alat Bantu dalam Perancangan Sistem

a. Diagram Alir Data (*Data Flow Diagram*)

Diagram alir data digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir dan data disimpan. Diagram alir data merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. Diagram alir data digunakan dalam diagram *context* dan *diagram level n*.

a). *System Flow Diagram*

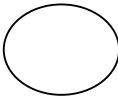
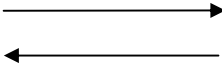
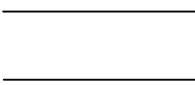
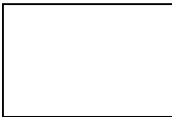
Menggambarkan sistem dalam satu lingkungan dan hubungan dengan entitas luar lingkungan tersebut menggambarkan keseluruhan proses dalam sistem tersebut.

b). *Diagram level n*

Dalam *diagram level n* diagram alir data digunakan untuk menggambarkan diagram fisik atau diagram logis beserta level turunannya.

Simbol-simbol yang digunakan adalah :

Tabel 2.1 Simbol-simbol dalam DFD

Nama Simbol	Simbol
<p>PROSES</p> <p>Digunakan untuk menunjukkan Transformasi dari masukan menjadi keluaran, dalam hal ini sejumlah masukan dapat menjadi hanya satu keluaran ataupun sebaliknya.</p>	
<p>ALIRAN DATA</p> <p>Digunakan untuk menggambarkan gerakan paket data atau informasi dari satu bagian ke bagian lain dari sistem dimana penyimpanan mewakili lokasi penyimpanan data.</p>	
<p>PENYIMPANAN</p> <p>Dapat digunakan untuk mendefinisikan file atau basis data atau seringkali mendefinisikan bagaimana penyimpanan diimplementasikan dalam sistem komputer.</p>	
<p>TERMINATOR (ASAL ATAU TUJUAN DATA)</p> <p>Melambangkan orang atau kelompok orang (misalnya organisasi diluar sistem, group, departemen, perusahaan pemerintah) yang merupakan asal data atau tujuan informasi.</p>	

b. Kamus Data (*Data Dictionary*)

Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan adanya kamus data analisa sistem dapat didefinisikan data yang mengalir dari sistem dengan lengkap dan dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem. Kamus Data digunakan untuk merancang input, merancang laporan-laporan dan *database*.

Simbol-simbol yang digunakan :

Tabel 2.2 Simbol-simbol dalam Kamus Data


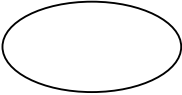
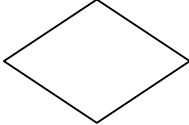

Simbol	Keterangan
=	Terdiri dari, mendefinisikan, diuraikan menjadi, artinya
+	Dan
()	Opsional (boleh ada atau boleh tidak)
{ }	Pengulangan
[]	Memilih salah satu dari sejumlah alternatif
* *	Komentar
@	Identifikasi atribut kunci
	Pemisah sejumlah alternatif pilihan antara simbol []

c. Diagram Hubungan Entitas (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship Diagram adalah suatu model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan data (file data). ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data serta untuk menguji model dengan menyampaikan proses yang harus dilakukan.

Simbol-simbol yang digunakan adalah :

Tabel 2.3 Simbol-simbol dalam ERD

Nama Simbol	Simbol
ENTITAS Digunakan untuk menggambarkan obyek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.	
ATIBUT Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen dari suatu entitas, yang menggambarkan karakter entitas.	
HUBUNGAN Entitas dapat berhubungan satu sama lain. Hubungan ini disebut relasi.	
GARIS Digunakan untuk menghubungkan entitas dan entitas dengan atribut.	

d. *Hierarchy Plus Input Proses Output (HIPO)*

HIPO merupakan suatu alat dokumentasi program yang banyak digunakan sebagai alat desain dan teknik dokumentasi dalam siklus pengembangan sistem. HIPO.

Hierarchy Chart, digunakan untuk membuat spesifikasi program IPO (*Input Proses Output*) digunakan untuk menjelaskan atau menjabarkan pemasukan, keluaran dan proses yang terjadi pada modul yang bersangkutan.

2.6 Konsep yang Berkaitan dengan Topik Tugas Akhir

2.6.1 Pengertian Persediaan

Yang dimaksud dengan persediaan adalah bahan atau barang yang disimpan untuk memenuhi tujuan tertentu misalnya untuk digunakan dalam proses produksi atau perakitan, untuk dijual atau suku cadang dari suatu peralatan atau mesin (*Edhi Herjanto, 1997*).

2.6.2 Pengertian Informasi Persediaan

Yaitu suatu cara yang mengatur tentang cara penyimpanan, pengaturan, tata letak juga cara mengadministrasikan proses transaksi keluar masuk dari atau ke gudang untuk memudahkan cara pengaturan.

2.6.3 Pengertian Komputer dan Komputerisasi

Istilah komputer mempunyai arti yang cukup luas dan pandangan setiap orang berbeda-beda. Istilah komputer diambil dari bahasa latin Computere yang berarti menghitung. Definisi komputer adalah sebagai berikut :

- a. Menurut buku mengenal Dunia Komputer (*Ir. Edi Noersasongko, M. Kom*)

Komputer adalah ribuan bahkan jutaan komponen yang dapat saling bekerjasama serta membentuk suatu sistem kerja yang sangat rapi dan teliti, sistem kerja ini kemudian digunakan untuk melaksanakan serangkaian pekerja secara otomatis.

- b. Menurut buku *Computer Today* (*Donald H. Sanders*)

Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya dan menghasilkan output.

- c. Menurut buku *Introduction to Computer* (*Gordon G. Davis*)

Komputer adalah tipe khusus alat penghitung yang mempunyai sifat tertentu yang pasti.

- d. Menurut buku *Introduction to the Computer the tool of bussines* (William M. Fuari)

Komputer adalah suatu pemrosesan data yang dapat melakukan perhitungan yang besar dan cepat, termasuk perhitungan aritmatika yang besar atau operasi logika tanpa campur tangan dari manusia yang mengoperasikan selama pemrosesan.

2.7 Borland Delphi 7.0

2.7.1 Konsep Borland Delphi

Dalam mengembangkan sistem informasi inventori obat suatu apotek penulis akan menggunakan bahasa pemrograman *Delphi 7.0. Software* ini merupakan salah satu program pengembangan aplikasi produksi dari *Borland*. Untuk mempermudah membuat program aplikasi, Delphi menyediakan fasilitas pemrograman sangat lengkap yang sering disebut sebagai bahasa pemrograman berorientasi objek atau *Object Oriented Programming (OOP)*, yaitu :

a Object

Object adalah suatu komponen yang mempunyai bentuk fisik dan biasanya dapat dilihat (visual). *Object* biasanya dipakai untuk melakukan tugas tertentu dan mempunyai batasan-batasan tertentu.

b Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman adalah sekumpulan teks yang mempunyai arti tertentu dan disusun dengan aturan tertentu serta untuk menjalankan tugas tertentu. Delphi menggunakan struktur bahasa pemrograman *Object Pascal*.

2.7.2 Komponen Borland Delphi

Beberapa istilah dan komponen-komponen dalam Delphi, yaitu :

1) *Object*

Object adalah sekumpulan *form*, unit dan beberapa hal lain dalam program aplikasi. *File* utama project dalam *file* berakhiran (berekstensi) *.dpr* (Delphi Project).

2) *Form*

Form adalah suatu *object* yang dipakai sebagai tempat bekerja program aplikasi. Dalam form terdapat garis titik-titik yang disebut grid yang berguna untuk mengatur tata letak *object* yang digunakan dalam *form*.

3) *Unit*

Unit adalah modul kode program. Setiap *form* mengandung unit yang berisi kumpulan fungsi dan prosedur yang digunakan untuk mengatur dan mengendalikan *form* serta untuk berinteraksi dengan komponen lain.

4) *Property*

Property digunakan untuk mengidentifikasi atribut atau setting suatu *object*.

5) *Event*

Event adalah peristiwa atau kejadian yang diterima oleh suatu *object*, misalnya klik, drag, tunjuk, dan lain-lain.

6) *Method*

Method adalah suatu *procedure* atau perintah yang melekat pada suatu *object*.

2.8 Gambaran Umum Instansi

GrahaDita Komputer bisa dikatakan merupakan suatu toko / distributor komputer dan jaringan yang besar di Kota Sukoharjo. GrahaDita Komputer sendiri didirikan oleh Bp. Agus Dwi Harinto pada tanggal 16 September 2002 yang bertepatan dengan hari kelahiran anaknya yang pertama. Pada mulanya GrahaDita Komputer hanya bergerak / melayani dibidang service dan maintenance, namun seiring berkembangnya usaha yang dikelola Bp. Agus Dwi Harinto ini maka usaha ini mulai melakukan penjualan hardware komputer.

Setelah sekitar 4 tahun berjalan akhirnya GrahaDita Komputer bisa menjadi sebuah deale penjualan dan servis, mulai dari penjualan alat-alat listrik, parabola serta penjualan dan service komputer hingga jaringan. Sampai saat ini GrahaDita Komputer sudah banyak memiliki pelanggan, mulai dari perorangan hingga instansi pemerintah.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam pembuatan program aplikasi persediaan barang ini penulis mengambil objek penelitian di GrahaDita Komputer Sukoharjo yang berlokasi di Jalan Veteran No. 48, Kabupaten Sukoharjo.

3.2 Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, data dan informasi sangat diperlukan guna menyusun sebuah laporan. Laporan yang disusun diharapkan mampu mencapai hasil yang memuaskan dan dapat dipertanggung jawabkan. Adapun sumber data yang diperoleh penulis dari hasil penelitian di GrahaDita Komputer Sukoharjo adalah sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian, langsung dari pihak-pihak yang berhubungan dengan transaksi di GrahaDita Komputer Sukoharjo.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari data-data yang sudah ada dari buku-buku, *literature* sebagai dasar teori serta contoh lapangan berbagai perlengkapan data primer. Sumber data sekunder adalah *literature-literature* dan buku-buku.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan tugas akhir, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dimana antara teknik yang satu dengan teknik yang lain saling melengkapi sehingga penulis memperoleh data yang diperlukan.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan antara lain sebagai berikut.

a Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada objek yang diteliti secara langsung yang kemudian dilakukan pencatatan yang berhubungan dengan objek yang diteliti.

b Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan melakukan *interview* secara langsung dengan pihak yang terkait dengan permasalahan yang diteliti. Dengan metode ini diharapkan dapat diperoleh keterangan yang lengkap dan jelas sesuai dengan tujuan penelitian.

c Studi Pustaka

Mengumpulkan data-data dari referensi buku-buku atau *literature* yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dijadikan objek penelitian.

3.4 Tahap-Tahap Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem meliputi beberapa tahap, berikut ini merupakan uraian dari pengembangan sistem komputerisasi GrahaDita Komputer Sukoharjo.

1. Perencanaan sistem

Kegiatan yang dilakukan adalah mengenali dan mendefinisikan masalah pengembangan sistem komputerisasi pada bagian perkreditan, serta mencari penyelesaian dari masalah yang dihadapi.

2. Analisa Sistem

Analisa sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan dan hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan dapat disusulkan perbaikan-perbaikannya.

3. Perancangan sistem

Perancangan sistem yang baik diperlukan untuk pembuatan program yang baik tak terkecuali dalam pembuatan sistem informasi.

Perancangan sistem secara terperinci terdiri dari beberapa hal, antara lain :

a) Desain Sistem

- a. *Context Diagram* (CD).
- b. *Data Flow Diagram* (DFD).

b) Desain Database

1) *Entitiy Relationship Diagram* (ERD)

Entitiy Relationship Diagram adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan.

2) *Relationship Table*

Relationship Table menunjukkan hubungan antar tabel.

3) *Data Dictionary*

Data Dictionary atau kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem.

c) Desain *Input* dan *Output*

1) Desain Menu

Proses mendesain *interface* yang digunakan untuk mengakses input dan *output* sistem.

2) Desain *Input*

3) Desain *Output*

3.5 Analisa Sistem

Analisa sistem komputerisasi persediaan barang secara garis besar meliputi sistem keluar-masuknya barang, persediaan barang, dan laporan.

3.5.1 Sumber Masalah

Sumber masalah yang ada yaitu penyajian data persediaan / stok barang. Keluar masuknya stok barang belum sepenuhnya dikerjakan secara terkomputerisasi atau masih dilakukan secara manual, sehingga memungkinkan terjadinya ketidakakuratan data.

3.5.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah masalah pendataan inventori / stok barang yang ada di GrahaDita Komputer Sukoharjo.

3.5.3 Alternatif Sistem yang Diusulkan

Alternatif sistem yang diusulkan adalah membuat sebuah program aplikasi yang berhubungan dengan sistem yang sedang berjalan. Untuk penyusunan program aplikasi sistem informasi inventori / stok barang menggunakan bahasa pemrograman *Delphi 7.0*, karena dalam permasalahan database atau aplikasi yang berbasis database bahasa pemrograman *Delphi* cukup baik.

3.5.4 Pemilihan atau Kelayakan Sistem

Penulis mengusulkan kepada pihak yang bergerak dibidang penjualan agar menggunakan sistem informasi persediaan barang. Diharapkan dengan sistem informasi inventori ini dapat mempermudah dan mempercepat dalam pengolahan data persediaan / stok barang.

3.5.5 Cara Kerja Sistem

Cara kerja Sistem Informasi Persediaan Barang GrahaDita Komputer adalah sebagai berikut :

- 1) Barang diambil / dikirim oleh supplier yang kemudian dicatat tanggal masuk dan data-data barang lainnya. Setelah itu data disimpan dalam database dan kemudian dibuat laporan yang diberikan kepada pimpinan.
- 2) Barang yang sudah tersimpan dalam database digunakan sebagai stok barang yang kemudian dibuatkan laporan stok barang untuk diserahkan ke pimpinan.
- 3) Barang-barang yang keluar diambil dari stok barang dicatat tanggal, kode dan data lainnya yang kemudian disimpan dalam database barang keluar dan dibuatkan laporan barang keluar kepada pimpinan.
- 4) Barang-barang yang rusak atau cacat dicatat tanggal retur, nomor retur, kode supplier dan data-data lainnya dalam database retur untuk dikembalikan kepada supplier. Kemudian dibuatkan laporan retur barang untuk diserahkan ke pimpinan.

3.5.6 Kebutuhan Fungsional Sistem

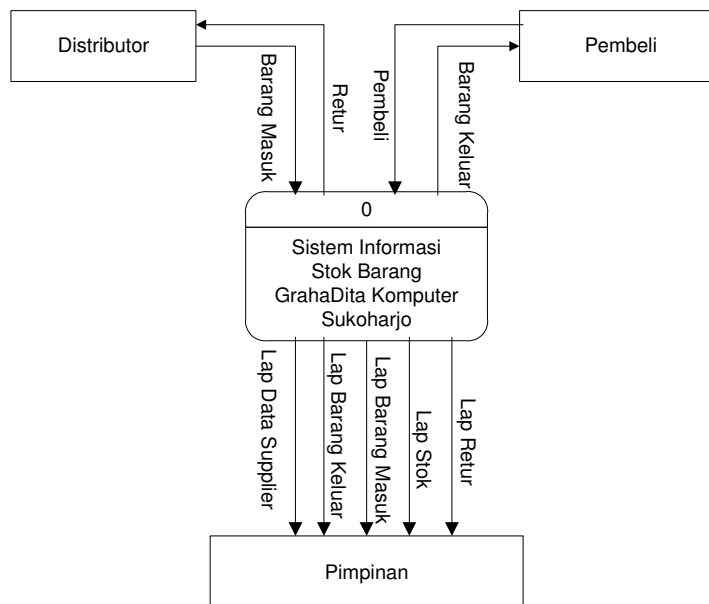
Kebutuhan fungsional sistem disini yaitu fitur-fitur ataupun fungsi yang terdapat dalam program aplikasi, diantaranya :

1. Bisa untuk mencari barang / stok barang berdasarkan kode barang.
2. Bisa untuk mencari data supplier berdasarkan kode supplier
3. Mencetak laporan, baik laporan barang masuk, barang keluar, data supplier, retur barang, ataupun persediaan barang.
4. Terdapat *form login* untuk memasukkan username dan *password*.

5. Bisa mengganti atau merubah *password* dengan cara :
 - a. Masukkan *username* lama.
 - b. Masukkan *password* lama.
 - c. Masukkan *username* baru.
 - d. Masukkan *password* baru.
 - e. Konfirmasi *password* baru.
 - f. Selesai. *Username* dan *password* baru telah selesai dibuat.

3.5.7 Context Diagram

Context diagram adalah bagian dari *Data Flow Diagram* (DFD) yang berfungsi memetakan model lingkungan yang direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.



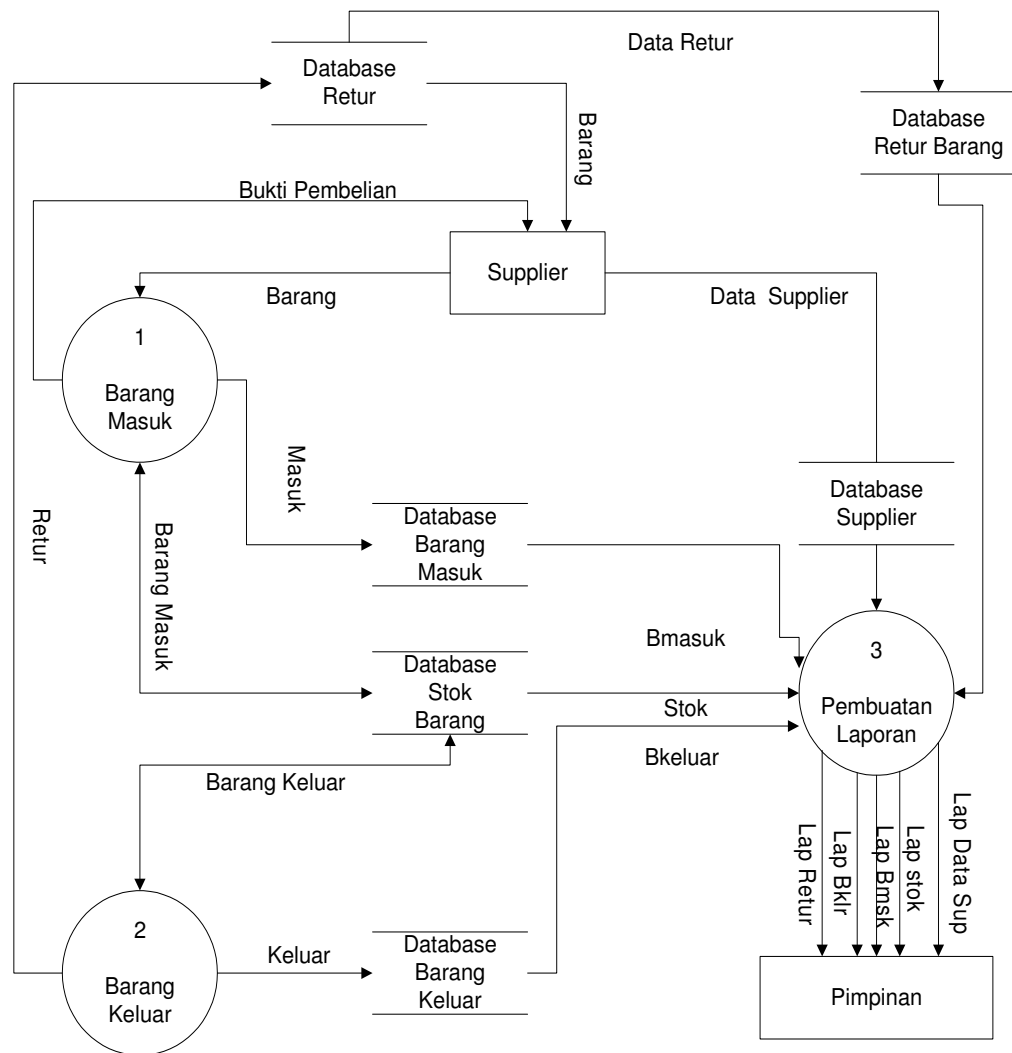
Gambar 3.1 Context Diagram

3.5.8 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram adalah model yang menggambarkan sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan aliran dan penyimpanan data.

Dari *Context Diagram* dapat dijabarkan sebagai berikut :

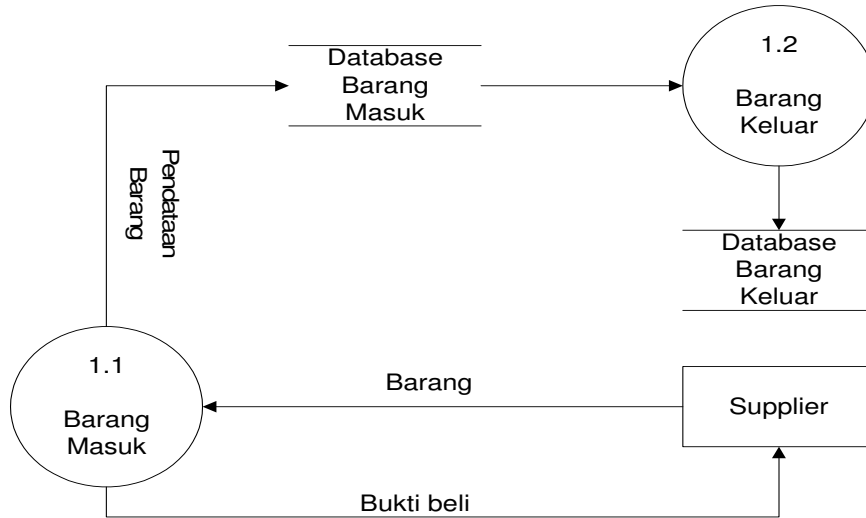
1) *Data Flow Diagram* (DFD) Level 0



Gambar 3.2 *Data Flow Diagram* (DFD)

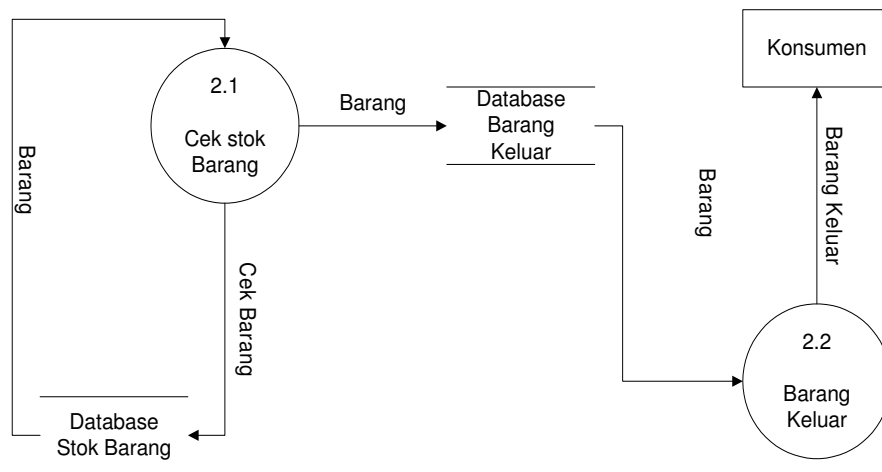
Level 0 Proses 0

2) DFD Level 1 dari Proses 1



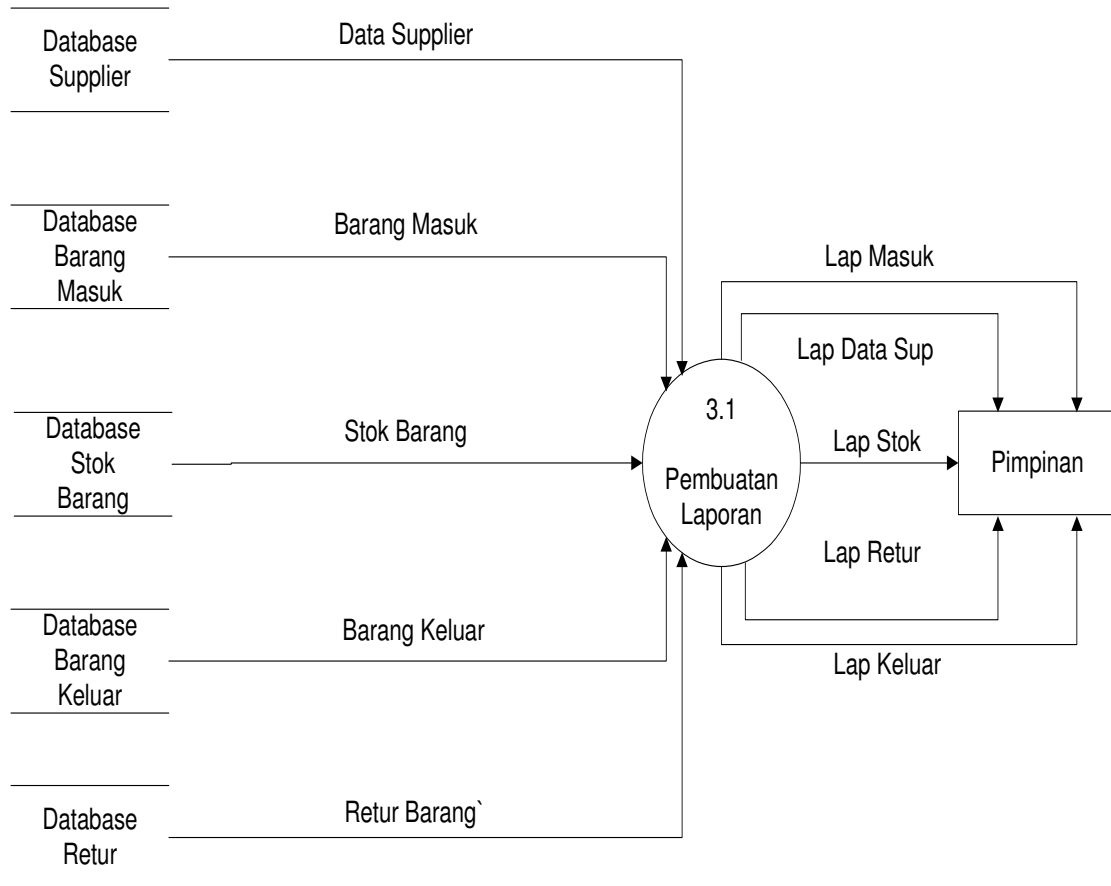
Gambar 3.3 *Data Flow Diagram* (DFD)
Level 1 Proses 1

3) DFD Level 1 dari Proses 2



Gambar 3.4 *Data Flow Diagram* (DFD)
Level 1 Proses 2

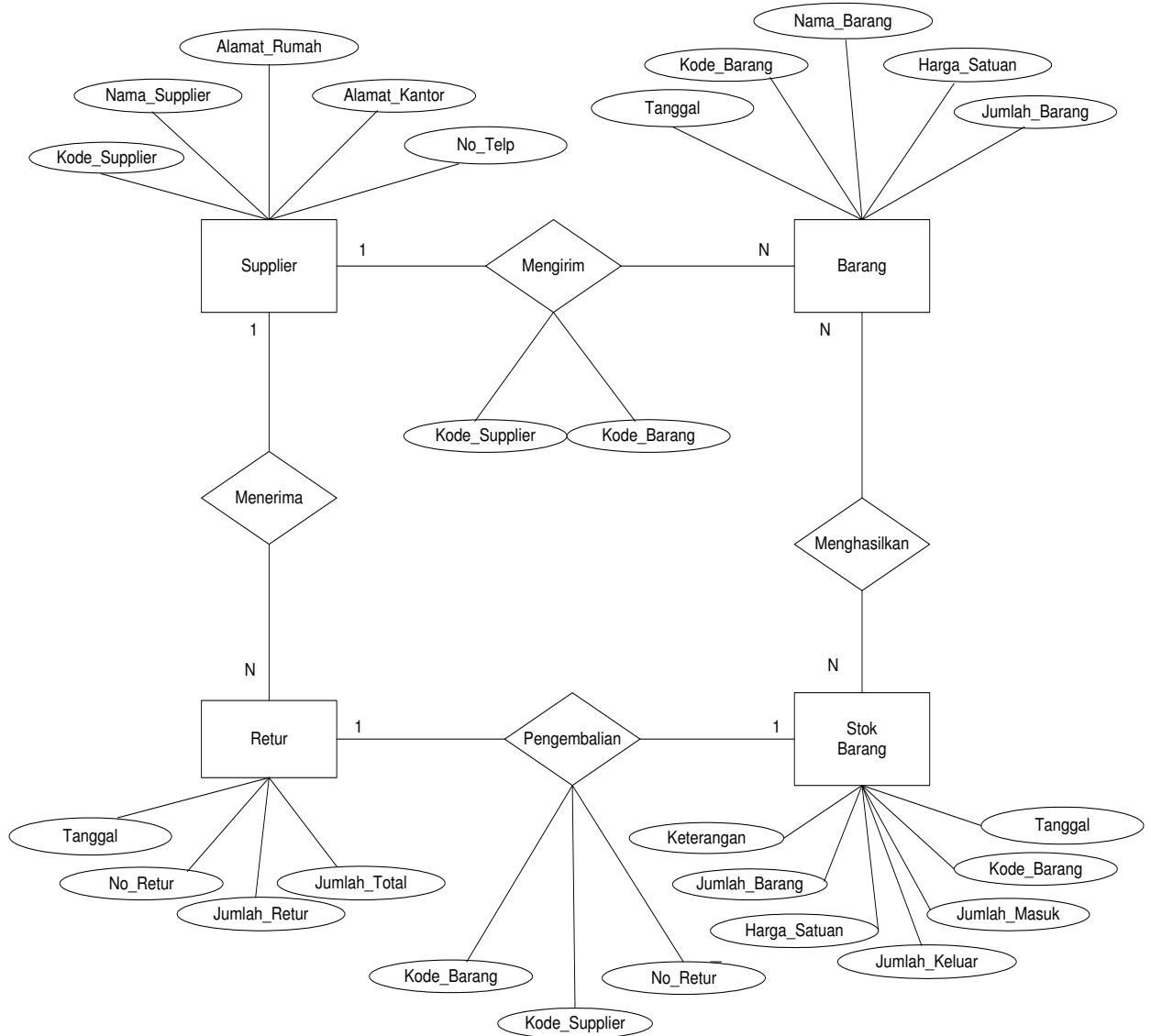
4) DFD Level 1 dari Proses 3



Gambar 3.5 *Data Flow Diagram* (DFD)

Level 1 Proses 3

3.5.9 Entity Relationship diagram (ERD)



Gambar 3.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.5.10 Kamus Data

- a. Supplier = Kode_Supplier + Nama_Supplier +
Alamat_Rumah + Alamat_Kantor + No_Telp
Kode_Supplier = { Varchar } 5 *Kode Supplier sebagai *Primary Key*
Nama_Supplier = { Varchar } 25 *Nama Supplier*
Alamat_Rumah = { Varchar } 35 *Alamat Rumah Supplier*
Alamat_Kantor = { Varchar } 35 *Alamat Kantor Supplier*
No_Telp = { Varchar } 13 * Nomor Telepon Supplier*
- b. Barang = Tanggal + Kode_Barang + Nama_Barang +
Jumlah_Masuk + Harga_Satuan + Harga_Total
Tanggal = Date { Tanggal Barang Masuk }
Kode_Barang = { Varchar } 6 *Kode Barang Masuk*
Nama_Barang = { Varchar } 20 *Nama Barang*
Jumlah_Masuk = { Integer } *Jumlah Barang Masuk*
Jumlah_Keluar = { Integer } *Jumlah Barang Keluar*
Harga_Satuan = { \$ } *Harga Satuan Barang*
Jumlah_Total = { \$ } *Jumlah Total Harga Barang Masuk*
- c. Stok Barang = Kode_Barang + Nama_Barang + Harga_Satuan
+ Jumlah_Masuk + Jumlah_Keluar +
Jumlah_Barang + Keterangan
Kode_Barang = { Varchar } 6 *Kode Barang Masuk*
Nama_Barang = { Varchar } 20 *Nama Barang*
Harga_Satuan = { \$ } *Harga Satuan Barang*
Jumlah_Keluar = { Integer } *Jumlah Barang Keluar*
Jumlah_Masuk = { Integer } *Jumlah Barang Masuk*
Jumlah_Barang = { \$ } *Jumlah Barang yang Tersedia*
Keterangan = { Varchar } 255 *Keterangan Barang*

d. Retur = Tanggal + No_Retur + Kode_Supplier +
 Kode_Barang + Jumlah_Retur + Jumlah_Total
 Tanggal = { Date } *Tanggal Retur Barang*
 No_Retur = { Varchar } 6 *Nomor Retur Barang sebagai
Primary Key *
 Kode_Barang = { Varchar } 5 *Kode barang yang diretur*
 Kode_Supplier = { Varchar } 5 *Kode Supplier*
 Jumlah_Retur = { Integer } *Jumlah Retur Barang*
 Jumlah_Total = { \$ } *Jumlah Harga Total Retur*

e. *Login*

Login = @user+password
 User = { varchar } 10 *Username Login*
 Password = { varchar } 10 *Password Login*

BAB IV

ANALISA DAN HASIL PEMBAHASAN

4.1 Kebutuhan Non Fungsional Sistem

Kebutuhan non fungsional sistem yaitu diantaranya : *hardware*, *software*, dan sumber daya manusia yang memadai.

4.1.1 Kebutuhan *Hardware*

- 1) 1 unit komputer :

Processor : Intel Pentium IV

Memory : 128 Mb

Hardisk : 20 Gb

CD Room : 52 X

Monitor : 15 Inc

- 2) 1 unit Printer

4.1.2 Kebutuhan *Software*

- 1) Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman yaitu bahasa yang digunakan atau berfungsi sebagai alat pengembangan program aplikasi. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Borland Delphi 7.0.

- 2) *Software* Sistem

Software sistem adalah program yang dirancang sebagai perantara hardware dengan program aplikasi. *Software* sistem yang digunakan untuk mendukung sistem informasi pengolahan data inventori / stok ini adalah *Windows XP*.

- 3) Kebutuhan Sumber Daya Manusia

Untuk mendukung semua proses sistem yang berjalan, maka kebutuhan sumber daya manusia dalam pengembangan sistem informasi pengolahan data inventori barang adalah sebagai berikut :

- a. Sistem Analis

Analis adalah seseorang yang mempunyai kemampuan dalam menganalisis dan merancang suatu sistem komputerisasi

dan penyusunan spesifikasi sistem komputer dan program aplikasi untuk selanjutnya digunakan program.

b. Programmer

Programmer adalah seseorang yang mempunyai kemampuan dalam menyusun dan mengembangkan suatu program aplikasi dalam salah satu bahasa pemrograman. Programmer akan membuat suatu program aplikasi yang telah dirancang oleh sistem analis.

c. Operator

Operator adalah seseorang yang mempunyai kemampuan dalam mengoperasikan komputer ataupun memasukkan data dengan baik dalam komputer. Operator dapat diambil dari bagian yang terlibat dalam pengoperasian sistem tersebut.

d. Teknisi Komputer

Teknisi komputer adalah seseorang yang mempunyai pengetahuan dalam hal perawatan sistem dan perbaikan komputer maupun sistem jaringan. Suatu instalasi yang menggunakan sistem komputer sangat memerlukan adanya teknisi komputer, karena jika terjadi kerusakan pada jaringan komputer maka masalah dapat segera diatasi.

4.2 Perancangan *Database*

Tahap ini mengidentifikasi dan dan membuat perancangan tabel database sesuai kebutuhan. Tabel-tabel tersebut digunakan sebagai dasar pembuatan Sistem Informasi di GrahaDita Komputer.

a. Tabel Barang

Tabel 4.1 Tabel Barang

Nama Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Tanggal	Date/Time	Short Date	Tanggal saat barang masuk
Kode_Barang*	Text	6	Kode barang yang masuk
Nama_Barang	Text	20	Nama barang yang masuk
Jumlah_Masuk	Number	Integer	Jumlah barang yang masuk
Harga_Satuan	Currency		Harga satuan barang yang masuk
Harga_Total	Currency		Harga total barang yang masuk, apabila jumlah barang lebih dari satu.
Jumlah_Keluar	Number	Integer	Jumlah barang keluar

b. Tabel Stok Barang

Tabel 4.2 Tabel Persediaan Barang

Nama Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Kode_Barang	Text	6	Kode barang dalam persediaan
Nama_Barang	Text	20	Nama barang dalam persediaan
Harga_Satuan	Currency		Harga barang dalam persediaan
Jumlah_Masuk	Number	Integer	Jumlah barang yang masuk
Jumlah_Keluar	Number	Integer	Jumlah barang yang keluar
Jumlah_Barang	Number	Integer	Jumlah barang yang masih ada dalam persediaan
Keterangan	Text	255	Spesifikasi Barang yang ada dalam stok

c. Tabel Supplier

Tabel 4.3 Tabel Supplier

Nama Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Kode_Supplier*	Text	5	Kode <i>Supplier</i>
Nama_Supplier	Text	25	Nama <i>Supplier</i>
Alamat_Rumah	Text	35	Alamat rumah <i>supplier</i>
Alamat_Kantor	Text	35	Alamat kantor <i>supplier</i>
No_Telp	Number	13	Nomor telepon <i>supplier</i>

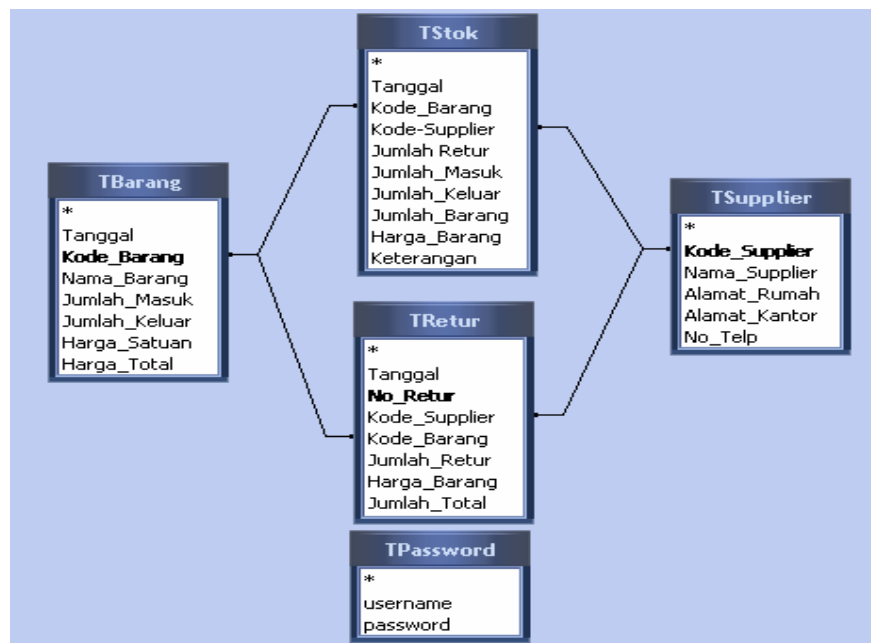
d. Tabel Retur

Tabel 4.4 Tabel Retur

Nama Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Tanggal	Text	Short Date	Tanggal retur
No_Retur	Text	5	Nomor retur
Kode_Supplier	Text	5	Kode <i>supplier</i>
Jumlah_Retur	Number	Integer	Jumlah retur
Jumlah_Total	Currency	13	Biaya total retur
Kode_Barang	Text	6	Kode barang

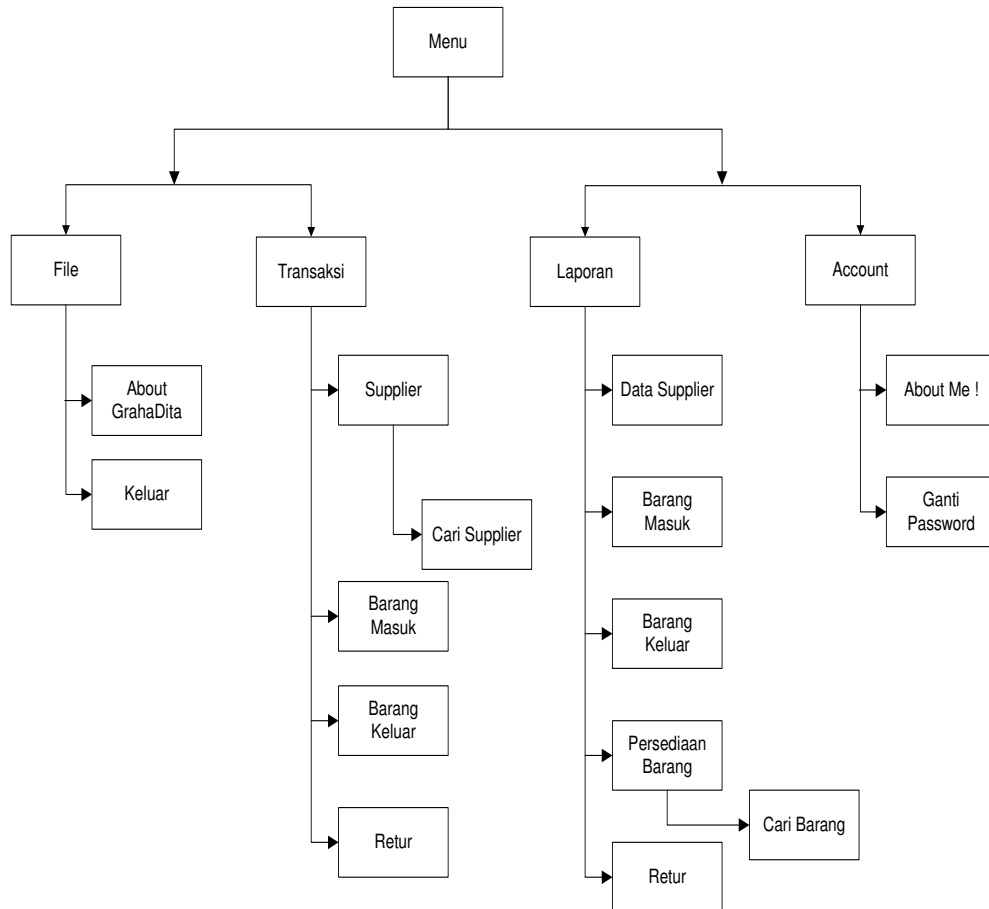
e. Relasi Antar Tabel

Relasi menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Relasi antar tabel dilakukan untuk menghubungkan tabel yang satu dengan tabel yang lainnya.



Gambar 4.1 Relasi Antar Tabel

4.3 Hierarchi Input Process Output (HIPO)



Gambar 4.2 HIPO (Hierarki Input Proses Output)

Berikut IPO untuk tiap-tiap sub menu (modul) :

1. Menu Transaksi

a. IPO Supplier

Tabel 4.5 Tabel IPO Supplier

<i>Input</i>	<i>Proses</i>	<i>Output</i>
Data-data supplier barang.	Melakukan penyimpanan data-data supplier ke dalam <i>database</i> .	Pesan berhasil simpan dan terjadi perubahan pada <i>database</i> (tabel supplier).

b. IPO Barang Masuk

Tabel 4.6 Tabel IPO Barang Masuk

<i>Input</i>	<i>Proses</i>	<i>Output</i>
Data-data barang masuk.	Melakukan penyimpanan data-data barang masuk ke dalam <i>database</i> .	Pesan berhasil simpan dan terjadi perubahan pada <i>database</i> (tabel barang masuk).

c. IPO Barang Keluar

Tabel 4.7Tabel IPO Barang Keluar

<i>Input</i>	<i>Proses</i>	<i>Output</i>
Data-data Barang Keluar.	Melakukan penyimpanan data-data barang keluar ke dalam <i>database</i> .	Pesan berhasil simpan dan terjadi perubahan pada <i>database</i> (tabel barang keluar).

d. IPO Retur

Tabel 4.8 Tabel IPO Retur

<i>Input</i>	<i>Proses</i>	<i>Output</i>
Data-data retur barang rusak / cacat.	Melakukan penyimpanan data-data barang retur ke dalam <i>database</i> .	Pesan berhasil simpan dan terjadi perubahan pada <i>database</i> (tabel retur).

2. Menu Laporan

a. IPO Laporan Supplier

Tabel 4.9 Tabel IPO Laporan Supplier

<i>Input</i>	<i>Proses</i>	<i>Output</i>
Kode Supplier, Nama Supplier, Alamat Rumah, Alamat Kantor, No Telp..	Melakukan pendataan supplier berdasarkan Kode Supplier, Nama Supplier, Alamat Rumah, Alamat Kantor, No Telp.	Laporan data supplier sesuai dengan Kode Supplier, Nama Supplier, Alamat Rumah, Alamat Kantor, No Telp.

b. IPO Laporan Barang Masuk

Tabel 4.10 Tabel IPO Laporan Barang Masuk

<i>Input</i>	<i>Proses</i>	<i>Output</i>
Kode Barang, Nama Barang, Jumlah Masuk, Harga Satuan, Harga Total.	Melakukan pendataan barang masuk berdasarkan Kode Barang, Nama Barang, Jumlah Keluar, Harga Satuan, Harga Total..	Laporan data barang masuk sesuai dengan Kode Barang, Nama Barang, Jumlah Masuk, Harga Satuan, Harga Total.

c. IPO Laporan Barang Keluar

Tabel 4.11 Tabel IPO Laporan Barang Keluar

<i>Input</i>	<i>Proses</i>	<i>Output</i>
Kode Barang, Nama Barang, Jumlah Keluar, Harga Satuan, Harga Total.	Melakukan pendataan barang keluar berdasarkan Kode Barang, Nama Barang, Jumlah Keluar, Harga Satuan, Harga Total..	Laporan data barang keluar sesuai dengan Kode Barang, Nama Barang, Jumlah Keluar, Harga Satuan, Harga Total.

d. IPO Laporan Persediaan Barang

Tabel 4.12 Tabel IPO Laporan Persediaan Barang

<i>Input</i>	<i>Proses</i>	<i>Output</i>
Kode Barang, Nama Barang, Harga Satuan, Jumlah Masuk, Jumlah Keluar, Jumlah Barang, Keterangan.	Melakukan pendataan barang persediaan barang.	Laporan data barang keluar sesuai dengan Kode Barang, Nama Barang, Jumlah Keluar, Harga Satuan, Harga Total.

e. IPO Laporan Retur Barang

Tabel 4.13 Tabel IPO Laporan Retur Barang

<i>Input</i>	<i>Proses</i>	<i>Output</i>
No Retur, Kode Barang, Kode Supplier, Harga Satuan, Jumlah Retur, Jumlah Total.	Melakukan pendataan retur barang.	Laporan retur barang sesuai dengan No Retur, Kode Barang, Kode Supplier, Harga Satuan, Jumlah Retur, Jumlah Total.

3. Menu Account:

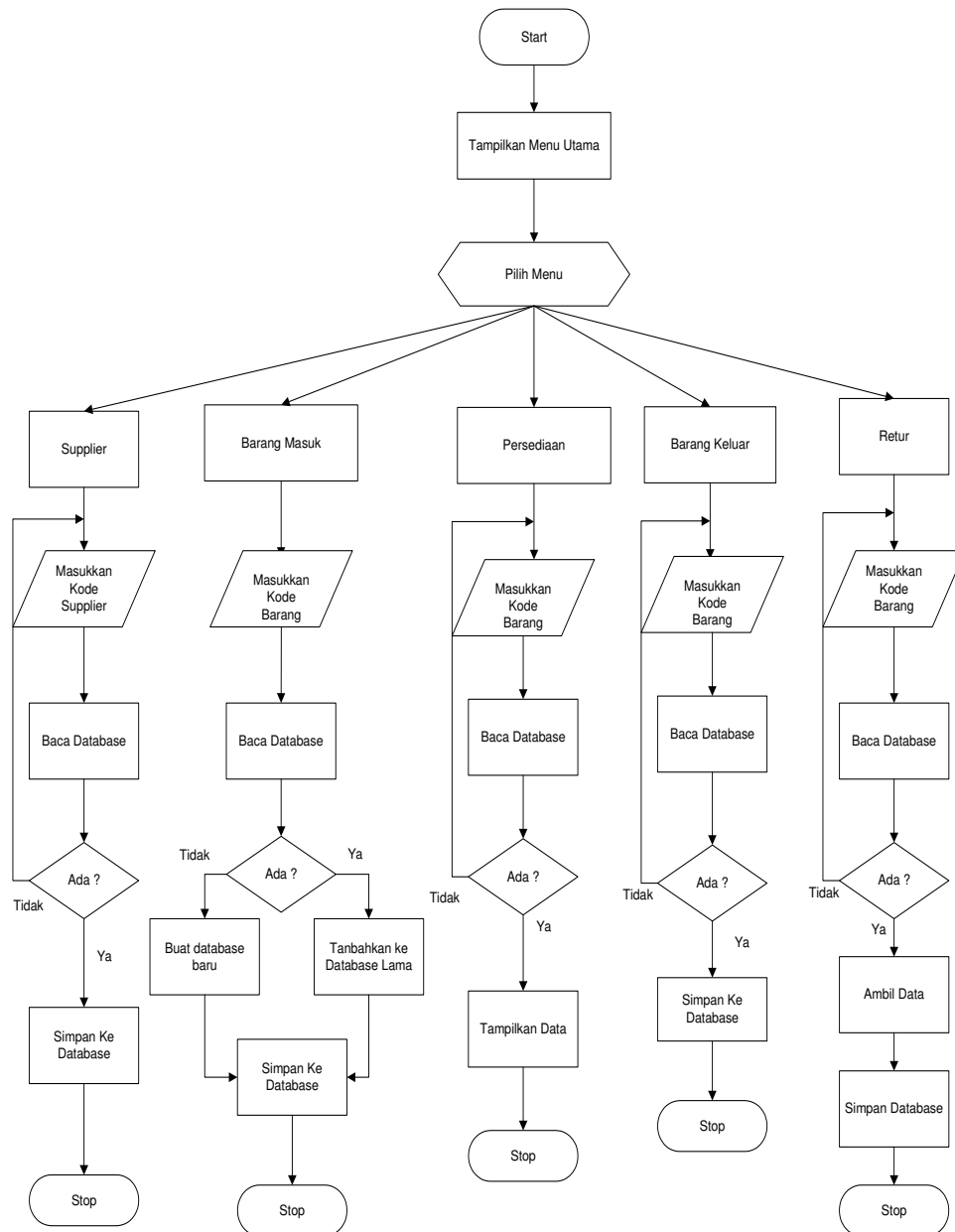
a. IPO Setting Login (Ganti Password)

Tabel 4.14 Tabel IPO Setting Login

<i>Input</i>	<i>Proses</i>	<i>Output</i>
<i>Username</i> dan <i>Password</i> Lama, <i>Password</i> Baru	Pengubahan <i>password</i> untuk suatu <i>username</i>	<i>Password</i> untuk <i>username</i> tertentu berubah.

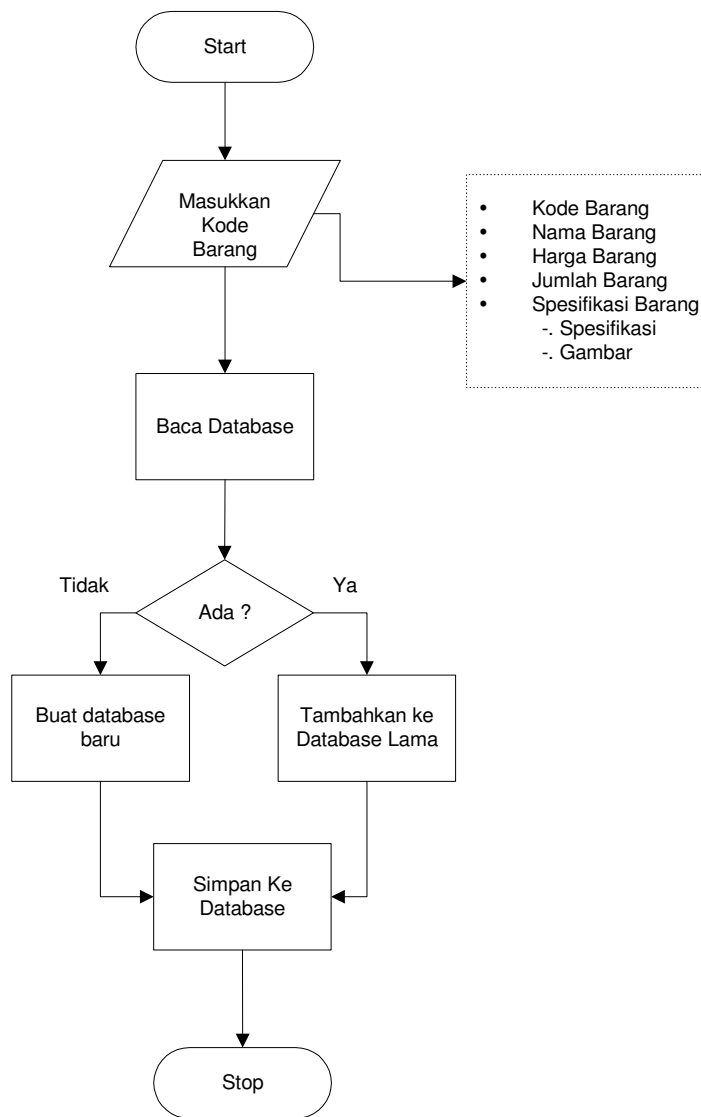
4.4 Flowchart Program

4.4.1 Flowchart program menu utama



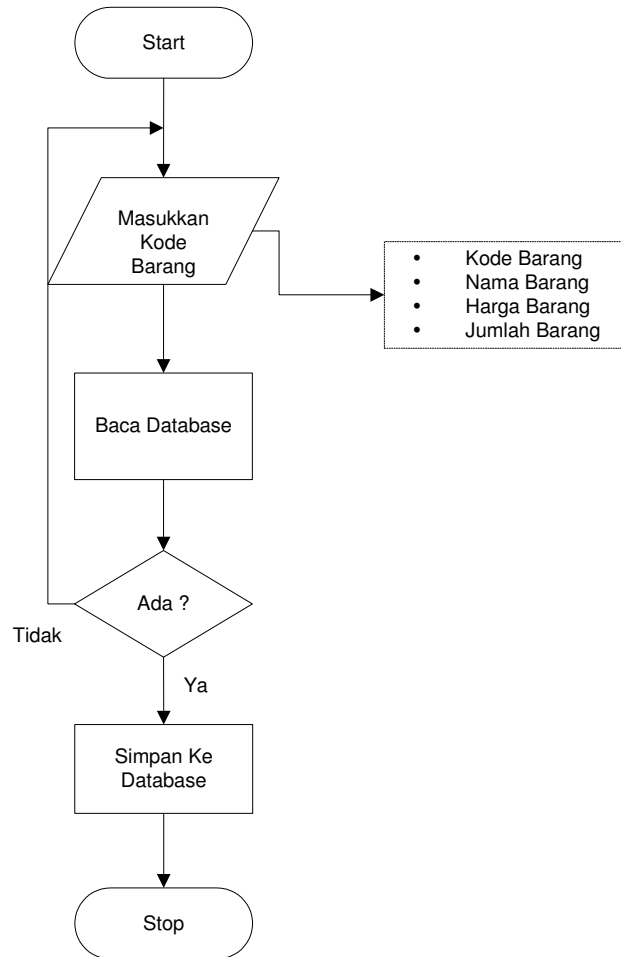
Gambar 4.3 Flowchart Program Menu Utama

4.4.2 Flowchart Input Barang



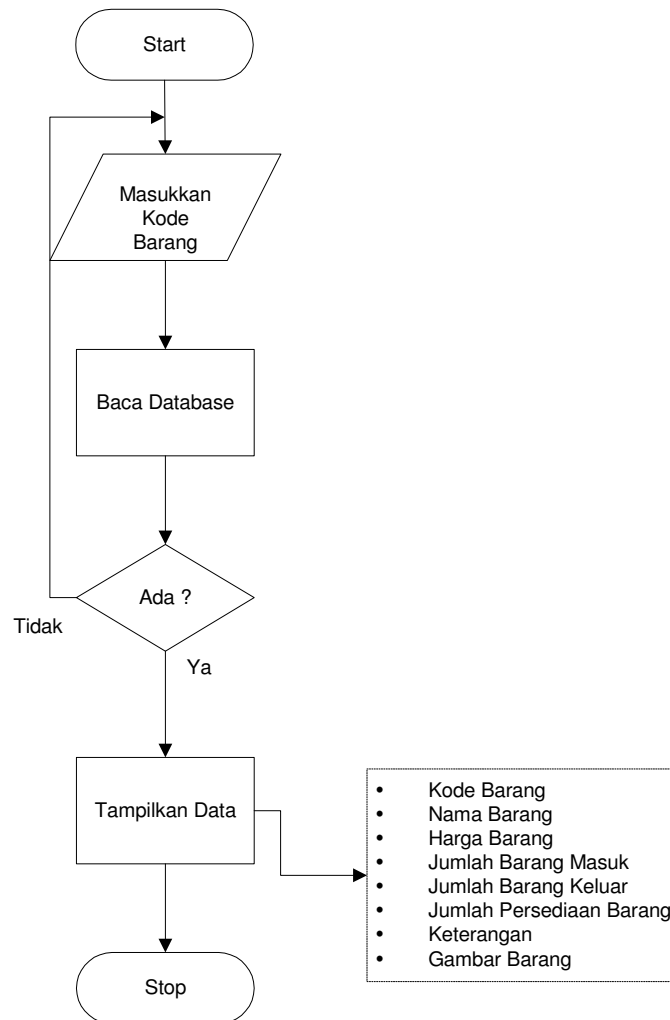
Gambar 4.4 Flowchart Input Barang

4.4.3 Flowchart Barang Keluar



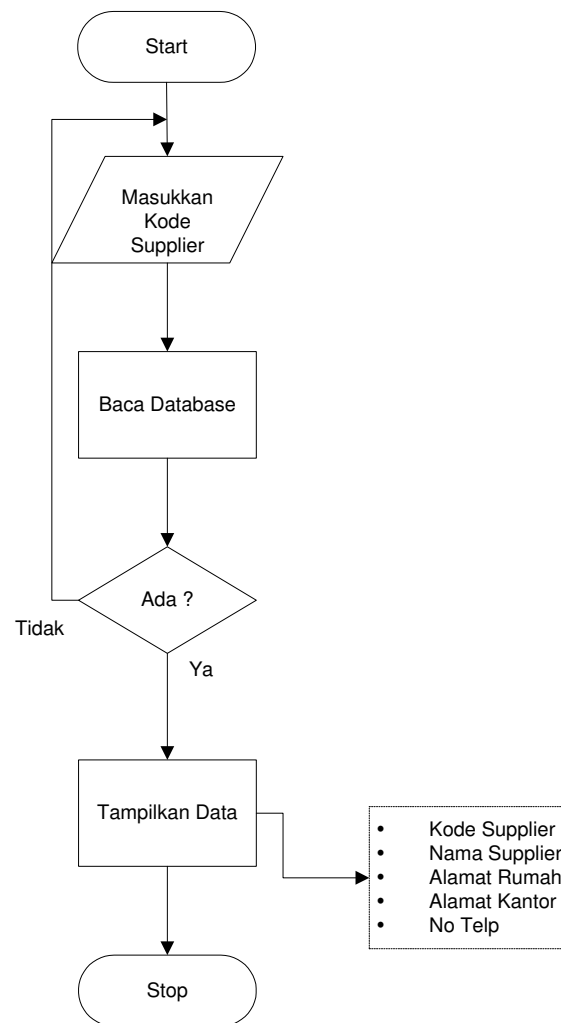
Gambar 4.5 Flowchart Barang Keluar

4.4.4 Flowchart Cari Persediaan Barang



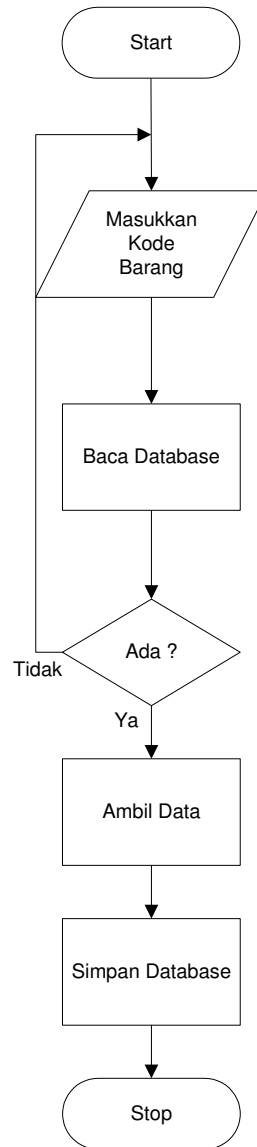
Gambar 4.6 Flowchart Cari Persediaan Barang

4.4.5 Flowchart Cari Supplier



Gambar 4.7 Flowchart Cari Supplier

4.4.6 *Flowchart* Retur Barang



Gambar 4.8 *Flowchart* Retur Barang

4.5 Desain *Form Program*

Desain menu merupakan suatu tampilan program yang menampilkan menu utama dari suatu aplikasi yang diterapkan. Sistem menu merupakan komunikasi awal antara pengguna atau user dengan komputer. Desain menu terdiri dari *File*, *Transaksi*, *Laporan*, dan *Account*.

4.5.1 *Form Cover*

Merupakan sebuah sampul dari Sistem Informasi Penjualan. Tampilan *Form Cover* tersebut adalah :



Gambar 4.9 *Form Cover*

4.5.2 *Form Login*

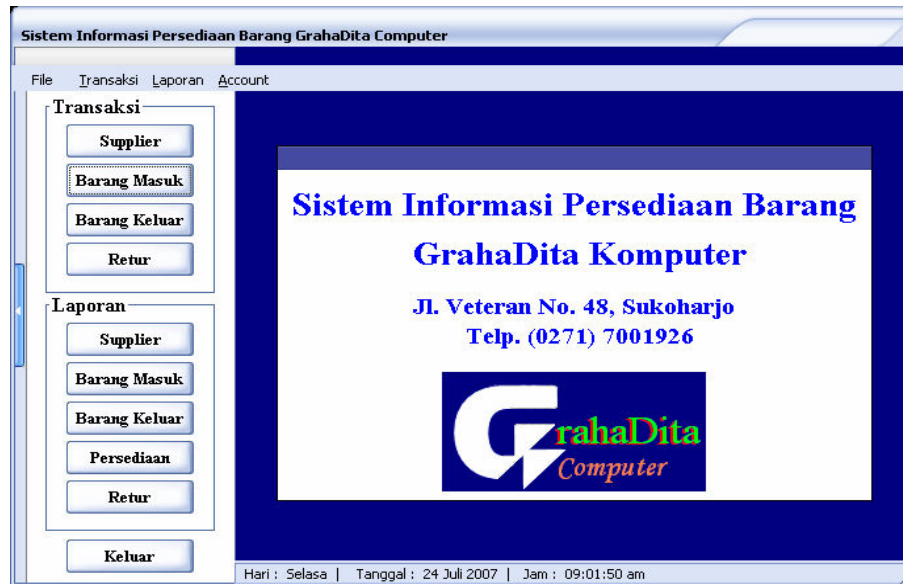
Merupakan *form* yang berfungsi sebagai pengaman sistem. Tampilan dari *Form Login* ini adalah :



Gambar 4.10 *Form Login*

4.5.3 Form Utama

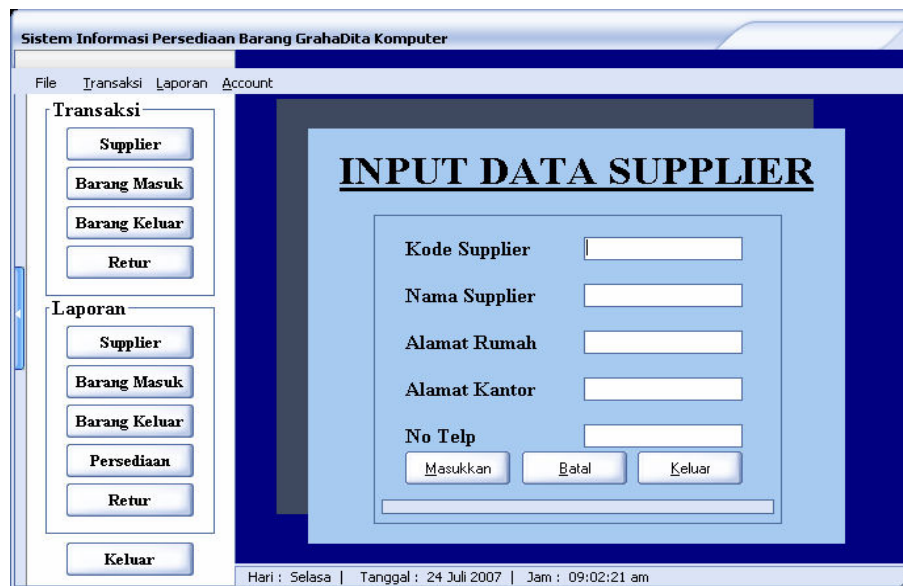
Merupakan *form* yang berisi semua menu-menu dari sistem informasi penjualan.



Gambar 4.11 Form Utama

4.5.4 Form Input Supplier

Merupakan *form* yang berfungsi untuk memasukkan data-data *supplier*.



Gambar 4.12 Form Input Supplier

4.5.5 Form Barang Masuk

Merupakan *form* yang berfungsi untuk melakukan input data barang yang masuk.

The screenshot shows a web application window titled "Sistem Informasi Persediaan Barang GrahaDita Komputer". The window has a menu bar with "File", "Transaksi", "Laporan", and "Account". On the left, there are two vertical panels. The "Transaksi" panel contains buttons for "Supplier", "Barang Masuk", "Barang Keluar", and "Retur". The "Laporan" panel contains buttons for "Supplier", "Barang Masuk", "Barang Keluar", "Persediaan", "Retur", and "Keluar". The main content area displays a form titled "INPUT BARANG MASUK". The form has five input fields: "Kode Barang", "Nama Barang", "Harga Barang", "Kode Supplier", and "Jumlah Barang". Below these fields are three buttons: "Masukkan", "Batal", and "Keluar". A "Spesifikasi" label is positioned above the "Masukkan" button. At the bottom of the window, a status bar shows "Hari : Selasa | Tanggal : 24 Juli 2007 | Jam : 09:03:07 am".

Gambar 4.13 *Form* Barang Masuk

4.5.6 Form Barang Keluar

Merupakan *form* yang berfungsi untuk melakukan input data barang yang keluar.

The screenshot shows the same web application window as in Gambar 4.13, but with the "Barang Keluar" button selected in the "Transaksi" panel. The main content area displays a form titled "INPUT BARANG KELUAR". The form has four input fields: "Kode Barang", "Nama Barang", "Harga Barang", and "Jumlah Barang". Below these fields are three buttons: "Masukkan", "Batal", and "Keluar". A status bar at the bottom shows "Hari : Selasa | Tanggal : 24 Juli 2007 | Jam : 10:55:50 am".

Gambar 4.14 *Form* Barang Keluar

4.5.7 Form Retur

Merupakan *form* yang berisi data-data barang retur.

Sistem Informasi Persediaan Barang GrahaDita Komputer

File Transaksi Laporan Account

Transaksi

- Supplier
- Barang Masuk
- Barang Keluar
- Retur

Laporan

- Supplier
- Barang Masuk
- Barang Keluar
- Persediaan
- Retur
- Keluar

RETUR BARANG

No Retur

Kode Barang

Kode Supplier

Harga Barang

Jumlah Barang

Masukkan Batal Keluar

Hari : Selasa | Tanggal : 24 Juli 2007 | Jam : 09:03:41 am

Gambar 4.15 *Form Retur*

4.5.8 Form Persediaan Barang

Merupakan *form* yang berfungsi untuk menampilkan semua data barang yang masih ada dalam persediaan.

Sistem Informasi Persediaan Barang GrahaDita Komputer

File Transaksi Laporan Account

PERSEDIAAN BARANG

Kode_Barang	Nama_Barang	Kode_Supplier	Harga_Barang	Jumlah_Masuk	Jumlah_K
HD0001	HARDISK	SUP01	380000	32	1
HD0002	HARDISK	SUP02	430000	10	0
MON001	MONITOR	SUP05	760000	10	0
PRO001	PROCESSOR	SUP04	1700000	5	0
PRO002	PROCESSOR	SUP01	900000	5	0
MB0001	MAINBOARD	SUP07	1500000	6	0
MEM001	MEMMORY	SUP03	156000	10	2
MEM002	MEMMORY	SUP03	253000	5	0
VGA001	VGA CARD	SUP08	322000	8	0
PRI002	PRINTER	SUP02	1240000	4	4
PRI003	PRINTER	SUP04	1214000	3	0
MON002	MONITOR	SUP02	773000	2	0
SPE001	SPEAKER	SUP06	150000	4	0

Preview Print Print Setup Menu Cari Barang

Hari : Selasa | Tanggal : 24 Juli 2007 | Jam : 09:03:41 am

Gambar 4.16 *Form Persediaan Barang*

4.5.9 Form Tanggal Laporan Barang Masuk

Merupakan *form* yang berfungsi untuk menentukan tanggal transaksi barang masuk yang akan ditampilkan.

The screenshot shows a web application window titled "Sistem Informasi Persediaan Barang GrahaDita Computer". The interface has a menu bar with "File", "Transaksi", "Laporan", and "Account". On the left, there are two main sections: "Transaksi" and "Laporan". The "Transaksi" section contains buttons for "Supplier", "Barang Masuk", "Barang Keluar", and "Retur". The "Laporan" section contains buttons for "Supplier", "Barang Masuk" (which is highlighted with a green border), "Barang Keluar", "Persediaan", "Retur", and "Keluar". The main content area displays a "LAPORAN" form titled "Barang Masuk". This form includes two date selection fields: "Pilih tanggal transaksi yang akan di tampilkan :" with a dropdown menu showing "21/07/2006", and "sampai tanggal :" with a dropdown menu showing "24/07/2007". Below these fields are "Preview" and "Keluar" buttons. The status bar at the bottom indicates "Hari : Selasa | Tanggal : 24 Juli 2007 | Jam : 09:04:33 am".

Gambar 4.17 Form Tanggal Laporan Barang Masuk

4.5.10 Form Tanggal Laporan Barang Keluar

Merupakan *form* yang berfungsi untuk menentukan tanggal transaksi barang keluar yang akan ditampilkan.

The screenshot shows the same web application window as in Gambar 4.17, but with the "Barang Keluar" report form displayed. In the "Laporan" section on the left, the "Barang Keluar" button is now highlighted with a green border. The main content area displays a "LAPORAN" form titled "Barang Keluar". This form includes two date selection fields: "Pilih tanggal transaksi yang akan di tampilkan :" with a dropdown menu showing "21/07/2006", and "sampai tanggal :" with a dropdown menu showing "24/07/2007". Below these fields are "Preview" and "Keluar" buttons. The status bar at the bottom indicates "Hari : Selasa | Tanggal : 24 Juli 2007 | Jam : 09:04:49 am".

Gambar 4.18 Form Tanggal Laporan Barang Keluar

4.5.11 Form Tanggal Laporan Retur

Merupakan *form* yang berfungsi untuk menentukan tanggal transaksi retur yang akan ditampilkan.

Sistem Informasi Persediaan Barang GrahaDita Komputer

File Transaksi Laporan Account

Transaksi

Supplier

Barang Masuk

Barang Keluar

Retur

Laporan

Supplier

Barang Masuk

Barang Keluar

Persediaan

Retur

Keluar

LAPORAN

Retur Barang

Pilih tanggal retur yang akan di tampilkan :

21/07/2006

sampai tanggal :

24/07/2007

Preview Keluar

Hari : Selasa | Tanggal : 24 Juli 2007 | Jam : 09:06:14 am

Gambar 4.19 Form Tanggal Laporan Retur

4.5.12 Form Tampilan Data Supplier

Merupakan *form* yang menampilkan data-data supplier yang telah dimasukkan.

Sistem Informasi Persediaan Barang GrahaDita Komputer

File Transaksi Laporan Account

DATA SUPPLIER

Kode_Supplier	Nama_Supplier	Alamat_Rumah	Alamat_Kantor
SUP01	Armand K.	Jl. Delima No. 7 Solo Baru	Jl. Slamet Raharjo No. 02, Sol
SUP02	Yuliana	Klaten	Jl. Mahkota No. 3, Klaten
SUP03	Hermawan S.	Jl. Pringgondani No. 1, Solo	Jl. Kebangkitan No. 2, Solo
SUP04	Beni Cahyono	Jl. Ibu Pertiwi No. 01, Kartas	Jl. Veteran NO.4 Surakarta
SUP05	Pamudji Raharjo	JL. Semai NO. 09, Sragen	JL. Anggrek Merah NO. 1, Solo
SUP06	Darmanto	Jl. Serunai No. 01 Solo Baru	Jl. Bangau No. 3, Solo
SUP07	Danang S.	Jl. Sangkrah No. 05, Boyolali	Jl. Denah No. 34, Boyolali
SUP08	Naniek	Jl. Jend Sudirman No.65, Semar	Jl. Diponegoro No. 18, Semarang
SUP09	Yeyen T.	Jl. Merbabu No.7, Jogjakarta	Jl. Pertama No.65, Jogjakarta
SUP10	Barkah	Jl. Sengon No. 2, Surabaya	Jl. Bengkala No. 343, Semarang
SUP11	Agus	Sukoharjo	Solo

Preview Print Print Setup Menu Cari Supplier

Gambar 4.20 Form Tampilan Data Supplier

4.5.13 Form Tampilan Barang Masuk

Merupakan *form* yang menampilkan data transaksi barang masuk sesuai dengan tanggal yang diinginkan.

Kode_Barang	Nama_Barang	Kode_Supplier	Jumlah_Masuk	Harga_Satuan	Harga_Total
HD0001	HARDISK	SUP01	15	380000	57
HD0002	HARDISK	SUP02	10	430000	43
MON001	MONITOR	SUP05	5	760000	38
PRD001	PROCESSOR	SUP04	5	1700000	85
PRD002	PROCESSOR	SUP01	5	900000	45
MB0001	MAINBOARD	SUP07	5	1500000	75
MEM001	MEMMORY	SUP03	10	156000	15
MEM002	MEMMORY	SUP03	5	253000	12
VGA001	VGA CARD	SUP08	8	322000	25
PRI001	PRINTER	SUP05	3	550000	16
PRI002	PRINTER	SUP02	4	1240000	49
PRI003	PRINTER	SUP04	3	1214000	36
VGA002	VGA CARD	SUP01	4	340000	13

Gambar 4.21 Form Tampilan Barang Masuk

4.5.14 Form Tampilan Barang Keluar

Merupakan *form* yang menampilkan data transaksi barang keluar sesuai dengan tanggal yang diinginkan.

Tanggal	Kode_Barang	Nama_Barang	Jumlah_Barang	Harga_Satuan	Harga_Total
10/07/2007	HD0001	HARDISK	1	380000	380000
10/07/2007	PRI001	PRINTER	1	550000	550000
10/07/2007	FSD001	FLASH DRIVE	1	82000	82000
10/07/2007	DISK01	DISKET	5	3000	15000
22/07/2007	PRI001	PRINTER	2	550000	1100000
22/07/2007	PRI001	PRINTER	1	550000	550000
22/07/2007	PRI002	PRINTER	4	1240000	4960000
22/07/2007	PRI002	PRINTER	0	1240000	0

Gambar 4.22 Form Tampilan Barang Keluar

4.5.15 Form Tampilan Retur

Merupakan *form* yang menampilkan data transaksi retur sesuai dengan tanggal yang diinginkan.

No_Retur	Kode_Barang	Kode_Supplier	Harga_Barang	Jumlah_Retur	Harga_Total
RET001	MEM001	SUP03	156000	1	156000
RET002	MOU001	SUP04	35000	2	70000
RET003	PRO001	SUP04	1700000	1	1700000

Buttons: Preview, Print, Print Setup, Menu, Hapus

Gambar 4.23 Form Tampilan Retur

4.5.16 Form Ganti Password Lama

Merupakan *form* yang meminta input *password* lama yang akan diganti. Tampilan *form* ini adalah sebagai berikut :

Login Lama

Username

Password

Gambar 4.24 Form Ganti Password Lama

4.5.17 Form Ganti Password Baru

Merupakan *form* yang meminta input untuk *password* baru yang akan dipakai, serta akan mengkonfirmasi *password* baru tersebut sudah benar atau belum. Tampilan dari *form* ini adalah sebagai berikut :



Sistem Informasi Persediaan Barang GrahaDita Computer

Login Baru

Username

Password

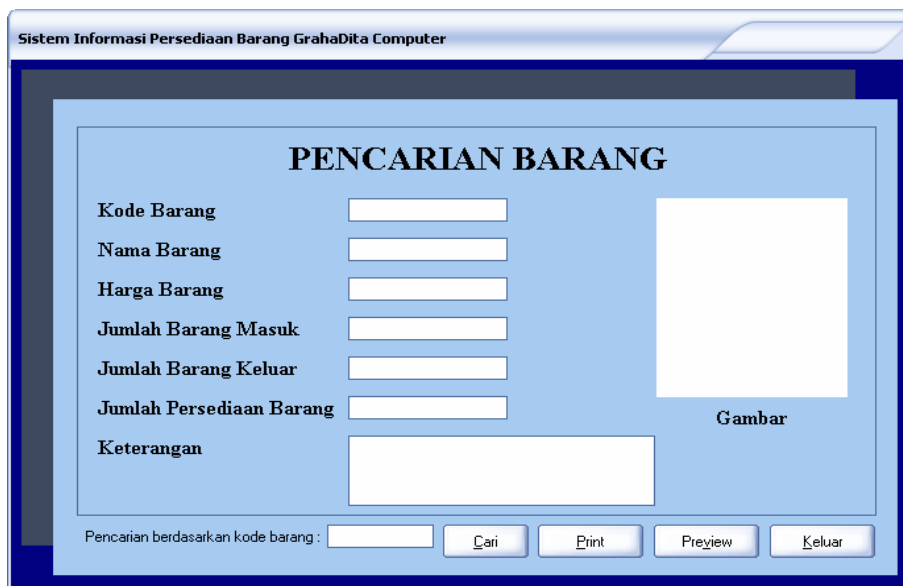
Konfirmasi

Selesai

Gambar 4.25 Form Ganti Password Baru

4.5.18 Form Pencarian Barang

Merupakan *form* yang berfungsi untuk mencari data barang. Dan form ini akan menampilkan spesifikasi data barang yang diinginkan.



Sistem Informasi Persediaan Barang GrahaDita Computer

PENCARIAN BARANG

Kode Barang

Nama Barang

Harga Barang

Jumlah Barang Masuk

Jumlah Barang Keluar

Jumlah Persediaan Barang

Keterangan

Gambar

Pencarian berdasarkan kode barang : Cari Print Preview Keluar

Gambar 4.26 Form Cari Barang

4.5.19 Form Pencarian Supplier

Merupakan form yang berfungsi untuk mencari data *supplier* dan *form* ini akan menampilkan data *supplier* yang diinginkan.

The screenshot shows a web application window titled "Sistem Informasi Persediaan Barang GrahaDita Komputer". Inside, there is a form titled "PENCARIAN DATA SUPPLIER". The form contains five input fields with labels: "Kode Supplier", "Nama Supplier", "Alamat Rumah", "Alamat Kantor", and "Nomor Telepon". Below these fields is a label "Pencarian berdasarkan kode Supplier :" followed by a small input field. At the bottom of the form are five buttons: "Cari", "Edit", "Kosongkan", "Simpan", and "Keluar".

Gambar 4.27 Form Cari Supplier

4.5.20 Form Spesifikasi Barang

Merupakan *form* yang berfungsi untuk menginput / memasukkan spesifikasi barang.

The screenshot shows a web application window titled "Sistem Informasi Persediaan Barang GrahaDita Komputer". Inside, there is a form titled "SPESIFIKASI BARANG". The form contains two input fields: "Spesifikasi Barang" and "Gambar Barang". Below the "Gambar Barang" field is a "Browse" button. At the bottom of the form are two buttons: "Setuju" and "Batal".

Gambar 4.28 Form Spesifikasi Barang

4.5.21 Preview Laporan Barang Masuk

Merupakan tampilan laporan barang-barang yang masuk sebelum dicetak / print.



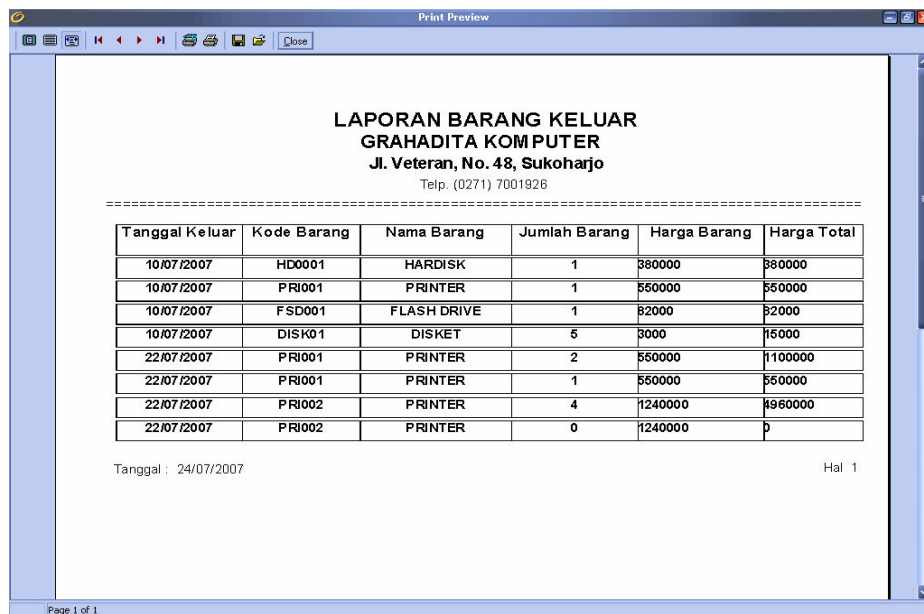
Tanggal Masuk	Kode Barang	Nama Barang	Kode Supplier	Jumlah Barang	Harga Barang
10/07/2007	HD0001	HARDISK	SUP01	15	Rp. 380000
10/07/2007	HD0002	HARDISK	SUP02	10	Rp. 430000
10/07/2007	MON001	MONITOR	SUP05	5	Rp. 760000
10/07/2007	PRO001	PROCESSOR	SUP04	5	Rp. 1700000
10/07/2007	PRO002	PROCESSOR	SUP01	5	Rp. 900000
10/07/2007	MB0001	MAINBOARD	SUP07	5	Rp. 1500000
10/07/2007	MEM001	MEMORY	SUP03	10	Rp. 156000
10/07/2007	MEM002	MEMORY	SUP03	5	Rp. 253000
10/07/2007	VGA001	VGA CARD	SUP08	8	Rp. 322000
10/07/2007	PRI001	PRINTER	SUP05	3	Rp. 550000
10/07/2007	PRI002	PRINTER	SUP02	4	Rp. 1240000
10/07/2007	PRI003	PRINTER	SUP04	3	Rp. 1214000
10/07/2007	VGA002	VGA CARD	SUP01	4	Rp. 340000
10/07/2007	MON002	MONITOR	SUP02	2	Rp. 773000
10/07/2007	SPE001	SPEAKER	SUP06	4	Rp. 150000

Page 1 of 2

Gambar 4.29 Preview Laporan Barang Masuk

4.5.22 Preview Laporan Barang Keluar

Merupakan tampilan laporan barang-barang yang keluar sebelum dicetak / print.



Tanggal Keluar	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Barang	Harga Barang	Harga Total
10/07/2007	HD0001	HARDISK	1	380000	380000
10/07/2007	PRI001	PRINTER	1	550000	550000
10/07/2007	FSD001	FLASH DRIVE	1	32000	32000
10/07/2007	DISK01	DISKET	5	3000	15000
22/07/2007	PRI001	PRINTER	2	550000	1100000
22/07/2007	PRI001	PRINTER	1	550000	550000
22/07/2007	PRI002	PRINTER	4	1240000	4960000
22/07/2007	PRI002	PRINTER	0	1240000	0

Tanggal : 24/07/2007 Hal: 1

Page 1 of 1

Gambar 4.30 Preview Laporan Barang Keluar

4.5.23 Preview Laporan Persediaan Barang

Merupakan tampilan laporan stok / persediaan barang yang masih ada sebelum dicetak / print.

Kode Barang	Nama Barang	Kode Supplier	Harga Barang	Masuk	Keluar	Retur	Jml Stok
HD0001	HARDISK	SUP01	Rp. 380000	32	1	0	31
HD0002	HARDISK	SUP02	Rp. 430000	10	0	0	10
MON001	MONITOR	SUP05	Rp. 760000	10	0	0	10
PRO001	PROCESSOR	SUP04	Rp. 1700000	5	0	1	4
PRO002	PROCESSOR	SUP01	Rp. 900000	5	0	0	5
MB0001	MAINBOARD	SUP07	Rp. 1500000	6	0	0	6
MEM001	MEMMORY	SUP03	Rp. 156000	10	2	1	7
MEM002	MEMMORY	SUP03	Rp. 253000	5	0	0	5
VGA001	VGA CARD	SUP08	Rp. 322000	8	0	0	8
PRI002	PRINTER	SUP02	Rp. 1240000	4	4	0	0
PRI003	PRINTER	SUP04	Rp. 1214000	3	0	0	3
MON002	MONITOR	SUP02	Rp. 773000	2	0	0	2
SPE001	SPEAKER	SUP06	Rp. 160000	4	0	0	4
SPE002	SPEAKER	SUP06	Rp. 210000	4	0	0	4
ROM001	CD ROOM	SUP09	Rp. 120000	5	0	0	5

Gambar 4.31 Preview Laporan Persediaan Barang

4.5.24 Preview Laporan Retur Barang

Merupakan tampilan retur barang yang akan dikembalikan kepada *supplier* sebelum dicetak / print.

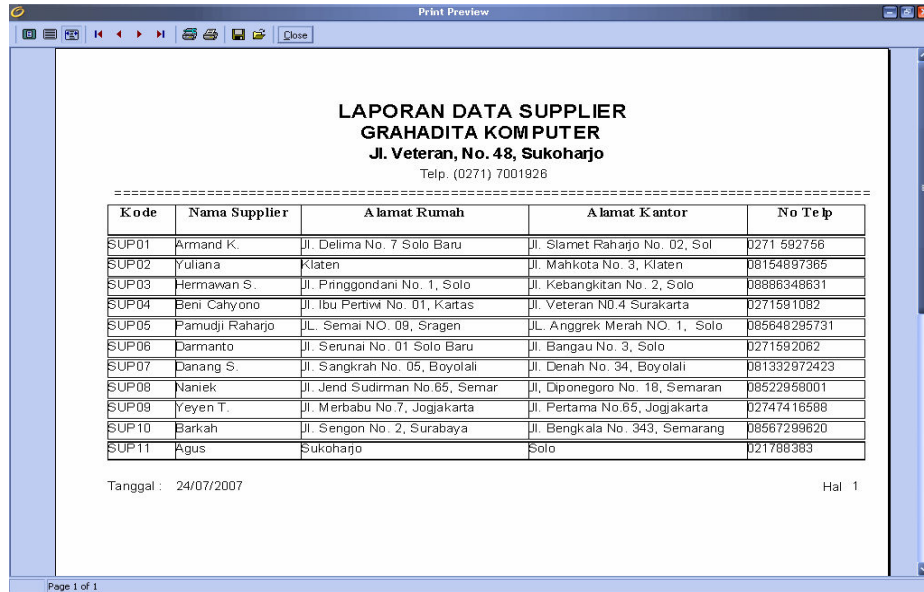
Kode Barang	Kode Supplier	No Retur	Jumlah Barang	Harga Barang	harga Total
MEM001	SUP03	RET001	1	Rp. 156000	Rp.156000
MOU001	SUP04	RET002	2	Rp. 35000	Rp.70000
MOU001	SUP04	RET004	10	Rp. 35000	Rp.350000
PRO001	SUP04	RET003	1	Rp. 1700000	Rp.1700000

Tanggal : 24/07/2007 Hal 1

Gambar 4.32 Preview Laporan Retur Barang

4.5.25 Preview Laporan Data Supplier

Merupakan tampilan data-data supplier barang sebelum dicetak.



LAPORAN DATA SUPPLIER
GRAHADITA KOMPUTER
Jl. Veteran, No. 48, Sukoharjo
Telp. (0271) 7001926

Kode	Nama Supplier	Alamat Rumah	Alamat Kantor	No Telp
SUP01	Armand K.	Jl. Delima No. 7 Solo Baru	Jl. Slamet Raharjo No. 02, Sol	0271 592756
SUP02	Yuliana	Klaten	Jl. Mahkota No. 3, Klaten	08154897385
SUP03	Hermawan S.	Jl. Pringgondani No. 1, Solo	Jl. Kebangkitan No. 2, Solo	08886348631
SUP04	Beni Cahyono	Jl. Ibu Pertiwi No. 01, Kaitas	Jl. Veteran No.4 Surakarta	0271591082
SUP05	Pamudji Raharjo	Jl. Semai NO. 09, Sragen	Jl. Angrek Merah NO. 1, Solo	085648295731
SUP06	Darmanto	Jl. Serunai No. 01 Solo Baru	Jl. Bangau No. 3, Solo	0271592062
SUP07	Danang S.	Jl. Sangkrah No. 05, Boyolali	Jl. Denah No. 34, Boyolali	081332972423
SUP08	Naniek	Jl. Jend Sudirman No.65, Semar	Jl. Diponegoro No. 18, Semarang	08522959001
SUP09	Yeyen T.	Jl. Merbabu No.7, Jogjakarta	Jl. Pertama No.65, Jogjakarta	02747416588
SUP10	Barkah	Jl. Sengon No. 2, Surabaya	Jl. Bengkala No. 343, Semarang	08567299620
SUP11	Agus	Sukoharjo	Solo	021788383

Tanggal : 24/07/2007 Hal 1

Gambar 4.33 Preview Laporan Data Supplier

4.5.26 Form About GrahaDita

Tampilan form About GrahaDita adalah sebagai berikut :



About GrahaDita Komputer

GrahaDita Komputer

System Monitor

Product Name	Microsoft Windows XP
Registered Owner	Ending
Registered Organization	Bass.Comp Community
Version	5.1
Produt ID	Uniprocessor Free
Processor Type	55274-640-2348191-23923

Memory

Total Physical Memory	261.62 KB RAM
-----------------------	---------------

EXIT

Hari : Selasa | Tanggal : 24 Juli 2007 | Jam : 09:17:50 am

Gambar 4.34 Form About GrahaDita

4.5.27 *Form About Me*

Tampilan *form* About Me adalah sebagai berikut :



**KOMPUTERISASI SISTEM
PERSEDIAAN BARANG
GRAHADITA COMPUTER**

Sistem Informasi ini dibuat oleh :

Nama : YURI PRASETYO
NIM : M 3304045
Jurusan : Teknik Komputer 2004
Guna memenuhi syarat kelulusan D3 Ilmu Komputer FMIPA

Universitas Sebelas Maret
Surakarta

Keluar

Gambar 4.35 *Form* About Me

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di GrahaDita Komputer Sukoharjo, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. GrahaDita Komputer Sukoharjo dalam menjalankan kegiatan usahanya memerlukan dukungan implementasi teknologi informasi berbasis komputer untuk menunjang kinerja usaha secara keseluruhan.
2. Dengan adanya aplikasi program yang telah dibuat oleh penulis dapat mempermudah proses inventori barang.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan dalam perubahan sistem agar dapat bekerja dengan baik dan menuju tahap penyempurnaan adalah sebagai berikut :











1. Sistem yang telah terimplementasi sebaiknya dilakukan perawatan pada program tersebut (*maintenance system*).
2. Untuk dapat digunakan lebih dari satu orang pada saat bersamaan, program aplikasi sebaiknya menggunakan sistem *client-server*.
3. Program yang telah dibuat hendaknya bisa lebih dikembangkan mencakup proses penjualan barang.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitzgerald, Jerry. 1987. *Fundamental Of Analysis : Using Structured Analysis Desain Techniques*. Jhon Wiley & Sons : Singapore.
- Jogiyanto, H.M. 1999. *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikais Bisnis*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Jogiyanto, H.M. 2001. *Analisis dan Desain Sistem Informasi Edisi Kedu*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Alam.M.Agus.J. 2003. *Mengolah Database dengan Borland Delphi 7*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Alam.M.Agus.J. 2005. *Pemrograman Database Lokal dan Server Menggunakan Borland Delphi 2005*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Noersasongko, Edi. 1985. *Mengenal Dunia Komputer*. Jakarta : BKS Pertinis I dan K.
- Sanders, Donald H. 1985. *Computer Today Edisi Kedua*. New York : McGrawHill.
- Kristanto, Harianto. 2002. *Konsep dan Perancangan Sistem Database Edisi Kedua*. Yogyakarta : Andi

				
Casing	CD Room Samsung	Disket	DVD Room Samsung	Flash Drive Jet Flash
				
Flash Drive Joger	Flash Drive Kingstone	Flash Drive MyFlash	Floppy Disk	Hard Disk Maxtor
				
Hard Disk Seagate	Hard Disk Toshiba	Keyboard	LAN Card D-Link	LAN Card EtherFast
				
MainBoard GigaByte	MainBoard JetWay	MainBoard Asus	MainBoard Bioastar	MainBoard Foxxcon
				
Memory Kingstone	Memory Visipro	MMC Kingston	MMC Transcend	MMC RS SanDisk

				
Modem D-Link	Modem Pro-Link	Monitor GTC	Monitor LG	Monitor Samsung
				
Mouse Standard	Mouse Optic	MP3 Shiro	MP3 SUN	MP4 Digiboy
				
MP4 Lexus	MP4 Star	Printer Canon Pixma IP-1200	Printer Canon Pixma IP-1600	Printer Canon Pixma IP-2200
				
Printer Epson C 79	Printer Epson R230	Printer HP Deskjet 1360	Printer HP Laser Jet 1020	Processor AMD Athlon
				
Processor Core2 Duo	Processor P4 Intel	Scanner Canon	Scanner Epson	Scanner HP

				
Sound Card	Speaker Simbadda CST6000	Speaker Simbadda CST Z-100	Stabilizer NC	Stabilizer Powermatic
				
TV Tuner Eksternal	TV Tuner Internal	VGA AGP-Radeon	VGA Extreme	VGA G-Force