# BAB III

# DATA KERJA PRAKTEK

UNIKOM

## 3.1 Jadwal Kerja Praktek

Dalam melaksanakan kerja praktek ini penulis melaksanakan kerja praktek kerja lapangan ini selama kurang lebih satu bulan atau selama empat minggu sejak tanggal 1 Agustus sampai 30 Agustus 2004. lima hari kerja setiap minggunya, setiap harinya kerja selama kurang lebih tujuh jam. Hasil dari kegiatan tersebut penulis menuangkan dalam bentuk laporan, sebagai kewajiban lanjutan para mahasiswa setelah melaksanakan kerja praktek di lapangan.

## 3.2 Teknik Kerja Praktek

Cara atau metode yang digunakan dalam penelitian dilapangan adalah metode deskripsi, yang mana penulis berusaha untuk menggambarkan kenyataan yang terjadi di perusahaan yaitu dengan cara :

### 3.2.1 Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan informasi untuk lebih mengetahui mengenai sistem yang di teliti. Dari data dan informasi yang dikumpulkan akan dapat diketahui mengenai sistem yang berjalan saat ini. Data-data dan informasi dapat di peroleh melalui wawancara langsung dengan pihak manager yang bersangkutan di percetakan Angga Puri dan pengamatan langsung.

### 3.2.2 Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait untuk mendapatkan data-data dan informasi tentang hal yang berkaitan denagn dengansistem jaringan maupun program-program.

## 3.3 Data Kerja Praktek

Dalam pembuatan perangkat lunak pemesanan di Percetakan Angga Puri ini, dibutuhkan mengenai perancangan dari suatu program. Perancangan program ini dibuat menggunakan Borland Delphi 6. Borland Delphi 6 merupakan salah satu sofware database yang berjalan pada sistem operasi windows ini. Dengan Borland delphi 6 kita dapat merancang, membuat dan mengelola database dengan mudah dan cepat.

### 3.3.1 Perancangan File

File yang dirancang merupakan hasil dari proses normalisasi dengan memperhatikan metode perancangan basis data dan relasional, maka dapat dihasilkan file-file yang dapat digunakan dalam aplikasi nantinya.

Tipe table basis data yang dibuat menggunakan dimana adanya pengkodean yang dimana data file-file diharapkan lebih mudah dalam aplikasi

**Penamaan File**

Penamaan file adalah sebagai berikut

| No | Nama File | Fungsi | Organisasi | Media |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Konsumen | Untuk mengetahui data konsumen | Indek | Kertas Harddisk |
| 2 | Pemesanan | Untuk mengetahui data pesanan | Indeks | Kertas Harddisk |
| 3 | Barang | Untuk kengetahui jenis pesanan yang diinginkan konsumen | Indek | Kertas Harddisk |

**Tabel 3.1 Nama File**

**Struktur File**

**File Pemesanan**

| No | Nama Field | Type Field | Lebar | Key |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Kode_Pesanan | Text | 6 | * |
| 2 | Kode_Pelanggan | Text | 5 | |
| 3 | Tgl_Pesan | Date | | |
| 4 | Tgl_Selesai | Date | | |
| 5 | Tipe | Text | 5 | |
| 6 | Jumlah | Text | 5 | |
| 7 | Uang_Muka | Numerik | | |
| 8 | Total | Numerik | | |
| 9 | Sisa | Numerik | | |

**Tabel 3.2 Struktur File Pemesanan**

**File Konsumen**

| No | Nama Field | Type Field | Lebar | Key |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Kode_Konsumen | Text | 6 | * |
| 2 | Nama | Text | 20 | |
| 3 | Alamat | Text | 25 | |
| 4 | No_Tlp | Text | 12 | |

**Tabel 3.3 File Konsumen**

**File Barang**

| No | Nama Field | Type Field | Lebar | Key |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Tipe | Text | 6 | * |
| 2 | Jenis | Text | 20 | |
| 3 | Harga_Paket | Numerik | | |

**Tabel 3.4 File Barang**

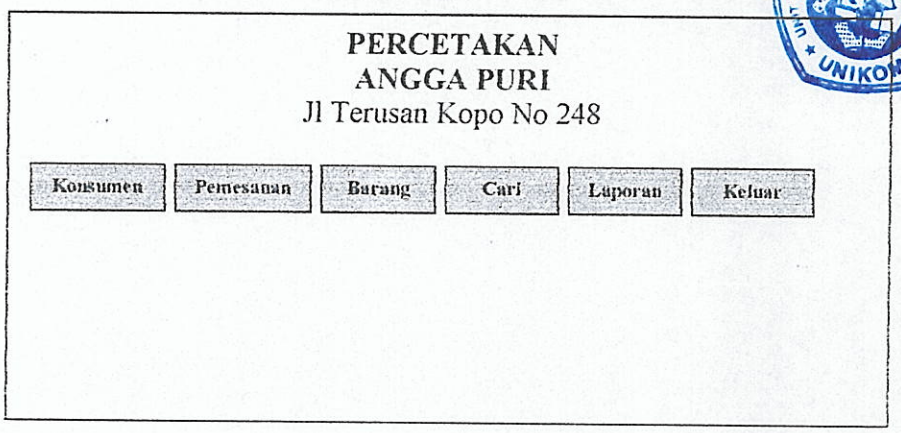
### 3.3.2 Perancangan Antar Muka

Pada bagian selanjutnya dari bab ini penulis akan membahas tentang perancangan antar muka dari perangkat lunak yang akan dibuat. Perancangan tersebut antara lain perancangan loggin, menu utama, sub menu konsumen, submenu pemesanan, submenu cari, sub menu barang dan sub menu laporan.

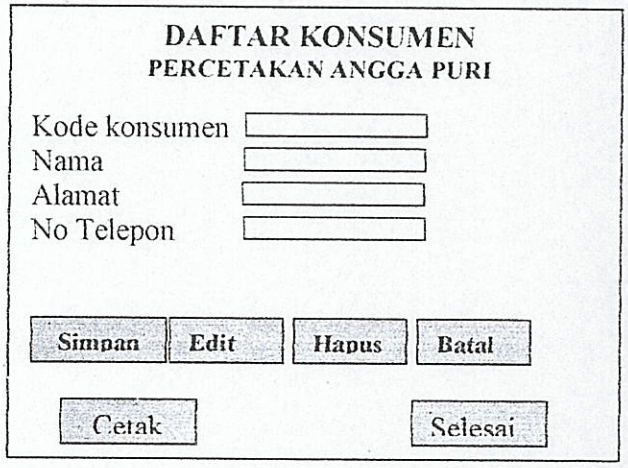
**Perancangan Loggin**



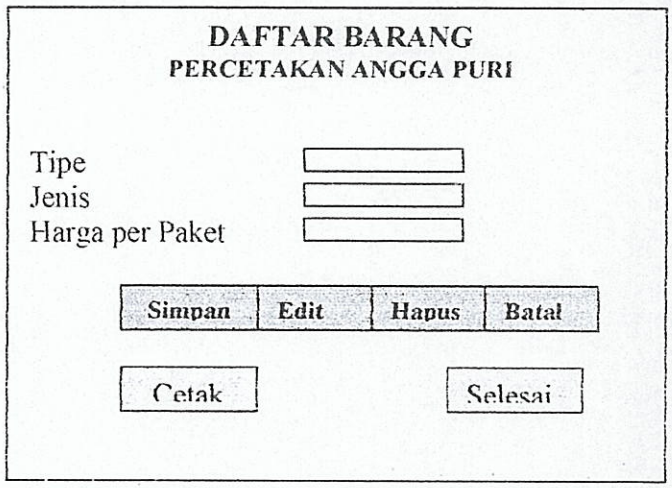
**Perancangan Menu**



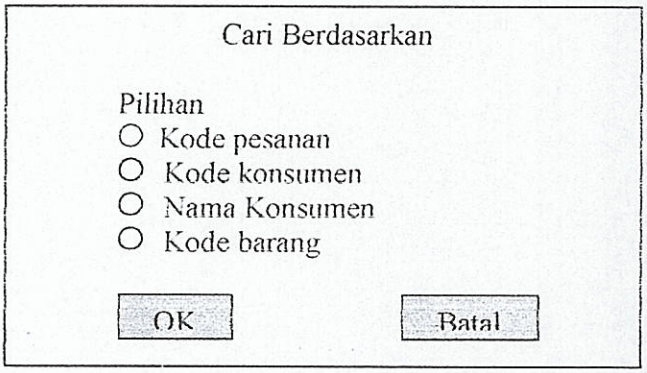

**Perancangan sub menu konsumen**



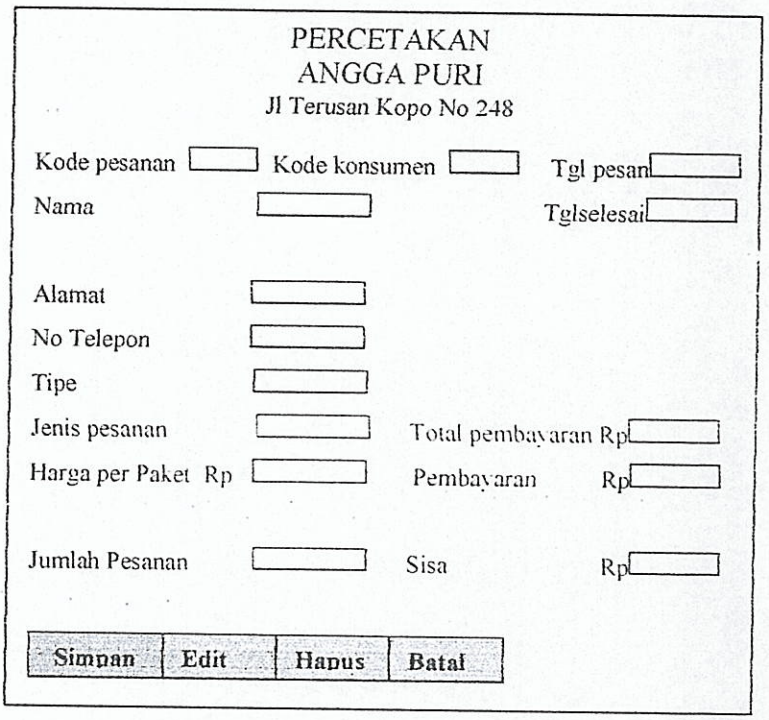
**Perancangan sub menu barang**




**Perancangan sub menu cari data**



**Perancangan sub menu pemesanan**



**Perancangan sub menu laporan**




### 3.3.3 Tujuan Perancangan Aplikasi Database

Perancangan aplikasi ini dibuat untuk membuat database perangkat lunak pemesanan di percetakan angga puri di Bandung, agar data tersebut dapat tersusun sesuai dengan data konsumen, data pemesanan, data barang dan laporan pemesanan.

Perancangan

### 3.3.4 Perancangan Program Aplikasi




Program yang akan digunakan pada perancangan sistem ini adalah menggunakan perangkat lunak "Delphi 6"

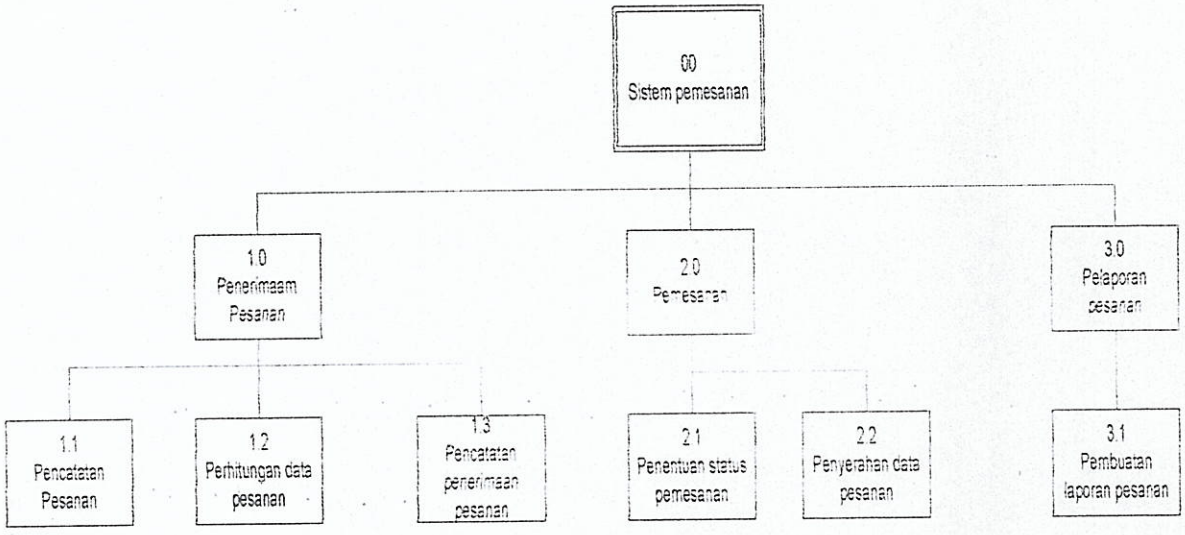
Bahasa pemograman Delphi 6 termasuk bahasa pemograman yang dapat tampilan antar muka yang dimilki dengan mudah, maka dalam hal membuat atau merancang tampilan/antar muka dapat dilakukan dengan banyak variasi

### 3.3.5 Deskripsi Menu

Menu adalah perancangan program bertujuan untuk memudahkan dalam hubungan interaksi antara user sebagai pengguna dan program aplikasi sebagai media pengolahan data.

Dengan menu yang sederhana dalam program aplikasi yang dirancang. Diharapkan user atau pengguna dapat dengan mudah menggunakan program aplikasi dengan cepat dan baik.

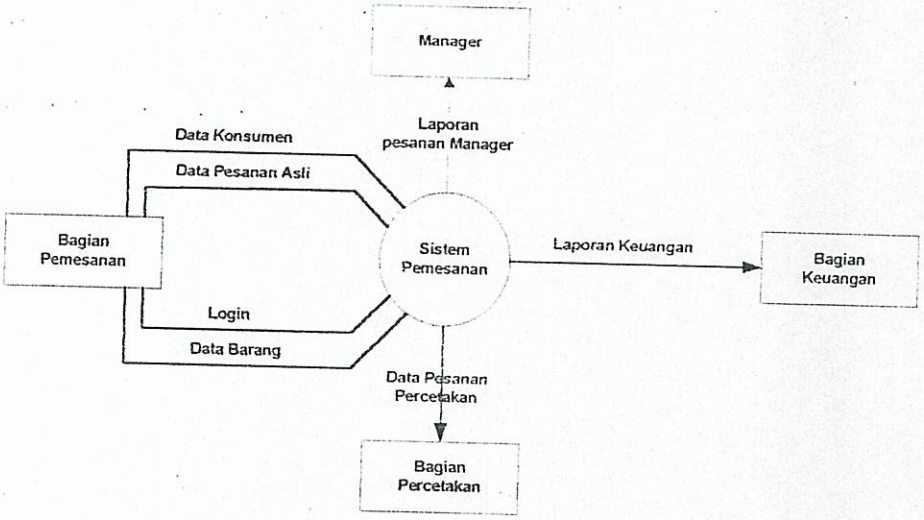
## STRUKTUR PROSES




**Gambar 3.1 Sturktur proses (Analisis) Pemesanan di Percetakan Angga Puri**

## 3.4 Diagram Konteks

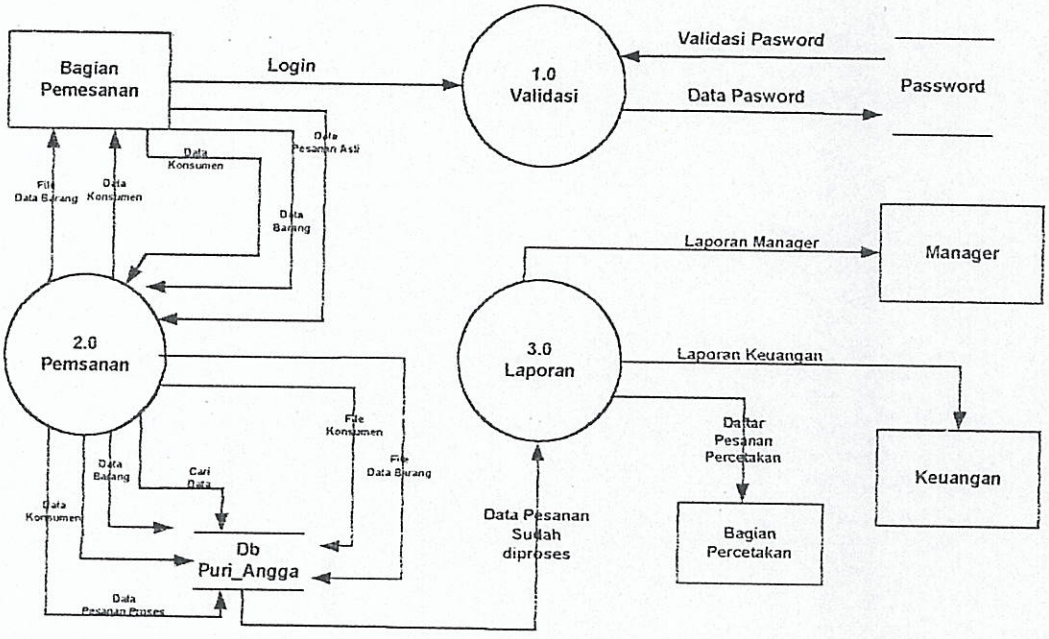
Diagram konteks merupakan gambaran aliran data dari suatu sistem atau perangkat lunak secara global, yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman terhadap suatu sistem atau perangkat lunak tersebut. Pada intinya diagram konteks mendeskripsikan ruang lingkup sistem atau perangkat lunak dan interaksi yang terjadi dengan entitas-entitas luarnya. Berikut adalah diagram konteks dari sistem perangkat lunak ini:



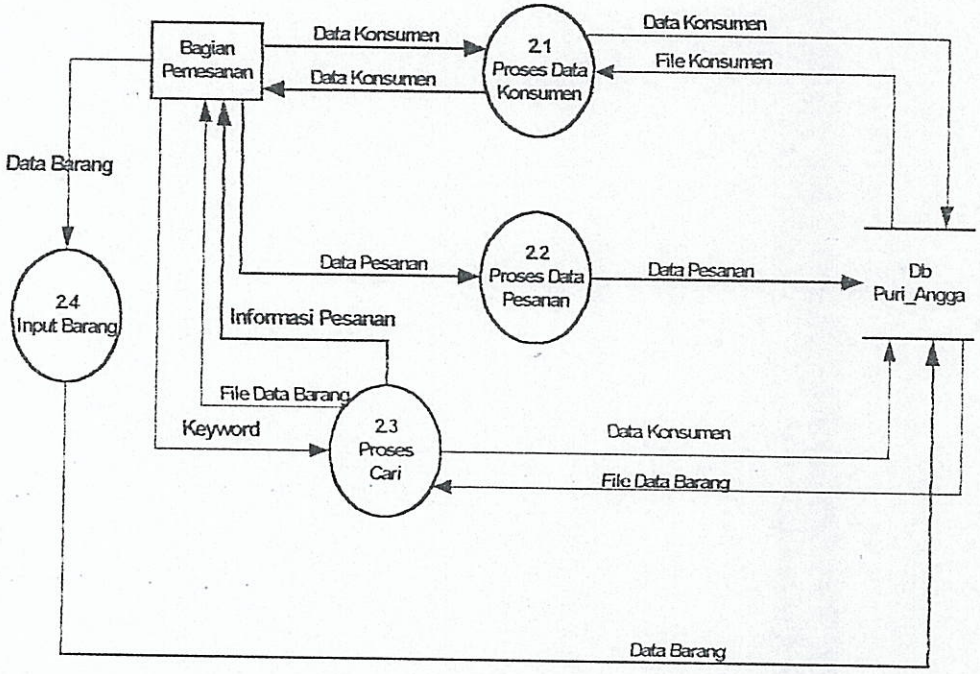

**Gambar 3.2**
**Diagram Konteks**
**Sistem Pemesanan**

## 3.5 Data Flow Diagram(DFD)

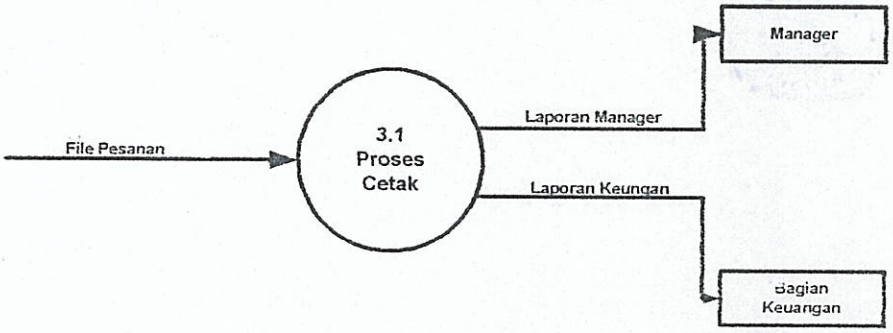
Untuk memudahkan penggambaran suatu sistem yang ada atau sistem yang baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa memperhatikan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan, maka kita menggunakan Diagram Arus Data atau Data Flow Diagram. Diagram alur data merupakan alat yang cukup populer sekarang, karena dapat menggambarkan arus data di dalam suatu sistem dengan terstruktur dan jelas.




**Gambar 3.3**
**DFD Level 1**
**Sistem Pemesanan**



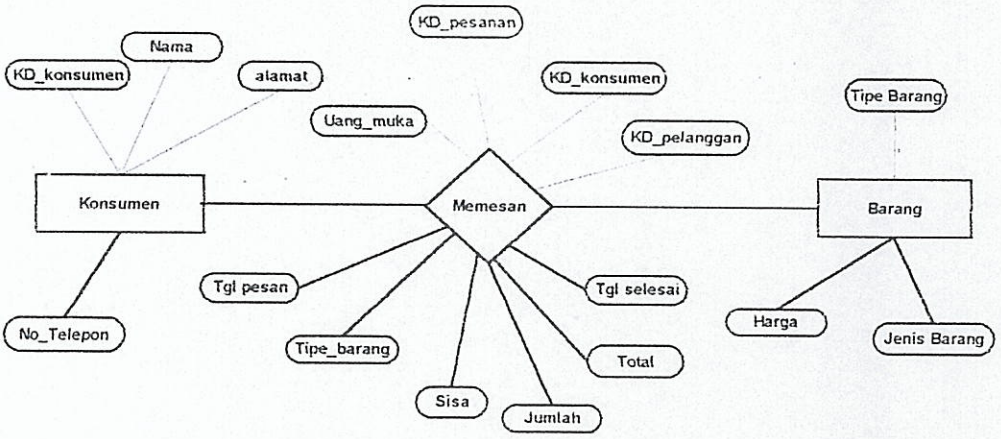

**Gambar 3.4**
**DFD Level 2 Proses 2**
**Pemesanan**




**Gambar 3.5**
**DFD Level 2 Proses 3**
**Pembuatan Laporan**

### 3.6 Diagram E-R

Diagram E-R menggambarkan entitas-entitas yang terdapat dalam suatu sistem atau perangkat lunak berikut relasi yang terjadi didalamnya. Relasi atau hubungan antar entitas pada diagram ini akan menjadi referensi dalam tahap perancangan tabel-tabel. Diagram E-R perangkat lunak ini digambarkan sebagai berikut:




Gambar 3.6 Diagram E-R

### 3.6.1 Pembuatan Tabel

Berikut ini adalah tabel-tabel yang digunakan dalam perancangan database perangkat lunak pemesanan di Percetakan Angga Puri beserta file-file dan tipe datanya.

#### 3.6.1.1 Tabel Konsumen

Tool yang digunakan : Paradox 7

Nama Tabel : Konsumen

File yang Dihasilkan : Konsumen.db

#### 3.6.1.2 Tabel Pesanan

Tool yang digunakan : Paradox 7

Nama Tabel : Pemesanan

File yang Dihasilkan : Pemesanan.db

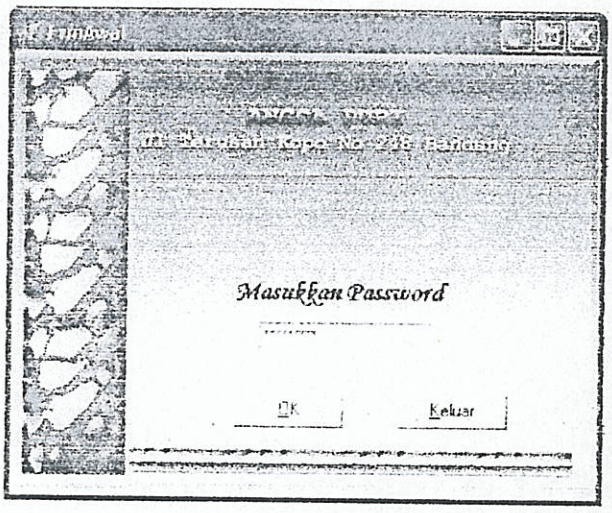
#### 3.6.1.3 Tabel Barang

Tool yang digunakan : Paradox 7

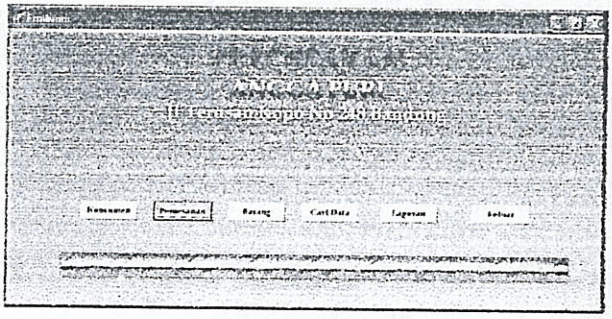
Nama Tabel : Barang

File yang Dihasilkan : Barang.db

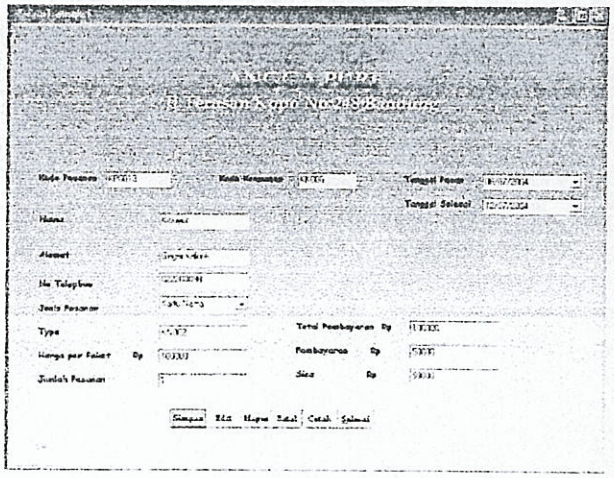
## 3.7 Tampilan yang di buat



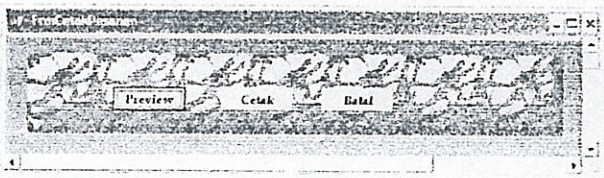

Gambar 3.7 Tampilan Awal



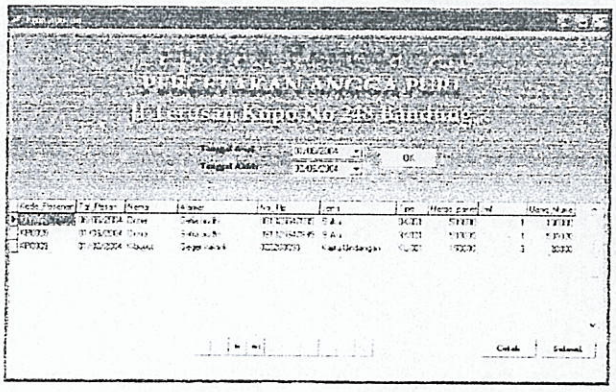
Gambar 3.8 Tampilan Menu



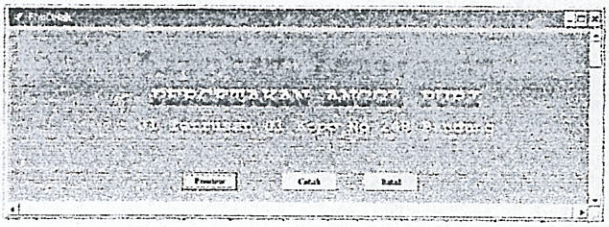
Gambar 3.9 Tampilan Transaksi



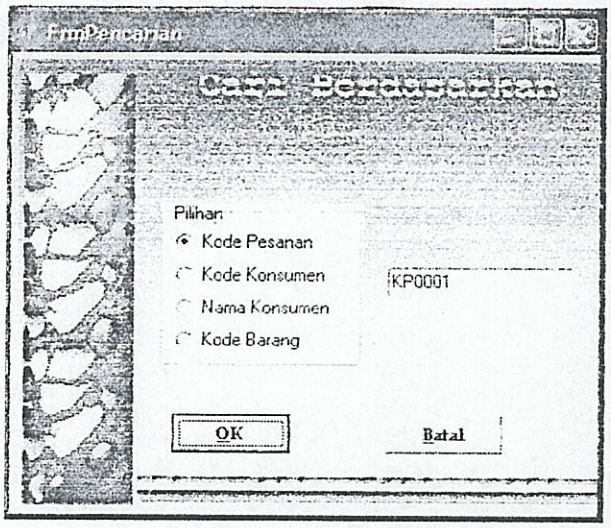

Gambar 3.10 Tampilan Cetak Transaksi



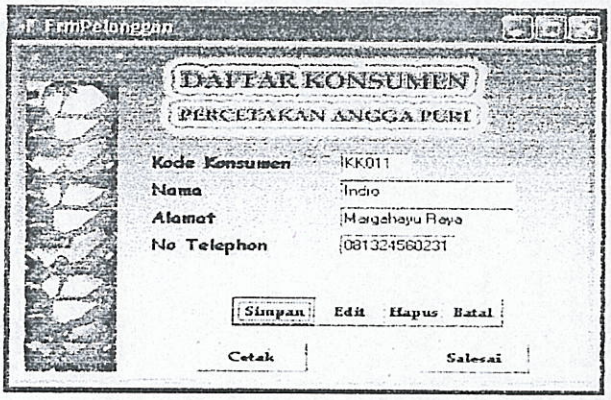
Gambar 3.11 Tampilan Laporan



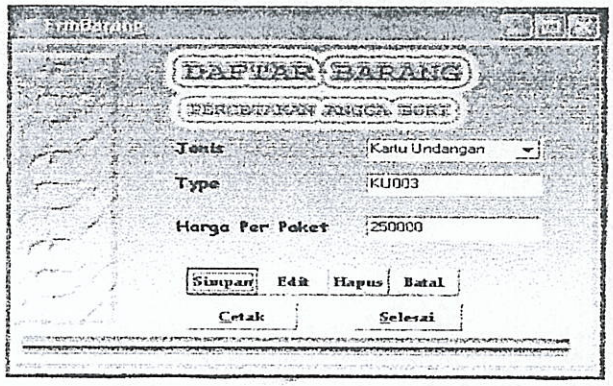
Gambar 3.12 Tampilan Cetak Laporan



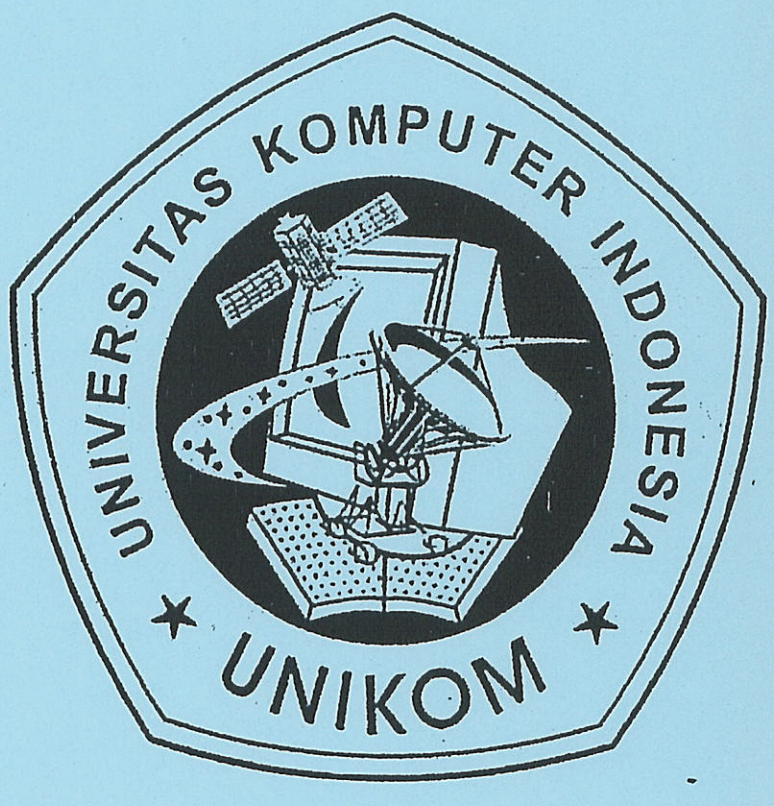

Gambar 3.13 Tampilan Pencarian




Gambar 3.14 Tampilan Konsumen




Gambar 3.15 Tampilan Barang


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM