



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PERSEDIAAN BARANG PADA
CV. MANOKO GROSIR**

SKRIPSI

SINGGIH BERLIANTO

0810512068

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2014



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PERSEDIAAN BARANG PADA
CV. MANOKO GROSIR**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer**

SINGGIH BERLIANTO

0810512068

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2014**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Singgih Berlianto

NRP : 0810512068

Tanggal : 21 Juli 2014

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini maka saya bersedia dituntut dan diproses dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 21 Juli 2014

Yang Menyatakan,



Singgih Berlianto

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Singgih Berlainto

NPM : 0810512068

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis karya : ~~Tugas Akhir~~/Skripsi/Tesis)*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PERSEDIAAN BARANG
PADA CV. MANOKO GROSIR**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan ~~Tugas Akhir~~/Skripsi/Tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 21 Juli 2014

Yang Menyatakan,



(Singgih Berlianto)

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Singgih Berlianto
NPM : 0810512068
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Analisa Dan Perancangan Sistem Persediaan Barang
Pada CV.Manoko Grosir

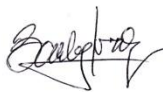
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.



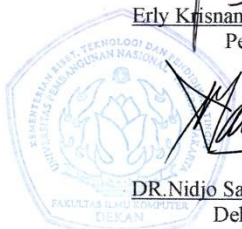
Yuni Widiastuti, S.Kom, M.Si
Pembimbing



Erly Krisnanik, S.Kom, M.M
Penguji 1



Bambang Tri Wahyono, S.Kom, M.Si
Penguji 2



DR. Nidjo Sandjojo, M.Sc
Dekan



Ati Zaidiah, S.Kom., MTI
Ka.Prodi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 21 Juli 2014

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PERSEDIAAN BARANG PADA CV. MANOKO GROSIR

Singgih Berlianto

Abstrak

Tujuan dari penelitian tugas akhir adalah untuk menganalisa kebutuhan informasi dalam kegiatan persediaan barang pada CV. Manoko Grosir. Metode yang dipakai adalah metode SDLC yang tahapannya perencanaan sistem, analisa sistem, rancangan sistem, implementasi sistem, dan perawatan sistem untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil penelitian tugas akhir adalah sebuah aplikasi sistem perancangan persediaan barang dengan metode PHP MYSQL. Dengan adanya sistem perancangan persediaan dapat mengendalikan persediaan barang secara terkomputerisasi, sehingga memperlancar aktivitas perusahaan dalam mengelola persediaan barang.

Kata Kunci : Aplikasi, Sistem Persediaan, Gudang.

ANALYSIS AND DESIGN SYSTEM INVENTORY AT CV. MANOKO GROSIR. GUIDED

Singgih Berlianto

Abstract

The aim of the thesis was to analyze the information needs in the activity inventory in CV. Manoko Grosir. The method used is the SDLC stages of system planning, system analysis, system design, system implementation, and maintenance of the system to achieve the expected goals. Results of final project design is an inventory system application with PHP MYSQL method. With the design of the inventory control system inventory is computerized, so as to accelerate the company's activities in managing inventory.

Keywords : Application, Inventory System, Warehouse.

PRAKATA

Dengan nama Alloh SWT puja dan puji syukur karena dengan rahmat dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PERSEDIAAN BARANG PADA CV. MANOKO GROSIR”**, sebagai salah satu syarat untuk mencapai jenjang setara Sarjana di Universitas Pembangunan Nasional.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu mewujudkan penulisan skripsi ini :

1. Bapak Dr. Drs. Nidjo Sandjojo, M.Sc selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
2. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
3. Bapak Utama S.Kom. Selaku Pembimbing Akademik.
4. Ibu Yuni Widiastiwi, S.Kom., M.Si Dosen Pembimbing Skripsi. Terima kasih atas waktu, bimbingan, dan ilmu berharga yang telah diberikan kepada penulis.
5. Bapak H. Ridwan selaku Ketua CV. Manoko Grosir yang telah membantu untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan penulis.
6. Dosen-dosen yang penulis hormati. Terima kasih atas segala ilmu yang bermanfaat yang telah kalian berikan
7. Untuk kawan-kawan terbaik penulis yang sudah memberikan dukungan selama penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, amin

Jakarta, 21 Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	2
I.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
I.4 Batasan Masalah	2
I.5 Pengumpulan Data.....	3
I.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
II.1 Informasi Sistem Manajemen.....	5
II.2 Definisi Persediaan.....	8
II.3 Definisi PHP	12
II.4 Definisi MySQL	12
II.5 Definisi PHP MyAdmin	13
II.6 Definisi XAMPP	13
II.7 Definisi UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	13
II.8 Pengembangan Sistem Informasi	14
II.9 Manajemen Basis Data	15
II.10 LAN (<i>Local Area Network</i>).....	17
II.11 Server.....	18
II.12 IP (<i>Internet Protocol</i>)	18
II.13 Client Server	19
II.14 OOAD (<i>Object Oriented Analysis and Design</i>)	20
II.15 OOA (<i>Object Oriented Analysis</i>)	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
III.1 Kerangka Penelitian	23
III.2 Tahapan Penelitian	24
III.3 Alat dan Bahan Penelitian	26

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
IV.1 Sejarah Singkat CV. Manoko Grosir	27
IV.2 Visi dan Misi.....	28
IV.3 Struktur Organisasi	28
IV.4 Organisasi Perusahaan	29
IV.5 Dokumen yang digunakan dalam Sistem Berjalan	30
IV.6 Use Case Diagram Sistem Berjalan	32
IV.7 Activity Diagram Sistem Berjalan	37
IV.8 Identifikasi Masalah.....	42
IV.9 Kebutuhan Informasi	44
IV.10 Rancangan Umum Sistem Usulan	45
VI.11 Diagram Sistem Usulan	45
 BAB V PENUTUP.....	 61
V.1 Kesimpulan	61
V.2 Saran.....	61
 DAFTAR PUSTAKA	 62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Dokumen Masukkan Sistem Berjalan	30
Tabel 2 Dokumen Keluaran Sistem Berjalan.....	31
Tabel 3 Use Case Diagram Admin	32
Tabel 4 Use Case Diagram Bendahara.....	33
Tabel 5 Use Case Diagram Pemesanan Barang (Supplier).....	34
Tabel 6 Use Case Diagram Karyawan	35
Tabel 7 Use Case Diagram Kepala Gudang	36
Tabel 8 Use Case Diagram Naratif Login.....	46
Tabel 9 Use Case Diagram Naratif Admin	47
Tabel 10 Use Case Diagram Naratif Bendahara	48
Tabel 11 Use Case Diagram Naratif Pemesanan Barang (Supplier).....	49
Tabel 12 Use Case Diagram Naratif Karyawan	50
Tabel 13 Use Case Diagram Naratif Kepala Gudang	51
Tabel 14 Spesifikasi Perangkat Keras.....	60

DAFTAR GAMBAR

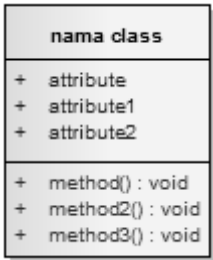
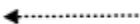
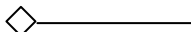
Gambar 1 Arsitektur LAN	18
Gambar 2 Kerangka Penelitian.....	23
Gambar 3 Struktur Organisasi Gudang Sistem Berjalan	28
Gambar 4 Use Case Diagram Administrasi	32
Gambar 5 Use Case Diagram Bendahara.....	33
Gambar 6 Use Case Diagram Pemesanan Barang (Supplier)	34
Gambar 7 Use Case Diagram Karyawan	35
Gambar 8 Use Case Diagram Kepala Gudang.....	36
Gambar 9 Activity Diagram Admin	37
Gambar 10 Activity Diagram Bendahara.....	38
Gambar 11 Activity Diagram Pemesanan Barang (Supplier).....	39
Gambar 12 Activity Diagram Karyawan	40
Gambar 13 Activity Diagram Kepala Gudang.....	41
Gambar 14 Use Case Diagram Login Sistem Usulan	46
Gambar 15 Use Case Diagram Administrasi	47
Gambar 16 Use Case Diagram Bendahara	48
Gambar 17 Use Case Diagram Pemesanan Barang (Supplier) Sistem Usulan	49
Gambar 18 Use Case Diagram Karyawan Sistem Usulan	50
Gambar 19 Use Case Diagram Kepala Gudang Sistem Usulan.....	51
Gambar 20 Activity Diagram Admin	52
Gambar 21 Activity Diagram Bendahara.....	53
Gambar 22 Activity Diagram Pemesanan Barang (Supplier).....	54
Gambar 23 Activity Diagram Karyawan Sistem Usulan	55
Gambar 24 Activity Diagram Kepala Gudang Sistem Usulan.....	56
Gambar 25 Class Diagram Sistem Usulan	57

DAFTAR SIMBOL

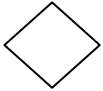
1. Unified Modeling Language a. Use Case Diagram

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
3		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
4		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

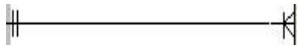
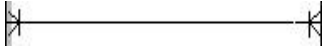
b. Class Diagram

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Class</i>	Blok-blok pembangun pemrograman berorientasi obyek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari class. Bagian tengah mendefinisikan atribut class. Bagian akhir mendefinisikan method-method dari sebuah class.
2.		<i>Association</i>	Sebuah relationship paling umum antara 2 class dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 class. Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe relationship dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah relationship.
3.		<i>Composition</i>	Jika sebuah class tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari class yang lain, maka class tersebut memiliki relasi Composition terhadap class tempat dia bergantung tersebut. Sebuah relasi Composition digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.
4.		<i>Dependency</i>	Relasi hubungan suatu class yang ketergantungan dengan class lain. Sebuah dependency dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.
5.		<i>Aggregation</i>	Mengindikasikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut sebagai relasi

c. Activity Diagram

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran
6		<i>Transition</i>	Arah tanda panah alur.
7		<i>Decision</i>	Suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan.

2. Relasi Tabel

No.	Simbol	Penjelasan
1.		Menggambarkan simbol entitas yang keberadaanya mandiri dan harus ada dalam suatu sistem.
2.		Hubungan suatu entitas dari satu ke satu (one to one) dimana setiap entitas pada himpunan A berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan B, begitu pula sebaliknya.
3.		Hubungan suatu entitas dari satu ke banyak (one to many) dimana setiap entitas pada suatu himpunan dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas lainnya.
4.		Hubungan suatu entitas dari banyak ke banyak (many to many) dimana setiap entitas pada suatu himpunan dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas lainnya.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Faktur Pembelian
Lampiran 2 Laporan Barang
Lampiran 3 Nama Barang
Lampiran 4 From Login
Lampiran 5 Hak Akses Admin
Lampiran 6 Hak Akses Karyawan
Lampiran 7 Hak Akses Kepala Gudang