

## SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA PT. SURYA NUSA BHAKTINDO BENGKULU

Liza Yulianti<sup>1</sup>, Yupianti<sup>2</sup>

**Dosen Tetap Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu**

### ABSTRACT

One effort to present information about the construction material supply house, is one of them by making Materials Inventory application using Microsoft Visual Basic 6.0. This is a software program (software) that is used in the design of a program. In addition, Microsoft Visual Basic 6 is also equipped with a more complete capabilities, are easy to use in the design of a program, coupled with connections that support a variety of databases. Goals to be achieved in this research is to make the Inventory Application at PT. Solar Nusa Bhaktindo Bengkulu so it can be used as a media support in making information to the leadership. This information system will display the transaction information materials based on income and expenses Cost Plan that has been set. All of this information will be displayed in the form of material reports

### INTISARI

Salah satu upaya untuk menyajikan informasi tentang Persediaan Material pembangunan Rumah, yaitu salah satunya dengan membuat Aplikasi Persediaan Material menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0. Program ini merupakan perangkat lunak (software) yang mudah digunakan dalam perancangan sebuah program. Selain itu, Microsoft Visual Basic 6 juga dilengkapi dengan kemampuan yang lebih lengkap, yang mudah digunakan dalam perancangan sebuah program, ditambah lagi dengan koneksi yang mendukung berbagai database. Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk membuat Aplikasi Persediaan Barang pada PT. Surya Nusa Bhaktindo Bengkulu sehingga dapat dijadikan sebagai media pendukung dalam pembuatan informasi kepada pimpinan. Sistem informasi ini akan menampilkan informasi transaksi pemasukan dan pengeluaran material berdasarkan Rencana Biaya yang telah ditetapkan. Semua informasi ini akan ditampilkan dalam bentuk laporan material.

***Kata Kunci : sistem informasi , material, persediaan, stok***

### BAB 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, kebutuhan akan informasi sangat dibutuhkan. Apalagi informasi yang dihasilkan mengandung nilai yang benar, akurat, cepat dan tepat, sehingga siapapun yang menggunakan informasi tersebut dapat menangani berbagai masalah yang terjadi dengan cepat.

Pengolahan data dan informasi secara cepat, tepat dan efisien adalah hal penting yang dibutuhkan bagi setiap perusahaan. Seperti pada PT Surya Nusa Bhaktindo yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Perumahan (*Developer*). Salah satu sistem yang berperan penting dalam kegiatan rumah tangga PT Surya Nusa Bhaktindo yaitu Sistem Persediaan Barang (material).

Dengan sistem informasi persediaan barang tersebut, PT Surya Nusa Bhaktindo dapat

mengendalikan dan mengontrol kebutuhan material yang dibutuhkan pada proyek yang sedang dikerjakan. Sayangnya sistem informasi persediaan tersebut masih menggunakan cara manual yang membutuhkan waktu lama dalam pembuatannya. Mereka masih menggunakan Aplikasi Microsoft Exel dalam penginputan data dan dalam pembuatan laporan.

#### A. Rumusan Masalah

Pada PT Surya Nusa Bhaktindo Bengkulu, Sistem Informasi Persediaan Barang yang berjalan masih menggunakan Microsoft Exel. Dalam pembuatan laporan persediaan, dibutuhkan waktu yang agak lama. Sedangkan pemasukan dan pengeluaran barang terus terjadi setiap harinya. Mulai dari data barang masuk, barang keluar, data

suplier, dan data rumah yang dibangun membutuhkan laporan setiap akhir bulannya.

### B. Batasan Masalah

Karena permasalahan yang begitu luas dan agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Program ini hanya dapat diaplikasikan untuk membantu kelancaran dalam pendataan penyediaan barang/material pada PT Surya Nusa Bhaktindo.
2. Sistem dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0.

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk melanjutkan penulisan Skripsi pada program studi Teknik Informatika Universitas Dehasen Bengkulu.
2. Untuk membantu PT. Surya Nusa Bhaktindo dalam mengatasi kelemahan-kelemahan pada Sistem Informasi Persediaan Barang yang sudah ada.

### D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini nanti diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagi PT Surya Nusa Bhaktindo Bengkulu Diharapkan dapat mempermudah dan memperlancar dalam penyampaian informasi barang/material kepada pimpinan.
2. Bagi Pembaca Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau acuan untuk menambah pengetahuan tentang penyediaan barang dan dapat mengetahui teknik pembuatan aplikasi pengontrol barang menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Marimin (2005:1), Sistem adalah suatu kesatuan usaha yang terdiri dari bagian-bagian yang berkaitan satu sama lain yang berusaha mencapai suatu tujuan dalam suatu lingkungan yang kompleks. Pengertian tersebut mencerminkan adanya beberapa bagian dan hubungan.

Menurut Eriyatno (2003:7), Sistem adalah suatu gugus dari elemen- elemen yang saling berhubungan dan terorganisasi untuk mencapai suatu tujuan atau suatu gugus dari tujuan itu sendiri.

Menurut Anwar (1982:9-10), pengertian informasi adalah sebagai berikut :

1. Informasi adalah data yang sudah diproses dalam artian sudah diorganisasikan dan dihubungkan dengan persoalan yang spesifik.
2. Informasi adalah hasil pembentukan, pengorganisasian atau pengubahan data dimana dengan cara itu dapat meningkatkan pengetahuan penerimanya
3. Informasi adalah data yang telah diproses untuk menemukan hubungan diantara data tersebut.

Menurut Rangkuti (1996:35) Persediaan merupakan suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha tertentu atau persediaan barang-barang yang masih dalam pengerjaan yang menunggu penggunaannya dalam suatu perses tertentu. Secara Umum Persediaan adalah suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha yang normal ([http://dansite.w.com/pengertian\\_persediaan\\_inventory.html](http://dansite.w.com/pengertian_persediaan_inventory.html), diakses pada [ 22 Mei 2012, 10.22]).

Jadi persediaan merupakan sejumlah barang yang disediakan untuk memenuhi permintaan dari pelanggan.

Barang mempunyai definisi yang sangat luas dari kehidupan sehari hari karena pada dasarnya barang merupakan faktor yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Sistem informasi persediaan barang adalah sekumpulan atau kombinasi dari komponen-komponen yang membentuk satu kesatuan untuk menghasilkan informasi tentang stok, jumlah dan data barang pada suatu perusahaan dengan tujuan tertentu.

Sistem informasi persediaan barang dapat juga diartikan sebagai struktur interaksi manusia, peralatan metode – metode, dan kontrol-kontrol yang disusun untuk mencapai tujuan berikut :

- a) Mendukung rutinitas kerja dalam suatu bagian di dalam suatu perusahaan.

- b) Mendukung pembuatan keputusan untuk personil-personil yang mengatur gedung dan bagian control persediaan.
- c) Mendukung persiapan laporan-laporan internal dan laporan eksternal.

**B. Microsoft Visual Basic 6.0**

**1. Pengenalan Microsoft Visual Basic 6.0**

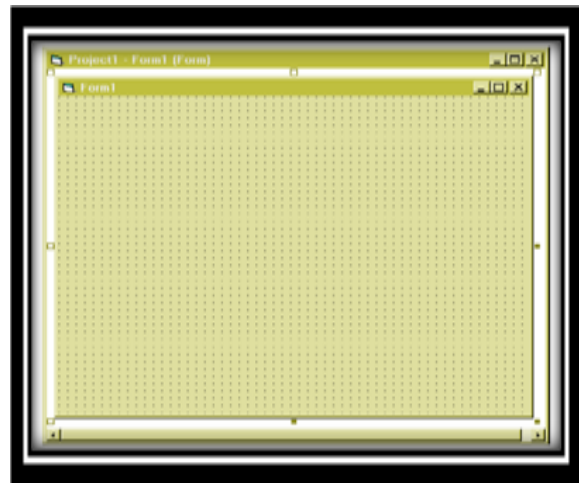
Menurut Budiarto (2002 : 95) Visual Basic adalah salah satu bahasa pemrograman komputer yang digunakan untuk aplikasi windows yang berbasis GUI (*Graphical User Interface*). Visual basic merupakan *event-driven programming* (Pemrograman terkendali kejadian) artinya program menunggu sampai adanya respon dari pemakai berupa event/kejadian tertentu (tombol diklik, menu dipilih, dan lain-lain). Ketika event terdeteksi, kode yang berhubungan dengan event (prosedur event) akan dijadikan.

Bahasa pemrograman Visual Basic, yang dikembangkan oleh Microsoft sejak tahun 1991, merupakan pengembangan dari pendahulunya yaitu bahasa pemrograman BASIC (*Beginner s All-Purpose Symbolic Instruction Code*) yang dikembangkan pada era 1950-an. Visual Basic merupakan salah satu *Develovment Tool* yaitu alat bantu untuk membuat berbagai macam program komputer, khususnya yang menggunakan sistem operasi *windows*.

**a. Komponen-Komponen Visual Basic 6.0**

Visual basic mempunyai komponen komponen seperti halnya program aplikasi yang berbasis Windows yaitu, baris menu dan toolbar, juga mempunyai komponen komponen yang berfungsi sebagai alat untuk membuat program yaitu :

- 1) *Form* adalah jendela di mana akan dibuat tampilan, yang bentuknya akan di sesuaikan oleh pembuat. Gambar Form dapat kita lihat pada gambar 1



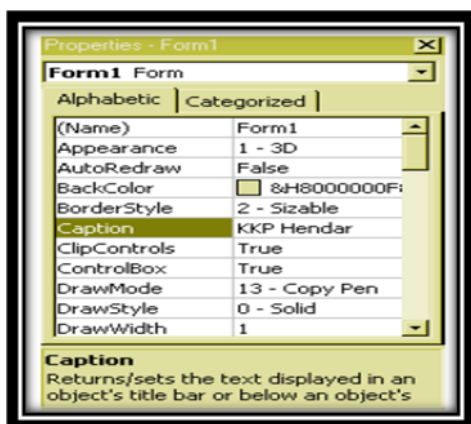
Gambar 1 Form antar muka Visual Basic 6.0

- 2) *Toolbox* adalah kumpulan dari objek yang digunakan untuk membuat *user interface* serta kontrol bagi program aplikasi.



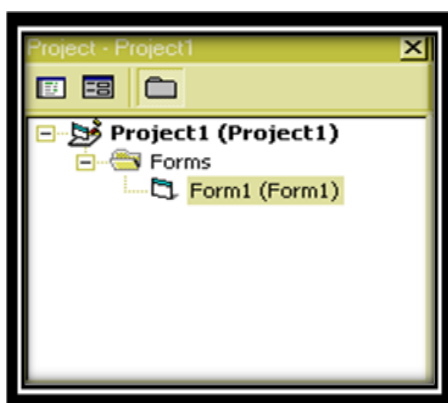
Gambar 2.2 Toolbox visual basic 6.0

- 3) Jendela *Properties* adalah nilai / karakteristik yang dimiliki oleh sebuah objek Visual Basic. Visual Basic menerapkan properti standart. Jendela Properti dapat kita lihat pada gambar 2.3.



Gambar 3 Jendela Properties Visual basic 6.0

- 4) Jendela *Project* digunakan untuk menampilkan daftar *form* dan modul. Berikut ini adalah gambar dari jendela *project* :



Gambar 4 Jendela Project Visual Basic 6.0

- 5) Jendela *layout* digunakan untuk menampilkan posisi *form relative* terhadap layar monitor.

**b. Activex Control**

ActiveX Control merupakan program yang terpisah dari Microsoft visual basic. ActiveX ini digunakan untuk menambahkan kontrol-kontrol standar yang di sediakan visual basic. Dengan menggunakan ActiveX control ini anda bisa lebih mengembangkan aplikasi yang dibuat.

**c. Active Report**

*Active Report* adalah salah satu *tool* yang digunakan untuk pembuatan *report* di visual basic, mulai dari *report* yang sederhana sampai yang

komplek. Selain *Active Report*, laporan bisa juga dibuat dengan *Data Report*.

Selain itu, *Active Report* juga sudah terintegrasi dengan IDE visual basic sehingga pembuatan *report* pun menjadi lebih menyenangkan. Mendesain *report* di *Active Report* sama mudahnya seperti mendesain tampilan di *form*, tinggal tarik komponennya kemudian ganti nilai *properties* masing-masing komponennya sesuai kebutuhan.

Cara menjalankan *Active Report* yaitu :

1. Tambahkan desain pada lembar kerja dengan cara klik kanan pada *project*, *add*, lalu *active report*.
2. Kemudian setelah itu buka desain *Active Report*.
3. Lalu seting *data source name* nya sesuai setingan di setingan ODBC.

**C. Diagram Alir Data (DAD)**

Menurut Shalahuddin (2011:64) Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari *input* dan *output*.

Adapun Gambar dari simbol DAD dapat dilihat pada tabel berikut, simbol ini dibuat berdasarkan sistem Yourdon.

Tabel 1 Simbol Diagram Alir Data

Simbol Yourdon	Keterangan
	Notasi kesatuan luar DFD
	Arus Data
	Notasi Proses
	Notasi Simpanan Data

**D. Entity Relationship Diagram (ERD)**

Menurut Simarmata (2007:96) *Entity Relationship Diagram* (ERD) model data konseptual yang memandang dunia nyata sebagai kesatuan (*entities*) dan hubungan (*relationship*).

Komponen dasar model merupakan diagram *entity-relationship* yang digunakan untuk menyajikan objek data secara visual. Kegunaan model ER dalam perancangan tersebut adalah :

- a. Mampu memetakan model relational dengan baik, pembangunan yang digunakan didalam model ERD dengan mudah diubah kedalam tabel relasional.
- b. Sederhana dan mudah dipahami hanya dengan sedikit pelatihan. Oleh karena itu, model bisa digunakan oleh perancangan basis data untuk mengkomunikasikan perancangan kepada pengguna akhir.
- c. Model bisa digunakan sebagai suatu rencana perancangan oleh pengembang basis data untuk menerapkan suatu model data dalam perangkat lunak manajemen basis data spesifik.

Beberapa komponen yang terdapat di dalam *Entity Relationship Model* adalah :

1. *Entity*

Adalah sesuatu yang dapat dibedakan dalam dunia nyata dimana informasi yang berkaitan dengannya dikumpulkan. *Entity set* adalah kumpulan *entity* yang sejenis.

2. *Relationship*

Adalah hubungan yang terjadi antara satu *entity* atau lebih. *Relationship* tidak mempunyai keberadaan fisik, kecuali yang mewarisi hubungan antara *entity* tersebut.

3. *Attribute*

Adalah karakteristik dari *entity* atau *relationship* yang menyediakan penjelasan detail tentang *entity* atau *relationship* tersebut. *Attribute value* (nilai atribut) adalah suatu data aktual atau informasi yang disimpan di suatu *attribute* didalam suatu *entity* atau *relationship*.

*Metodologi Entity Relationship Diagram* dapat dilihat dalam tabel :

Tabel 2 Metodologi Entity relationship Diagram (ERD)

1. Menentukan Entitas	Menentukan peran, kejadian, lokasi, hal nyata dan konsep di mana pengguna akan menyimpan data
2. Menentukan Relasi	Tentukan hubungan antara pasangan entitas menggunakan matriks relasi
3. Gambar	Entitas digambarkan dengan

ERD sementara	kotak dan relasi dengan garis yang menghubungkan entitas
4. Isi Kardinalitas	Tentukan jumlah kejadian dari suatu entitas untuk sebuah kejadian pada masing-masing entitas
5. Tentukan Kunci Utama	Tentukan atribut yang mengidentifikasi satu dan hanya satu kejadian pada masing-masing entitas
6. Gambar ERD berdasarkan kunci	Hilangkan relasi many-to-many dan masukkan <i>primary key</i> dan kunci tamu pada masing-masing entitas
7. Menentukan Atribut	Tuliskan <i>field-field</i> yang diperlukan oleh sistem
8. Pemetaan Atribut	Pasangkan atribut dengan satu entitas yang sesuai pada masing-masing atribut
9. Gambar ERD dengan Atribut	Aturlah ERD dari langkah 6 dengan menambahkan entitas atau relasi yang ditemukan pada langkah
10. Periksa Hasil	Apakah ERD sudah menggambar sistem yang akan dibangun?

III. ANALISA DAN PERANCANGAN

A. Sejarah PT Surya Nusa Bhaktindo

PT Surya Nusa Bhaktindo didirikan pada tanggal Tujuh Belas Bulan Maret Tahun Dua Ribu Sepuluh.

PT Surya Nusa Bhaktindo merupakan sebuah badan usaha perseroan terbatas yang bergerak dibidang pembangunan yang meliputi :

1. Bertindak sebagai pengembang yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengawasan konstruksi beserta fasilitas fasilitasnya termasuk perencanaan pembangunan, mengerjakan pembebasan, pembukuan, pengurusan dan pemerataan.
2. Pemborongan pada umumnya yaitu pembangunan kawasan (Real Estate), rumah susun, kawasan industri, gedung perkantoran dan apartemen, kondomonium, gedung pertemuan, kawasan perbelanjaan, rumah sakit, dan rumah ibadah.
3. Pembangunan konstruksi gedung, jembatan, jalan, bandara, dan dermaga.

4. Pemasangan instalasi mesin (mekanikal) listrik, elektronika, gas, air minum, dan perangkat telekomunikasi.
5. Pengembangan wilayah permukiman meliputi pengembangan wilayah pedesaan, perkotaan, dan perindustrian serta wilayah transmigrasi.

### B. Struktur Organisasi

Struktur organisasi kantor PT Surya Nusa Bhaktindo dibentuk untuk menentukan tugas, wewenang, kewajiban, tanggung jawab, dan hubungan antara pimpinan didalam organisasi. Struktur organisasi kantor PT Surya Nusa Bhaktindo.

### C. Pendeligan dan Wewenang

Adapun tugas dan wewenang dari struktur organisasi PT Surya Nusa Bhaktindo adalah sebagai berikut :

- a. Wewenang komisaris adalah melakukan pengawasan atas jalannya usaha PT dan memberikan nasihat kepada direktur dalam melakukan tugas dewan direksi berdasarkan kepada kepentingan perusahaan dan sesuai dengan maksud dan tujuan perusahaan. Tugas komisaris adalah memimpin rapat tahunan.
- b. Tugas dan wewenang direktur adalah memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan, memilih, menetapkan, mengawasi tugas dari karyawan dan kepala bagian, menyetujui anggaran tahunan perusahaan, dan menyampaikan laporan kepada pemegang saham atas kinerja perusahaan.
- c. Tugas dan wewenang sekretaris adalah sebagai perantara komunikasi dan pembinaan hubungan yang baik bagi orang yang ingin berhubungan dengan pimpinan dan sebagai sumber informasi yang diperlukan pimpinan dalam memenuhi fungsi, tugas, dan tanggung jawab.
- d. Manager berwenang memegang tampuk kepemimpinan dalam suatu perusahaan yang mampu menumbuhkan, memelihara dan mengembangkan usaha dan iklim yang kondusif di dalam kehidupan organisasi, meningkatkan produktivitas kerja karyawan dengan memberikan contoh ataupun sebuah arahan yang baik serta menangani semua urusan yang berkaitan dengan konsumen.

- e. Tugas dan wewenang keuangan adalah mengatur keluar masuknya uang perusahaan, menghitung rugi laba perusahaan.
- f. Tugas bagian logistik adalah mengontrol semua keperluan perusahaan, penyediaan, pembelian dan material.
- g. Tugas dan wewenang pengawas lapangan adalah mengkoordinir pekerja, mengontrol pekerjaan dilapangan.
- h. Tugas administrasi pemasaran adalah mengecek kelengkapan berkas, pendataan debitur, perhitungan penjualan, menerima laporan koordinasi pemasaran, membuat laporan penjualan.
- i. Tugas administrasi umum adalah pelaporan pajak, pembuatan laporan, mengecek harga barang barang keperluan proyek.
- j. Tugas marketing yaitu melakukan pemasaran, mengkoordinir anggota pemasaran supaya mencapai target dan membuat strategi pemasaran.

### D. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada PT Surya Nusa Bhaktindo Bengkulu menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 adalah metode pengembangan sistem, dimana dimulai dari analisis sistem lama, desain sistem baru, dan implementasi sistem baru.

### E. Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

#### 1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam membantu pembuatan Sistem Informasi Persediaan Barang pada PT Surya Nusa Bhaktindo Bengkulu adalah menggunakan Sistem Operasi *Microsoft Windows 7 Ultimate 64-bit* dan *Microsoft Visual Basic 6.0*.

#### 2. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat Sistem Informasi Persediaan Barang Pada PT Surya Nusa Bhaktindo Bengkulu adalah sebagai berikut :

1. *Notebook LENOVO Idea Pad G-470* dengan spesifikasi *Processor Intel® Core™ i5-450M Processor (2.66GHz), Memory 4GB*

2. Printer Canon Pixma 1980 i

**F. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapat data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi  
Yaitu metode yang mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek-objek yang akan menjadi penelitian yaitu pada PT Surya Nusa Bhaktindo Bengkulu.
2. Metode Studi Pustaka  
Yaitu metode yang dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori yang berhubungan dengan sistem informasi, persediaan barang, dari buku-buku yang ada.

**G. Metode Perancangan Sistem**

**1. Analisa Sistem Aktual**

Pada saat ini Sistem Informasi Barang pada PT Surya Nusa Bhaktindo masih menggunakan cara manual yaitu pada penginputan data masih menggunakan buku tulis dan *Microsoft excel 2007*. Setiap data barang yang masuk dan keluar masih ditulis pada sebuah buku, begitu juga pada data supplier dan data rumah yang terbangun.

Setelah data dicatat pada buku tulis, barulah operator menyalin data ke komputer. Masalah pun bermunculan seperti operator harus menginput lagi pada data barang barang yang telah diorder, penginputan data yang masih terpisah antara yang satu dengan yang lain, dan pembuatan laporan secara manual. Hal tersebut disebabkan karena belum adanya aplikasi yang dapat menangani masalah tersebut.

**2. Analisa Sistem Baru**

Analisa sistem baru bertujuan untuk menciptakan sebuah sistem yang dapat menutupi kekurangan dan menyelesaikan masalah yang ada pada sistem aktual. Dalam hal ini direncanakan akan dibuat sebuah aplikasi

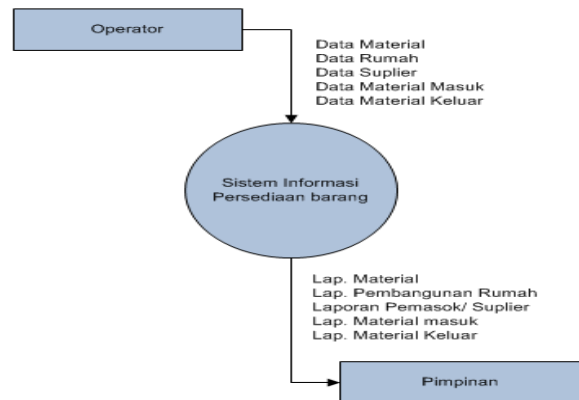
pendukung untuk membantu dalam menyampaikan informasi persediaan barang secara terperinci, cepat dan tepat pada PT Surya Nusa Bhaktindo Bengkulu dengan menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual Basic 6*.

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

Merupakan perangkat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. DFD dapat menggambarkan seluruh kegiatan yang terdapat pada sistem secara jelas. Selain itu DFD juga mampu menggambarkan komponen dan aliran data antar komponen yang terdapat pada sistem yang akan dikembangkan.

**1. Diagram Konteks**

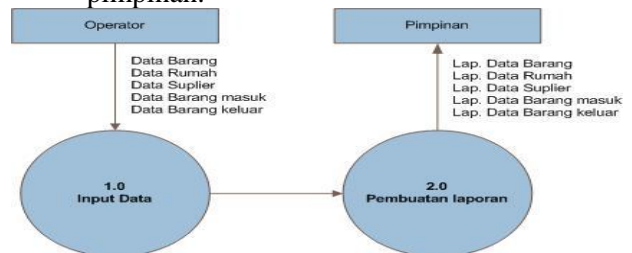
Pengembangan sistem menggunakan Data Flow Diagram dimulai dari diagram konteks dimana terdapat 2 entitas yaitu Operator dan Pimpinan.



Gambar 2 Diagram Konteks

**2. Data Flow Diagram Level 0**

Pada DFD level 0 sistem informasi persediaan barang pada PT Surya Nusa Bhaktindo terdapat 2 proses yang terdiri dari proses input data yang dilakukan oleh operator dan penerimaan laporan oleh pimpinan.

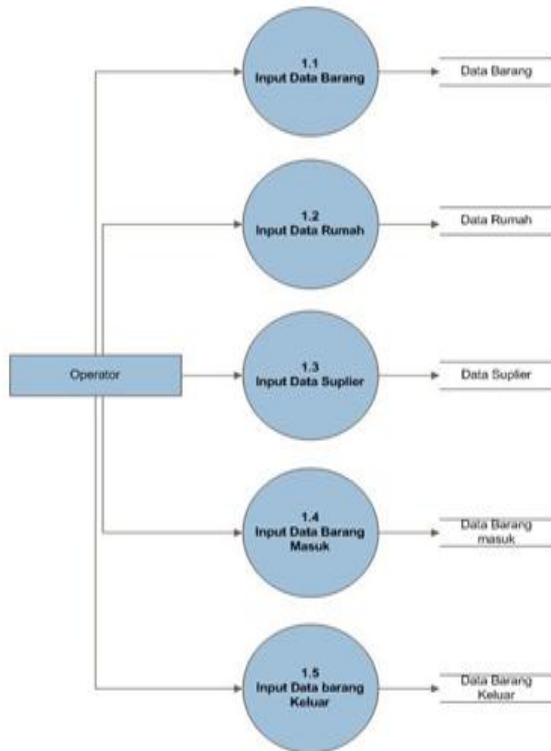


Gambar 3 Data Flow Diagram Level 0



**3. Data Flow Diagram Level 1**

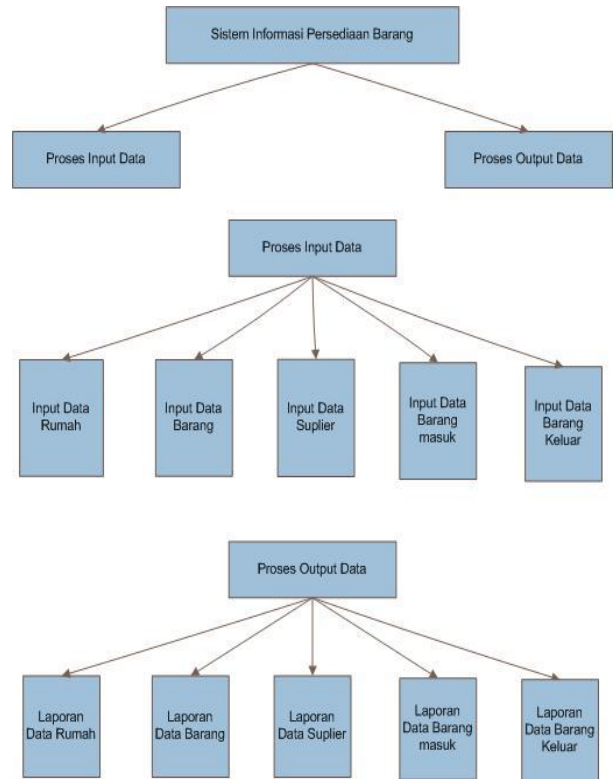
Pada DFD level 1 sub proses input data terdapat beberapa proses yang dilakukan oleh operator yaitu proses input data barang, proses input data rumah, proses input data supplier, proses input data barang masuk, dan proses input data barang keluar (gambar 3.4)



Gambar 4 Data Flow Diagram Level 1

**b. HIPO (Hirarki Plus Input Process and Output)**

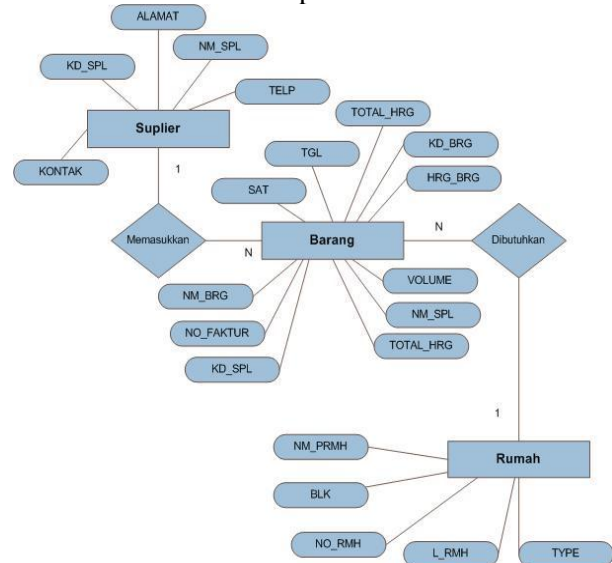
HIPO telah dirancang dan dikembangkan secara khusus untuk menggambarkan suatu struktur bertingkat guna memahami fungsi-fungsi dari modul-modul suatu sistem, dan HIPO juga dirancang untuk menggambarkan modul-modul yang harus diselesaikan oleh pemrogram. Disamping itu HIPO menyediakan penjelasan yang lengkap dari *input* yang akan digunakan, proses yang akan dilakukan serta *output* yang diinginkan. Berikut ini HIPO dari Sistem Informasi Persediaan Barang pada PT Surya Nusa Bhaktindo :



Gambar 5 HIPO

**c. Entity Relationship Diagram (ERD)**

ERD digunakan untuk menginterpretasikan, menentukan dan mendokumentasikan kebutuhan-kebutuhan untuk sistem pemrosesan database.



Gambar 6 ERD

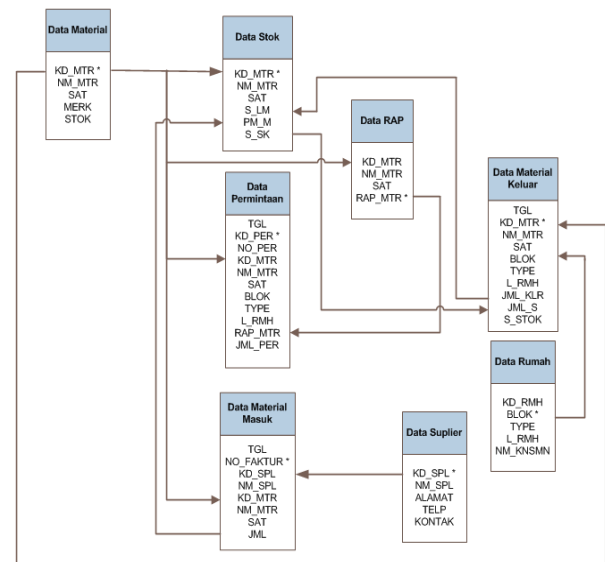


**d. Rancangan File**

Sistem Informasi Persediaan Barang pada PT Surya Nusa Bhaktindo dibuat menggunakan *Microsoft Visual Basic*, sedangkan file (basis data) atau databasenya dibuat menggunakan *Microsoft Acces*. Rancangan yang dibuat meliputi komponen tabel beserta ukuran dan tipe datanya. Rancangan tabel dalam *Microsoft Acces* adalah sebagai berikut :

**e. Rancangan Struktur Menu dan Relasi Antar File**

Agar sistem dapat berjalan dengan baik dan terstruktur perlu dibuat struktur menu. Dari rancangan file dan relasi yang ada maka dapat dibuat struktur menu seperti gambar disamping :



Gambar 8 Relasi Antar File



Gambar 7 Struktur Menu

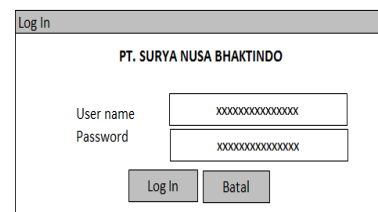
Relasi antar file dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

**A. Rancangan Tampilan Input**

Rancangan Input merupakan bentuk umum atau gambaran dari data data yang akan dijadikan input, yang telah diperoleh dari perancangan file, ada beberapa input yang dihasilkan yaitu :

**1. Rancangan Menu Log In**

Menu Log In adalah menu yang akan ditampilkan pertama kali saat aplikasi dijalankan. Pada menu ini, User diminta mengisi User Name dan Password. Tampilan Menu Log in dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

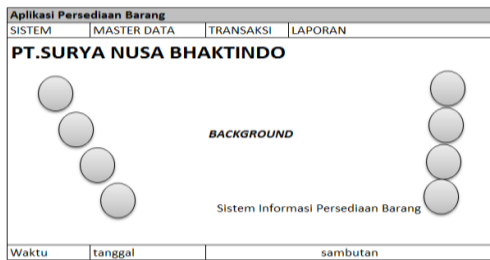


Gambar 9 Rancangan menu Log In

**2. Rancangan Menu Pembuka**

Menu Pembuka adalah menu yang akan ditampilkan setelah menu Log In. Pada menu ini terdapat Sub Menu Sistem, Master Data, Transaksi, dan Sub menu Laporan. Sub menu Sistem berfungsi untuk menampilkan sub menu Ubah Pasword dan Keluar.

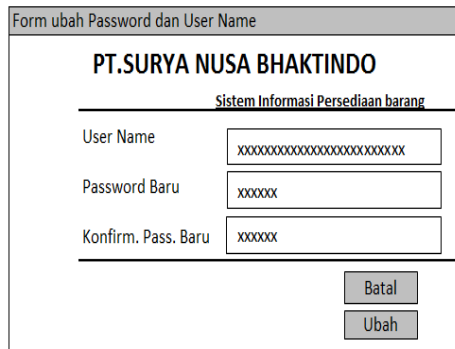
Sedangkan Sub Menu Master berfungsi untuk menampilkan Sub Menu Data RAP, Sub Menu Data Barang, Sub Menu Data Suplier dan Data Rumah. Sub menu Transaksi berfungsi untuk menampilkan Sub Menu Permintaan Barang, Barang Masuk, Tambah Stok dan Barang Keluar. Sedangkan sub menu Laporan berfungsi untuk menampilkan Laporan yang akan dicetak.



Gambar 10 Rancangan menu Pembuka

**3. Rancangan Menu Sistem**

Sub Sistem berfungsi untuk membantu user mengubah password. Caranya yaitu dengan cara memasukkan password lama kemudian mengisi password yang baru baru.



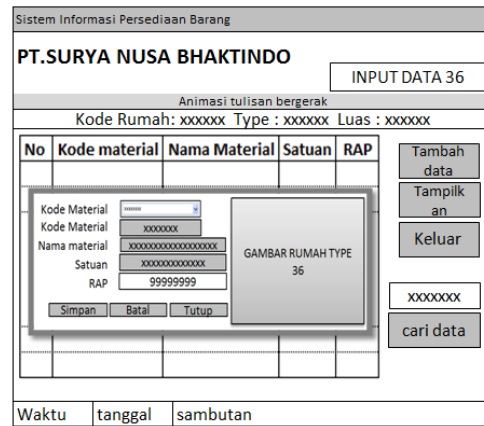
Gambar 11 Rancangan menu Ganti Password

**4. Rancangan Menu Master Data**

Sub Menu Master Data terdiri dari Sub Menu Data RAP, Data Suplier, Data Material, dan Data Rumah.

**a) Rancangan Menu Data RAP**

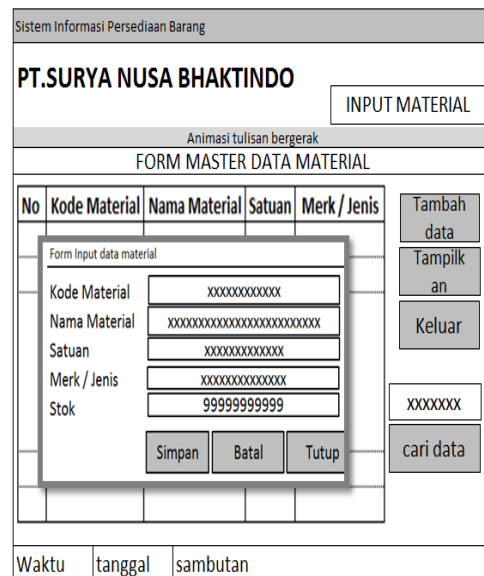
Sub Menu ini terbagi menjadi Sub Menu RAP 36, RAP 45 dan RAP 70. Data RAP berfungsi untuk menginput kan data RAP material setiap rumah berdasarkan luas bangunan / luas rumah. Salah satu bentuk rancangan Data RAP yaitu seperti gambar dibawah ini :



Gambar 12 Rancangan Input Data RAP

**b) Rancangan Menu Data Material**

Sub Menu Data Material berfungsi untuk menginputkan seluruh data material yang akan digunakan. Data Material terdiri dari Kode Material, Nama Material, Satuan, dan Merk.



Gambar 13 Rancangan Input Data Material

Tombol Tambah data berfungsi untuk menambah data data, tombol tampilkan berfungsi untuk menampilkan data untuk dicetak, tombol Keluar berfungsi untuk Menutup Form, dan tombol cari berfungsi untuk mencari yang akan diperbaiki atau dihapus.

**c) Rancangan Menu Data Suplier**

Sub Menu Data Suplier berfungsi untuk menginputkan seluruh data Pemasok Barang pada PT Surya Nusa Bhaktindo. Form ini berisi Nama Suplier, Kode

Suplier, Alamat suplier, Telpon dan Kontak.

Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan data, tombol Perbaiki berfungsi untuk mengubah data yang sudah ada, tombol Hapus berfungsi untuk menghapus data, tombol Keluar berfungsi untuk Keluar dari Form.

Gambar 14 Rancangan Menu Input Data Suplier

**d) Rancangan Menu Data Rumah**

Sub Menu Data Rumah berfungsi untuk menginputkan data rumah yang sedang terbangun maupun yang telah terbangun. Data tersebut terdiri dari Kode Rumah, Blok, Type, dan Luas Bangunan serta Nama Konsumen.

Tombol Simpan berfungsi untuk menyimpan data. Tombol Perbaiki berfungsi untuk memperbaiki data. Tombol tampilkan berfungsi untuk melihat record ketika akan dicetak. Tombol Hapus berfungsi untuk menghapus data dan Rancangan tampilannya seperti gambar disamping.

Gambar 15 Rancangan Menu Data Rumah

**5. Rancangan Menu Transaksi**

Sub Menu Transaksi Sub Menu Permintaan Material, Catatan Material Masuk, Penambahan Stok Material, dan Catatan Material Keluar. Berikut rancangan tampilannya masing-masing :

**a) Sub Menu Permintaan Material**

Entitas Menu Permintaan material terdiri dari Tanggal, Nomor Permintaan, Kode Permintaan, Kode Material, Nama Material, Satuan, Blok, Type, Luas, RAP, dan Jumlah Pemesanan. Rancangannya tampak seperti gambar disamping.

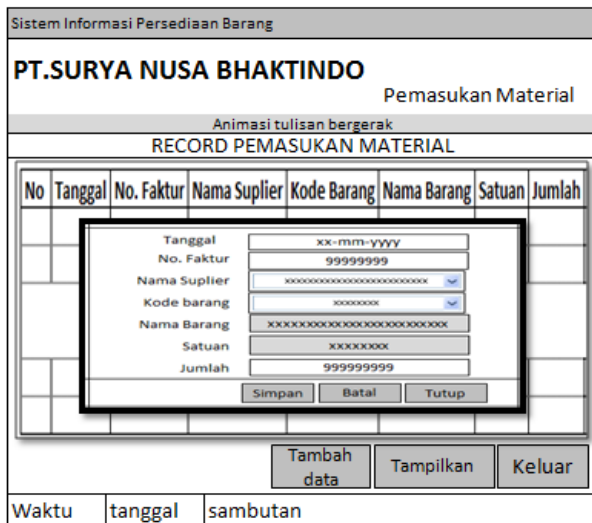
Gambar 16 Rancangan Menu Data Permintaan Material

Tombol Tambah data berfungsi untuk menambah data, tombol tampilkan

berfungsi untuk menampilkan data untuk dicetak, tombol Keluar berfungsi untuk Menutup Form, dan tombol cari berfungsi untuk mencari yang akan diperbaiki atau dihapus.

**b) Sub Menu Catatan Material Masuk**

Entitas Menu Catatan Material Masuk terdiri dari Tanggal, Nomor Faktur, Nama Suplier, Kode Material, Nama Material, Satuan, dan Jumlah. Rancangan Menu Catatan Material Masuk adalah seperti gambar disamping.



Gambar 3.17 Rancangan Menu Catatan Material Masuk

Tombol Tambah data berfungsi untuk menambah data, tombol tampilkan berfungsi untuk menampilkan data untuk dicetak, tombol Keluar berfungsi untuk Menutup Form.

**c) Penambahan Stok Material**

Entitas Menu Penambahan Stok Material terdiri dari Kode Material, Nama material, Satuan, Stok lama, Pemasukan dan Jumlah Stok Sekarang.

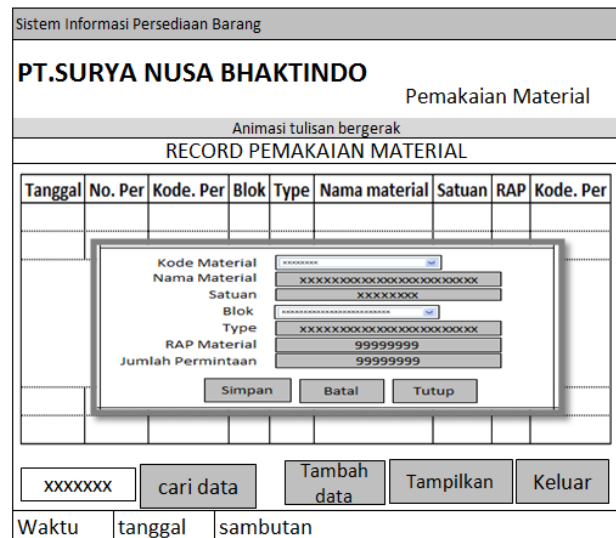
Tombol Tambah Stok berfungsi untuk menambah data, tombol tampilkan berfungsi untuk menampilkan data untuk dicetak, dan tombol Keluar berfungsi untuk Menutup Form Penambahan Stok Material. Rancangan Menu Penambahan Stok material adalah seperti gambar disamping.



Gambar 18 Rancangan Menu Penambahan Stok Material

**d) Catatan Material keluar**

Sub Menu Catatan Material berfungsi untuk menginputkan seluruh data material yang digunakan. Dalam data ini terdapat entitas yaitu Tanggal, Kode material, Nama material, Satuan, Blok, Type, Luas bangunan, dan Jumlah.



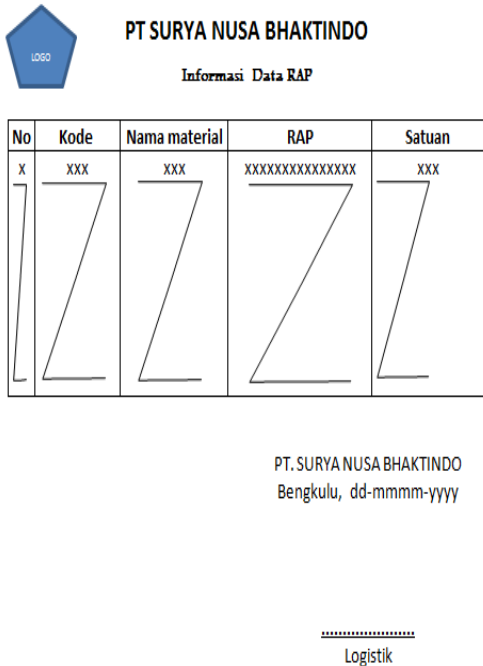
Gambar 19 Rancangan Menu Catatan Material Keluar

**B. Rancangan Menu Output**

Rancangan Menu Output terdiri dari :

**1. Rancangan Laporan data RAP**

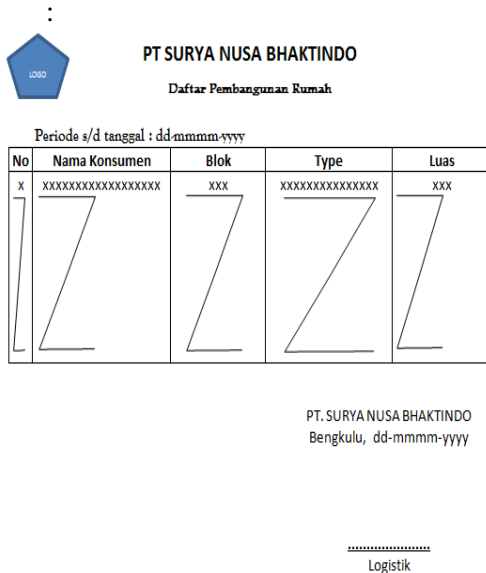
Sub menu Laporan Data RAP berfungsi untuk menampilkan data RAP Rumah yang terbagi menjadi RAP 36, 45 dan 70. Rincian data RAP yaitu Nama material, Satuan, Type dan Jumlah. Salah satu bentuk rancangan RAP yaitu seperti gambar dibawah ini :



Gambar 20 Rancangan Laporan Data RAP

**2. Rancangan Laporan Data Rumah**

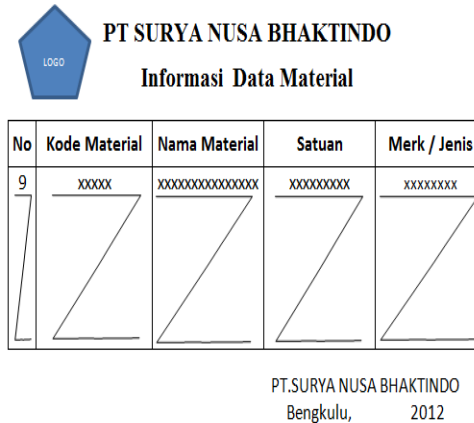
Sub menu Laporan Data Rumah berfungsi untuk menampilkan data Pembangunan Rumah. Rincian data Rumah yaitu Blok, Nomor, Type, Luas, Nama Konsumen. Laporan Data Rumah dibagi menjadi dua yaitu berdasarkan type dan seluruh rumah. Salah satu bentuk rancangan data rumah adalah seperti gambar dibawah ini :



Gambar 21 Rancangan Laporan Data Rumah

**3. Rancangan laporan Data Material**

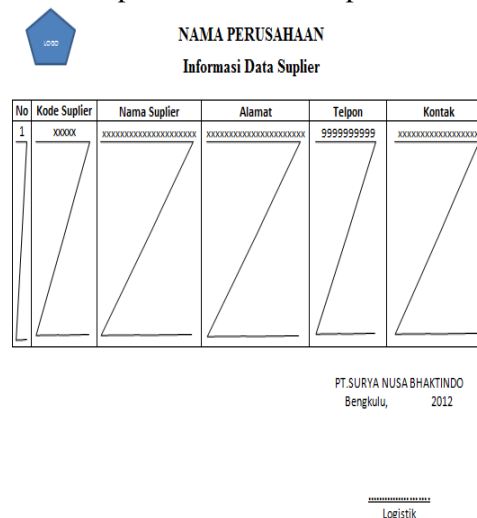
Sub menu Laporan Data Material berfungsi untuk menampilkan seluruh data material. Informasi data material meliputi Kode Material, Nama Material, Satuan, dan Merk/Jenis.



Gambar 22 Rancangan Laporan Data Material

**4. Rancangan Laporan Data Suplier**

Sub menu Laporan Suplier berfungsi untuk menampilkan seluruh data suplier. Informasi Laporan Data Suplier meliputi Nomor, Kode Suplier, nama Suplier, Alamat, Telpon, dan Kontak suplier.




Gambar 23 Rancangan Laporan Data Suplier

**5. Rancangan Laporan Material Masuk**

Sub menu Laporan Material Masuk berfungsi untuk menampilkan seluruh data material masuk yang akan di cetak. Informasi Laporan penyediaan material meliputi Tanggal, Nomor Faktur, Nama Suplier, Kode Material, Nama Material, Satuan, Jumlah.

Laporan Material Masuk dibedakan menjadi empat laporan yaitu Laporan semua pemasukan, laporan per nomor faktur, laporan per material dan laporan per tanggal. Salah satu bentuk laporan pemasukan material adalah sebagai berikut:



**PT SURYA NUSA BHAKTINDO**  
Informasi Semua Material Masuk

Periode s/d Tanggal : dd-mm-yyyy

No	No. Faktur	Tanggal	Nama Material	Jumlah	Satuan	Suplier
9	xxxxxxxx	dd-mm-yyyy	xxxxxxxxxx	99999999	xxxxx	xxxxxxxxxxxxxx

PT.SURYA NUSA BHAKTINDO  
Bengkulu, 2012


.....  
Logistik

Gambar 24 Rancangan Laporan Barang Masuk

**6. Rancangan Laporan Pemakaian Material**

Sub menu Laporan Pemakaian Material berfungsi untuk menampilkan seluruh data material yang dipakai. Informasi Laporan Data pemakaian material meliputi Tanggal, Nama Barang, Kode barang, Satuan, Blok, Type, Luas Rumah dan Jumlah.

Laporan pemakaian material dibedakan menjadi empat laporan yaitu laporan semua pengeluaran, laporan per blok rumah, laporan per material dan laporan per tanggal. Salah satu bentuk laporan penuluran material adalah sebagai berikut:



**PT. SURYA NUSA BHAKTINDO**  
LAPORAN PENGELUARAN MATERIAL

No	Tanggal	Kode material	Nama Material	Satuan	Blok	Type	Luas	Jumlah	Satuan
1	dd-mm-yyyy	xxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	9999999	xxxxxx


PT. SURYA NUSA BHAKTINDO  
Bengkulu, dd-mmmm-yyyy

.....  
Logistik

Gambar 25 Rancangan Rincian Pemakaian Material

**7. Rancangan Laporan Permintaan Material**

Sub menu Laporan Permintaan material berfungsi untuk menampilkan seluruh data Permintaan material. Laporan permintaan material dibedakan menjadi Laporan semua Permintaan, Laporan Permintaan Per Material, Laporan Permintaan Per Nomor Permintaan, dan Laporan Per Blok Rumah. Salah satu bentuk laporan permintaan adalah sebagai berikut :



**PT SURYA NUSA BHAKTINDO**  
Ajuan Permintaan Material

No	Tanggal	No. Per	Kode. Per	Blok	Type	Luas	Kode material	Nama material	RAP	Jumlah Per	Satuan
x	dd-mm-yyyy	xxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxx	xxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxx	xxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxx	9999999	999999	xxxxxxxx

PT. SURYA NUSA BHAKTINDO  
Bengkulu, dd-mmmm-yyyy

.....  
Logistik

Gambar 26 Rancangan Laporan Permintaan Material

**8. Rancangan Laporan Stok Saat Ini**

Sub menu Laporan Stok Saat Ini berfungsi untuk menampilkan seluruh data Stok Material Saat ini. Laporan ini terdiri dari beberapa entitas yaitu Kode Material, Nama material, Satuan, Stok Lama, Pemasukan, dan Stok Sekarang. Bentuk rancangan Laporan Stok Saat ini adalah sebagai berikut :



**PT SURYA NUSA BHAKTINDO**  
Informasi Stok Material

Periode s/d Tanggal : dd-mm-yyyy

No	Kode Material	Nama Material	Satuan	Stok lama	Pemasukan	Stok Sekarang
9	xxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxx	99999999	99999999	99999999

PT.SURYA NUSA BHAKTINDO  
Bengkulu, 2012

Logistik

Gambar 27 Rancangan Laporan Stok Material

### 3.1 Rancangan Pengujian Sistem dan Evaluasi

Rencana uji coba sistem akan dilakukan setelah aplikasi selesai yaitu rencana uji coba ini akan dilaksanakan di PT. Surya Nusa Bhaktindo Bengkulu, dengan melibatkan pimpinan dan staff. Keterlibatan ini ditujukan untuk melihat kelebihan dan kekurangan sistem yang telah dibuat dan selanjutnya akan dijadikan bahan evaluasi untuk perbaikan dan penyempurnaan aplikasi yang dibuat

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Persediaan Barang PT. Surya Nusa Bhaktindo ini menggunakan beberapa *software* yaitu :

1. *Microsoft Visual Basic 6.0*  
Berperan sebagai media Perancangan Aplikasi mulai dari Menu Login hingga menu Utama dan Sub Menyunya.
2. *Active Report Ver. 2.0*  
Berperan dalam pembuatan desain laporan akhir yang dihasilkan dari aplikasi.
3. *Adobe Photoshop 7*  
Berperan dalam pembuatan desain Background aplikasi.

Aplikasi Sistem Informasi persediaan Barang PT. Surya Nusa Bhaktindo terdiri dari Menu Log In, Menu Utama dan Sub menu Utama. Sub menu utama terdiri dari Menu Sistem, Menu Master Data, Menu Transaksi, dan Menu Laporan.

### 1. Tampilan Menu Log In

Menu *Log In* adalah menu yang berfungsi sebagai Keamanan Aplikasi. Menu ini bertugas membatasi user yang dapat memakai Aplikasi. Hal ini disebabkan karena setiap user yang akan memakai aplikasi diwajibkan mengisi *User Name* dan *Password*. Jika data yang

dimasukkan salah, maka aplikasi tidak akan dapat dibuka. Bentuk tampilan Form Log In adalah seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1 Tampilan Menu Log In

### 2. Tampilan Menu Utama

Menu Utama adalah Menu yang muncul ketika user telah mengisi *Form Log In* dengan benar. Pada menu ini terdapat beberapa sub menu yaitu Sistem, Master Data, Transaksi, dan Laporan. Setiap sub menu juga memiliki sub menu.

Sub menu Sistem memiliki sub menu Ganti *Password*, dan Keluar. Pada Sub Menu Master terdapat Sub Menu Data RAP 36, 45 dan 70, Sub Menu Data Material, Sub Menu Data Suplier, dan Sub Menu Data Rumah. Sub Menu Transaksi mempunyai Sub Menu Permintaan Material, Sub Menu Catatan Material Masuk, Sub Menu Tambah Stok, dan Sub Menu Catatan Material Keluar.

Sedangkan Sub Menu Laporan berisi Sub Menu Laporan-laporan, dimulai dari laporan data master hingga laporan pengeluaran. Tampilan Menu Utama dapat dilihat seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2 Tampilan Menu Utama



**3. Tampilan Sub Menu Sistem**

Sub Menu ini hanya terdiri dari dua Sub Menu yaitu Sub Menu Ganti *Password* dan Keluar. Sub Menu Ganti *Password* berfungsi untuk mengubah *password* lama. Caranya yaitu *user* diminta mengisi *User Name* baru (jika mau diganti), lalu isikan *password* barunya sebanyak dua kali.

Jika *User* yakin ingin mengubah maka klik tombol Ubah, tetapi jika tidak jadi maka klik tombol Batal. Tampilan Form Ubah *Password* adalah seperti gambar disamping :



Gambar 3 Tampilan Menu Ubah Password

**4. Tampilan Sub Menu Master Data**

Menu Master Data merupakan Sub menu yang berisi data-data master. Sub Menu Master terdiri dari Sub Menu Data RAP, Data Material, Data Suplier, dan Data Rumah. Daftar Sub Menu Master dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 Tampilan Form Menu Master Data

Menu Master Data terdiri dari beberapa Sub Menu yaitu

**a. Sub Menu Data RAP**

Merupakan Menu untuk menampilkan *Form* Input RAP Material . *Form* Menu Data RAP Material terdiri dari :

- a *Record* Data RAP yang berfungsi untuk menampilkan isi tabel Data RAP Material.
- b Tambah Data berfungsi untuk menginputkan Data RAP Material yang belum terinputkan.
- c Tampilkan berfungsi untuk menampilkan seluruh data RAP Material yang akan dicetak
- d Cari Data, berfungsi untuk mencari data yang akan di perbaiki atau dihapus. Data yang akan dicari adalah berdasarkan Kode Material.
- e Keluar berfungsi untuk menutup *Form* Input Data RAP 36 dan kembali ke Menu Utama.

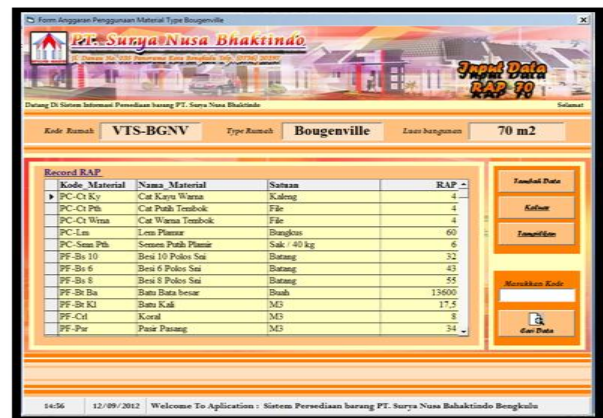
Sub Menu RAP Material terdiri dari tiga *Form* yaitu *Form* RAP Material dengan luas bangunan 36, 45 dan 70 M<sup>2</sup>. Bentuk tampilan *Form* RAP Material adalah sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan Form Input RAP 36



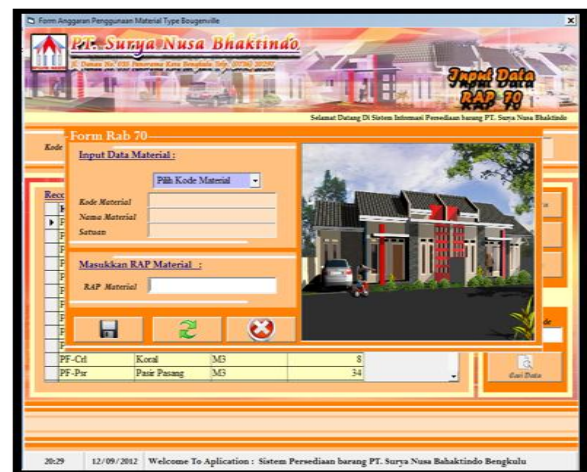
Gambar 6 Tampilan Form Input Tambah Data RAP 36



Gambar 9 Tampilan Form Input RAP 70



Gambar 7 Tampilan Form Input RAP 45



Gambar 10 Tampilan Form Input Tambah Data RAP 70



Gambar 8 Tampilan Form Input Tambah Data RAP 45

1. Sub Menu Data Material

Yaitu Menu untuk menampilkan *Form Input Material Rumah*. *Form Input Data Material* berfungsi untuk memasukkan seluruh data Material Rumah yang akan digunakan dalam pembangunan Rumah. *Form Data Material* terdiri dari :

- a. *Record Data Material* berfungsi untuk menampilkan isi tabel Data Material.
- b. *Tambah Data* berfungsi untuk menambah Data Material yang belum terinputkan.
- c. *Tampilkan* berfungsi untuk menampilkan seluruh data Material yang akan dicetak.
- d. *Cari Data*, berfungsi untuk mencari data yang akan di perbaiki atau dihapus. Pencarian berdasarkan Kode Material.



- e. Keluar berfungsi untuk menutup *Form Data Material* dan kembali ke Menu Utama.

Bentuk *Form Data material* dapat dilihat pada gambar 4.11 dan bentuk *Form Data material* pada saat tombol tambah data diklik yaitu pada gambar 4.12



Gambar 11 Tampilan Form Input Data Material



Gambar 12 Tampilan Form Input Tambah Data Material

**2. Sub Menu Data Suplier**

Merupakan Menu untuk menampilkan *Form Input Data Suplier*. *Form Input Data Suplier* berfungsi untuk menginputkan seluruh data Suplier yang merupakan rekanan Pihak Perusahaan dalam memesan Material Rumah. *Form Data Suplier* terdiri dari :

- a. *Record Data Material* berfungsi untuk menampilkan isi tabel Data Suplier.
- b. *Simpan* berfungsi untuk menyimpan Data Suplier yang belum tersimpan.
- c. *Tampilkan* berfungsi untuk menampilkan seluruh Data Suplier yang akan dicetak.

- d. *Cari Data*, berfungsi untuk mencari Data Suplier yang akan di perbaiki atau dihapus. Pencarian berdasarkan Kode Suplier.

- e. Keluar berfungsi untuk menutup *Form Data Suplier* dan kembali ke Menu Utama.

Bentuk *Form Data Suplier* adalah seperti pada gambar 4.13



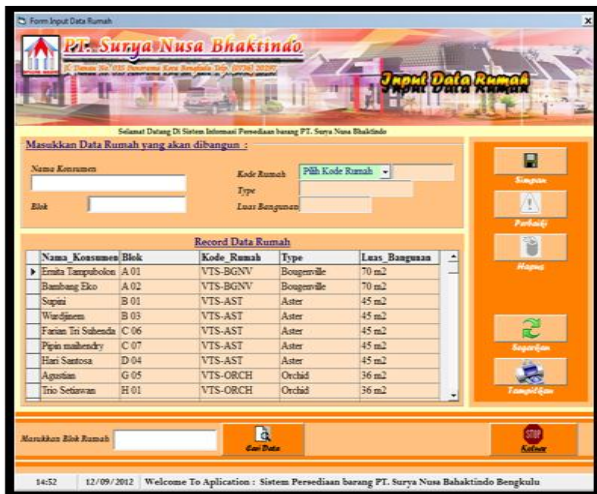
Gambar 13 Tampilan Form Input Data Suplier

**3. Sub Menu Data Rumah**

Merupakan Menu untuk menampilkan *Form Input Data Rumah*. *Form Input Data Rumah* berfungsi untuk menginputkan seluruh data rumah yang sedang dalam pembangunan dan yang telah terbangun . *Form Data Rumah* terdiri dari :

- a. *Record Data Rumah* berfungsi untuk menampilkan isi tabel Data Rumah.
- b. *Simpan* berfungsi untuk menyimpan Data Rumah yang belum tersimpan.
- c. *Tampilkan* berfungsi untuk menampilkan seluruh Data Rumah yang akan dicetak.
- d. *Cari Data*, berfungsi untuk mencari data Rumah yang akan di perbaiki atau dihapus. Pencarian berdasarkan Kode Rumah.
- e. Keluar berfungsi untuk menutup *Form Data Rumah* dan kembali ke Menu Utama.

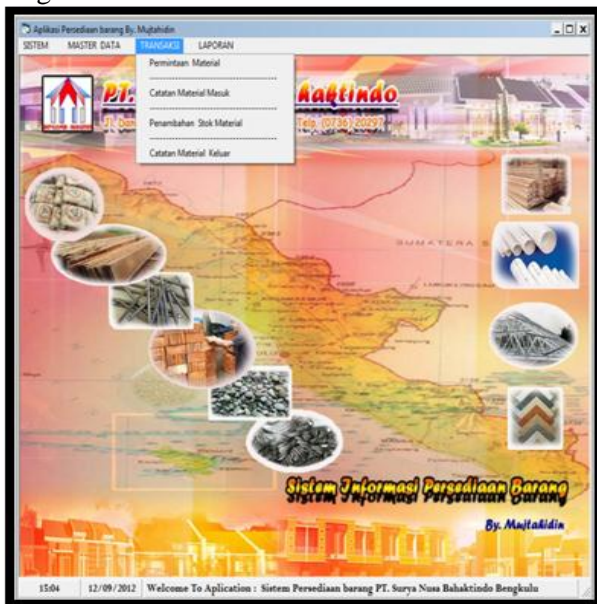
Bentuk *Form Data Suplier* adalah seperti pada gambar 14



Gambar 14 Tampilan Form Input Data Rumah

**a. Sub Menu Transaksi**

Menu Transaksi merupakan menu yang berisi data Transaksi. Data transaksi terdiri dari Permintaan Material, Catatan Material masuk, Penambahan Stok dan Catatan Material keluar. Daftar Menu Transaksi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.15 Tampilan Form Menu Transaksi

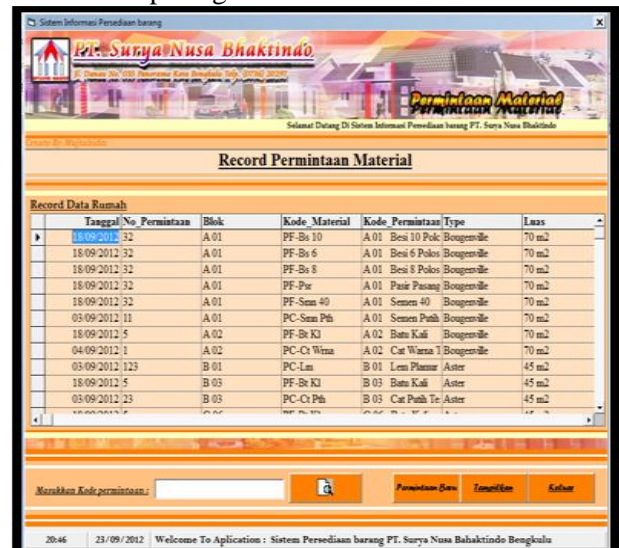
Menu Transaksi terdiri dari beberapa Sub Menu yaitu :

**1. Sub Menu Permintaan Material**

Merupakan Menu untuk menampilkan *Form Input Data Permintaan Material*. *Form Input Data Permintaan Material* berfungsi untuk menginputkan seluruh Data Permintaan Material yang akan diajukan ke kantor. Permintaan Material tidaklah sembarangan, karena permintaan berdasarkan RAP Material yang telah dibuat oleh Perusahaan. *Form Data Permintaan Material* terdiri dari :

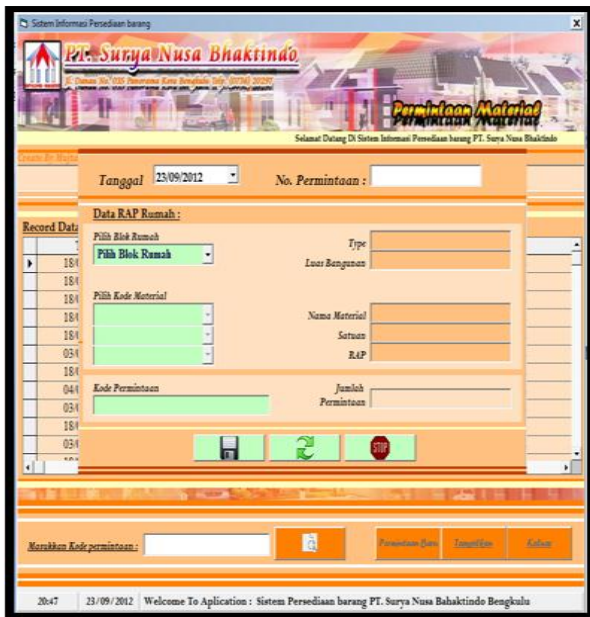
- a. *Record Data Permintaan Material* berfungsi untuk menampilkan isi tabel Permintaan Material.
- b. *Permintaan Baru* berfungsi untuk menyimpan Data Permintaan Material yang belum pernah diajukan.
- c. *Tampilkan* berfungsi untuk menampilkan Data Permintaan Material yang akan diajukan.
- d. *Cari Data* berfungsi untuk mencari data Permintaan yang akan dihapus. Pencarian berdasarkan Kode Permintaan.
- e. *Keluar* berfungsi untuk menutup *Form Permintaan material* dan kembali ke Menu Utama.

Bentuk *Form Permintaan Material* adalah seperti pada gambar 4.16 dan bentuk *Form Permintaan material* dengan *Permintaan Material* baru adalah pada gambar 4.17



Gambar 4.16 Tampilan Form Permintaan Material





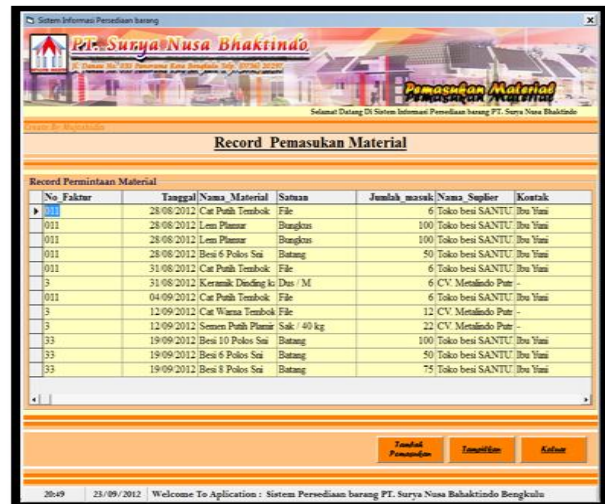
Gambar 4.17 Tampilan Form Tambah Permintaan Material

**2. Sub Menu Catatan Material Masuk**

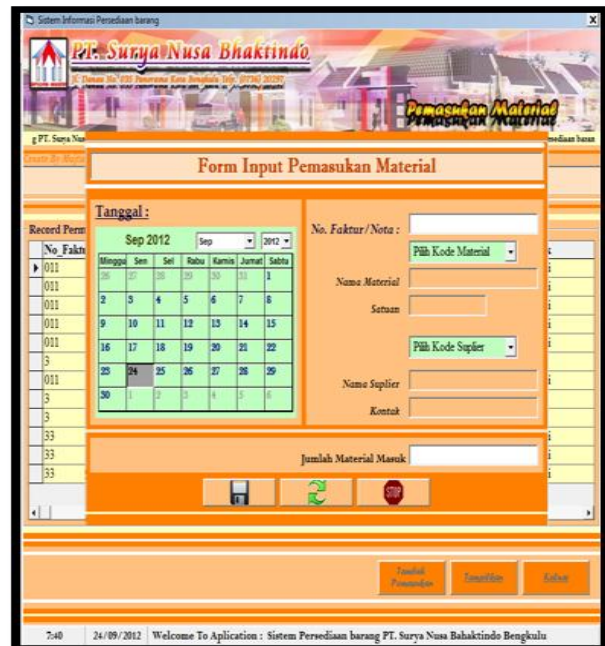
Merupakan Menu untuk menampilkan *Form* Catatan Material Masuk. *Form* ini berfungsi untuk menginputkan seluruh Data Pemasukan Material yang telah dipesan melalui permintaan oleh kantor dan telah dibeli dan diantarkan oleh pihak suplier ke Lapangan. Logistik mencatat semua Material Masuk berdasarkan Nomor Faktur. *Form* Catatan Material Masuk terdiri dari :

- Record* Data Catatan Material Masuk berfungsi untuk menampilkan isi tabel Catatan Material Masuk.
- Tambah Pemasukan berfungsi untuk menyimpan Data Pemasukan Material yang baru masuk.
- Tampilkan berfungsi untuk menampilkan Data Catatan Material Masuk yang akan dicetak.
- Keluar berfungsi untuk menutup *Form* Catatan Material Masuk dan kembali ke Menu Utama

Bentuk *Form* Catatan Material Masuk adalah seperti pada gambar 15 dan bentuk *Form* Catatan Material Masuk dengan Tambah pemasukan adalah pada gambar 16.



Gambar 18 Tampilan Form Input Material Masuk



Gambar 19 Tampilan Form Tambah Data Material Masuk

**3. Sub Menu Penambahan Stok Material**

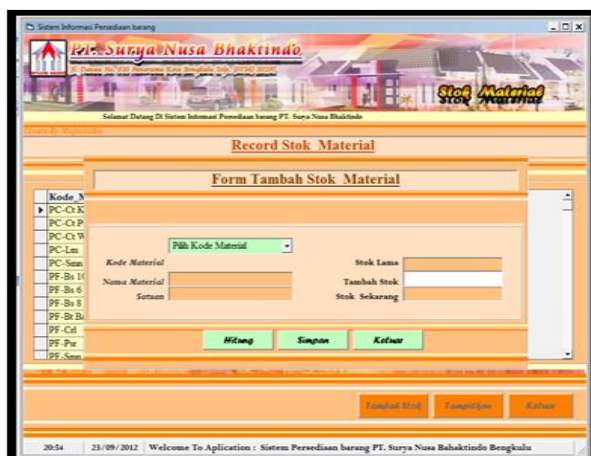
Merupakan Menu untuk menampilkan *Form* Penambahan Stok Material. *Form* ini berfungsi untuk memperbaharui Data Pemasukan Material. Teorinya yaitu *User* memilih Kode Material yang akan diperbaharui. Setelah itu *user* akan diminta memasukkan jumlah stok yang ditambah. *Form* Penambahan Stok terdiri dari :

- a. *Record* Data Penambahan Stok berfungsi untuk menampilkan isi tabel Penambahan Stok Material.
- b. Tambah Stok berfungsi untuk menyimpan Data Penambahan Stok Material.
- c. Tampilkan berfungsi untuk menampilkan Data Penambahan Stok Material yang akan dicetak.
- d. Keluar berfungsi untuk menutup *Form* Penambahan Stok dan kembali ke Menu Utama.

Bentuk *Form* Penambahan Stok adalah seperti pada gambar 4.20 dan bentuk *Form* Penambahan Stok dengan Tambah Stok adalah pada gambar 4.21.



Gambar 20 Tampilan Form Stok Material



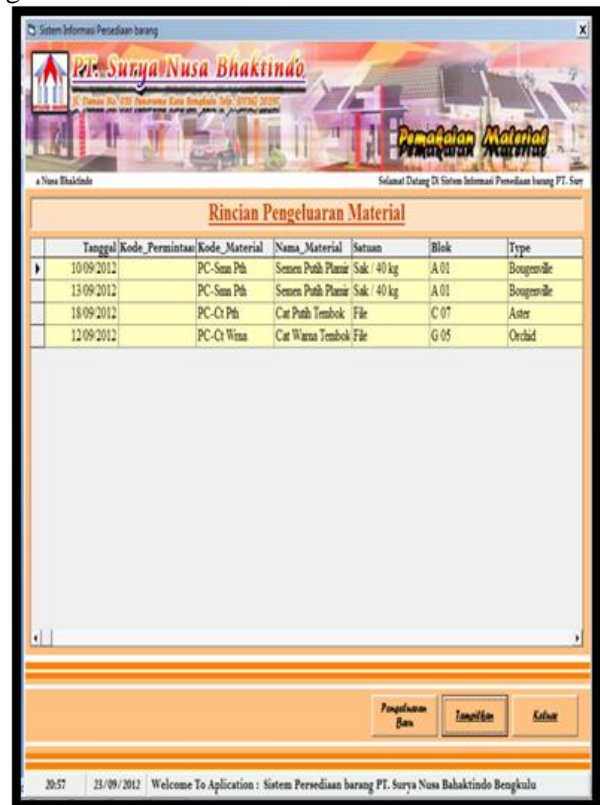
Gambar .21 Tampilan Form Stok dengan Tambah Stok

**4. Sub Menu Catatan Material keluar**

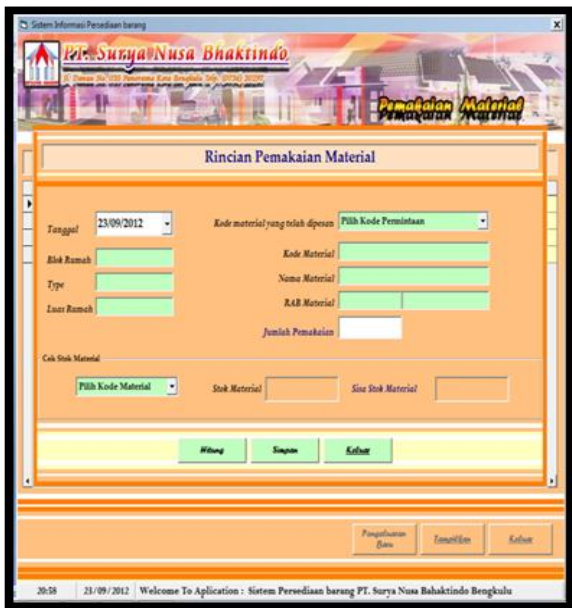
Merupakan Menu untuk menampilkan *Form* Catatan Material Material. *Form* ini berfungsi untuk mencatat Data Pengeluaran Material. *Form* ini terdiri dari :

- a. *Record* Data Pengeluaran Material berfungsi untuk menampilkan isi tabel Pengeluaran Material.
- b. Pengeluaran baru berfungsi untuk menyimpan Data pengeluaran Material.
- c. Tampilkan berfungsi untuk menampilkan Data Pengeluaran Material yang akan dicetak.
- d. Keluar berfungsi untuk menutup *Form* Pengeluaran Material dan kembali ke Menu Utama.

Bentuk *Form* Pengeluaran Material adalah seperti pada gambar 22 dan bentuk *Form* Pengeluaran Material dengan pengeluaran baru adalah pada gambar 23.



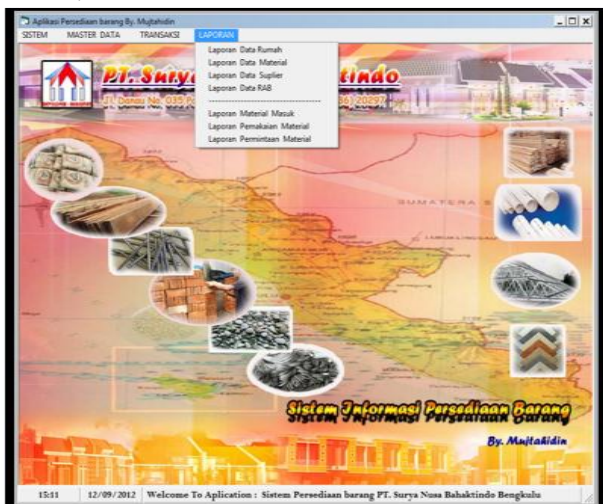
Gambar 22 Tampilan Form Material Keluar



Gambar 23 Tampilan Form Tambah Pakaian

**a. Sub Menu Laporan**

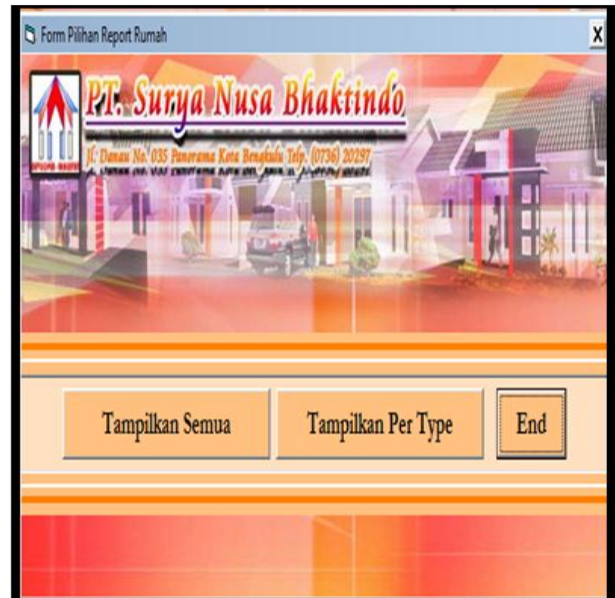
Menu Laporan merupakan menu yang berisi Sub Menu tentang data Laporan. Data ini terdiri dari Laporan Data Rumah, Laporan Data Material, Laporan Data Suplier, laporan Data RAP, Laporan Data Permintaan, Laporan Data Pakaian Material, Laporan Stok material, dan Laporan Pemasukan material. Daftar Menu Transaksi dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 24 Tampilan Pilihan Menu laporan

**1. Laporan Data Rumah**

Pada sub menu ini terdapat filter untuk menampilkan data rumah. Filter tersebut berdasarkan grup rumah dan seluruh rumah. Untuk tampilannya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 25 Tampilan Filter Rumah

No	Nama Konsumen	Blok	Kode Rumah	Type	Luas
1	Emita Tampubolon	A 01	VTS-BGNV	Bougenville	70 m2
2	Bambang Eko	A 02	VTS-BGNV	Bougenville	70 m2
3	Supri	B 01	VTS-AST	Aster	45 m2
4	Wardjmes	B 03	VTS-AST	Aster	45 m2
5	Faran Tin Suhenda	C 06	VTS-AST	Aster	45 m2
6	Pipin mahendry	C 07	VTS-AST	Aster	45 m2
7	Hari Santosa	D 04	VTS-AST	Aster	45 m2
8	Agustian	G 06	VTS-ORCH	Orchid	36 m2
9	Tito Setiawan	H 01	VTS-ORCH	Orchid	36 m2
10	Medio Agus Yaldir	H 03	VTS-ORCH	Orchid	36 m2

Gambar 4.26 Tampilan Out Put Seluruh Rumah



**PT. Surva Nusa Bhaktindo**  
Proyek "Perumahan Villa Taman Surya"

**Daftar Pembangunan Rumah Per Type Rumah**  
Periode s/d Tanggal : 18-September-2012

Type Rumah : Ronggolindo				
No	Kode Rumah	Blok	Luas	Nama Konsumen
1	VTS-BGVN	A.01	70 m2	Sinda Tampubolon
2	VTS-BGVN	A.02	70 m2	Bambang Eko

Type Rumah : Ancier				
No	Kode Rumah	Blok	Luas	Nama Konsumen
1	VTS-AST	B.01	45 m2	Sugri
2	VTS-AST	B.03	45 m2	Wurjengren
3	VTS-AST	C.06	45 m2	Sanan Tri Sutedanda
4	VTS-AST	C.07	45 m2	Sigit Mahendry
5	VTS-AST	D.04	45 m2	Hari Santosa

Type Rumah : Orchid				
No	Kode Rumah	Blok	Luas	Nama Konsumen
1	VTS-ORCH	G.05	36 m2	Agustian
2	VTS-ORCH	H.01	36 m2	Firo Setiawan
3	VTS-ORCH	H.03	36 m2	Medo Agus Taldar

Gambar 4.27 Tampilan Out Put Rumah Per Type

**2. Laporan Data Material**

Laporan Data Material merupakan gambaran hasil *Out Put* yang akan dicetak nantinya.

**PT. Surva Nusa Bhaktindo**  
Proyek "Perumahan Villa Taman Surya"

**Data Material**

No	Kode Material	Nama Material	Satuan	Mark
1	aaa	aaaa	ltd	adfa
2	PC-Ci Pth	Cat Putih Tembok	File	Sanalux / Inulox
3	PC-Ci Wima	Cat Warna Tembok	File	Ematex
4	PC-Lm	Lem Plamur	Bungkus	-
5	PC-Smn Pth	Semen Putih Plamur	Sak / 40 kg	Type Roda
6	PF-Bs 10	Besi 10 Polos Sni	Batang	Sni - Dia 9.8 mm
7	PF-Bs 6	Besi 6 Polos Sni	Batang	Sni - Dia 6.8 mm
8	PF-Bs 8	Besi 8 Polos Sni	Batang	Sni - Dia 7.8 mm
9	PF-Bs Ba	Batu Bata besar	Buah	Uk. 10 x 20 mm
10	PF-Bs K2	Batu Kali	M3	-
11	PF-Ci	Koral	M3	-
12	PF-Pir	Pasir Pasang	M3	-
13	PF-Smn 40	Semen 40	Sak / 40 kg	Semen Padang / Holcim
14	PF-Tsh Urg	Tanah Urug	Mobil	-
15	PIA-Klot	Kloset	Buah	American Standar
16	PIA-Km Ar	Kran Air kamar Mandi	Buah	-

Gambar 28 Tampilan Out Put Data Master Material

**3. Laporan Data Suplier**

Bentuk tampilan Laporan Data Suplier dapat dilihat seperti gambar dibawah ini :

**PT. Surva Nusa Bhaktindo**  
Proyek "Perumahan Villa Taman Surya"

**Laporan data Suplier**  
Periode s/d Tanggal : 18-09-2012

No	Kode Suplier	Nama Suplier	Alamat	Kontak	Telepon
1	CV MRP	CV Mardani Putra Perdana	Jl. Dama No. 41 A/B Palarana Bengkulu		07361 343478
2	MAS	Mekar Sian	Jl. Drajat Payang Nagara Pinar Lubu - Bengkulu	Pan Sian	081513025611
3	PT BAP	PT Bengkulu Kota Perkasa	Jl. Drajat Payang Nagara No. 70 Nagara Bengkulu		07361 317368
4	PT DMS	PT Duta Mega Sejahtera	Jl. Dama Palarana Kota Bengkulu		07361 317308 - 081531131511
5	T.ME	TMS Kota Kembar	Jl. Hibrida Lingkar Barat Bengkulu	ibu Arie	07361 31905 - 0815311342038
6	T.MSD	TMS Mega	Jl. Semangka No. 10 Palarana Bengkulu		07361 348188 - 0815311342038
7	T.MS	TMS Mega Luluhi	Jl. Semangka Kaya 10 Bengkulu		07361 348188 - 342038
8	T.MSK	TMS Mega Jaya Kerinci	Jl. Dama No. 44 A/B Palarana Bengkulu	ibu Selva	07361 348202 - 3481111
9	T.MSB	TMS Mega Siga Kerinci	Jl. Semangka No. 10 Palarana Bengkulu		07361 34 1210
10	T.MSN	TMS Mega Siantan	Jl. Semangka No. 10 Lingkar Timur Bengkulu	ibu Yuni	07361 34 1205
11	UD CA	UD Cahaya	Jl. Laksamana Pagar Nusa Bengkulu		081531131107
12	UD JM	UD Jangkar Mandiri	Jl. Saja Padang Kembang Bengkulu		07361 327570 - 081531138855
13	UD MM	UD Merapi Indah	Jl. Mengap No. 1A SBC Palarana Bengkulu		07361 342411
14	UD MJ	UD Mekar Jaya	Jl. Dama Palarana Bengkulu	Pak Tawar	081531132019 - 0815311342478
15	UD MS	UD Mekar Sejahtera	Jl. Drajat Payang Nagara No. 70 Bengkulu		07361 342411
16	UD ST	UD Siantan	Jl. Semangka No. 10 Bengkulu		07361 327570 - 081531138855
17	UD SY	UD Siantan	Jl. Semangka No. 10 Palarana Bengkulu		07361 342411
18	UD YL	UD Yuluhi	Jl. Dama Kat. Siantan Bengkulu		081531138855

Gambar 29 Tampilan Out Put Data Suplier

**4. Laporan Data RAP**

Menu Data RAP memiliki *filter*, Tampilannya yaitu seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.30 Tampilan Form Filter Out Put Data RAP

Sedangkan salah satu tampilan Laporan Data RAP adalah sebagai berikut :

**PT. Surva Nusa Bhaktindo**  
Proyek "Perumahan Villa Taman Surya"

**Rab Material Type Orchid Luss**  
Bangunan : 36 M2

No	Kode Material	Nama Material	RAB	Satuan
1	PC-Ci Pth	Cat Putih Tembok	4	File
2	PC-Ci Wima	Cat Warna Tembok	2	File
3	PC-Lm	Lem Plamur	30	Bungkus
4	PC-Smn Pth	Semen Putih Plamur	3	Sak / 40 kg
5	PF-Bs 10	Besi 10 Polos Sni	24	Batang
6	PF-Bs 6	Besi 6 Polos Sni	26	Batang
7	PF-Bs 8	Besi 8 Polos Sni	33	Batang
8	PF-Bs Ba	Batu Bata besar	7500	Buah
9	PF-Bs K2	Batu Kali	9	M3
10	PF-Ci	Koral	6	M3
11	PF-Pir	Pasir Pasang	20	M3
12	PF-Smn 40	Semen 40	86	Sak / 40 kg
13	PF-Tsh Urg	Tanah Urug	5	Mobil
14	PIA-Klot	Kloset	1	Buah
15	PIA-Km Ar	Kran Air kamar Mandi	1	Buah
16	PIA-Lm Pp	Lem Pipe	2	Buah
17	PIA-Pin 0.5	Pipa Air 0.5 Inch	5	Batang

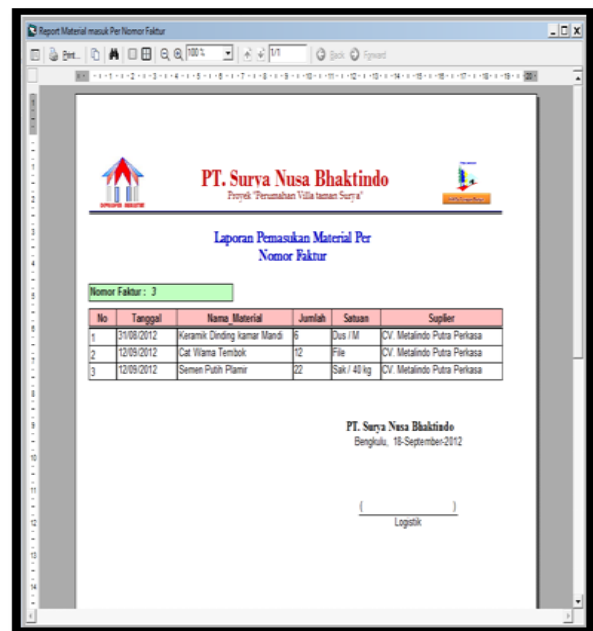
Gambar 4.31 Tampilan Out Put RAP Material

**5. Laporan Data Material Masuk**

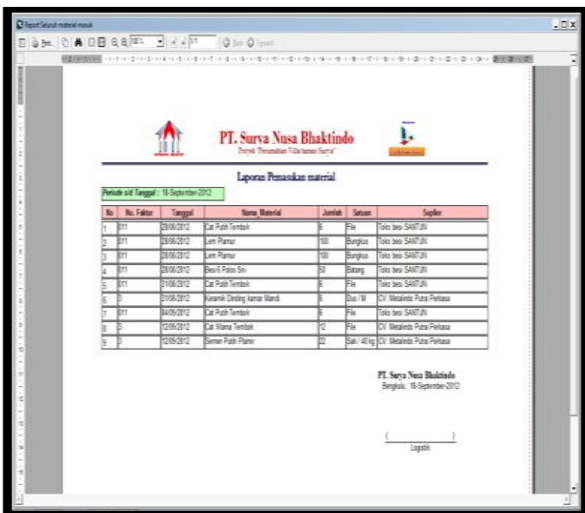
Laporan Data Material Masuk ditampilkan berdasarkan *filter* Tanggal, Nama Material, Blok dan Seluruh Pemasukan. Bentuk tampilan *filter* nya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.32 Tampilan Form Filter Out Put Material Masuk



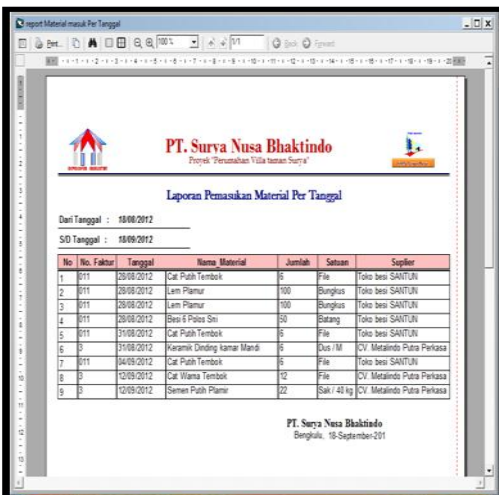
Gambar 4.35 Tampilan Out Put Material Masuk Per Nomor Faktur



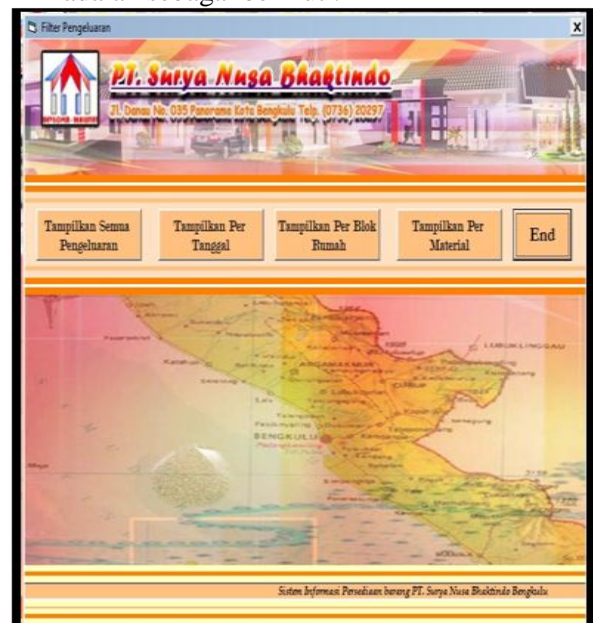
Gambar 4.33 Tampilan Out Put Semua Material Masuk

6. Laporan Data Material Keluar

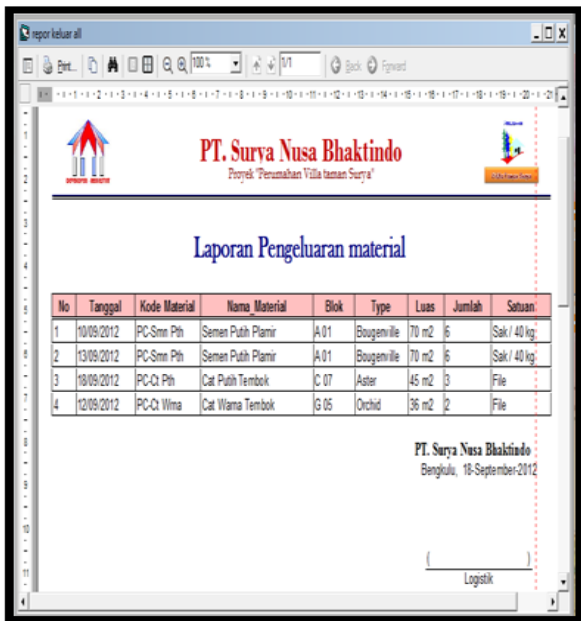
Pada sub menu ini terdapat beberapa laporan. Laporan tersebut ditampilkan berdasarkan filter Tanggal, Nama Material, Blok dan Seluruh Pengeluaran. Tampilannya adalah sebagai berikut :



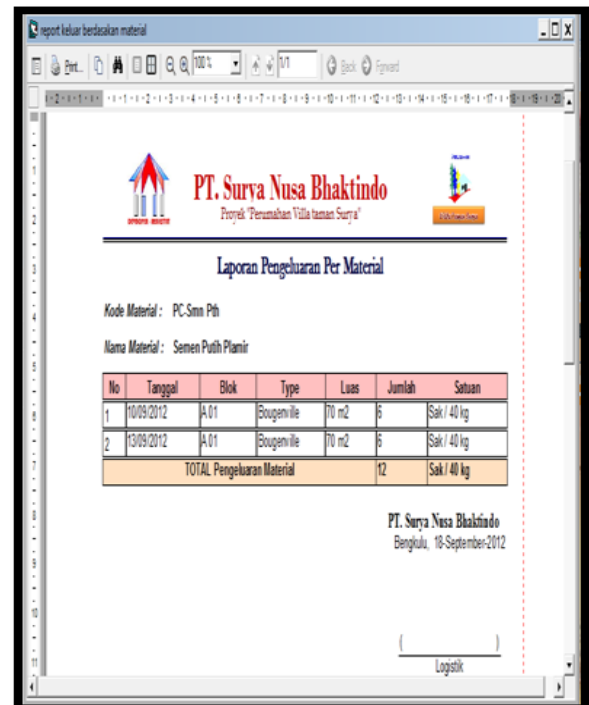
Gambar 4.34 Tampilan Out Put Material Masuk Per Tanggal Masuk



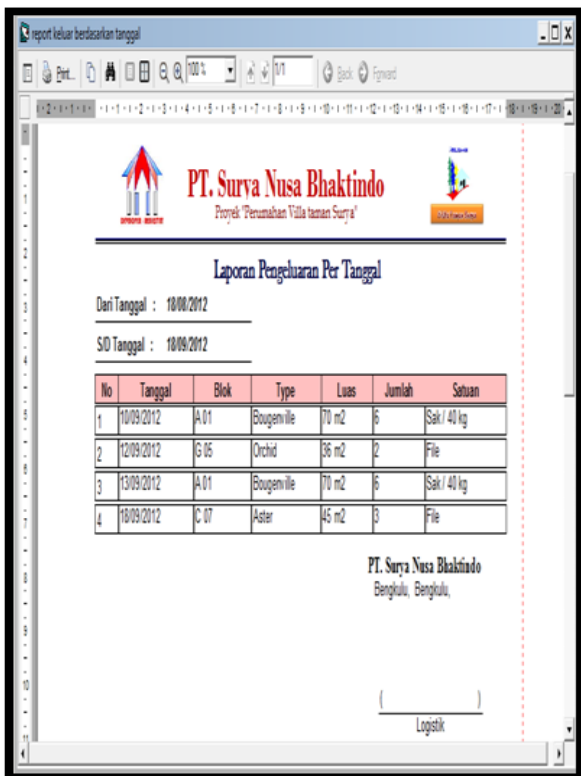
Gambar 4.36 Tampilan Form Filter Out Put Material Keluar



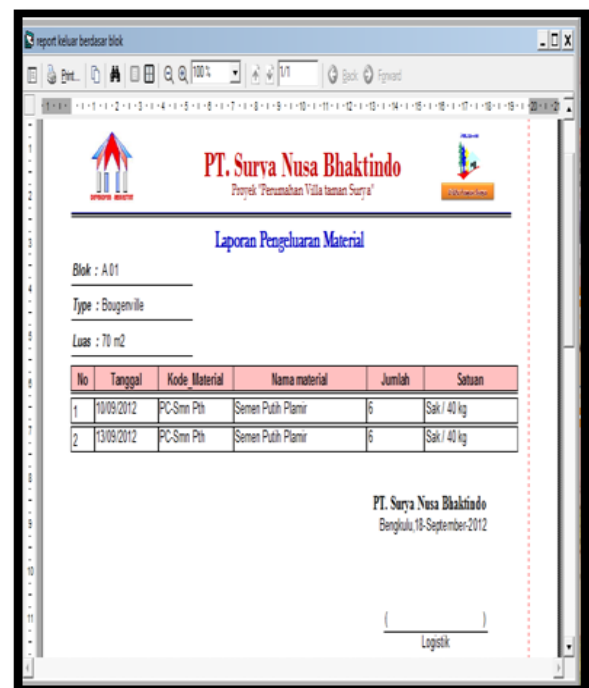
Gambar 4.37 Tampilan Out Put Pengeluaran Semua Material



Gambar 4.39 Tampilan Out Put Pengeluaran Per Material



Gambar 4.38 Tampilan Out Put Pengeluaran Material Per Tanggal



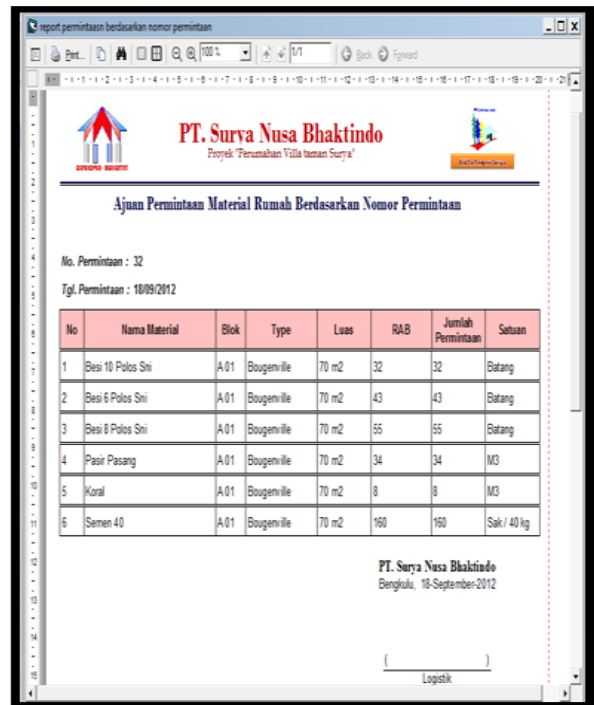
Gambar 4.40 Tampilan Out Put Pengeluaran Per Blok

**7. Laporan Permintaan material**

Pada sub menu ini terdapat beberapa laporan. Laporan tersebut ditampilkan berdasarkan filter Tanggal, Nama Material, Blok dan Seluruh Pengeluaran. Tampilannya adalah sebagai berikut :



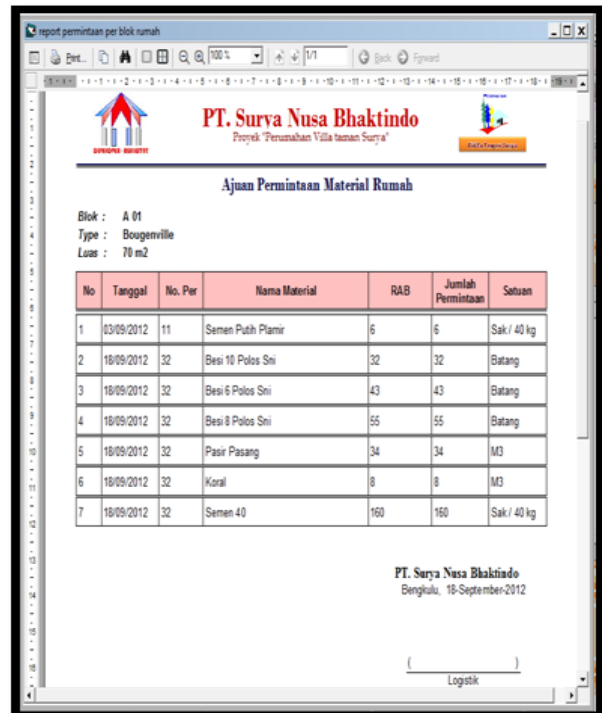
Gambar 4.41 Tampilan Filter Out Put Permintaan Material



Gambar 4.43 Tampilan Out Put Permintaan Per Nomor Permintaan

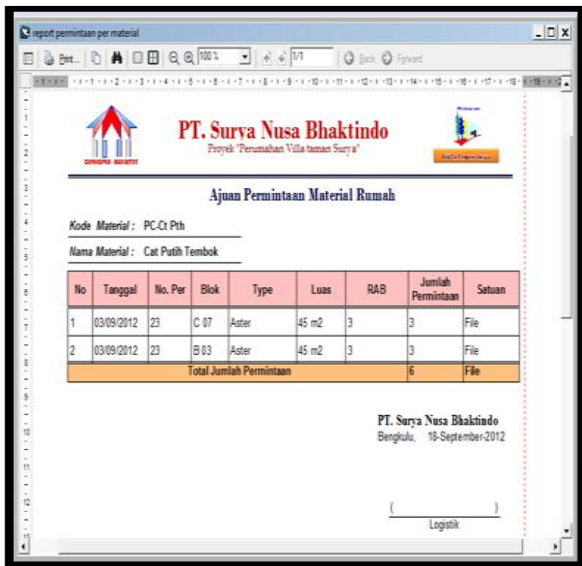


Gambar 4.42 Tampilan Out Put Semua Permintaan Material



Gambar 4.44 Tampilan Out Put Permintaan Per Blok





Gambar 4.45 Tampilan Out Put Per Material

### 8. Laporan Stok Material

Tampilan Stok Material Yang akan di cetak yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.46 Tampilan Out Put Stok Material

### 4.1 Hasil Pengujian Sistem

Setelah tahapan pembuatan Aplikasi selesai, maka sistem harus diuji cobakan untuk melihat alur kerja dan untuk mengetahui kelayakan sistem. Dari hasil pengujian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan standar komputer yang ada maka diperoleh hasil sebagai berikut :

- Pertama-tama User Log In terlebih dahulu dengan memasukkan Password dan Nama Penggunaanya. Setelah itu program akan menampilkan Menu Utama.
- User Menginputkan semua kebutuhan Material dan RAP Material dari Perusahaan serta Data Rumah yang akan dibangun pada Menu Master Data. Setelah selesai, User membuka Menu Transaksi guna menginputkan permintaan Material di Lapangan untuk diajukan ke Perusahaan.
- Setelah dua hari, material yang dipesan berdasarkan permintaan dikirim kelapangan oleh perusahaan melalui supplier.
- User membuat laporan kebutuhan material dilapangan sesuai dengan rumah yang akan dibangun. Melalui menu Transaksi, lalu menuju ke sub menu Permintaan, user dengan mudah menyelesaikan pembuatan laporan kebutuhan material.
- Setelah permintaan diajukan, ke esokan harinya Material yang diorder masuk. Lalu user menginputkan data ke dalam aplikasi pada menu Pemasukan Material berdasarkan Nomor Faktur/Nota dan Penambahan Stok Material.
- Setelah itu user mengeluarkan material kepada tukang yang membutuhkan material sesuai dengan RAP Material dan permintaan.
- User menginput semua transaksi pengeluaran kedalam aplikasi pada Sub Menu Pengeluaran Material.
- Setelah satu minggu user menyampaikan laporan pemasukan material, pengeluaran material, dan stok yang ada sekarang dilapangan. Melalui aplikasi ini pihak logistik sangat terbantu dalam menyampaikan informasi Material dilapangan kepada pimpinan

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Pada PT. Surya Nusa Bhaktindo Bengkulu banyak terdapat permasalahan pada

sistem persediaan barang Material yaitu masih menggunakan program aplikasi excel, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk melakukan Permintaan Material hingga Penginputan material masuk membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan laporannya.

Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Persediaan Barang dengan Microsoft Visual basic 6 sebagai bahasa Pemrogramannya dan Microsoft Acces sebagai database, memungkinkan untuk membuat dan memperoleh sebuah informasi yang cepat, jelas dan tepat. Aplikasi ini bertujuan agar penginputan data material yang dimulai dari permintaan hingga pemasukan material menjadi cepat serta dapat mengontrol material dilapangan.

## 2. Saran.

1. Diharapkan aplikasi ini terus dikembangkan dengan penambahan fitur yang bermanfaat dan desain yang menarik.
2. *Password administrator* sebaiknya diganti secara berkala untuk mengurangi celah keamanan pada aplikasi dan menghindari penyalahgunaan aplikasi

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Idochi, 1982, *Sistem Informasi Manajemen dan Perencanaan Pembangunan Pendidikan*, Penerbit Angkasa Bandung, Bandung.
- Budiharto, Widodo, 2002, *Aplikasi Database dengan SQL Server 2000 dan Visual Basic 6.0*, Elexmedia Komputindo, Jakarta.
- Cristiana, 2009, *Menghitung RAP Pembangunan Rumah*, Media Pressindo, Yogyakarta.
- Kadir, Abdul, 2002, *Pengenalan Sistem Informasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Khalis, Ibnu, 2011, *Cara Mudah Membuat dan Menghitung Rancangan Anggaran Biaya*, Buku Kita, Yogyakarta.

Mangkulo, Hengky, 2011, *Cara Mudah Menguasai Visual basic 6.0*, Elexmedia Komputindo, Jakarta.

Marimin, 2005, *Sistem Pakar Dalam Teknologi Manajerial*, Institute Pertanian Bogor, Bogor.

Rangkuti, Freddy, 1996, *Manajemen Persediaan Aplikasi Dibidang Bisnis*, PT. Raja Grafindo, Jakarta.

Sadelli, Muhammad, 2010, *Aplikasi Penjualan Dengan Visual Basic*, Maxikom, Palembang.

Sadelli, Muhammad, 2011, *Visual Basic Untuk Orang Awam*, Maxikom, Palembang.

Sutabri, Tata, 2003, *Sistem Informasi Manajemen*, Penerbit Andi, Yogyakarta.