BAB III

KEGIATAN SELAMA KERJA PRAKTEK

UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN UNIKOM

3.1. Jadwal Kerja Praktek

Kerja Praktek dilaksanakan kurang lebih selama satu bulan, terhitung sejak 1 Agustus sampai 31 Agustus 2004. Kerja Praktek dilaksanakan setiap hari kerja yaitu pada hari senin sampai jumat dari pukul 08.00 sampai pukul 14.00 WIB.

3.2. Cara / Teknik Kerja Praktek

Kerja Praktek dilaksanakan secara langsung mendatangi perusahan dan melakukan praktek kerja dengan dibimbing oleh seorang programmer yang langsung membimbing penulis dalam membuat sebuah program. Dan untuk cara kerjanya sendiri, penulis membuat atau menyusun suatu program dirumah karena suatu alasan dan setelah selesai, diajukan kepada pembimbing untuk dievaluasi dan diedit jika terjadi kesalahan atau masih ada masalah yang belum sempurna.

3.3 Data Kerja Praktek

Pada sub bab ini akan diuraikan lebih lanjut mengenai langkah-langkah dalam membangun aplikasi sistem informasi yang dibuat oleh penulis.

3.3.1. Mengumpulkan Data

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam pembuatan sistem informasi dan penyusunan laporan kerja praktek ini, penulis melakukan beberapa cara yaitu :

1. Studi Kepustakaan

   Yaitu mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pedoman, makalah-makalah referensi yang mendukung permasalahan atau topik yang dibahas.

2. Studi Kasus

   Yaitu melakukan pengamatan terhadap masalah-masalah yang mungkin akan timbul setalah program berjalan.

3. Diskusi dengan pihak-pihak yang dapat memberikan saran mengenai pembuatan program sistem informasi ini.

3.3.2. Perancangan *Database*

Merancang *database* merupakan suatu hal yang sangat penting. Kesulitan utama dalam merancang *database* adalah bagaimana merancang sehingga *database* dapat memenuhi kebutuhan pada saat ini dan masa yang akan datang. Perancangan model konseptual perlu dilakukan disamping perancangan model fisik. Untuk merancang *database* penulis memberi nama pada setiap *database*.

Penulis merancang beberapa *database* antara lain:

1. *Database* barang
2. *Database supplier*

3. *Database* pembelian
4. *Database* retur pembelian
5. *Database* penjualan
6. *Database* retur penjualan

3.3.3. Perancangan Program

Proses perancangan program sistem informasi koperasi sekolah ini terdiri dari pembuatan konsep *desain*, serta pembuatan halaman yang diperlukan dalam program ini. Dalam perancangan aplikasi program sistem informasi koperasi sekolah ini terdiri atas beberapa menu yaitu:

1. Menu utama yang merupakan halaman utama dari program sistem informasi koperasi sekolah SLTP Assalam.
2. Menu file berisi file barang dan *supplier*.
3. Menu transaksi berisi *input* beli, *browse* beli, *input* retur beli, *browse* retur beli, *input* jual, *browse* jual, *input* retur jual, dan *browse* retur jual.
4. Menu lampiran berisi laporan daftar barang, daftar *supplier*, pembelian, retur beli, penjualan, retur jual, dan *stok*.
5. Menu keluar berisi pilihan untuk keluar dari program.

3.3.4. Implementasi Program

Implementasi adalah suatu prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan program. Tujuan dari implementasi adalah menyelesaikan rancangan program, menulis, menguji dan mendokumentasikan program-program yang diperlukan.

UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN UNIKOM

3.3.5. Dokumentasi Program

Dokumentasi program adalah penjelasan langkah-langkah dalam program yang digunakan pembuat program untuk lebih memahami proses yang dibutuhkan pada program. penulis akan menjelaskan bagaimana *user* dapat dengan mudah menggunakan program ini.

Pada menu file, terdapat fasilitas untuk memasukan dan mencari data barang dan data *supplier* dimana terdapat tombol-tombol penyimpanan, pembatalan dan selesai maksudnya selasai dari *input* data barang untuk kembali ke menu utama.

Pada menu transaksi disediakan fasilitas memasukan dan mencari data yang telah melalui proses transaksi, *input* data pembelian berfungsi untuk meng*input*kan dta pada barang yang baru dibeli dari *supplier* dalam *input* data pembelian juga terdapat program pencarian barang program ini ditujukan apabila *user* lupa nama barang atau mendapat kesulitan dalam menemukan nama barang maka disediakan program bantuan pencarian nama barang, juga terdapat tombol-tombol simpan, batal dan selesai.

Pada menu laporan terdapat fasilitas untuk melihat dan mencetak laporan pembelian, penjualan, daftar barang, daftar *supplier*, retur pembelian, retur penjualan, dan *stok* barang. Menu yang terakhir pada program ini adalah selesai, isi dari program selesai adalah pilihan untuk keluar dari program sistem informasi koperasi sekolah SLTP Assalam Bandung.

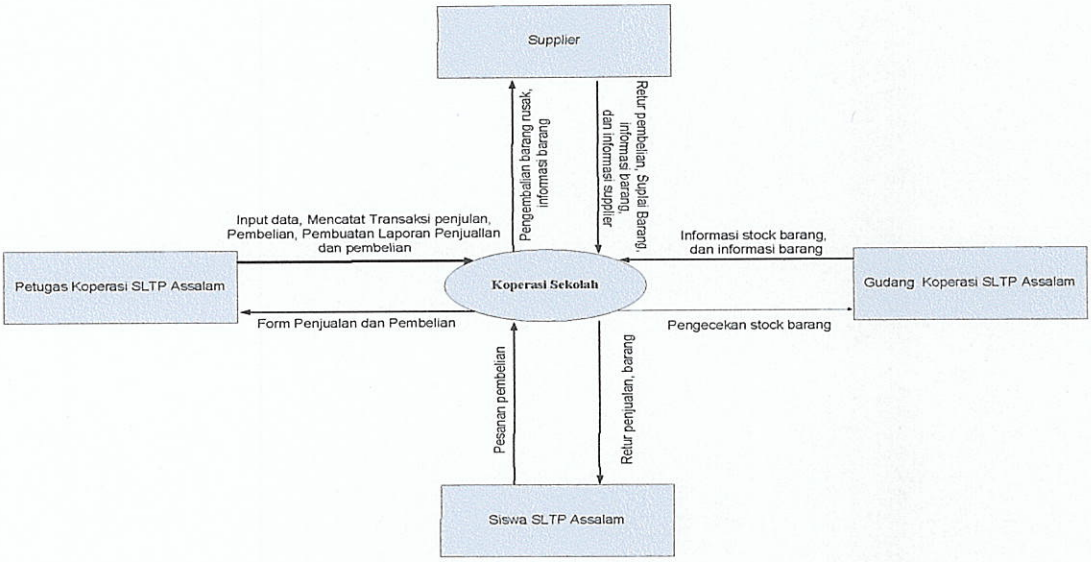
3.3.6. **Persiapan Pembuatan Program**

Untuk menghasilkan program sistem informasi yang memuaskan, banyak cara yang dapat di tempuh. Semua itu merupakan tahapan-tahapan dalam perancangan program interaksi sehingga akan dihasilkan aplikasi sistem informasi yang baik dan menarik, sebelum mulai membuat program ini ,ada beberapa hal yang harus dipersiapkan, yaitu :

1. Menyiapkan *database* yang akan digunakan
2. Mempersiapkan file-file pendukung

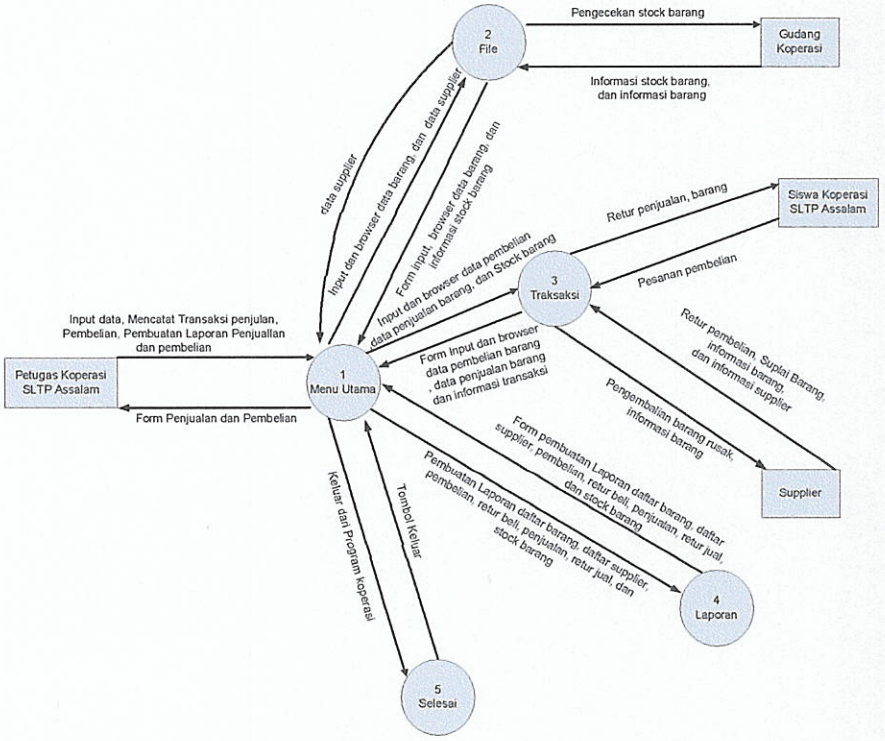
3.3.7. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram merupakan penggambaran dari alur data serta proses yang dilakukan didalam sistem dari suatu bagian kebagian lainnya. *Data Flow Diagram* terdiri atas proses penyimpanan data dan aliran data dimana dapat digambarkan sebagai berikut : "Darimana datang, kemana data ketika meninggalkan sistem, dimana data disimpan, proses memindahkan dan interaksi antara penyimpanan data dan proses".



Gambar 3.1 Diagram Konteks Data Sistem Koperasi Sekolah

Gambar 3.1. memperlihatkan arus data yang mengalir secara umum. Data Flow Diagram yang lebih terperinci dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 DFD Level 1 Koperasi Sekolah

Berikut ini adalah keterangan dari proses DFD level 1 yang telah dibuat :

1. DFD Proses 1.0

   Merupakan menu utama, dimana didalam menu utama terdapat sub-sub menu tang dapat diakses oleh user.

2. DFD Proses 2.0

   Dalam proses ini terdapat menu file yang didalamnya terdapat sub menu barang dan supplier dimana user dapat memasukan dan mencari data yang diperlukan.

3. DFD Proses 3.0

   Dalam proses terdapat menu transaksi yang didalamnya terdapat sub menu input beli, browse beli, input retur beli, input jula, browser jual, input retur jual, browse jual, input retur jual, brwose retur jual. *User* dapat menggunakan menu ini untuk mencatat transaksi yang telah dilakukan dan pencarian transaksi yang pernah terjadi.

4. DFD Proses 4.0

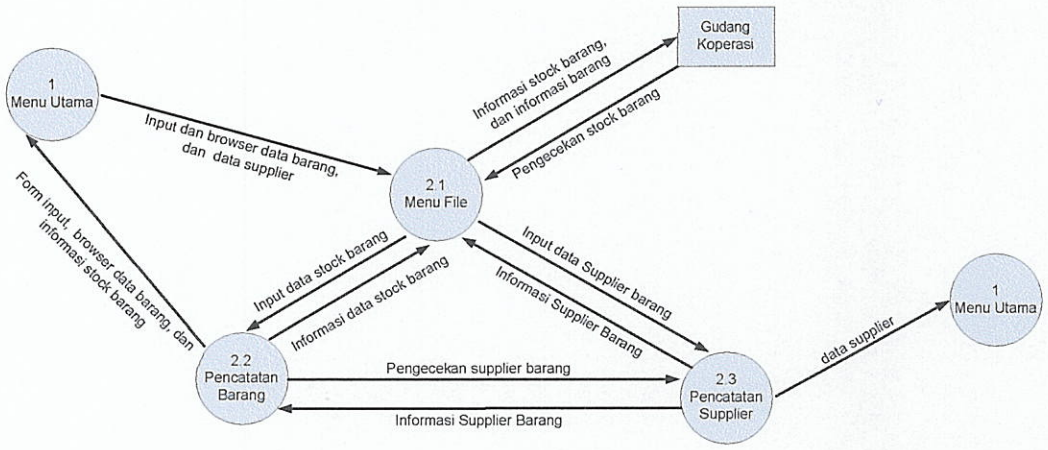
   Dalam proses terdapat menu laporan yang didalamnya terdapat sub menu laporan daftar barang, daftar supplier, pembelian, retur beli, penjualan, retur jual, dan stok. Dimana *User* dapat menggunakan menu ini untuk melihat dan mencatak laporan yang terdapat dalam sub menu laporan.

5. DFD Prose 5.0

   Dalam proses terdapat menu selesai, menu selesai berisi tentang tawaran kepada *User* untuk keluar dari program Koperasi Sekolah, bila *User*

menginginkan untuk keluar maka *User* dipersilahkan memilih program selesai.

Proses arus data yang lebih terperinci dari proses 2.0 pengaksesan database, dapat dilihat pada gambar 3.3 berikut ini :



Gambar 3.3 DFD Level 2 File

Berikut ini adalah keterangan dari proses DFD level 2 proses 2.0 yang telah dibuat :

1. DFD Proses 2.1

   Merupakan menu yang memiliki sub menu barang dan supplier yang memilik proses pengecekan stok barang, informasi data stok barang, dan informasi supplier.

2. DFD Proses 2.2

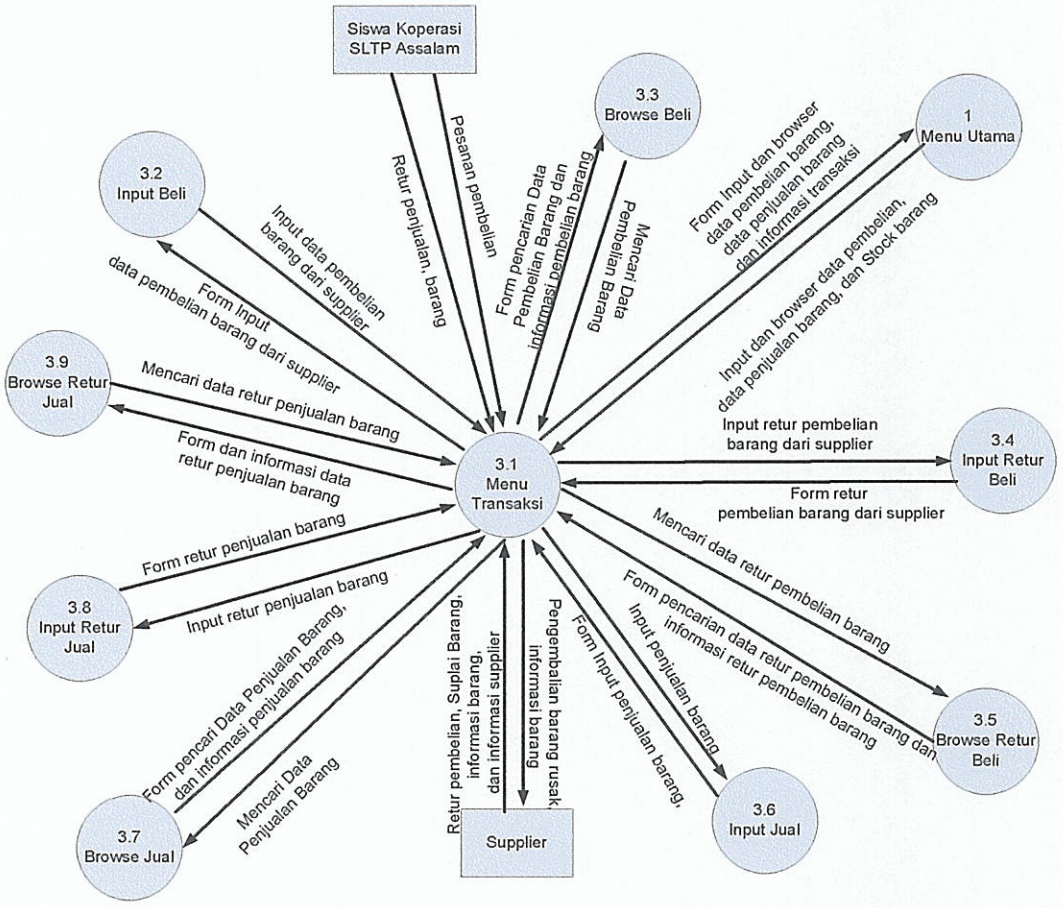
   Merupakan proses penginputan dan pencarian data barang yang menginformasikan kedaan barang.

UNIKOM

3. DFD Proses 2.3

Merupakan proses penginputan dan pencarian data suppler dan menginformasikan data supplier.

Proses arus data yang lebih terperinci dari proses 3.0 pengaksesan database, dapat dilihat pada gambar 3.4 berikut ini :



Gambar 3.4 DFD Level 2 Transaksi

Berikut ini adalah keterangan dari proses DFD level 2 proses 3.0 yang telah dibuat :

1. DFD Proses 3.1

.Merupakan menu yang memiliki sub menu input beli, browse beli, input

retur beli, browse retur beli, input jual, browse jual, input reture jual dan browse retur jual.

2. DFD Prose 3.2

   Merupakan proses input data barang yang telah melalaui proses transaksi beli sebelumnya.

3. DFD Proses 3.3

   Merupakan proses pencarian data barang yang telah dibeli apabila *user* mendaatkan masalah pada proses pengingatan maka dapat dilakukan proses pencarian.

4. DFD Proses 3.4

   Merupakan proses penginputan retur pembelian barang dimana didalamnya terdapat data-data barang yang akan dimasukkan pada data retur.

5. DFD Proses 3.5

   Merupakan proses pencarian data retur pembelian yang pernah diinputkan oleh *user*.

6. DFD Proses 3.6

   Merupakan proses penginputan dan jumlah barang yang telah terjual

7. DFD Proses 3.7

   Merupakan proses pencarian data yang pernah terjadi dan telah melewati proses transaksi penjualan.

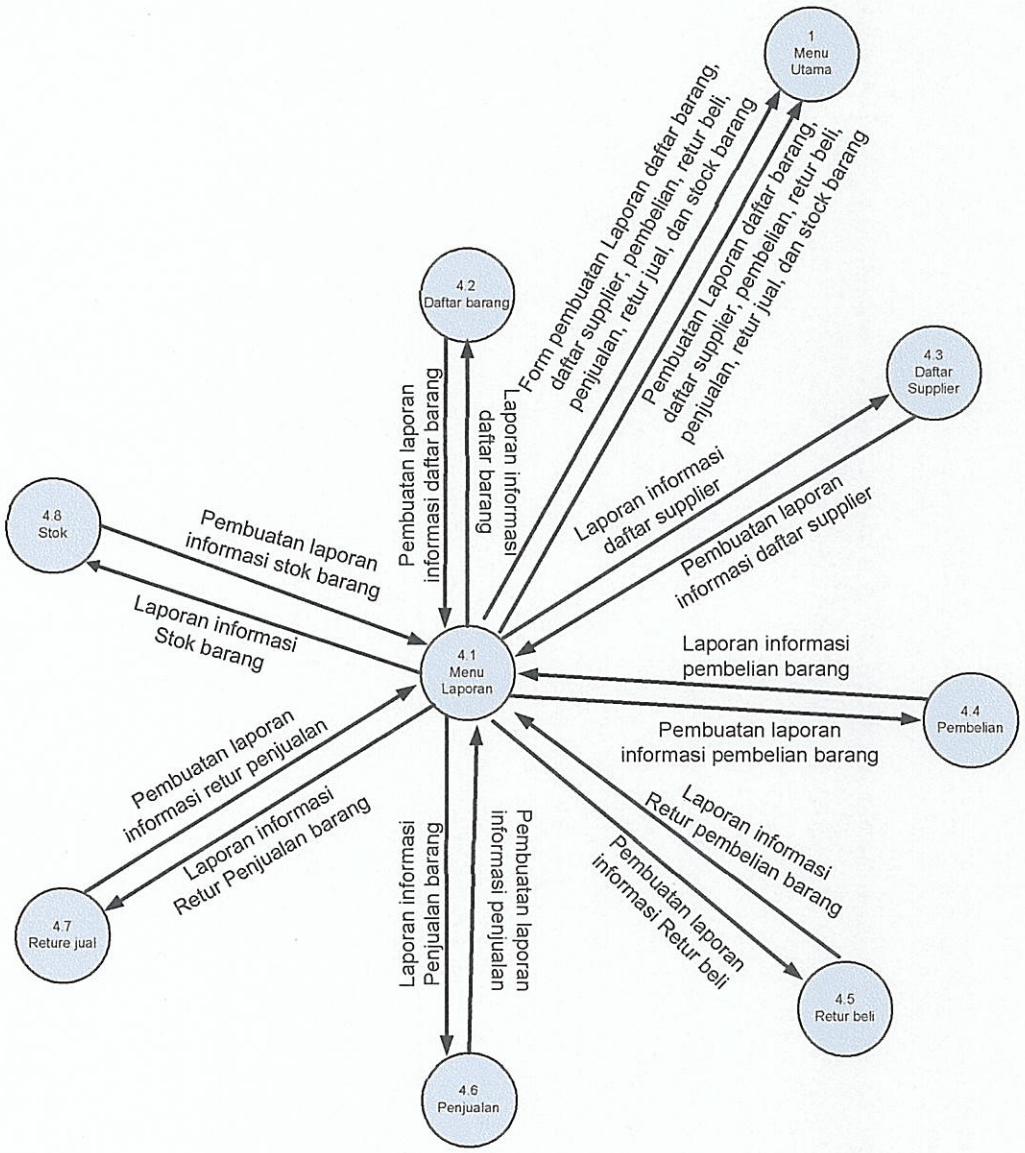
8. DFD Proses 3.8

   Merupakan proses penginputan data-data barang pada reture jual.

9. DFD Proses 3.9

Merupakan proses pencarian pada data yang ada pada retur jual.

Proses arus data yang lebih terperinci dari proses 4.0 pengaksesan database, dapat dilihat pada gambar 3.5 berikut ini :



Gambar 3.5 DFD Level 2 Laporan

Berikut ini adalah keterangan dari proses DFD level 2 proses 3.0 yang telah dibuat :

1. DFD Proses 3.1

   Merupaka menu yang memiliki sub menu laporan daftar barang, daftar supplier, pembelian, reture beli, penjualan, retyre jual dan stok barang.

2. DFD Prose 3.2

   Merupakan proses laporan dan pencetakan daftar barang yang didalamnya terdapat data-data tentang daftar barang.

3. DFD Proses 3.3

   Merupakan proses laporan dan pencetakan daftar supplier.

4. DFD Proses 3.4

   Merupakan proses laporan dan pencetakan semua transaksis pembelian yang pernah dilakukan.

5. DFD Proses 3.5

   Merupakan proses laporan dan pencetakan retur pembelian.

6. DFD Proes 3.6

   Merupakan proses laporan dan pencatakan semua transaksi penjualan yang pernah dilakukan.

7. DFD Prose 3.7

   Merupakan proses laporan dan pencetakan berdasarkan data-data yang ada pada retur penjualan.

8. DFD Proses 3.8

   Merupakan proses laporan dan pencetakan data-data stok barang yang masih ada di gudang.

3.3.8. Pembuatan *Database*

Pembuatan *database* merupakan suatu hal yang sangat penting. *Database* digunakan untuk menyimpan data dalam suatu program aplikasi. Data yang ada dalam *database* dapat tersimpan dengan baik dan teratur. Dengan adanya *database* juga dapat mempermudah *user* dalam mengumpulkan data dan mengolah data yang diperlukan.

3.3.8.1. Kamus Elemen Data

Tabel 3.1. Kamus Elemen Data Tabel barang db

No	Nama Field	Tipe	Ukuran	Key
1.	Kode barang	A	40	*
2.	Nama	A	184	
3.	Satuan	A	38	
4.	Harga Beli	$	64	
5.	Harga Jual	$	64	

Tabel 3.2. Kamus Elemen Data Tabel supplier db

No	Nama Field	Tipe	Ukuran	Key
1.	Kode Supplier	A	40	*
2.	Nama	A	184	
3.	Alamat	A	184	
4.	Kota	A	94	
5.	Kontak	A	184	
6.	Telepon	A	184	

Tabel 3.3. Kamus Elemen Data Tabel pembelian db

No	Nama Field	Tipe	Ukuran	Key
1.	No Faktur	A	94	*
2.	Tgl Faktur	A	64	
3.	Kode Supplier	A	44	
4.	Kode Barang	A	45	
5.	Harga Beli	$	64	
6.	Banyak	A	64	

Tabel 3.4. Kamus Elemen Data Tabel retur pembelian db

No	Nama Field	Tipe	Ukuran	Key
1.	No Retur	A	94	*
2.	Tgl Retur	A	64	
3.	No Faktur	A	94	
4.	Tgl Fakur	A	64	
5.	Kode Supplier	A	44	
6.	Kode Barang	A	45	
7.	Harga Beli	$	64	
8.	Banyak	A	64	

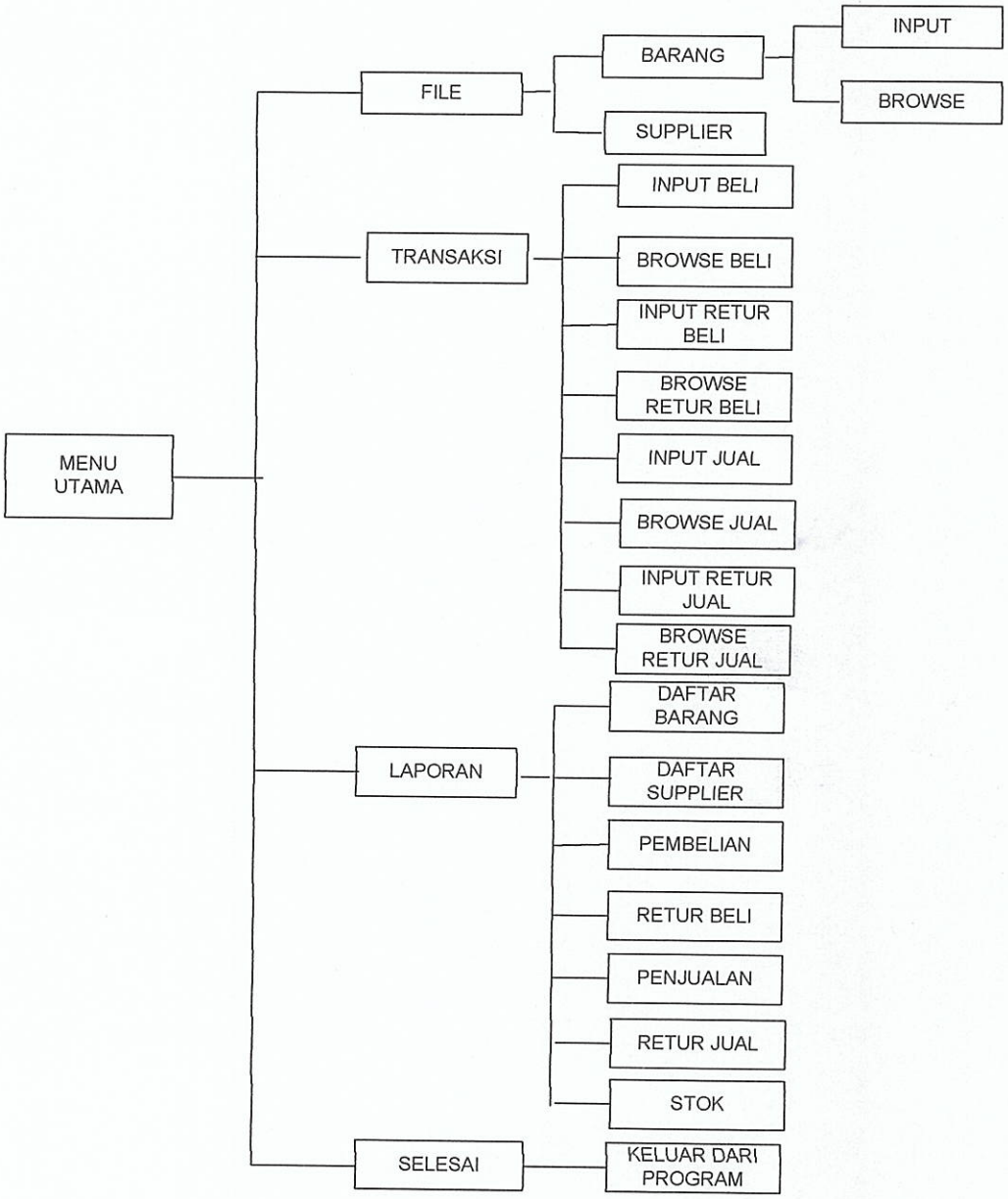
Tabel 3.5. Kamus Elemen Data Tabel penjualan db

No	Nama Field	Tipe	Ukuran	Key
1.	No Bon	A	94	*
2.	Tgl Bon	A	64	
3.	Kode Barang	A	45	
4.	Banyaknya	A	64	
5.	Harga Beli	$	64	

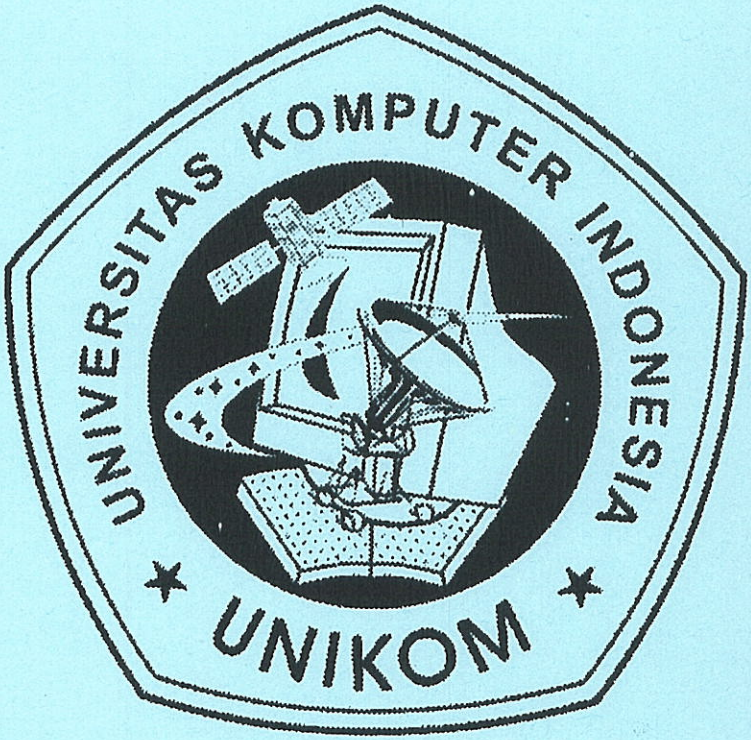
Tabel 3.6. Kamus Elemen Data Tabel retur penjualan db

No	Nama Field	Tipe	Ukuran	Key
1.	No Retur	A	94	*
2.	Tgl Retur	A	64	
3.	No Bon	A	94	
4.	Tgl Bon	A	64	
5.	Kode Bon	A	44	
6.	Harga Beli	$	64	
7.	Banyak	A	64	

3.3.8.2. Struktur Menu



Gambar 3.6. Struktur Menu


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM