

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI TRANSAKSI INVENTORY

PADA PT WIJAYA KARYA, Tbk BERBASIS WEB

KERJA PRAKTEK



Nama : ONGKY ANJAR YAMANTA

NIM : 08.41010.0303

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

SEKOLAH TINGGI

MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER

SURABAYA

2012

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI TRANSAKSI INVENTORY
PADA PT WIJAYA KARYA, Tbk

KERJA PRAKTEK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktek



Oleh :

Nama : ONGKY ANJAR YAMANTA

NIM : 08.41010.0303

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

SEKOLAH TINGGI

MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER

SURABAYA

2012

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI TRANSAKSI INVENTORY
PADA PT WIJAYA KARYA

Telah diperiksa dan diuji

Surabaya, Januari 2012



Pembimbing,

Disetujui :

Penyelia,

Siswo Martono, S.Kom, M.M.

NIK: 950147

Ir. Djaka Nugraha

NIK: 091314

Mengetahui :

Kaprodi S1 Sistem Informasi

Erwin Sutomo, S.Kom.

NIK: 980249

ABSTRAK

PT Wijaya Karya merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang konstruksi. Dalam transaksi *inventory* gudang, perusahaan ini memiliki beberapa bagian antara lain bagian pengadaan, bagian gudang, mandor dan bagian manajemen. Proses transaksi *inventory* gudang ini dimulai dengan proses penerimaan proyek yang dilakukan oleh mandor. Dalam hal ini mandor akan konfirmasi ke bagian gudang untuk mengeluarkan barang dan apabila barang yang dibutuhkan tidak ada maka bagian gudang akan mengkonfirmasi ke bagian pengadaan. Hal ini tidak memungkinkan bagian manajemen untuk mengecek atau mengontrolnya secara langsung, karena bagian manajemen hanya membutuhkan laporan manajerial yang berhubungan dengan transaksi *inventory* tersebut.

Sistem informasi transaksi *inventory* gudang yang berbasis web ini, mempermudah bagian manajemen untuk mengetahui siklus penerimaan dan pengeluaran barang di gudang serta mempermudah bagian manajemen untuk mengetahui jumlah barang yang tersisa di gudang.

Kata Kunci: kontraktor, transaksi *inventory*, sistem informasi gudang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan kerja praktek program studi S1 Sistem Informasi dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Transaksi Inventory Gudang pada PT Wijaya Karya Berbasis Web”

Penulis menyadari bahwa pembuatan kerja praktek sampai dengan penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan semua pihak. Pada kesempatan ini penulis juga hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya kepada penulis dalam menyelesaikan laporan kerja praktek ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dorongan, motivasi dan doa yang tiada hentinya.
3. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.
4. Kaprodi S1 Sistem Informasi, Bapak Erwin Sutomo, S.Kom.
5. Bapak Siswo Martono, S.Kom, M.M. selaku Dosen Pembimbing atas segala arahan, bimbingan dan motivasi yang diberikan selama pembuatan kerja praktek.
6. PT Wijaya Karya yang telah mengizinkan penulis untuk menjadikan studi kasus dalam penyelesaian kerja praktek ini.
7. Semua teman dan sahabat Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya yang telah mendukung penulis.
8. Semua pihak yang telah membantu pengerjaan Kerja praktek ini.

Penulis menyadari bahwa dalam Kerja praktek ini masih terdapat banyak kekurangan, walaupun demikian penulis berharap ide dasar dari Kerja praktek ini dapat memberi manfaat bagi yang memerlukan. Saran dan kritik dari semua pihak sangat berguna bagi penulis dalam rangka perbaikan dan penyempurnaan Kerja praktek ini.

Surabaya, Januari 2012

Penulis

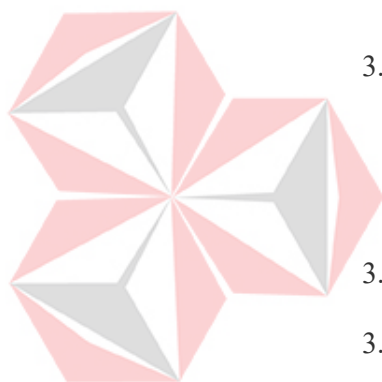


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Sejarah Singkat PT Wijaya Karya	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.3 Deskripsi Jabatan	9
2.4 Aspek Kegiatan Perusahaan	20
BAB III LANDASAN TEORI	22
3.1 Sistem Informasi	22
3.2 Interaksi Manusia Komputer	23
3.3 Internet	24
3.4 Web	25
3.5 Xamp 1.7.1	29

3.6 PHP	29
3.7 <i>Inventory</i> (Persediaan)	29
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	31
3.1 Analisis Permasalahan	31
3.2 Desain Sistem.....	34
3.2.1 Data Flow Diagram	34
A. Context Diagram.....	34
B. DFD Level 0.....	34
C. DFD Level 1 Proses Penerimaan Barang.....	35
D. DFD Level 1 Proses Pengeluaran Barang.....	35
3.2.2 Entity Relationship Diagram.....	37
A. Conceptual Data Model (CDM)	37
B. Physical Data Model (PDM).....	38
3.2.3 Struktur Database	38
3.2.4 Desain Input/Output	42
A. Desain Input.....	42
B. Desain Output	44
3.3 Implementasi Sistem	45
3.3.1 Kebutuhan Sistem	45
3.3.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi.....	47
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60



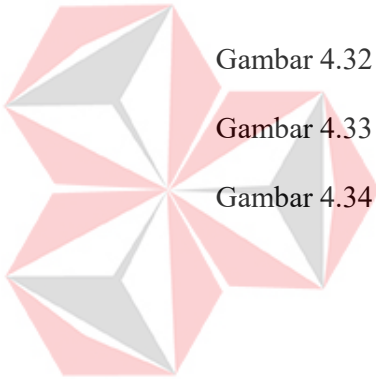


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Organisasi PT. Wijaya Karya, Tbk	8
Gambar 4.1	<i>Document Flow</i> Proses Pengeluaran Barang	32
Gambar 4.2	<i>Document Flow</i> Proses Penerimaan Barang	33
Gambar 4.3	<i>Context Diagram</i> dari <i>Data Flow Diagram</i>	34
Gambar 4.4	<i>Level 0</i> dari <i>Data Flow Diagram</i>	35
Gambar 4.5	DFD Level 1 Proses Penerimaan Barang	36
Gambar 4.6	DFD Level 1 Proses Pengeluaran Barang	36
Gambar 4.7	<i>Conceptual Data Model</i> dari ERD	37
Gambar 4.8	<i>Physical Data Model</i> dari ERD	38
Gambar 4.9	Desain <i>SiteMap</i> Gudang	42
Gambar 4.10	Desain <i>SiteMap</i> Proyek	43
Gambar 4.11	Desain <i>SiteMap</i> <i>Site Engineering</i>	43
Gambar 4.12	Desain <i>Master page</i>	44
Gambar 4.13	Desain Per Halaman	44
Gambar 4.14	Desain <i>Output</i>	45
Gambar 4.15	Tampilan <i>Login</i>	47
Gambar 4.16	Menu Utama Admin	48
Gambar 4.17	SubMenu <i>Master</i> Jabatan	49
Gambar 4.18	SubMenu <i>Master</i> Karyawan	49
Gambar 4.19	SubMenu <i>Master User</i>	50
Gambar 4.20	Menu Utama Gudang	50
Gambar 4.21	SubMenu Laporan Daftar Barang	51

Gambar 4.22 SubMenu Laporan Histori Transaksi Barang.....	51
Gambar 4.23 Menu Utama Bagian Produksi	52
Gambar 4.24 SubMenu Daftar Proyek.....	52
Gambar 4.25 SubMenu Daftar Permintaan Barang	53
Gambar 4.26 Menu Utama <i>Site Engineer</i>	53
Gambar 4.27 SubMenu Laporan Daftar Barang	54
Gambar 4.28 SubMenu Laporan Daftar Proyek	55
Gambar 4.29 SubMenu Laporan Permintaan Barang	55
Gambar 4.30 SubMenu Laporan Permintaan Barang	56
Gambar 4.31 SubMenu Laporan Histori Barang	56
Gambar 4.32 Menu Utama Bagian Pengadaan	57
Gambar 4.33 SubMenu Daftar Barang.....	57
Gambar 4.34 SubMenu Transaksi Barang	58



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bidang konstruksi merupakan salah satu sektor yang sangat mendukung pembangunan nasional. Hasil dari jasa konstruksi sangat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat, misalnya pembangunan gedung sekolah, pembangunan rumah sakit dan puskesmas, sarana telekomunikasi, jalan raya, jalan kereta api dan sebagainya. Di era perkembangan informasi yang mengalami banyak perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan sehingga ketepatan waktu dalam mengerjakan sesuatu sangatlah diutamakan. Penggunaan komputer sebagai suatu alat pengolah data juga sangat dirasakan manfaatnya. Hampir di setiap perusahaan / instansi tertentu membutuhkan dan menggunakan computer dalam menunjang aktivitasnya terutama perusahaan dalam bidang konstruksi.

PT Wijaya Karya merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang konstruksi. Dalam transaksi *inventory*, perusahaan ini memiliki beberapa bagian antara lain bagian pengadaan, bagian gudang, bagian produksi (mandor) dan bagian manajemen. Proses transaksi *inventory* ini dimulai dengan proses penerimaan proyek yang dilakukan oleh bagian produksi. Ketika bagian manajemen sudah menyetujui sebuah proyek maka dalam pelaksanaan proyek tersebut dibutuhkan barang-barang untuk menunjang kegiatan proyek tersebut.

Bagian produksi akan memberi data barang yang dibutuhkan oleh sebuah proyek kepada bagian gudang. Kemudian bagian gudang mengecek apakah ada

persediaan barang yang dibutuhkan tersebut. Jika ada, maka bagian gudang menyiapkan barang tersebut. Jika tidak maka bagian gudang akan mengkonfirmasi bagian pengadaan untuk melakukan pembelian barang. Setelah melakukan pembelian, bagian gudang akan menerima barang yang dipesan. Pada saat gudang mengeluarkan barang atau menerima barang, bagian manajemen belum bisa untuk mengecek dan mengontrol jumlah barang yang diterima atau yang dikeluarkan berdasarkan tahapan proyek setiap waktu. Di bawah ini contoh data pengadaan:

Tabel 1.1 Biaya Pengadaan

Nama	Material	Jumlah	Satuan	Biaya	Total
JokoSusilo	BesiBeton (16m)	30	Batang	Rp 110.000	Rp 3.300.000
BambangHarsoyo	Triplek (12mm)	100	Lembar	Rp 140.000	Rp 14.000.000
JokoSusilo	KacaRayben (Tebal 5mm)	50	Lembar	Rp 62.500	Rp. 3.125.000
JokoSusilo	KacaRayben (Tebal 8mm)	40	Lembar	Rp 220.000	Rp. 8.800.000
BambangHarsoyo	Papan Gypsum (120x240)	100	Lembar	Rp 39.000	Rp. 3.900.000
BambangHarsoyo	Cat tembokVinilex (25 kg)	10	Kaleng	Rp 300.000	Rp. 3.000.000
Total Biaya					Rp 36.125.000

Bagian manajemen harus mengecek dan mengontrol transaksi *inventory* tersebut secara langsung ke gudang. Tetapi hal ini tidak memungkinkan bagian manajemen untuk mengecek atau mengontrolnya secara langsung, karena bagian manajemen hanya membutuhkan laporan manajerial yang

berhubungan dengan transaksi *inventory* tersebut. Berdasarkan masalah-masalah di atas maka dibutuhkan suatu sistem informasi transaksi *inventory* yang terintegrasi mulai dari proses penerimaan barang sampai proses pengeluaran barang yang pada akhirnya mampu menghasilkan laporan manajerial dalam transaksi *inventory*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan, maka secara garis besar rumusan permasalahan yang terdapat dalam kerja praktek ini adalah:

1. Bagaimana membuat sistem informasi transaksi *inventory* berbasis web yang terintegrasi?
2. Bagaimana membuat sistem informasi transaksi *inventory* yang meliputi proses penerimaan dan pengeluaran barang yang dapat menghasilkan laporan manajerial untuk mengetahui jumlah akhir barang di gudang?
3. Bagaimana membuat GUI yang *user friendly* dalam sistem informasi transaksi *inventory*?

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam pembuatan sistem ini penulis memberikan batasan-batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem ini tidak membahas transaksi pembelian dan penjualan barang.
2. Sistem ini hanya berlaku pada transaksi penerimaan dan pengeluaran barang di gudang.
3. Sistem ini tidak membahas keuangan untuk menerima atau mengeluarkan barang.

4. Sistem ini hanya digunakan untuk pada WIKI divisi Gedung .

1.4 Tujuan

Berdasarkan dari perumusan masalah di atas maka tujuan dari pembuatan sistem ini adalah membuat sistem informasi transaksi inventori pada PT Wijaya Karya yang berbasis web sehingga bagian manajemen dapat mengetahui siklus penerimaan dan pengeluaran barang terutama pada jumlah barang.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan buku ini.

BAB II: GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas tentang sejarah perusahaan, lokasi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta visi dan misi perusahaan.

BAB III: LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan. Menjelaskan tentang penjelasan sistem-sistem yang terkait.

BAB IV: DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini dibahas mengenai uraian tentang tugas-tugas yang dikerjakan selama pelaksanaan kerja praktek, mulai dari metodologi penelitian, perancangan sistem berupa *Document Flow*, *System Flow*, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity*

Relationship Diagram (ERD), Struktur Tabel, desain *Input/Output* sampai dengan implementasi sistem berupa *capture* dari setiap form aplikasi.

BAB V: PENUTUP

Padababiniberisikankesimpulandarisisistem yang dibuat dan saran untuk pengembangan sistem.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah PT Wijaya Karya, Tbk

Didirikan pada 11 Maret 1960, PT Wijaya Karya (Persero) Tbk, biasa disebut WIKA, sebagai Badan Usaha Milik Negara (BUMN) adalah hasil nasionalisasi perusahaan Belanda, *Naamloze Vennotschap Technische Handel Maatschappij en Bouwbedrijf Vis en Co* disingkat *NV Vis en Co*. Berawal dari perusahaan yang bergerak di bidang pekerjaan instalasi, WIKA berkembang menjadi perusahaan yang sehat dengan empat pilar bisnis utama yaitu usaha jasa Konstruksi, Industri, dan Perdagangan.

Di bidang konstruksi, proyek dengan berbagai skala maupun berteknologi baru berhasil diselesaikan, yang meliputi bidang pekerjaan sipil, arsitektur, mekanikal, elektrik, maupun tata lingkungan. Di bidang industri, WIKA berhasil mengembangkan produk-produk yang sangat kompetitif di pasar. Produk yang berhasil menjadi unggulan WIKA diantaranya berbagai produk beton, konversi energi, komponen otomotif aluminium *casting*, serta konstruksi baja. Di bidang perdagangan, sejak tahun 1987 WIKA telah mengekspor berbagai komoditi hasil industri WIKA seperti *furniture*, tiang beton, pemanas air tenaga surya, konektor dan aksesorisnya serta komponen aluminium *casting* lainnya ke pasar Malaysia, Amerika, Belanda, Perancis dan negara Eropa lainnya. Di bidang realti, WIKA mengembangkan kawasan hunian dengan *brand* tamansari yang tersebar diberbagai lokasi di wilayah

Indonesia, berupa perumahan berbagai tipe dengan penataan lingkungan yang asri dan nyaman.

WIKA mendorong setiap unit usahanya yang memiliki potensi untuk berkembang lebih pesat dan memberi nilai tambah bagi menjadi unit usaha yang mandiri. Setelah pembentukan WIKA Beton yang pada awalnya adalah Divisi produk beton pada tahun 1997, WIKA melanjutkan pembentukan PT WIKA *Intrade* yang awalnya adalah Divisi Industri dan Perdagangan serta PT WIKA *Realty* yang awalnya adalah Divisi *Realty*, pada awal tahun 2000.

Keempat pilar bisnis tersebut kini dikelola oleh divisi konstruksi dan 3 anak perusahaan. Dengan demikian setiap unit usaha semakin terfokus pada pengelolaan bidang usahanya, agar suatu saat unit-unit usaha tersebut dapat menunjukkan perbedaannya dan akhirnya meningkatkan nilai tambah sesuai kondisi lingkungan.

Pertumbuhan berkesinambungan PT Wijaya Karya (WIKI) Indonesia yang telah berdiri lebih dari 40 tahun merupakan suatu cerita sukses yang merefleksikan komitmen tinggi dan usaha kerja keras. Memasuki abad ke 21, WIKI berusaha keras meningkatkan kinerja di setiap aspek, dimulai dari manajemen, sumber daya manusia yang tersusun guna menghasilkan inovasi dan teknologi.

- Visi dan Misi PT Wijaya Karya (Persero), Tbk

Visi:

Menjadi salah satu perusahaan terbaik di bidang *Engineering Procurement dan Construction* (EPC) dan Investasi terintegrasi di Asia Tenggara.

Misi :

1. Menyediakan Produk-produk Energi, Industri & Infrastruktur Terpadu yang Unggul
2. Memenuhi Harapan Pemangku Kepentingan Utama
3. Menjalankan Praktik Etika Bisnis untuk Menjadi Warga Usaha yang Baik dan Memelihara Keberlanjutan Perusahaan
4. Ekspansi Strategis Keluar Negeri
5. Mengimplementasikan "*Best Practices*" dalam Sistem Manajemen Terpadu

Sejalan dengan visi dan misi, WIKA terus memprioritaskan kliennya, berprestasi, berpikiran positif dan kemampuan untuk tampil dengan kinerja komersial demi pertumbuhan yang sehat yang disaat yang bersamaan juga mampu memenuhi seluruh keinginan *stakeholders*. Oleh karena itu, WIKA memegang teguh motto "*Spirit of Innovation*" dan mengoptimalkan nilai-nilai perusahaan yang berdasarkan pada prinsip-prinsip:

1. *COMMITMENT*
Berbuat sesuai kesepakatan dan janji
2. *INNOVATION*
Menerapkan sesuatu yang baru
3. *BALANCE*
Menjaga keseimbangan semua aspek
4. *EXCELLENCE*
Memberikan hasil lebih baik
5. *RELATIONSHIP*
Hubungan kemitraan yang baik untuk semua pihak

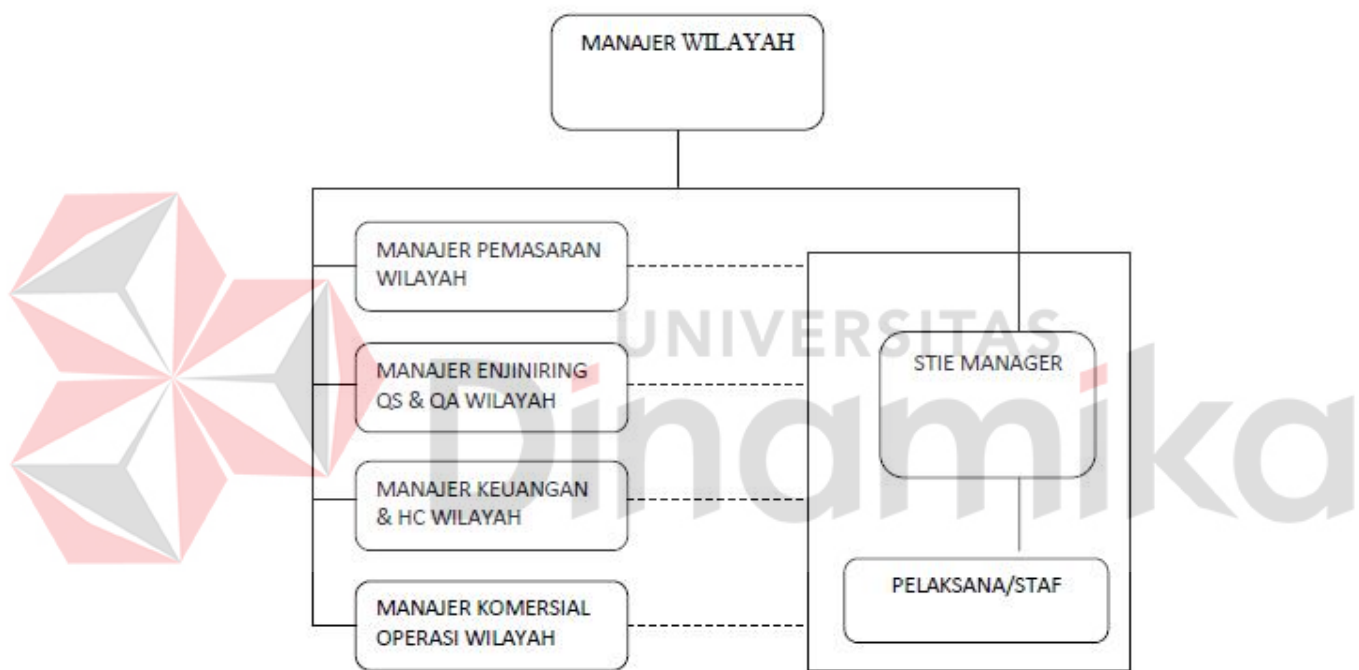
6. *TEAM WORK*

Sinergi, kerjasama intra dan lintas unit kerja

7. *INTEGRITY*

Keutuhan dan ketulusan yang meliputi adil, bertanggung jawab, tidak tergantung, transparan dan jujur

2.2 Struktur Organisasi



Sumber: PT Wijaya Karya (Persero) Tbk

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT Wijaya Karya, Tbk

2.3 Deskripsi Jabatan

Fungsi Utama Pimpinan Wilayah:

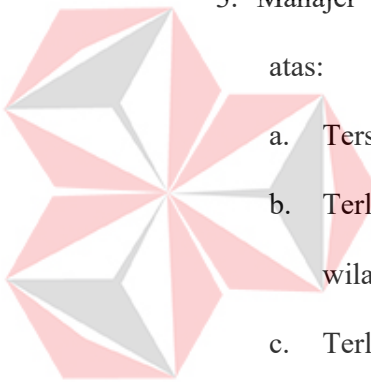
1. Wilayah adalah unit kerja pelaksanaan pengelolaan usaha (PPU) yang mempunyai fungsi utama yaitu, perolehan informasi pasar dini sesuai dengan daerah operasi wilayah, perolehan omset kontrak, melaksanakan

pekerjaan konstruksi untuk pencapaian sasaran penjualan dan laba, meningkatkan produktifitas secara optimal serta sesuai persyaratan, mengendalikan biaya, mutu, keselamatan dan kesehatan kerja, waktu penagihan piutang, mengupayakan peluang-peluang untuk peningkatan sasaran penjualan dan laba wilayahnya, koordinasi informasi dengan PPU, serta bertindak dan mewakili kepentingan perusahaan.

2. Wilayah dipimpin oleh seorang Manajer Wilayah, yang diangkat oleh Direksi dan bertanggung jawab langsung kepada *General Manager* Wilayah dan Luar Negeri.
3. Manajer Wilayah sesuai dengan fungsi utamanya mempunyai tanggung jawab

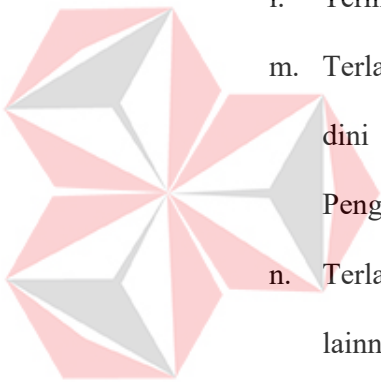
atas:

- a. Tersajinya Rencana Kerja dan Anggaran Perusahaan (RKAP) wilayah.
- b. Terlaksananya program perolehan informasi pasar dini di daerah operasi wilayah.
- c. Terlaksananya perolehan omset kontrak lingkup wilayah.
- d. Terlaksananya kontrak proyek sehingga kepuasan pengguna jasa dan sasaran perusahaan tercapai.
- e. Tercapainya sasaran produksi, penjualan dan laba.
- f. Terlaksananya pengelolaan sumber daya proyek secara efisien dan efektif dengan berpedoman pada biaya, mutu dan waktu yang telah disepakati.
- g. Terlaksananya pekerjaan konstruksi untuk menghasilkan produk bermutu dengan metode kerja yang efisien dan efektif serta memenuhi persyaratan ikatan kerja yang telah disepakati oleh pemilik proyek dan perusahaan.



UNIVERSITAS
Dinamika

- h. Terlaksananya pengupayaan hasil lebih bagi perusahaan dalam setiap kegiatan pelaksanaan proyek.
- i. Terlaksananya peningkatan kemampuan *Human Capital* dalam bidang manajemen dan atau teknis yang meliputi keahlian dan ketrampilan.
- j. Terlaksananya penyelesaian laporan pertanggung jawaban proyek secara berkala dan laporan proyek selesai.
- k. Terlaksananya pembinaan hubungan baik antara proyek dengan lingkungannya.
- l. Terhimpunnya informasi pasar dalam lingkup proyeknya.
- m. Terlaksananya pembinaan hubungan kerja dalam rangka perolehan pasar dini secara intensif dan terpadu dengan pihak Penanggung jawab Pengelolaan Usaha (PjPU) yang terkait.
- n. Terlaksananya kordinasi dengan Perusahaan Anak, Proyek, atau PPU lainnya untuk menyamakan informasi secara mutakhir.
- o. Terselenggaranya perwakilan kepentingan perusahaan yang dilimpahkan kepadanya, protokoler serta berhubungan dengan pihak luar di daerah operasinya.
- p. Terselenggaranya kegiatan promosi perusahaan dan membantu penyelenggaraan promosi di wilayah operasinya.
- q. Terkelolanya pelayanan umum dan manajemen tata perkantoran di kantor wilayah sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh perusahaan.
- r. Terselenggaranya pengintegrasian informasi pasar dini di daerah operasinya kepada organ pemasaran dan pengembangan usaha.



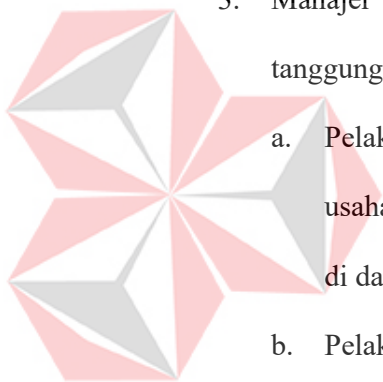
- s. Tersusunnya laporan kinerja pelaksanaan kegiatan ditingkat cabang secara periodik yang diinformasikan kepada *General Manager* Wilayah dan Luar Negeri.
- t. Terlaksananya pengelolaan sumber daya cabang secara efisien dan efektif dengan berpedoman pada biaya, mutu dan waktu yang telah disepakati.
- u. Terkendalinya beban biaya dalam rangka dukungan kegiatan operasional untuk kantor pusat dan PjPU pengguna.
- v. Terlaksananya pembinaan hubungan baik antara cabang dengan lingkungannya.
- w. Terlaksananya upaya peningkatan Mutu yang menjadi tanggung jawabnya melalui penerapan Sistem Manajemen WIKA.
- x. Terlaksananya pembinaan fungsi di lingkungan dan sumber daya manusia yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan arah perkembangan perusahaan.
- y. Terlaksananya manajemen risiko dalam setiap aktivitas pekerjaan di lingkungan kerjanya.

4. Manajer Wilayah membawahkan:

- a. Manajer Pemasaran Wilayah
- b. Manajer *Engineering* QS & QA Wilayah
- c. Manajer Komersial Operasi Wilayah
- d. Manajer Keuangan dan *Human Capital* Wilayah
- e. *Site Manager*

Fungsi Utama Pemasaran Wilayah:

1. Pemasaran Wilayah adalah manajemen fungsional tingkat wilayah yang mempunyai fungsi utama yaitu menyelenggarakan pemasaran secara profesional dengan menggunakan prinsip manajemen sehat dalam rangka memelihara pasar departemen secara efisien dan efektif serta meningkatkan kontrak pesanan lingkup wilayah.
2. Pemasaran Wilayah dipimpin oleh Manajer Pemasaran Wilayah yang diangkat oleh *General Manager* Departemen dan bertanggung jawab langsung kepada Manajer Wilayah.
3. Manajer Pemasaran Wilayah sesuai dengan fungsi utamanya mempunyai tanggung jawab atas:
 - a. Pelaksanaan riset pasar untuk perolehan informasi mengenai peluang usaha, kajian posisi perusahaan terhadap pesaing, serta informasi lainnya di daerah operasi Wilayah.
 - b. Pelaksanaan penyajian informasi pasar/peluang usaha tingkat persaingan usaha, serta informasi lain yang mengacu pada RKAP Wilayah, secara berkala.
 - c. Pelaksanaan penyelenggaraan promosi yang menjadi tanggung jawabnya.
 - d. Pelaksanaan pengendalian biaya promosi yang menjadi tanggung jawabnya.
 - e. Pelaksanaan kegiatan-kegiatan pemasaran, proses penawaran dan negosiasi perolehan pesanan, sesuai dengan kewenangan yang dilimpahkan oleh *General Manager* Departemen kepada Manajer Wilayah.



UNIVERSITAS
Dinamika

- f. Pelaksanaan pembinaan hubungan dengan pelanggan/calon pelanggan tertentu, dan pihak-pihak yang berwenang menetapkan perolehan pesanan/penjualan, sesuai dengan lingkup tanggung jawabnya.
- g. Terkelolanya sumber daya yang menjadi tanggung jawabnya, dan penerapan sistem manajemen secara rasional dan optimal khususnya fungsi perencanaan dan pengawasan.
- h. Terlaksananya peningkatan kemampuan *Human Capital* dalam bidang manajerial dan teknis yang meliputi keahlian dan ketrampilan yang sesuai lingkungannya.
- i. Terlaksananya upaya peningkatan Mutu yang menjadi tanggung jawabnya, melalui penerapan Sistem Manajemen WIKA.
- j. Terlaksananya pembinaan fungsi di lingkungannya dan *Human Capital* yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan arah perkembangan perusahaan.
- k. Terlaksananya manajemen risiko dalam setiap aktivitas pekerjaan di lingkungan kerjanya.

4. Manajer Pemasaran Wilayah membawahkan:

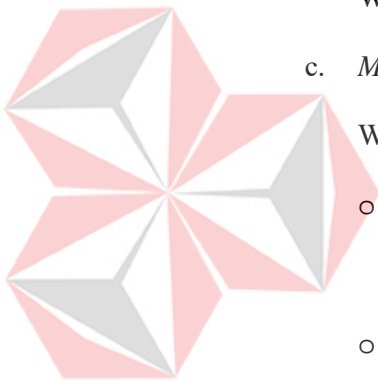
- Staf Fungsi Utama *Engineering*, *Quantity Survey* dan *Quality Assurance* Wilayah:
 - a. Fungsi *Engineering*, *Quantity Survey* dan *Quality Assurance* Wilayah adalah manajemen fungsional tingkat wilayah yang mempunyai fungsi utama dalam lingkup upaya mendapatkan hasil lebih melalui *Value Engineering* atau *Value Added* aplikasi *knowledge management* menyusun metode kerja konstruksi yang

optimal sebelum penawaran dan sebelum pelaksanaan, melaksanakan *review* kontrak memperoleh data pendukung untuk mengajukan penawaran berdasarkan dokumen tender yang di peroleh, melakukan perhitungan penawaran, mengikuti tender sampai dengan proses negosiasi penawaran.

b. Fungsi *Engineering*, *Quantity Survey* dan *Quality Assurance* Wilayah dipimpin oleh Manajer *Engineering*, *Quantity Survey* dan *Quality Assurance* Wilayah yang diangkat oleh *General Manager* Departement dan bertanggung jawab langsung kepada Manajer Wilayah.

c. *Manager Engineering*, *Quantity Survey* dan *Quality Assurance* Wilayah sesuai dengan fungsi utamanya bertanggung jawab atas:

- Terlaksananya perumusan dan pengkonsolidasian Rencana Kerja Anggaran Perusahaan (RKAP)
- Terselenggaranya pelaksanaan pengelolaan dan pengendalian terhadap proses *Value Engineering* (VE)/ *Value Added* (VA)
- Terlaksananya pemeliharaan data yang terkait dengan metode kerja
- Terselenggaranya proses bantuan dan dukungan dalam pengkajian aspek *Engineering* dalam rangka meningkatkan daya saing Wilayah.
- Tersajinya perumusan *Quality Assurance* secara efisien, efektif dan menyeluruh mulai tahap pra-konstruksi sampai dengan proyek siap diserahkan kepada pelanggan.



5. Manajer *Engineering* membawahkan:

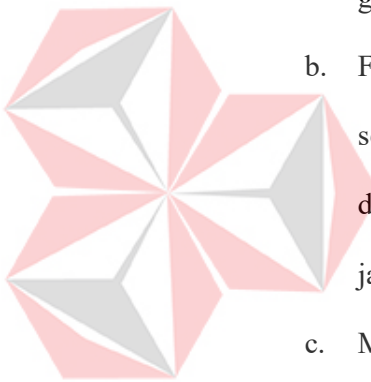
- Staf Fungsi Utama Komersial Operasi Wilayah:
 - a. Komersial Operasi Wilayah adalah manajemen fungsional tingkat wilayah yang mempunyai fungsi utama yaitu mengintegrasikan pengelolaan proyek dengan kegiatan utama mengendalikan kontrak selama proses produksi, pengendalian produksi serta melaksanakan sistem jaminan kualitas tingkat departemen dalam rangka mengupayakan proses produksi yang memperhatikan aspek biaya, mutu dan waktu.
 - b. Komersial Operasi Wilayah dipimpin oleh seorang Manajer Komersial Operasi Wilayah yang diangkat oleh *General Manager* Departemen dan bertanggung jawab langsung kepada Manajer Wilayah.
 - c. Manajer Komersial Operasi Wilayah sesuai dengan fungsinya masing-masing mempunyai tanggung jawab atas:
 - Terlaksananya perumusan Rencana Kerja Anggaran Perusahaan (RKAP)
 - Terlaksananya pengendalian pengadaan yang dilakukan pelaksana pengelolaan usaha (PPU)
 - Terlaksananya monitoring Rencana Kerja Proyek (RKP)
 - Terlaksananya pengujian Rencana Kerja Proyek (RKP) sebelum proyek dilaksanakan bersama-sama dengan pihak terkait sampai dengan RKP disahkan oleh pejabat yang berwenang.
 - Terselenggarakannya penyusunan Manual (buku pedoman) bagi tim



proyek sebagai persiapan di lapangan (*job site*).

6. Manajer Komersial Operasi Wilayah masing-masing membawahkan:

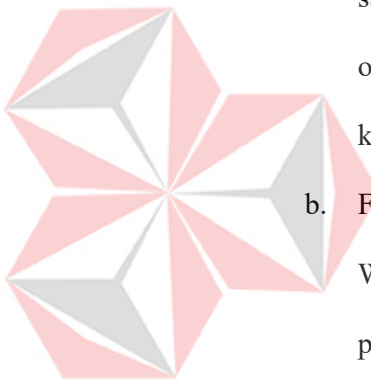
- Staf Fungsi Utama Keuangan dan *Human Capital* Wilayah
 - a. Fungsi Keuangan dan *Human Capital* Wilayah adalah manajemen fungsional tingkat Wilayah yang mempunyai fungsi utama yaitu mengelola keuangan untuk mendukung operasi perusahaan sehingga memperoleh laba dan peningkatan usaha, melaksanakan pengelolaan *Human Capital*, menyelenggarakan manajemen perkantoran serta kegiatan humas dan keprotokoleran Wilayah, guna menunjang usaha Wilayah.
 - b. Fungsi Keuangan dan *Human Capital* Wilayah dipimpin oleh seorang Manajer Keuangan dan *Human Capital* Wilayah yang diangkat oleh General Manager Departemen, dan bertanggung jawab langsung kepada Manajer Wilayah.
 - c. Manajer Keuangan dan *Human Capital* Wilayah, sesuai dengan fungsi utamanya mempunyai tanggung jawab atas:
 - Tersusunnya anggaran perusahaan di tingkat departemen berupa Rencana Kerja dan Anggaran Perusahaan (RKAP) dan perencanaan keuangan wilayah.
 - Tersajinya anggaran oleh seluruh organ wilayah dan proyek secara terpadu.
 - Tersusunnya *cash flow* konsolidasi yang *up to date*.



- Terpenuhinya kebutuhan dana seluruh organ wilayah dan proyek secara efisien dan efektif sesuai dengan anggaran yang ditetapkan.
- Tersajinya informasi tentang proses pencairan tagihan proyek secara dini.

7. Manajer Keuangan dan *Human Capital* Wilayah membawahkan:

- Staf Fungsi Utama *Site Manager* Wilayah:
 - a. *Site Manager* adalah manajer fungsional yang mempunyai fungsi utama yaitu, melaksanakan pekerjaan konstruksi untuk pencapaian sasaran penjualan dan laba, meningkatkan produktifitas secara optimal serta sesuai persyaratan, mengawasi biaya, mutu, keselamatan dan kesehatan kerja, serta waktu.
 - b. Fungsi *Site Manager* dipimpin oleh seorang *Site Manager* Wilayah, yang diangkat oleh *General Manager* Departemen atau pejabat yang diberi wewenang untuk itu, dan bertanggung jawab langsung kepada Manajer Wilayah.
 - c. *Site Manager* Wilayah, sesuai dengan fungsi utamanya mempunyai tanggung jawab atas:
 - Tercapainya sasaran produksi, penjualan dan laba.
 - Terlaksananya pengelolaan sumber daya proyek secara efisien dan efektif dengan berpedoman pada biaya, mutu dan waktu yang telah disepakati.
 - Terlaksananya pekerjaan konstruksi untuk menghasilkan produk bermutu dengan metode kerja yang efisien dan efektif serta



memenuhi persyaratan ikatan kerja yang telah disepakati oleh pemilik proyek dan perusahaan.

- Terlaksananya pengupayaan hasil lebih bagi perusahaan dalam setiap kegiatan pelaksanaan proyek.
- Terlaksananya penyelesaian laporan pertanggung jawaban proyek secara berkala dan laporan proyek selesai.

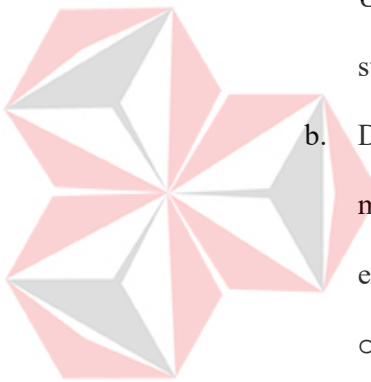
8. *Site Manager* Wilayah membawahkan:

▪ Pelaksana/Staf Lain-lain:

a. Sesuai dengan kebutuhan dan fungsi utamanya masing-masing Unit Kerja/organ Perusahaan dapat dibantu oleh beberapa staf dan staf ahli.

b. Dalam menjalankan tugasnya, setiap Unit Kerja/organ Perusahaan melaksanakan fungsi pembinaan dan peningkatan efisiensi dan efektivitas manajemen yang meliputi:

- Perencanaan, yaitu perumusan strategis dan rencana jangka pendek bagi unit kerjanya beserta organ yang terdapat di dalamnya, dengan penetapan sasaran yang realistis berpedoman pada asumsi perencanaan yang baik dan dapat dipercaya.
- Pengorganisasian, yaitu pengaturan tugas dan tanggung jawab, pedoman kerja, dan kerja sama kelompok.
- Pelaksanaan, yaitu penyelenggaraan setiap kegiatan untuk pencapaian sasaran tertentu yang berpedoman pada Rencana Kerja Anggaran Perusahaan, serta peraturan/kebijakan yang perlu ditaati



- Pengendalian, yaitu penyelenggaraan setiap kegiatan pengawasan dan tindak lanjut yang bertujuan untuk dapat lebih menjamin tercapainya suatu sasaran usaha secara efektif dan efisien.
- Pembinaan, yaitu upaya untuk meningkatkan kemampuan human capital dalam penguasaan manajemen dan keahlian.
- Pengambilan keputusan yang didasarkan pada informasi yang objektif dan akurat.
- Pembinaan hubungan yang baik dengan pihak-pihak di luar maupun di dalam perusahaan yang berkaitan dengan tugasnya.

2.4 Aspek Kegiatan Perusahaan

Aspek kegiatan perusahaan PT Wijaya Karya (Persero) meliputi:

1. Di bidang konstruksi, proyek dengan berbagai skala maupun berteknologi baru berhasil diselesaikan, yang meliputi bidang pekerjaan sipil, arsitektur, mekanikal, elektrikal, maupun tata lingkungan.
2. Di bidang industri, WIKA berhasil mengembangkan produk-produk yang sangat kompetitif di pasar. Produk yang berhasil menjadi unggulan WIKA diantaranya berbagai produk beton, konversi energi, komponen otomotif aluminium *casting*, serta konstruksi baja.
3. Di bidang perdagangan, sejak tahun 1987 WIKA telah mengekspor berbagai komoditi hasil industri WIKA seperti *furniture*, tiang beton, pemanas air tenaga surya, konektor dan aksesorisnya serta komponen aluminium *casting* lainnya ke pasar Malaysia, Amerika, Belanda, Perancis dan negara Eropa lainnya.

4. Di bidang *realty*, WIKA mengembangkan kawasan hunian dengan brand Tamansari yang tersebar diberbagai lokasi di wilayah Indonesia, berupa perumahan berbagai tipe dengan penataan lingkungan yang asri dan nyaman.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan dasar-dasar teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas dan juga menjelaskan sistem yang digunakan pada aplikasi ini. Hal ini sangat penting karena teori-teori tersebut digunakan sebagai landasan pemikiran dalam aplikasi ini. Adapun teori-teori yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.1 Sistem Informasi

Sebuah sistem informasi tidak harus melibatkan komputer, tetapi dalam prakteknya sistem informasi lebih sering dikait-kaitkan dengan komputer. Sistem informasi yang menggunakan komputer biasa disebut sistem informasi berbasis komputer (*computer based information system* atau CBIS).

Menurut McLeod (1999), sistem informasi adalah sebuah sistem informasi yang mempunyai fungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik. Sependapat dengan Hall (2001) bahwa sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikumpulkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada para pemakai.

Sistem informasi juga merupakan kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah perusahaan. Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti :

1. Perangkat keras (*hardware*), mencakup piranti-piranti fisik seperti komputer dan *printer*.
2. Perangkat lunak (*software*) atau program merupakan sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
3. Prosedur adalah sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
4. Orang, mencakup semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi.
5. Basis data (*database*) merupakan sekumpulan tabel ,hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. Jaringan komputer dan komunikasi data yang merupakan sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resource*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

3.2 Interaksi Manusia Komputer

Interaksi Manusia Komputer (*Human Computer Interaksi*) adalah studi tentang interaksi antara manusia (pengguna) dan komputer (Jacko,2007). Hal ini sering dianggap sebagai persimpangan ilmu komputer, ilmu perilaku, desain dan beberapa bidang studi. Interaksi antara pengguna dan komputer terjadi pada antarmuka pengguna (atau hanya antarmuka), yang meliputi perangkat lunak dan perangkat keras, misalnya, karakter atau objek ditampilkan oleh perangkat lunak pada monitor komputer, masukan yang diterima dari pengguna melalui perangkat keras *peripheral* seperti *keyboard* dan *mouse*, dan interaksi pengguna lain dengan sistem komputerisasi skala-besar seperti dan pesawat pembangkit listrik.

The Association for Computing Machinery mendefinisikan Interaksi Manusia Komputer sebagai "suatu disiplin berkaitan dengan desain, evaluasi dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan manusia dan dengan studi fenomena besar di sekitar mereka". Sebuah aspek penting dari Interaksi Manusia Komputer adalah menjamin kepuasan pengguna (lihat kepuasan pengguna Komputer).

Tujuan dasar dari interaksi manusia komputer adalah untuk meningkatkan interaksi antara pengguna dan komputer dengan membuat komputer lebih bermanfaat dan menerima kebutuhan pengguna. secara khusus, interaksi manusia komputer berkaitan dengan:

- metodologi dan proses untuk merancang antarmuka
- metode untuk mengimplementasikan
- teknik untuk mengevaluasi dan membandingkan *interface*
- mengembangkan antarmuka baru dan teknik interaksi
- mengembangkan model deskriptif dan prediktif dan teori-teori interaksi

Tujuan jangka panjang dari interaksi manusia komputer adalah untuk merancang sistem yang meminimalkan penghalang antara model kognitif manusia tentang apa yang ingin mereka capai dan memahami tugas komputer pengguna.

3.3 Internet

Teknologi internet muncul pada 1980 yang selanjutnya memberi suatu kemajuan di bidang ilmu pengetahuan terutama di bidang teknologi informasi. Dengan adanya internet dapat memungkinkan adanya pertukaran informasi dan pertukaran data yang sifatnya global yakni seluruh dunia. Teknologi ini ternyata hingga saat ini menjadi trend untuk melakukan berbagai macam kegiatan meliputi

bidang bisnis, informasi, pendidikan, budaya, diskusi kesehatan, dan bidang lainnya yang cukup banyak. Bersamaan saat ini juga teknologi *client/server* muncul di dalam internet sebagai sara komunikasi antar computer *client* dan computer *server*.

Pada awalnya pengembangan internet dikembangkan oleh *US Advanced Research Project Agency* tahun 1970-an. Jaringan internet pada saat itu dirancang khusus untuk menangani apabila terjadi kegagalan pada salah satu bagian dari jaringan computer yang terdistribusi secara global dengan pertukaran informasi menggunakan protokol komunikasi data *transmission control protocol / internet protocol* (TCP/IP). Pengiriman data dilakukan dengan sebaiknya sehingga sebuah computer data dapat ditransmisikan melalui rute jaringan (*network*) computer yang berbeda-beda tanpa melakukan kesalahan.

TCP/IP adalah protocol komunikasi yang bersifat bebas kesalahan *connection-oriented* (mengabaikan media *router*) yang terdiri dari dua protocol yaitu TCP dan IP. Protokol IP melaksanakan hubungan antara dua peralatan dalam sebuah jaringan computer berdasarkan pengalaman 4 byte (32 bit). Untuk pengalamatan seperti ini menyebabkan protokl TCP/IP memberikan router bebas.

Metode pengiriman paket pada TCP/IP dimana setiap kali terjadi koneksi yang dilakukan oleh dua mesin dalam jaringan yang telah dispesifikasi oleh alamat IP dan *subnet mask*, TCP menciptakan paket tunggal IP dari data yang akan ditransfer. Setiap paket memiliki *header* yang dapat menyimpan informasi sebagai berikut : *PortId*, mengidentifikasi aplikasi yang akan dijalankan pada mesin data yang sedang ditransfer. *Checksum*, digunakan untuk memeriksa

apakah paket yang akan ditransfer terapat kesalahan atau tidak. Jika ada kesalahan maka akan dilakukan pengiriman kembali.

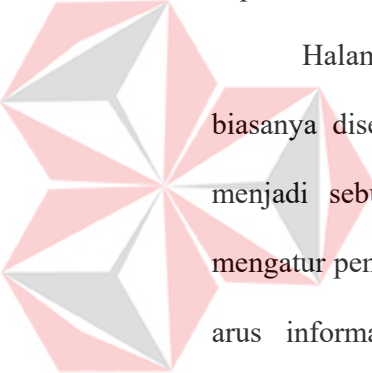
Informasi kontrol lainnya yang berhubungan dengan tipe data dan aplikasinya. Sebelum keseluruhan data dikirim, TCP akan memecah terlebih dahulu data tersebut menjadi datagram (kelompok data) kemudian satu persatu data ini akan ditransmisikan menuju alamat IP yang dituju. Proses transmisi ini dilakukan dalam *route* bebas, yang akan berarti bahwa tiap-tiap datagram dalam suatu satuan data dapat ditransmisikan dalam *route* yang berbeda-beda. Apabila salah satu dari datagram tersebut mengalami kesalahan dalam hal pengiriman data, maka TCP pada mesin yang dituju akan meminta kembali datagram tersebut. Jika semua datagram dapat diterima dengan benar, selanjutnya TCP akan mengurutkannya kembali menjadi salah satu kelompok data seperti yang berasal dari sumbernya.

3.4 Web

Sebuah situs *web* (sering pula disingkat menjadi situs saja; *website*, *site*) adalah sebutan bagi sekelompok halaman *web* (*web page*), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama *domain* (*domain name*) atau *subdomain* di *World Wide Web* (WWW) di internet. WWW terdiri dari seluruh situs *web* yang tersedia kepada public. Halaman_halaman sebuah situs *web* diakses dari sebuah URL yang menjadi “akar” (*root*), yang disebut *homepage* (halaman induk; sering diterjemahkan menjadi “beranda” , “halaman muka), dan biasanya disimpan dalam server yang sama. Tidak semua situs *web* dapat diakses dengan gratis. Beberapa situs *web* membutuhkan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan,

misalnya situs-situs yang menampilkan situs berita, layanan surat elektronik (*email*) dan lain-lain.

Terminologi *website* adalah kumpulan halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tempatnya berada dalam *World Wide Web* (WWW) di internet. Sebuah *web page* adalah sebuah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa di akses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua publikasi dari *website-website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.



Halaman dari *website* akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasanya disebut *Homepage*. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun *hyperlink* yang ada di halaman tersebut mengatur pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi berjalan. Beberapa *website* membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para user dapat mengakses sebagian atau keseluruhan isi *web* tersebut.

Penemu *website* adalah Sir Timothy John “Tim” Berners-Lee, sedangkan *website* yang tersambung dengan jaringan, pertamakali muncul pada tahun 1991. Maksud dari Tim saat membuat *website* adalah untuk mempermudah tukar menukar dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti ditempat dia bekerja. Pada tanggal 30 April 1993, CERN (tempat dimana Tim bekerja) menginformasikan bahwa WWW dapat digunakan secara gratis oleh semua orang.

Sebuah *website* berupa hasil perorangan atau individu, atau menunjukkan kepemilikan dari sebuah organisasi, perusahaan dan biasanya *website* itu menunjukkan beberapa topik khusus, atau kepentingan tertentu. Sebuah *website* dapat berisi *hyperlink* yang menghubungkan ke *website* lain, jadi, kadangkala perbedaan *website* yang dibuat perorangan dengan *website* yang dibuat organisasi bisnis bias saja tidak kentara.

Website ditulis, atau secara dinamik di konversi menjadi HTML dan diakses melalui sebuah program *software* yang biasanya disebut dengan *web browser*, yang dikenal juga dengan HTTP *Client*. Halaman *web* dapat dilihat atau diakses melalui jaringan *computer* dan internet, perangkatnya bias saja berupa *Personal Computer*, *Laptop Computer*, PDA ataupun *Cellphone*.

Sebuah *website* dibuat dalam sebuah sistem computer yang dikenal dengan *Web Server*, juga disebut HTTP *Server*, dan pengertian ini juga bisa menunjuk pada *software* yang dipakai untuk menjalankan system ini, yang kemudian menerima lalu mengirimkan halaman-halaman ayang diperlukan untuk merespon permintaan dari *user*. *Apache* adalah bahasa program/*software* yang biasa digunakan didalam sebuah *webserver*, kemudian setelah itu adalah *Microsoft Internet Information Server* (IIS).

Sebuah *Website static*, adalah salah satu bentuk *website* yang isi di dalam *website* tidak dimasukkan untuk di *update* secara berkala dan biasanya di *maintain* secara manual oleh beberapa orang yang menggunakan *software* editor.

Sebuah *website dynamic* adalah *website* yang secara berkala, informasi didalamnya berubah, atau *website* ini bisa berhubungan dengan *user* berbagai macam atau metode (HTTP *cookies* atau *Variabel Database*, sejarah kunjungan,

variabel sesi dan lain-lain) bisa juga dengan cara interaksi langsung menggunakan form dan pergerakan *mouse*. Ketika *web* server menerima permintaan dari *user* untuk memberikan halaman tertentu, maka halaman tersebut akan secara otomatis diambil dari media penyimpanan sebagai respon dari permintaan yg diminta oleh *user*.

3.5 XAMPP 1.7.1

XAMPP 1.7.1 adalah paket program yang dibuat oleh pihak ketiga untuk memudahkan programmer yang akan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Paket program tersebut berisi beberapa program yaitu PHP versi 5.2.9 PHPMyAdmin 3.1.3.1 dan *web server Apache*.

3.6 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman *web* yang bekerja di *server side*. Bahasa pemrograman ini dapat dijalankan pada berbagai macam sistem informasi seperti Windows, Linux, Unix, dan Machintosh. Hal ini menyebabkan PHP banyak digunakan oleh banyak *programmer web*. Selain itu jumlah *web* server yang mendukung bahasa pemrograman ini cukup banyak, antara lain IIS (Windows), *apache*, *lighttpd* dan *xitami*, serta sifatnya yang *open source* membuat PHP digunakan oleh banyak orang untuk mengembangkan *website*.

3.7 Inventory (Persediaan)

Persediaan adalah bahan atau barang yang disimpan yang akan digunakan untuk memenuhi tujuan tertentu, misalnya untuk proses produksi atau perakitan, untuk dijual kembali, dan untuk suku cadang dari suatu peralatan atau mesin.

Persediaan dapat berupa bahan mentah, bahan pembantu, barang dalam proses, barang jadi, ataupun suku cadang (Herjanto, 1999, hal: 219).

Setiap perusahaan perlu mengadakan persediaan untuk menjamin kelangsungan hidup usahanya. Untuk mengadakan persediaan, dibutuhkan sejumlah uang yang diinvestasikan dalam persediaan tersebut. Oleh karena itu, setiap perusahaan haruslah dapat mempertahankan suatu jumlah persediaan optimum yang dapat menjamin kebutuhan bagi kelancaran kegiatan perusahaan dalam jumlah dan mutu yang tepat dengan biaya yang serendah-rendahnya. Untuk mengatur tersedianya tingkat persediaan yang optimum, maka diperlukan suatu sistem pengawasan persediaan. Tujuan dari pengawasan persediaan ini adalah (Assauri, 1998):

1. Menjaga jangan sampai kehabisan persediaan yang mengakibatkan terhentinya kegiatan produksi.
2. Menjaga agar pembentukan persediaan tidak terlalu besar atau berlebih, sehingga biaya yang timbul oleh persediaan tidak terlalu besar.
3. Menjaga agar pembelian secara kecil-kecilan dapat dihindari karena mengakibatkan meningkatnya biaya pemesanan.

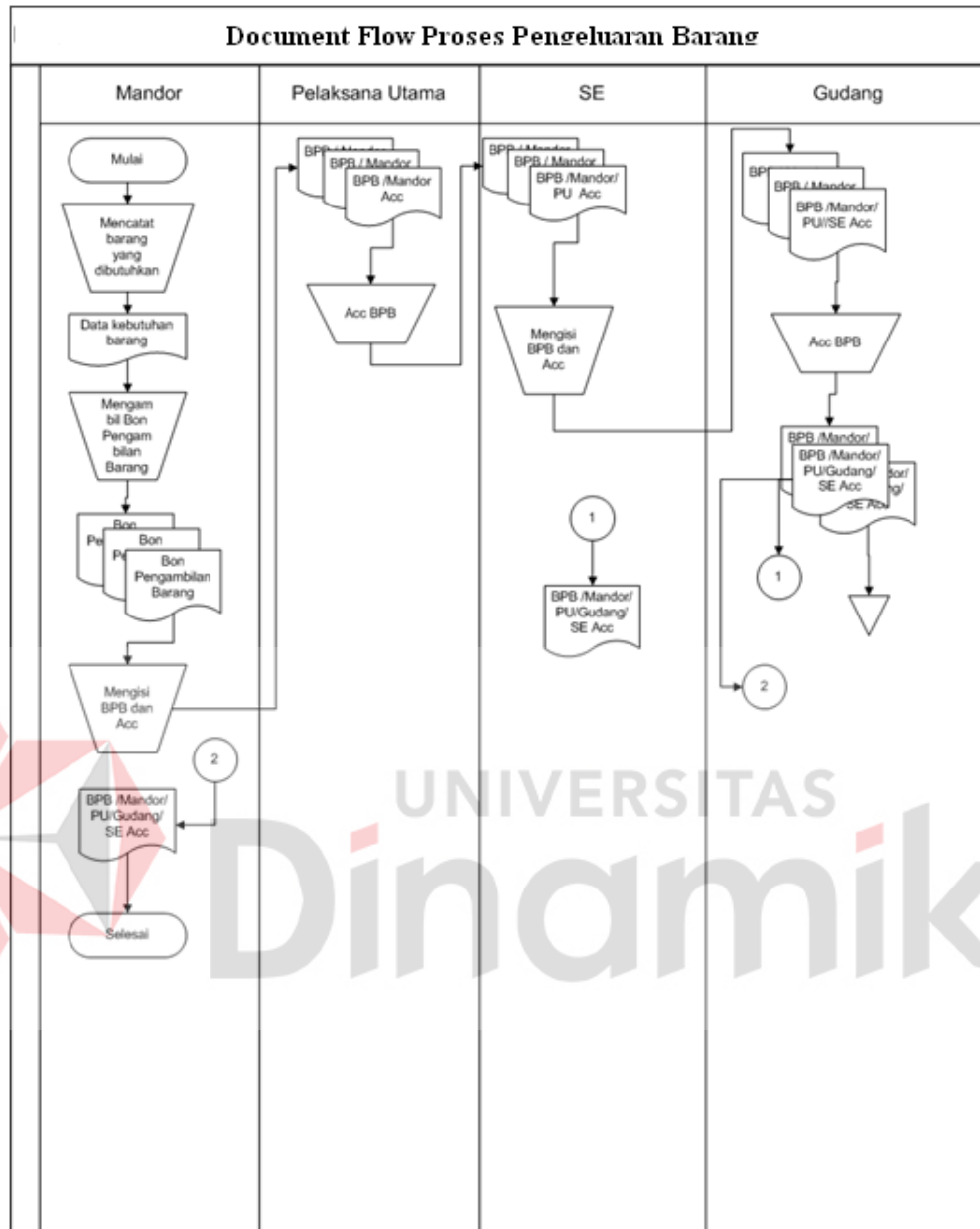
BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Metodologi penelitian pada kerja praktek dengan judul Rancang Bangun transaksi *inventory* pada PT Wijaya Karya berbasis web mencakup analisis permasalahan, desain sistem dan implementasi sistem.

4.1 Analisa Permasalahan

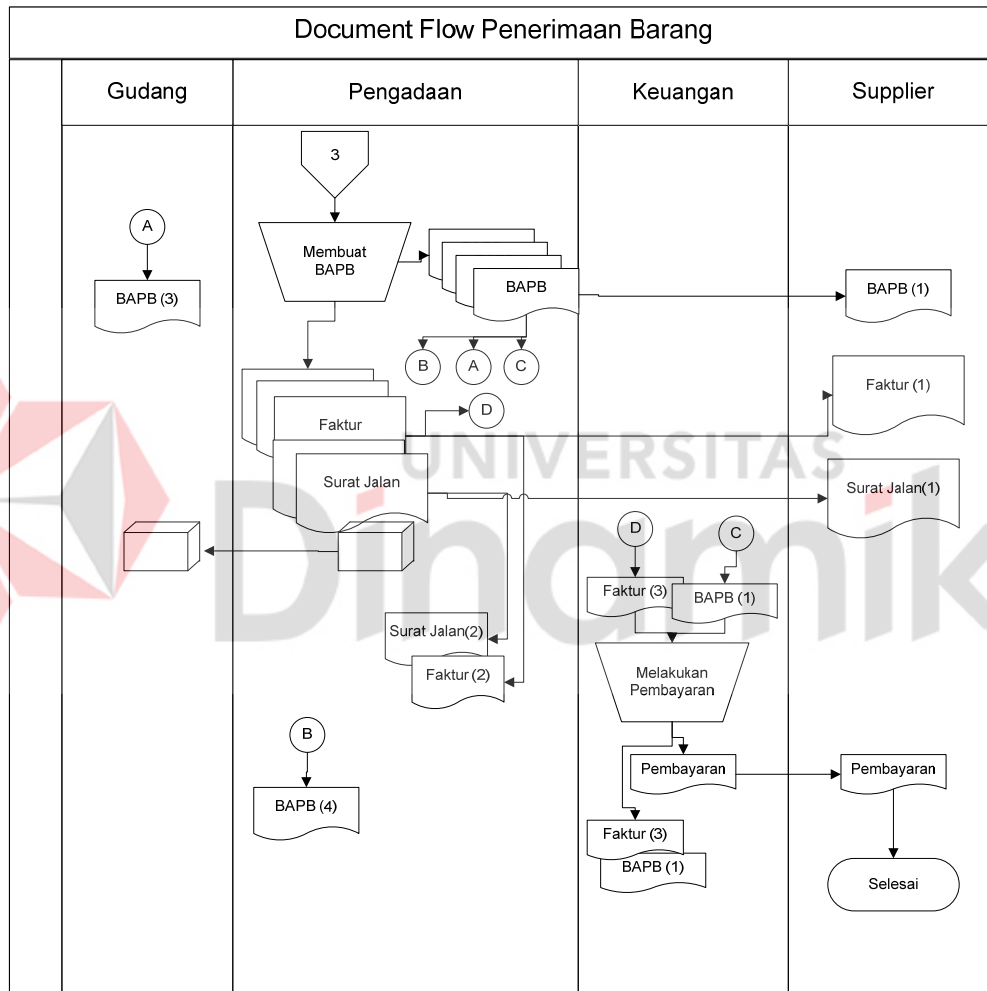
PT Wijaya Karya merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang konstruksi. Dalam transaksi *inventory*, perusahaan ini memiliki beberapa bagian antara lain bagian pengadaan, bagian gudang, bagian produksi dan bagian manajemen. Proses transaksi *inventory* ini dimulai dengan proses penerimaan proyek yang dilakukan oleh bagian produksi. Dalam penerimaan proyek ini harus mendapat persetujuan dari bagian manajemen. Setelah mendapat persetujuan maka bagian produksi harus menyiapkan barang-barang yang dibutuhkan oleh proyek tersebut. Bagian produksi mencatat barang-barang yang dibutuhkan kemudian mengambil bon pengeluaran barang sebanyak 3 rangkap, rangkap pertama diserahkan kepada bagian produksi, rangkap kedua untuk bagian manajemen dan rangkap ketiga untuk bagian gudang. Bon pengeluaran barang yang sudah diisi diserahkan kepada bagian manajemen untuk disetujui yang kemudian diserahkan kepada bagian gudang. Setelah itu bagian gudang menyiapkan barang-barang yang dibutuhkan sesuai dengan bon pengeluaran barang tersebut. Proses pengeluaran barang dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Document Flow Proses Pengeluaran Barang

Pada saat bagian pengadaan melakukan pengadaan barang maka bagian gudang akan terdapat proses penerimaan barang. Dalam proses ini dimulai dari bagian gudang yang memberi informasi barang-barang yang mendekati limit maka bagian pengadaan akan membuat Berita Acara Penerimaan Barang ketika bagian pengadaan juga menerima faktur dan surat jalan dari supplier. Kemudian

faktur dan Berita Acara Penerimaan Barang diserahkan kepada bagian keuangan. Setelah itu bagian keuangan akan melakukan pembayaran ke supplier. Supplier akan memberikan barang-barang sesuai dengan pesanan pembelian ke bagian pengadaan dan bagian pengadaan akan memberikan barang-barang tersebut ke bagian gudang. Proses penerimaan barang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.2 Document Flow Proses Penerimaan Barang

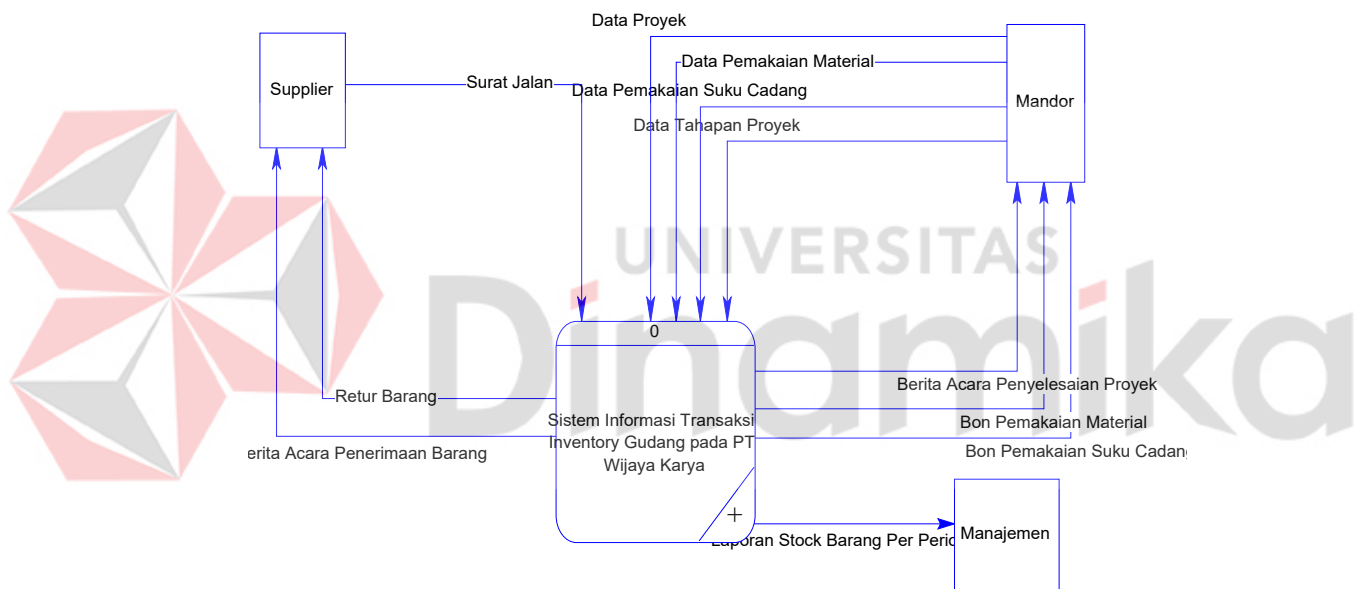
4.2 Desain Sistem

4.2.1 Data Flow Diagram (DFD)

DFD menggambarkan arus data sistem secara terstruktur dan jelas sehingga dapat menjadi sarana dokumentasi yang baik.

A. Context Diagram

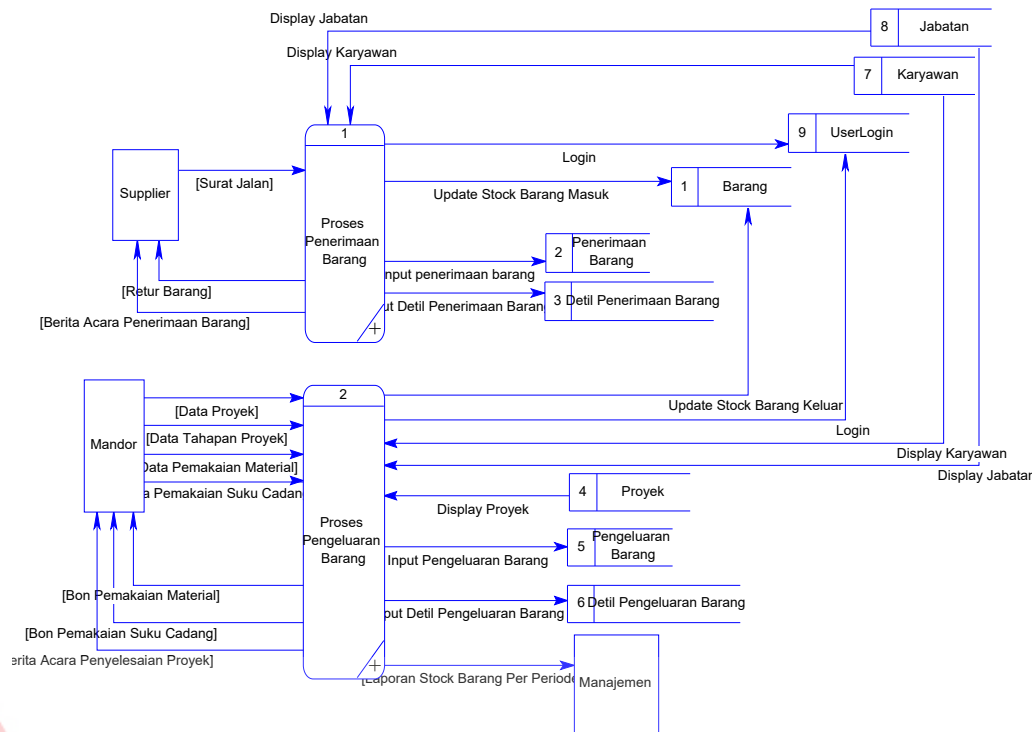
Diagram ini menggambarkan rancangan global/ keseluruhan dari proses yang ada pada DFD. Gambar 4.3 berikut ini merupakan tampilan dari *context diagram* sistem yang dirancang.



Gambar 4.3 Context Diagram dari Data Flow Diagram

B. DFD Level 0

Dari *context diagram* yang ada, sistem yang terjadi dapat dipecah lagi menjadi beberapa proses, yaitu proses penerimaan barang dan proses pengeluaran barang. Gambar 4.4 berikut ini merupakan tampilan DFD Level 0.



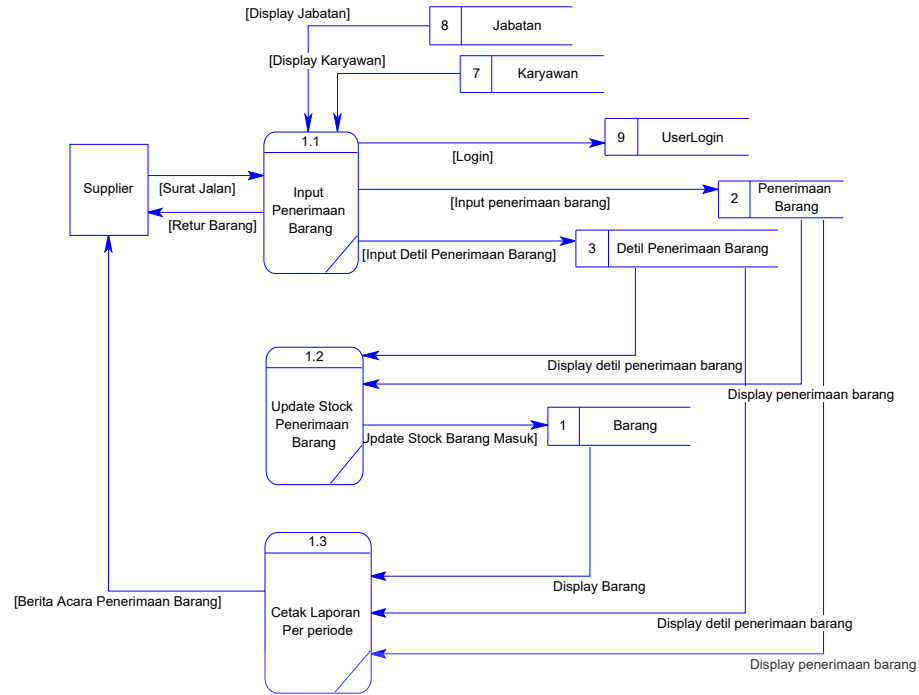
Gambar 4.4 Level 0 dari *Data Flow Diagram*

C. DFD Level 1 Proses Penerimaan Barang

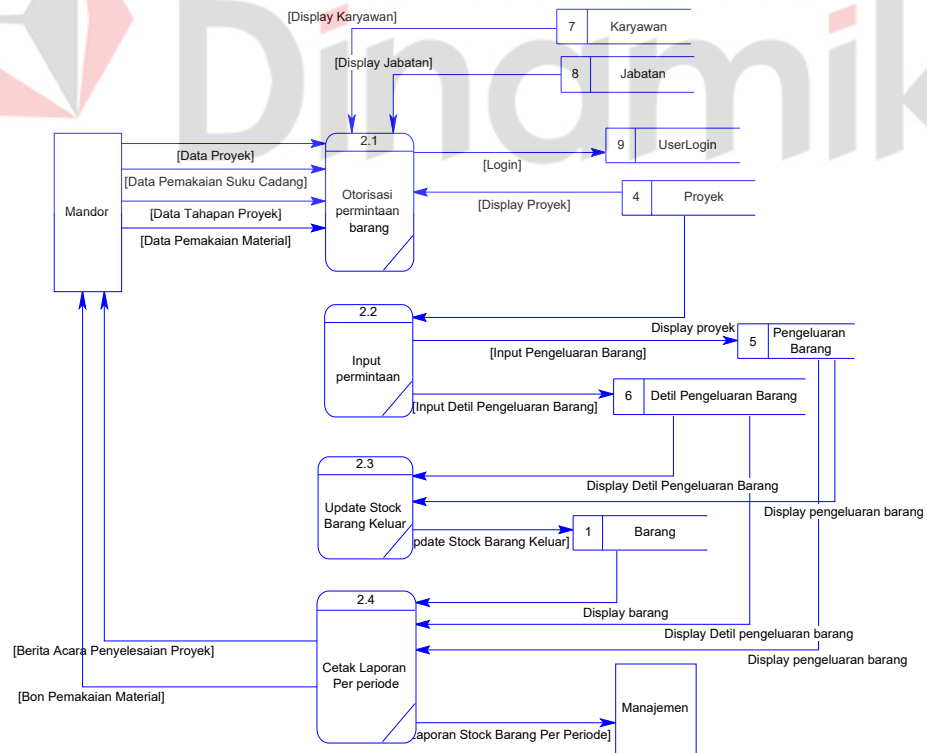
Dari DFD Level 1 penerimaan barang, proses yang terjadi dapat dipecah lagi menjadi beberapa subproses, yaitu subproses input penerimaan barang, subproses update stock penerimaan barang, dan subproses cetak laporan per periode. DFD Level 1 penerimaan barang dapat dilihat pada gambar 4.5.

D. DFD Level 1 Proses Pengeluaran Barang

Dari DFD Level 1 pengeluaran barang, proses yang terjadi dapat dipecah lagi menjadi beberapa subproses, yaitu subproses otorisasi permintaan barang, subproses input permintaan, subproses update stock barang keluar, dan subproses cetak laporan per periode. DFD Level 1 pengeluaran barang dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.5 DFD Level 1 Proses Penerimaan Barang

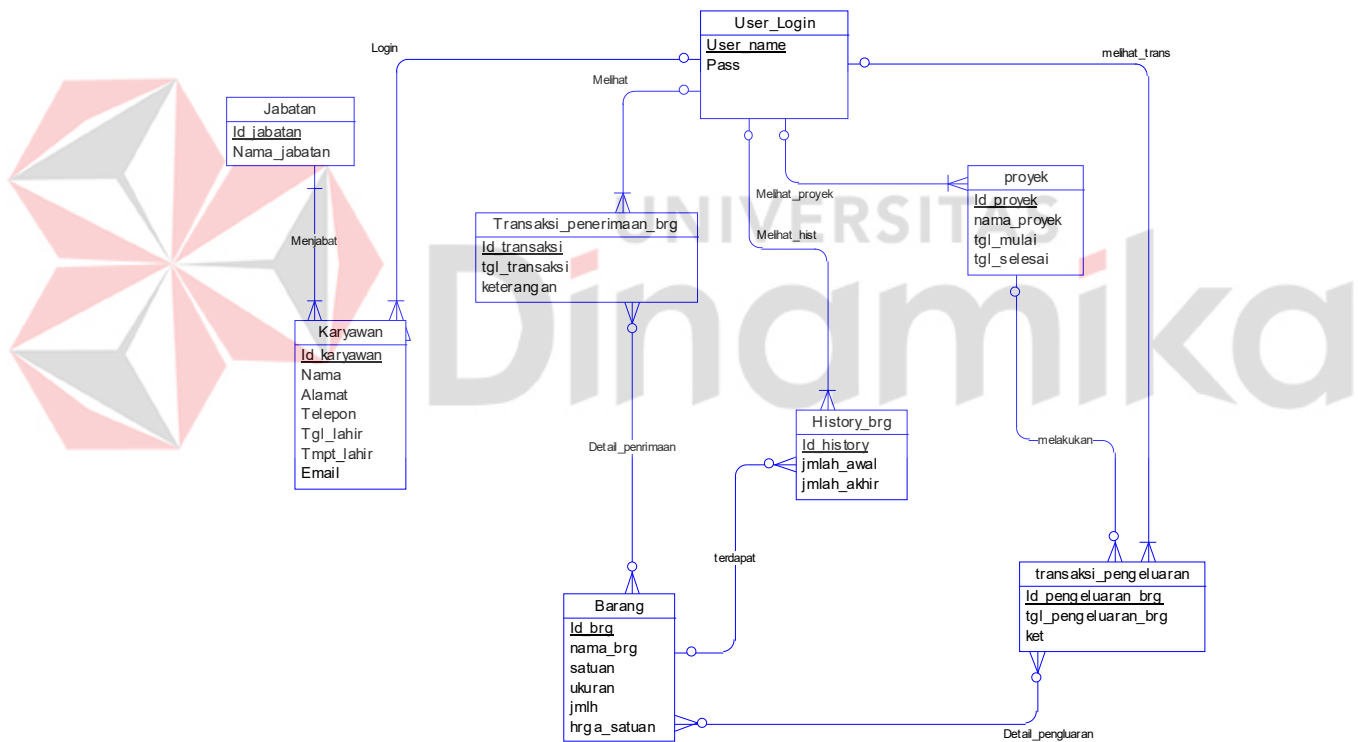


Gambar 4.6 DFD Level 1 Proses Pengeluaran Barang

4.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

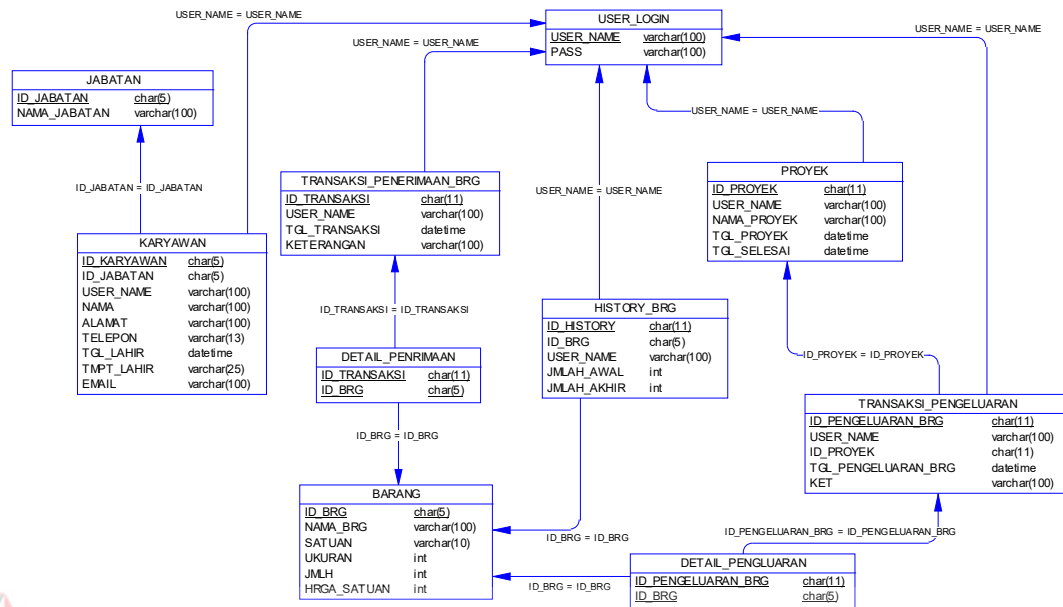
ERD Merupakan suatu desain sistem yang digunakan untuk merepresentasikan, menentukan dan mendokumentasikan kebutuhan-kebutuhan untuk sistem pemrosesan *database*. ERD juga menyediakan bentuk untuk menunjukkan struktur keseluruhan data dari pemakai. Dalam perancangan sistem ini telah dibuat ERD yang merupakan lanjutan dari pembuatan desain dengan menggunakan DFD.

A. Conceptual Data Model (CDM)



Gambar 4.7 Conceptual Data Model (CDM) dari ERD

B. Physical Data Model (PDM)



Gambar 4.8 PhysicalData Model (PDM) dari ERD

4.2.3 Struktur Database

Struktur *database* menggambarkan data-data yang ada dalam *database* beserta tipe dan kegunaannya.

1. Nama Tabel : Jabatan
 Primary Key : id_jabatan
 Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan data Master Jabatan Karyawan

Tabel 4.1 Struktur Tabel Jabatan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id_jabatan	Char	5
Nama_jabatan	Varchar	100

2. Nama Tabel : Barang
 Primary Key : id_barang

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Master Barang

Tabel 4.2 Struktur Tabel Barang

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id_barang	Char	5
Nama_barang	Varchar	100
Satuan	varchar	10
Ukuran	Int	-
Jumlah	Int	-
Harga_satuan	Int	-

3. Nama Tabel : Karyawan

Primary Key : id_karyawan

Foreign Key : id_jabatan, username

Fungsi : Menyimpan data Master Karyawan

Tabel 4.3 Struktur Tabel Karyawan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id_karyawan	Char	5
Id_jabatan	Char	5
Username	Varchar	100
Nama_karyawan	Varchar	100
Alamat_karyawan	Varchar	100
Telp_karyawan	Varchar	13
Tanggal_lahir	Date	-
Tempat_Lahir	Varchar	25
Email	Varchar	100

4. Nama Tabel : User Login

Primary Key : username

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Master user login

Tabel 4.4 Struktur Tabel User Login

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
Username	Varchar	100
Password	Varchar	100

5. Nama Tabel : Proyek
- Primary Key : id_proyek
- Foreign Key : Username
- Fungsi : Menyimpan data Master Proyek

Tabel 4.5 Struktur Tabel Proyek

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id_proyek	Char	11
Username	Varchar	100
Nama_proyek	Varchar	100
Tgl_proyek	date	-
Tgl_selesai	date	-

6. Nama Tabel : History_barang
- Primary Key : id_history
- Foreign Key : Username, id_barang
- Fungsi : Menyimpan data transaksi history barang

Tabel 4.6 Struktur Tabel History Barang

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id_history	Char	11
Username	Varchar	100
id_barang	Char	5
Jumlah_awal	Int	-
Jumlah_akhir	int	-

7. Nama Tabel : trans_penerimaan_brg
- Primary Key : id_penerimaan
- Foreign Key : Username

Fungsi : Menyimpan data transaksi penerimaan barang

Tabel 4.7 Struktur Tabel Transaksi Penerimaan Barang

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id_penerimaan	Char	11
Username	Varchar	100
Tanggal_penerimaan	date	-
Keterangan	Varchar	100

8. Nama Tabel : trans_pengeluaran_brg

Primary Key : id_pengeluaran

Foreign Key : Username

Fungsi : Menyimpan data transaksi pengeluaran barang

Tabel 4.8 Struktur Tabel Transaksi Pengeluaran Barang

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id_pengeluaran	Char	11
Username	Varchar	100
Id_proyek	char	11
Tanggal_pengeluaran	date	-
Ket	Varchar	100

9. Nama Tabel : Detail_trans_pengeluaran_brg

Primary Key : id_pengeluaran, id_barang

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data detail transaksi pengeluaran barang

Tabel 4.9 Struktur Tabel Detail Transaksi Pengeluaran Barang

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id_pengeluaran	Char	11
id_barang	Char	5
Juml_terima	int	

10. Nama Tabel : detail_trans_penerimaan_brg

Primary Key : id_penerimaan, id_barang

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data detail transaksi penerimaan barang

Tabel 4.10 Struktur Tabel Detail Transaksi Penerimaan Barang

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id_penerimaan	Char	11
Id_barang	char	5
Juml_terima	int	

4.2.4 Desain Input Output

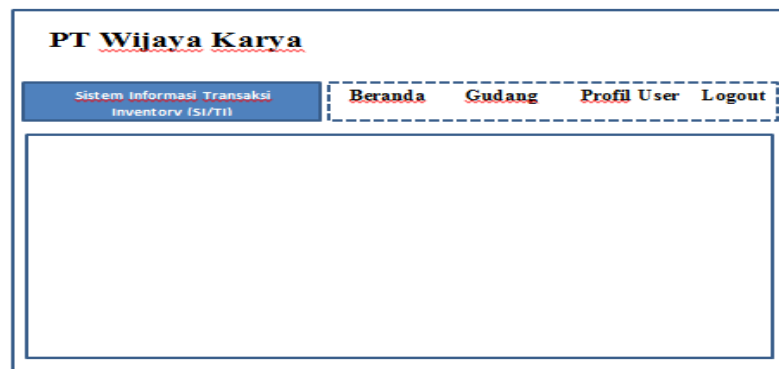
Desain *input/output* dapat dibuat sebelum membuat *interface* yang sesungguhnya. Desain ini dapat digunakan sebagai pembuatan *interface* program yang sesuai dengan kebutuhan *user*.

1. Desain Input

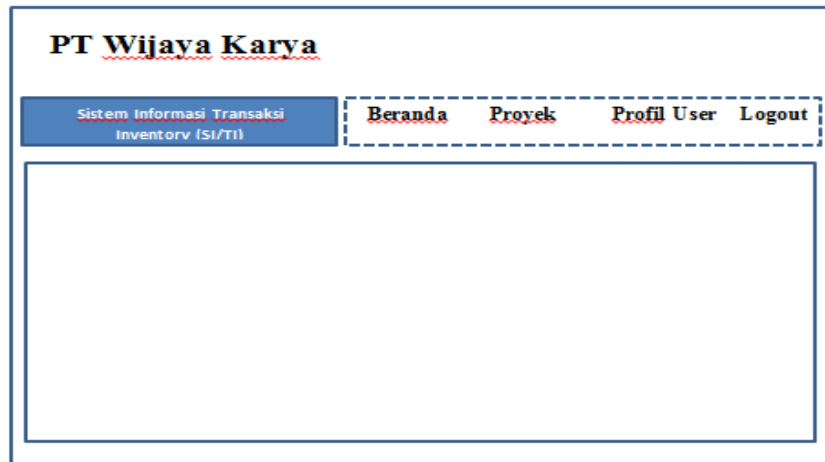
Desain input merupakan perancangan desain masukan dari pengguna kepada sistem yang kemudian akan disimpan dalam *database*.

a. Desain SiteMap

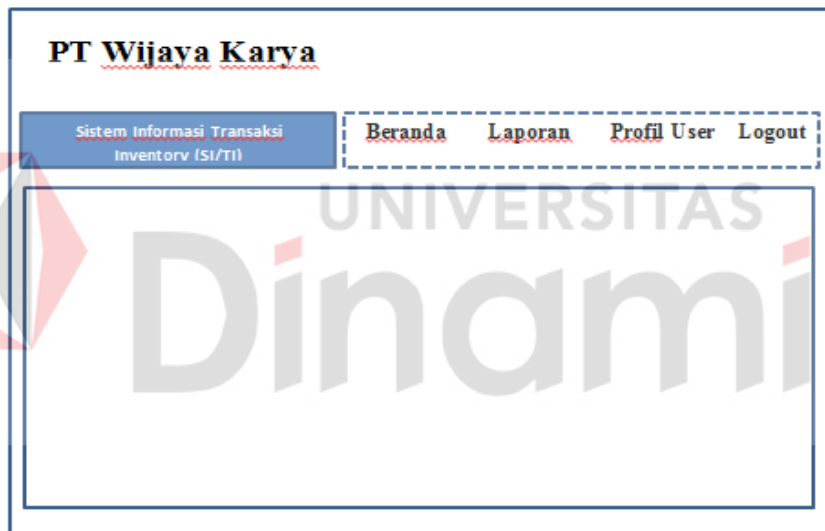
Dalam desain sitemap terdapat menu yang berbeda yang digunakan oleh bagian produksi, gudang dan *site engineer*. Hal ini digambarkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.9 Desain SiteMap Gudang



Gambar 4.10 Desain SiteMap Proyek



Gambar4.11 Desain SiteMap Site Engineer

b. Desain Master Page

Desain master page digunakan agar situs *inventory* ini membuat konsisten terhadap desain dan tampilan sehingga dapat mendefinisikan format tampilan umum yang muncul pada setiap halaman *website*.

Gambar 4.12 Desain master page

c. Desain Per Halaman

Untuk memudahkan melihat data yang sudah tersimpan dan melakukan operasi lain seperti menambah, mengubah dan menghapus data, maka diperlukan sebuah tampilan input data.

BARANG...		
ID ...	Nama ...	
ID Barang 1	Nama Barang 1	Edit Delete
ID Barang 2	Nama Barang 2	Edit Delete
+Data ... Baru		

... BARU	
ID ...	Otomatis Diisi
Nama Barang ...	<input type="text" value="Input Data Barang"/>
Simpan Batal	

Gambar 4.13 Desain Per Halaman

2. Desain Output

Desain output merupakan perancangan desain laporan yang merupakan hasil dari data dari proses yang terjadi, yang tersimpan pada *database* yang kemudian akan diolah sedemikian rupa menjadi informasi yang berguna bagi pengguna sistem informasi.

No	ID	Tanggal	Karyawan	Barang	Jumlah Awal	Jumlah Akhir
1	HB100000004	2012-01-19 04:47:19	sfgdsd	Semen	17	5
2	HB100000005	2012-01-19 04:48:16	sfgdsd	Semen	5	2
3	HB100000006	2012-01-19 05:23:18	sfgdsd	Semen	2	1
4	HB100000008	2012-01-19 05:27:34	erer	Semen	1	91
5	HB100000009	2012-01-19 05:28:27	erer	Semen	91	93
6	HB100000010	2012-01-19 05:50:46	sfgdsd	Semen	93	15
7	HB100000011	2012-01-19 05:53:52	erer	Semen	15	27
8	HB100000012	2012-01-19 05:55:01	erer	Semen	27	30

Gambar 4.14 Desain Output

4.3 Implementasi Sistem

4.3.1 Kebutuhan Sistem

Untuk implementasi sistem ini ada beberapa spesifikasi perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan.

4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras adalah komponen fisik peralatan yang membentuk sistem komputer, serta peralatan lain yang mendukung komputer dalam menjalankan tugasnya.

1. Kebutuhan Minimum Client

Untuk menjalankan aplikasi ini sebagai *client* membutuhkan komputer dengan spesifikasi minimum sebagai berikut:

- Processor 233 Mhz
- Memory dengan RAM 64 MB
- VGA on Board

- d. Monitor Super VGA (800x600) dengan minimum 256 warna
- e. Keyboard + mouse

2. Kebutuhan Minimum Server

Untuk menjalankan aplikasi ini sebagai *server* membutuhkan komputer dengan spesifikasi minimum sebagai berikut:

- a. *Processor* 600 Mhz
- b. *Memory* dengan RAM 192 MB
- c. VGA on Board
- d. Monitor Super VGA (800x600) dengan minimum 256 warna
- e. CD-ROM atau DVD-ROM
- f. Keyboard + mouse

4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah komponen non fisik yang digunakan untuk membuat sistem komputer dapat berjalan dan melakukan tugasnya.

1. Kebutuhan Minimum Client

Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan dan telah diujicobakan pada komputer *client* yaitu:

- a. *Operating System*: Windows 98
- b. *Browser*: Internet Explorer versi 6.0

2. Kebutuhan Minimum Server

Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan dan telah diujicobakan pada komputer *server* yaitu:

- a. *Operating System*: Windows XP Service Pack 2

b. *Web Server*: IIS 5.0

4.3.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi sistem informasi transaksi *inventory* pada PT Wijaya Karya. Berikut sub-sub pembahasan pemakaian aplikasi ini:

1. Form Login

Form login ini adalah form pertama yang muncul ketika program dijalankan. *User* harus menginputkan username dan password yang sesuai agar dapat masuk ke menu utama dari aplikasi ini. Form Login ini untuk mengontrol agar hanya orang yang berhak saja yang dapat mengakses aplikasi ini. Jika orang tersebut tidak memiliki wewenang, maka ia tidak akan dapat membuka aplikasi ini. Hal ini untuk menjaga keamanan data. Tampilan dari form login ini dapat dilihat sebagai berikut:



The image shows a login form with a blue background. At the top, the word "LOGIN" is written in yellow. Below it, there are two input fields: "Nama" with the placeholder text "Isi Username Disini" and "Password" with the placeholder text "Isi Password Disini". To the right of the password field is a button labeled "Masuk". At the bottom of the form, there is a message in bold black text: "Silahkan Isi Data Login Untuk Masuk Ke Dalam Aplikasi".

Gambar 4.15 Tampilan Login

2. Menu Utama

Menu utama yang akan muncul dan halaman yang bisa diakses oleh *user* tergantung kepada tingkatan hak akses *user*. Ada lima tingkatan hak akses *user* dalam situs ini, yaitu sebagai:

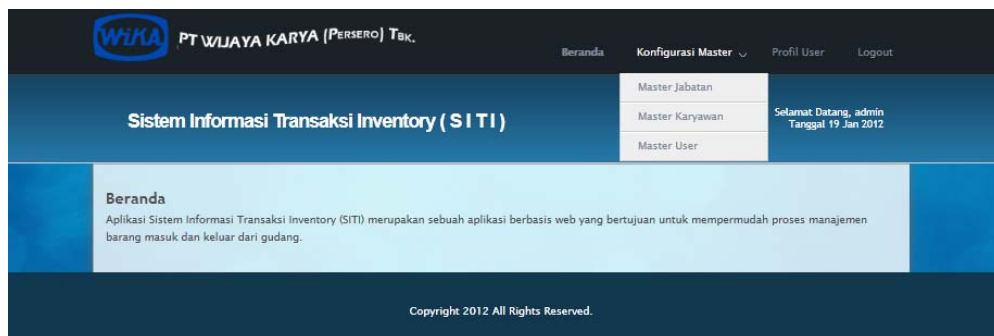
1. Admin
2. Gudang
3. Bagian produksi
4. *Site Engineer*
5. Bagian Pengadaan

Berikut ini akan dijelaskan menu utama dan halaman yang bisa diakses oleh *user* sesuai dengan tingkatan hak akses *user*.

a. Admin

1. Menu Utama

Dalam menu utama Admin terdapat menu Beranda, Konfigurasi Master, dan Profil User seperti pada gambar 4.15.



Gambar 4.16 Menu Utama Admin

2. Menu Konfigurasi Master

Dalam Menu Konfigurasi Master terdapat Sub Menu Master Jabatan, SubMenu Master Karyawan, dan SubMenu Master User.

- SubMenu Master Jabatan

SubMenu Master Jabatan berfungsi untuk menampilkan jabatan yang sudah tersimpan dan untuk melakukan proses penambahan, perubahan, serta penghapusan jabatan.

Master Jabatan

Daftar Jabatan Yang Tersedia Pada Perusahaan :

+ Tambah Data

Show 10 entries Search:

No	ID Jabatan	Nama Jabatan
1	J1001	Hoaxer

Showing 1 to 1 of 1 entries First Previous 1 Next Last

Gambar 4.17 SubMenu Master Jabatan

- SubMenu Master Karyawan

Sub Menu Master Karyawan berfungsi untuk menampilkan karyawan yang sudah tersimpan dan untuk melakukan proses penambahan, perubahan, serta penghapusan karyawan.

Master Karyawan

Daftar Karyawan Pada Perusahaan :

+ Tambah Data

Show 10 entries Search:

No	ID	Nama	Jabatan	Alamat	Telepon	Tempat, Lahir
1	K1001	Anata no Koe	Hoaxer	Nomaden	080989999	Surabaya 18 Jan 15
2	K1002	Ano Hi Ni	Hoaxer	Hoax	456456	Kyoto, 10 Jan 15
3	K1003	Kimochi	Hoaxer	ZZZ	sd	asd, 26 Jan 20
4	K1004	Zoro	Hoaxer	dsa	asd	sad, 04 Jan 20
5	K1005	oioi	Hoaxer	fdssff	2424	s, 03 Jan 20
6	K1006	oioioi	Hoaxer	effd	2444	sfsf, 04 Jan 20
7	K1007	erer	Hoaxer	sfsf	4424	dgfdg, 09 Jan 20
8	K1008	sfgdsd	Hoaxer	sdfd	2424	efafd, 07 Jan 20

Showing 1 to 8 of 8 entries First Previous 1 Next Last

Gambar 4.18 SubMenu Master Karyawan

o SubMenu Master User

SubMenu Master User berfungsi untuk menampilkan user yang sudah tersimpan dan untuk melakukan proses penambahan, perubahan, serta penghapusan user.

Master User

Daftar User Yang Terdaftar :

+ Tambah Data

Hak Akses

- GD : Gudang
- MD : Mandor
- PD : Pengadaan
- SE : Site Engineer

Show 10 entries

No	ID Karyawan	Nama	Nama User	Hak Akses
1	K1005	oioi	Gudang	GD
2	K1008	sfgdsd	mandor	MD
3	K1007	erer	pengadaan	PD
4	K1006	oioioi	siteengineer	SE

Showing 1 to 4 of 4 entries

Gambar 4.19 SubMenu Master Karyawan

b. Bagian Gudang

1. Menu Utama

Dalam menu utama bagian gudang terdapat menu Beranda, transaksi gudang, dan Profil User seperti pada gambar 4.20.



Gambar 4.20 Menu Utama Gudang

2. Menu Transaksi Gudang

Dalam Menu Transaksi Gudang terdapat SubMenu laporan daftar barang, submenu laporan histori transaksi barang.

- SubMenu laporan daftar barang

SubMenu laporan Daftar Barang berfungsi untuk menampilkan laporan daftar barang yang sudah tersimpan.

No	ID Barang	Nama Barang	Satuan	Ukuran	Jumlah
1	B1001	Semen	Kg	50	30
2	B1002	Tali	Meter	10	0

Gambar 4.21 SubMenu laporan daftar barang

- SubMenu laporan histori transaksi barang

SubMenu laporan histori transaksi barang berfungsi untuk menampilkan laporan daftar histori transaksi barang yang sudah tersimpan.

No	ID	Tanggal	Karyawan	Barang	Jumlah Awal	Jumlah Akhir
1	HB100000004	2012-01-19 04:47:19	sfgdsd	Semen	17	5
2	HB100000005	2012-01-19 04:48:16	sfgdsd	Semen	5	2

Gambar 4.22 SubMenu laporan histori transaksi barang

c. Bagian produksi

1. Menu Utama

Dalam menu utama bagian produksi terdapat menu Beranda, Proyek, dan Profil User seperti pada gambar 4.23.



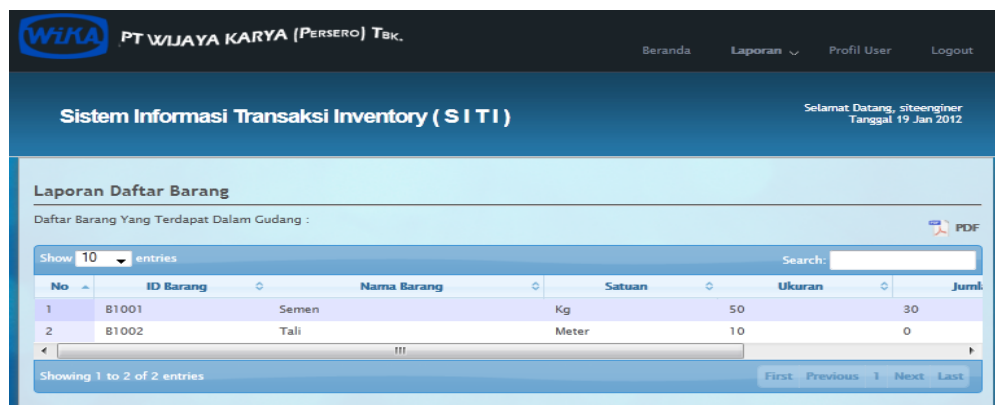
Gambar 4.23 Menu Utama Bagian Produksi

2. Menu Transaksi Proyek

Dalam Menu Transaksi Proyek terdapat SubMenu daftar proyek dan submenu daftar permintaan barang.

o SubMenu daftar proyek

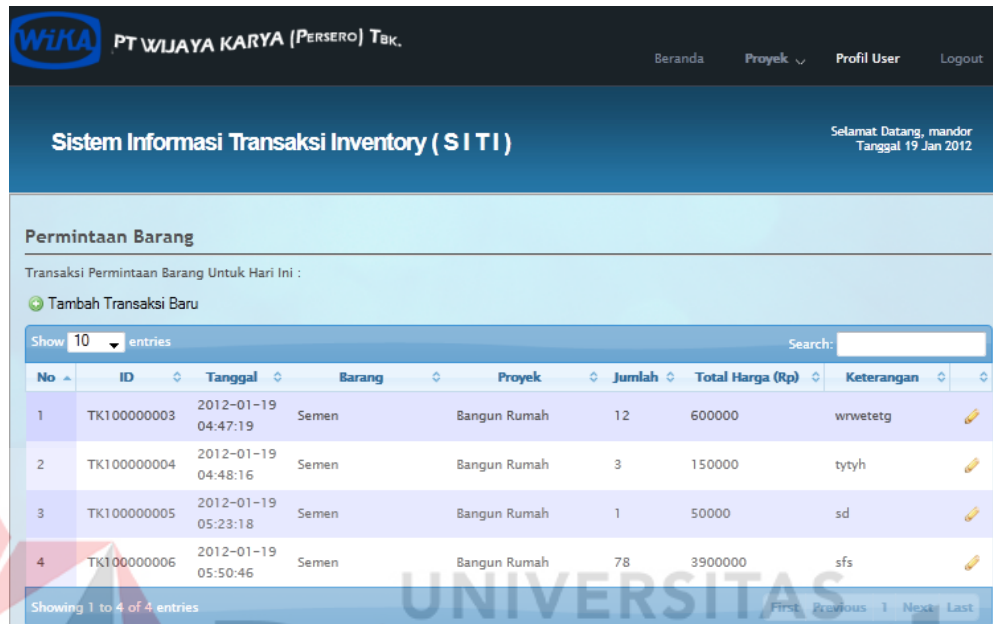
SubMenu laporan daftar proyek berfungsi untuk menampilkan laporan daftar proyek yang sudah tersimpan.



Gambar 4.24 SubMenu daftar proyek

- SubMenu daftar permintaan barang

SubMenu daftar permintaan barang berfungsi untuk menampilkan daftar permintaan barang yang sudah tersimpan.



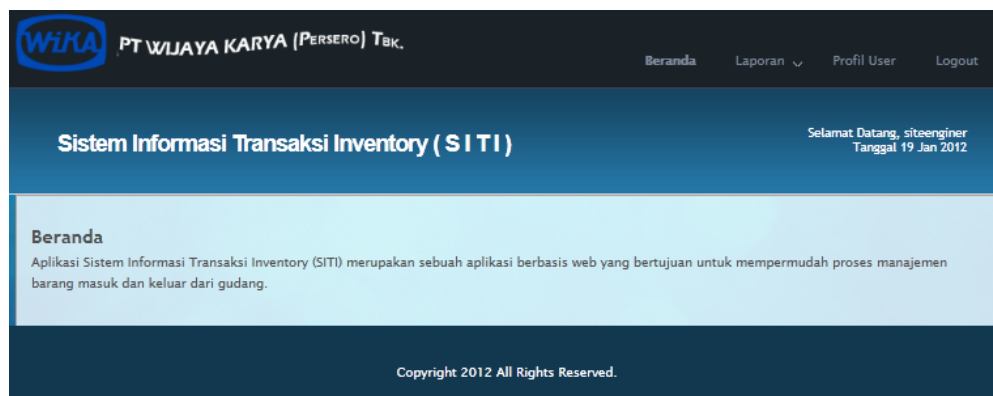
No	ID	Tanggal	Barang	Proyek	Jumlah	Total Harga (Rp)	Keterangan
1	TK100000003	2012-01-19 04:47:19	Semen	Bangun Rumah	12	600000	wrwtetg
2	TK100000004	2012-01-19 04:48:16	Semen	Bangun Rumah	3	150000	tytyh
3	TK100000005	2012-01-19 05:23:18	Semen	Bangun Rumah	1	50000	sd
4	TK100000006	2012-01-19 05:50:46	Semen	Bangun Rumah	78	3900000	sfs

Gambar 4.25 SubMenu daftar permintaan barang

d. Site Engineer

1. Menu Utama

Dalam menu utama *site engineer* terdapat menu Beranda, Laporan, dan Profil User seperti pada gambar 4.26



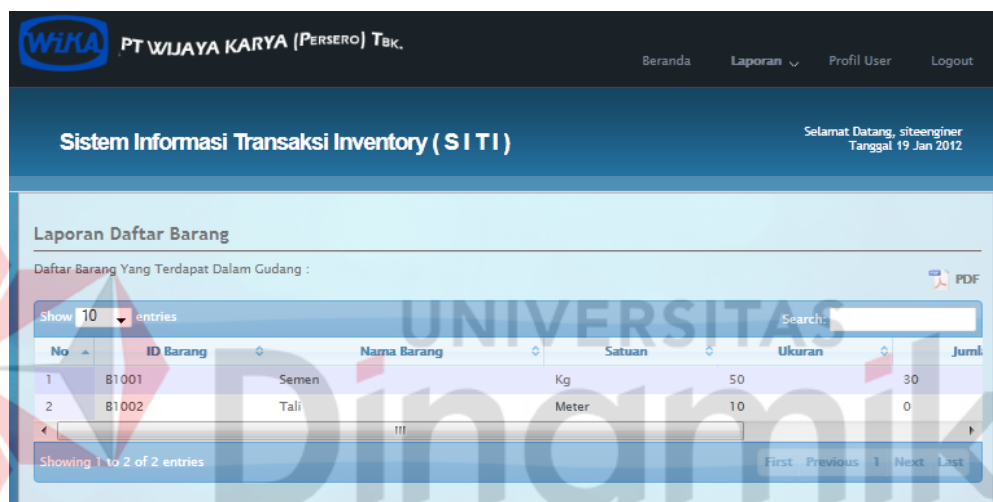
Gambar 4.26 Menu Utama *Site Manager*

2. Menu Laporan

Dalam Menu Gudang terdapat SubMenu laporan daftar barang, submenu laporan daftar proyek, submenu laporan penerimaan barang, submenu permintaan barang dan submenu history barang.

- SubMenu laporan daftar barang

SubMenu Daftar Barang berfungsi untuk menampilkan laporan daftar barang yang sudah tersimpan.



The screenshot displays the 'Laporan Daftar Barang' (Inventory Report) sub-menu. The page header includes the Wika logo and 'PT WIJAYA KARYA (PERSERO) Tbk.' with navigation links for 'Beranda', 'Laporan', 'Profil User', and 'Logout'. The main title is 'Sistem Informasi Transaksi Inventory (SITI)' and the user is logged in as 'sisteengineer' on '19 Jan 2012'. The report title is 'Laporan Daftar Barang' and it shows 'Daftar Barang Yang Terdapat Dalam Gudang :'. There is a search bar and a 'PDF' button. The table below shows the following data:

No	ID Barang	Nama Barang	Satuan	Ukuran	Juml
1	B1001	Semen	Kg	50	30
2	B1002	Tali	Meter	10	0

At the bottom of the table, it says 'Showing 1 to 2 of 2 entries' and includes navigation links: 'First Previous 1 Next Last'.

Gambar 4.27 SubMenu laporan daftar barang

- Submenu laporan daftar proyek

SubMenu Daftar Barang berfungsi untuk menampilkan laporan daftar proyek yang sudah tersimpan.

Laporan Daftar Proyek

Silahkan Pilih Periode Yang Ingin Ditampilkan.

Periode : 2012-01-18 s.d 2012-01-20

Daftar Proyek Yang Ada :

Show 10 entries Search:

No	ID Proyek	Nama Proyek	Mandor	Tgl Mulai	Tgl Selesai
1	PR100000002	asa	sfgdsd	2012-01-18	2012-01-21

Showing 1 to 1 of 1 entries First Previous 1 Next Last

Gambar 4.28 SubMenu laporan daftar proyek

- Submenu laporan penerimaan barang

SubMenu Daftar Barang berfungsi untuk menampilkan laporan daftar penerimaan barang yang sudah tersimpan.

Laporan Penerimaan Barang

Silahkan Pilih Periode Yang Ingin Ditampilkan.

Periode : 2012-01-19 s.d 2012-01-20

Daftar Proyek Yang Ada :

Show 10 entries Search:

No	ID	Tanggal	Karyawan	Barang	Jumlah	Total Harga (Rp)	Keterangan
1	TM100000003	2012-01-19 05:27:34	erer	Semen	90	4500000	fdf
2	TM100000004	2012-01-19 05:28:27	erer	Semen	2	100000	sd
3	TM100000005	2012-01-19 05:53:52	erer	Semen	12	600000	dd

Gambar 4.29 SubMenu laporan penerimaan barang

- Submenu permintaan barang

SubMenu Daftar Barang berfungsi untuk menampilkan laporan daftar permintaan barang yang sudah tersimpan.

No	ID	Tanggal	Karyawan	Barang	Proyek	Jumlah
1	TK100000003	2012-01-19 04:47:19	sfgdsd	Semen	Bangun Rumah	12
2	TK100000004	2012-01-19 04:48:16	sfgdsd	Semen	Bangun Rumah	3

Gambar 4.30 SubMenu laporan permintaan barang

- Submenu histori barang

SubMenu Daftar Barang berfungsi untuk menampilkan laporan daftar histori barang yang sudah tersimpan.

No	ID	Tanggal	Karyawan	Barang	Jumlah Awal	Jumlah Akhir
1	HB100000004	2012-01-19 04:47:19	sfgdsd	Semen	17	5
2	HB100000005	2012-01-19 04:48:16	sfgdsd	Semen	5	2

Gambar 4.31 SubMenu laporan histori barang

e. Bagian Pengadaan

1. Menu Utama

Dalam menu utama bagian pengadaan terdapat menu Beranda, Gudang, dan Profil User seperti pada gambar 4.32.



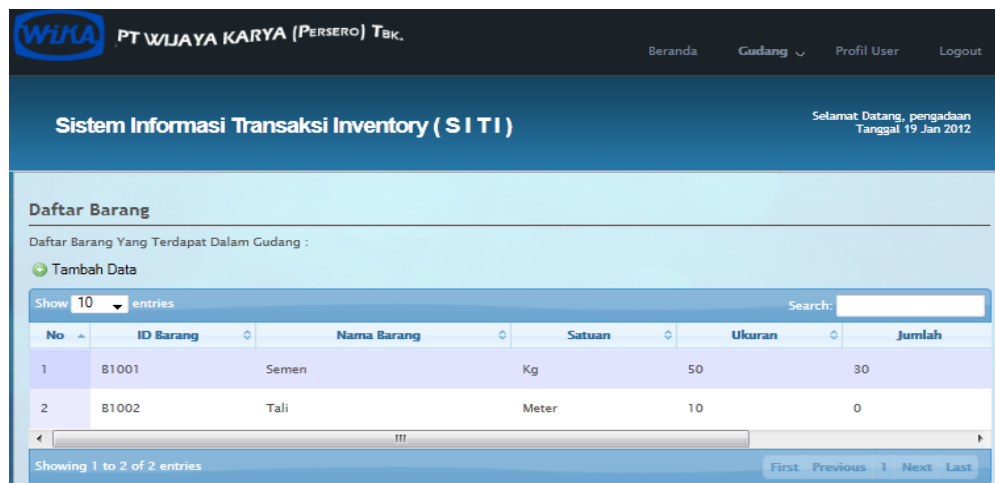
Gambar 4.32 Menu Utama Bagian Pengadaan

2. Menu Gudang

Dalam Menu Gudang terdapat SubMenu Daftar Barang dan SubMenu Transaksi Barang.

o SubMenu Daftar Barang

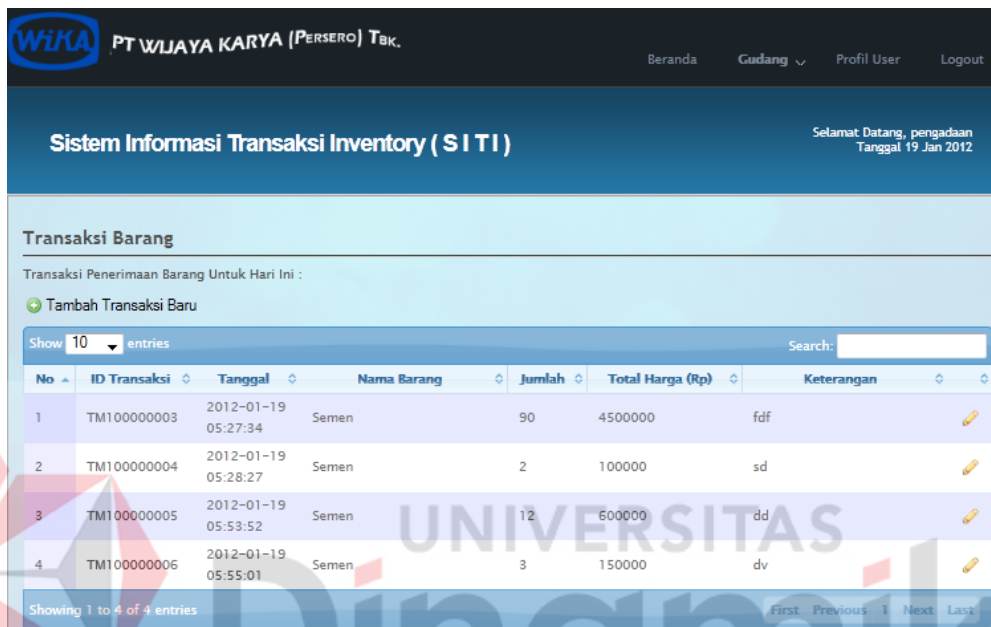
SubMenu Daftar Barang berfungsi untuk menampilkan daftar barang yang sudah tersimpan dan untuk melakukan proses penambahan.



Gambar 4.33 SubMenu Daftar Barang

- SubMenu Transaksi Barang

SubMenu Transaksi Barang berfungsi untuk menampilkan daftar transaksi barang yang sudah tersimpan dan untuk melakukan proses penambahan dan pengubahan.



PT WIJAYA KARYA (PERSERO) Tbk. Beranda Gudang Profil User Logout

Sistem Informasi Transaksi Inventory (SITI) Selamat Datang, pengadaan Tanggal 19 Jan 2012

Transaksi Barang

Transaksi Penerimaan Barang Untuk Hari Ini :

+ Tambah Transaksi Baru

Show 10 entries Search:

No	ID Transaksi	Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Total Harga (Rp)	Keterangan
1	TM100000003	2012-01-19 05:27:34	Semen	90	4500000	fdf
2	TM100000004	2012-01-19 05:28:27	Semen	2	100000	sd
3	TM100000005	2012-01-19 05:53:52	Semen	12	600000	dd
4	TM100000006	2012-01-19 05:55:01	Semen	3	150000	dv

Showing 1 to 4 of 4 entries First Previous 1 Next Last

Gambar 4.34 SubMenu Transaksi Barang

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan sistem informasi transaksi *inventory* pada PT Wijaya Karya adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun telah mampu menghasilkan sistem transaksi *inventory* yang terintegrasi yang mampu menghitung jumlah barang ketika terjadi proses penerimaan dan pengeluaran barang.
2. Berdasarkan hasil uji coba, sistem informasi transaksi *inventory* telah mampu diselesaikan dan berjalan dengan baik dalam mengetahui jumlah barang di gudang bagi manajemen.
3. Sistem yang dibangun telah mampu membuat GUI yang *user friendly* dalam system informasi transaksi *inventory*.

5.2 Saran

Adapun saran yang bisa diberikan untuk kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang sudah dibuat perlu diintegrasikan secara penuh ke dalam sistem informasi pembelian dan penjualan agar dapat bekerja lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, Rulianto. 2008. *Membangun Situs dengan PHP untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom
- McLeod, R. 1995. *Sistem Informasi Manajemen Edisi Bahasa Indonesia Jilid I*. Jakarta: Prenhallindo
- Suprianto, Dodit. 2008. *Buku Pintar Pemrograman PHP*. Bandung Oase Media
- Kendall, et. al. *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta: PT. Prenhallindo
- Sears, Andrew. 2007. *Handbook for Human Computer Interaction (2nd Edition)*. (online). <http://wikipedia.com> , diakses 2 Desember 2011



UNIVERSITAS
Dinamika