

BAB IV

ANALISA DAN PEMECAHAN MASALAH

Pokok permasalahan penyusunan tugas akhir ini adalah masalah pengorganisasian informasi yang terwujud dalam rancang bangun sistem informasi berbasis komputer untuk pengendalian dan pengawasan bahan baku. Sistem pengendalian dan pengawasan bahan baku yang diharapkan dalam proyek ini, yaitu :

- a. Pemakai sistem dapat mengecek jumlah barang yang ada dalam gudang setiap saat, serta menjaga jangan sampai perusahaan kehabisan / kekurangan persediaan sehingga dapat mengakibatkan terhentinya kegiatan produksi dan merugikan perusahaan.
- b. Menjaga agar supaya pengadaan persediaan oleh perusahaan tidak terlalu besar atau berlebih-lebihan, sehingga biaya-biaya yang timbul dari persediaan tidak terlalu besar.
- c. Menjaga agar pembelian persediaan secara kecil-kecilan dapat dihindari karena ini akan berakibat biaya pemesanan menjadi besar.
- d. Mempermudah pemrosesan keluar dan masuknya barang gudang, dan data yang ada tersimpan dengan aman.

Tahapan-tahapan yang dilakukan untuk implementasi proyek ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa permasalahan yang dihadapi oleh PT. Kertas Basuki Rachmat.

2. Membuat metode pemrosesan atau diagram alur keluarnya barang dari gudang dan masuknya barang ke gudang.
3. Membuat data flow diagram atau diagram arus data.
4. Membuat perancangan basis data yang dibutuhkan oleh proyek ini.
5. Membuat rancangan atau desain input dan output yang akan di gunakan dalam proyek ini.
6. Membuat algoritma proyek.
7. Mengimplementasikan algoritma proyek ke dalam bahasa pemrograman FOXPRO FOR WINDOWS Versi 2.6.

4.1. Analisa Permasalahan

Hasil analisa dari permasalahan yang dihadapi oleh P.T Kertas Basuki Rachmat adalah sebagai berikut :

I. Pengadaan Bahan Baku

Dalam melakukan permintaan barang, bagian gudang terlebih dahulu melihat persediaan bahan baku di gudang atau stock bahan baku yang ada di gudang. Apabila bahan baku tersebut sudah mendekati atau mencapai titik pemesanan kembali (limit) yang telah ditentukan, maka permintaan bahan baku dapat dilakukan oleh user, dalam hal ini bagian gudang dengan menerbitkan SPP (Surat Permintaan Pembelian). Kemudian diteruskan ke bagian pembelian dan selanjutnya akan diubah menjadi SOP (Surat Order Pembelian).

2. Penggunaan Bahan Baku

Bagian produksi selaku unit kerja pemakai menerbitkan BPPBG (Bukti Permintaan dan Pengeluaran Barang Gudang) untuk diserahkan ke bagian gudang. Kemudian Bagian gudang menyerahkan bahan baku yang diminta oleh bagian produksi, serta mengisi jumlah bahan baku yang akan diserahkan ke bagian produksi di BPPBG.

3. Penyimpanan Bahan Baku

Bagian gudang dengan mudah memonitor status bahan baku secara otomatis, cepat dan akurat. Pengelompokan bahan baku lebih jelas dan informatif, sehingga tidak terjadi duplikasi nama bahan baku dengan jenis bahan baku yang sama.

4. Pengontrolan Persediaan Bahan Baku

Bagian gudang dengan mudah mengontrol jumlah stock bahan baku yang tersisa di dalam gudang. Dan bagian gudang juga menentukan besarnya persediaan pengaman optimal untuk mengantisipasi kekurangan bahan baku, serta untuk meminimumkan biaya kehabisan bahan baku dan biaya penyimpanan persediaan pengaman optimal.

5. Sistem dan Penyimpanan Data

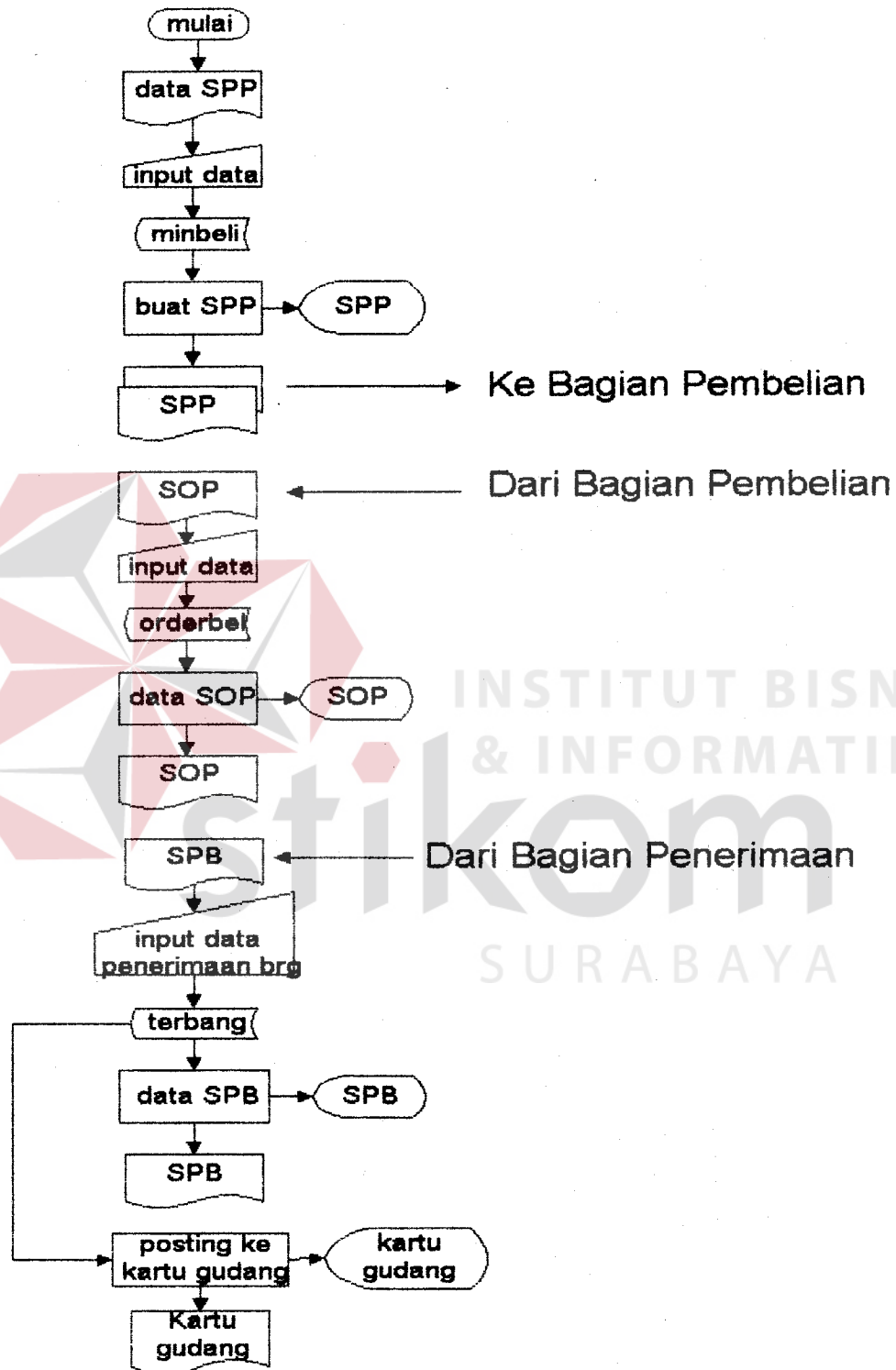
Suatu sistem pengawasan dan pengendalian terhadap persediaan bahan baku untuk memperoleh kualitas dan jumlah yang tepat dari bahan-bahan yang tersedia pada waktu yang dibutuhkan dengan biaya yang minimum untuk keuntungan atau kepentingan perusahaan. Sistem pencatatan dan pemeriksaan

yang teliti atas penerimaan dan pengeluaran bahan baku, serta sistem penyimpanan data-data penting dengan aman dan mempermudah dalam pencarian data jika diperlukan.

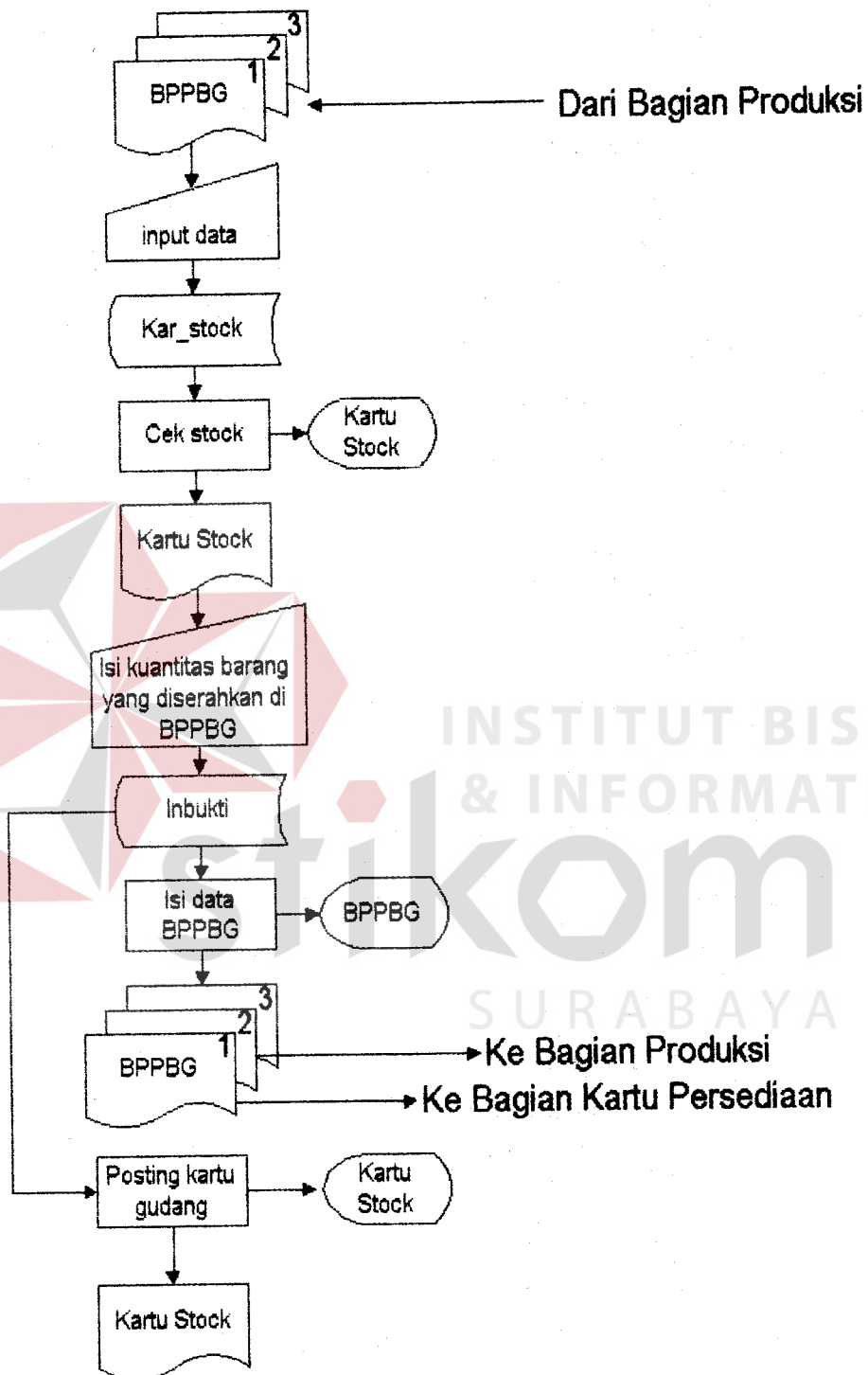


INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

4.2. Metode Proses Hasil Analisa



Gambar 4.1. Diagram Alur Proses Barang Masuk ke Gudang (Hasil Analisa).

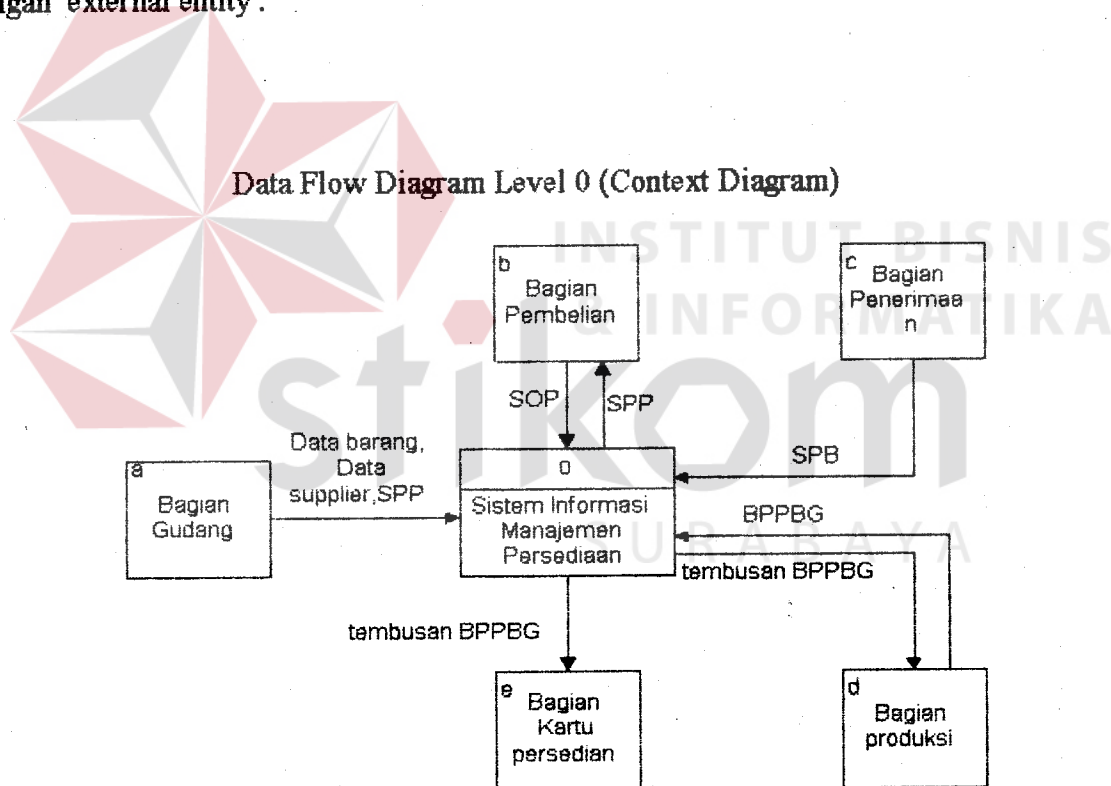


Gambar 4.2. Diagram Alur Proses Barang Keluar dari Gudang (Hasil Analisa)

4.3. Data Flow Diagram

Mengacu pada alternatif analisa pemecahan masalah yang telah diuraikan, akan dibuat data flow diagram untuk sistem informasi tersebut. Data Flow Diagram (*DFD*) atau Diagram Arus Data (*DAD*) adalah diagram yang membantu untuk menganalisa sistem. Dengan data flow diagram ini dapat dilihat arus data secara mudah.

Langkah pertama dalam pembuatan data flow diagram ini adalah membuat context diagram untuk menggambarkan sistem secara keseluruhan / garis besar (*top level*). Dari context diagram ini dapat digambarkan hubungan input/output antara sistem dengan external entity .



Gambar 4.3. Data Flow Diagram Level 0 (Context Diagram)

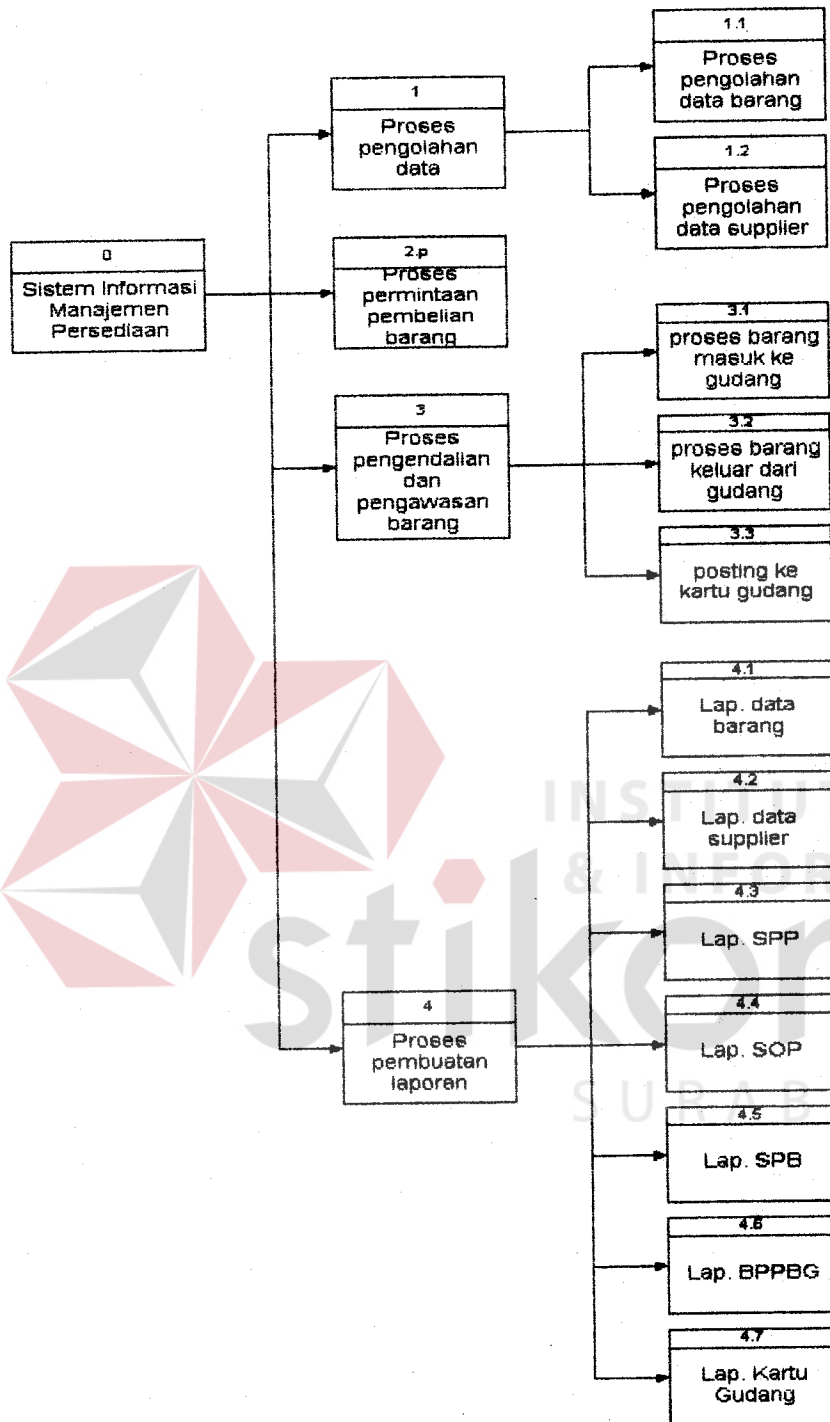
Pada gambar 4.3. dapat dilihat data flow diagram level 0 yang terdiri dari satu data proses, yaitu : Sistem Informasi Manajemen Persediaan yang berhubungan dengan external entitynya yaitu Bagian Gudang sebagai usernya, Bagian Pembelian, Bagian Penerimaan, Bagian Produksi, Bagian Kartu Persediaan.

Dari context diagram tersebut, untuk dapat mempermudah dan mempersiapkan pembuatan level berikutnya, maka dibuat bagan berjenjang yang dapat dilihat pada gambar 4.4.

Pada gambar 4.4. tampak bahwa bagan berjenjang tersebut memiliki 3 tingkat (level), yaitu :

- a. Level 0 / parent (top) adalah level yang paling tinggi, karena disini hanya terdapat satu bagan yaitu Sistem utama dari Sistem Informasi Manajemen Persediaan.
- b. Level 1 adalah anak (child) dari level 0, terdiri dari 4 bagan yaitu : Proses pengolahan data, proses permintaan pembelian barang, proses pengendalian dan pengawasan barang, dan membuat laporan.
- c. Level 2 adalah anak (child) dari level 1, terdiri dari 12 bagan yang memiliki parent yang berbeda, yaitu proses pengolahan data barang, proses pengolahan data supplier, proses barang masuk ke gudang, proses barang keluar dari gudang, posting kartu gudang, laporan data barang, laporan data supplier, laporan SPP, laporan SOP, laporan SPB, laporan BPPBG, dan laporan Kartu Gudang.

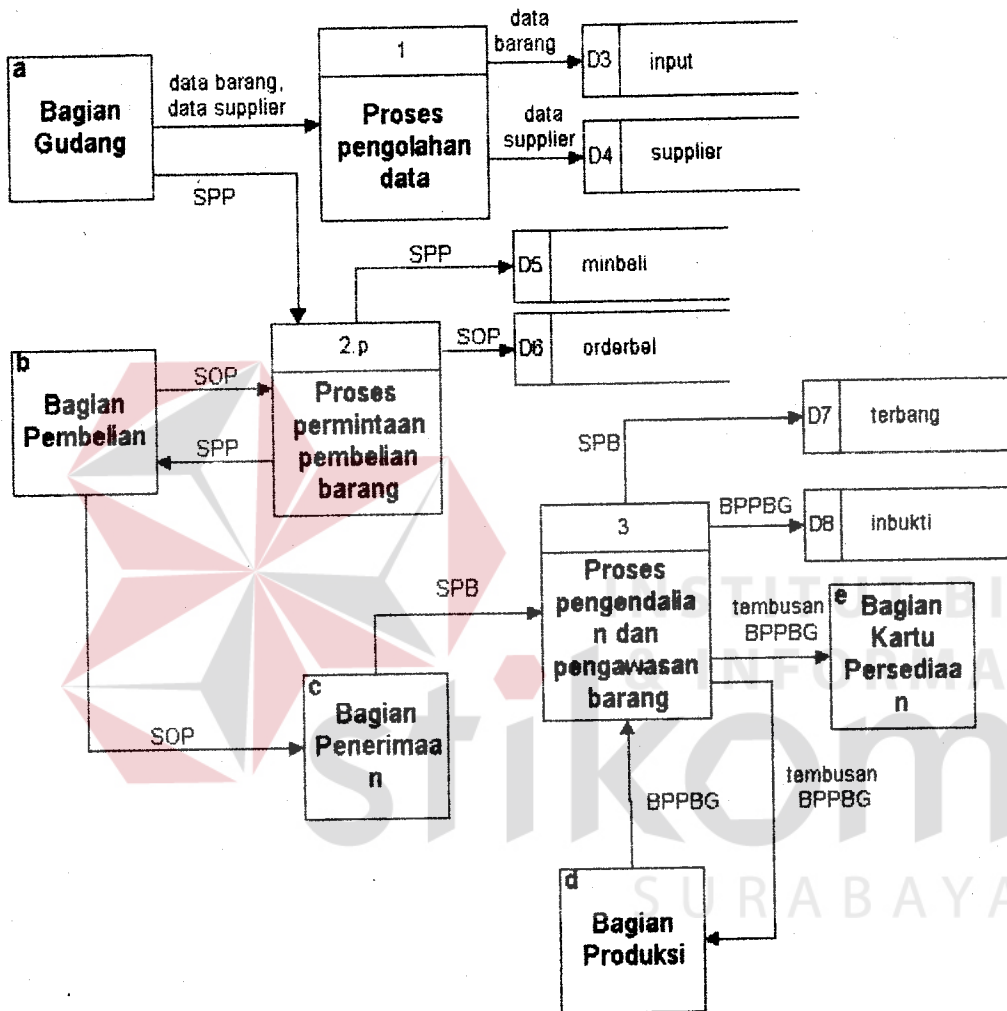
Bagan Berjenjang Sistem



Gambar 4.4. Bagan Berjenjang Sistem

Berdasarkan bagan berjenjang, maka dapat digambarkan level berikutnya yaitu level 1 (Overview Diagram) yang memiliki beberapa proses data, yaitu :

Data Flow Diagram Level 1 (Overview Diagram)



Gambar 4.5. Data Flow Diagram Level 1 (Overview Diagram)

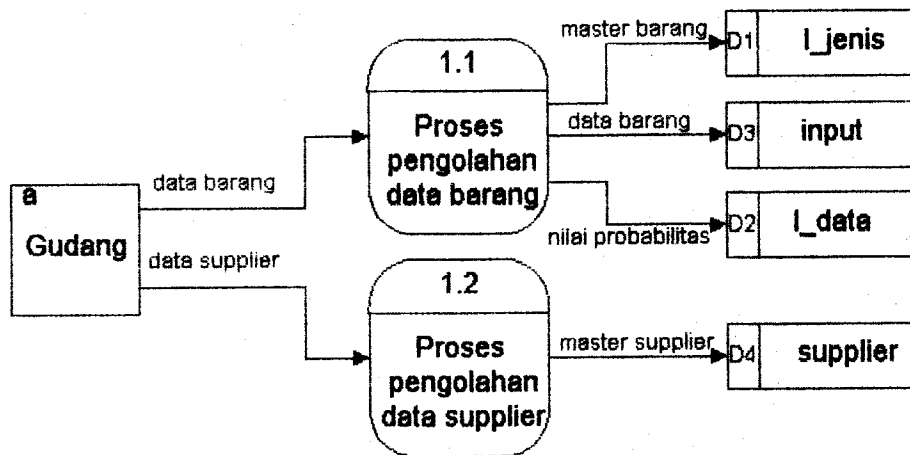
Data Flow Diagram level 1 (Overview Diagram) diatas, diharapkan mampu memberikan gambaran tentang hubungan-hubungan dari sub-sub sistem yang ada.

Keterangan gambar 4.5. :

- a. Bagian Gudang sebagai user / pemakai sistem mengentry data barang dan data supplier yang ada. Dan apabila stock barang digudang sudah mencapai limit maka Bagian Gudang mengajukan SPP (*Surat Permintaan Pembelian*), yang diteruskan ke Bagian Pembelian.
- b. Setelah Bagian Pembelian mengadakan pembelian barang maka Bagian Pembelian memberikan SOP (*Surat Order Pembelian*) sebagai bukti kalau Bagian Pembelian sudah melakukan pembelian barang. Bagian Pembelian juga memberikan SOPnya ke bagian Penerimaan.
- c. Bagian Penerimaan melaporkan penerimaan barang dengan menggunakan SPB (*Surat Penerimaan Barang*) setelah menerima dan memeriksa barang yang sudah diorder oleh Bagian Pembelian, apakah sesuai dengan yang ada di SOP (*Surat Order Pembelian*) yang telah diberikan oleh bagian Pembelian.
- d. Bagian Produksi mengajukan BPPBG (*Bukti Permintaan dan Pengeluaran Barang Gudang*) untuk meminta bahan baku yang akan diproduksi. Setelah BPPBG mengisikan jumlah barang yang diserahkan maka, BPPBG tersebut satu akan dikembalikan ke Bagian Produksi dan satu lagi diserahkan ke Bagian Kartu Persediaan.

Setelah data flow diagram level 1 (*Overview Diagram*) maka proses selanjutnya akan membuat data flow diagram level selanjutnya yaitu level 2.

Data Flow Diagram Level 2 Proses 1

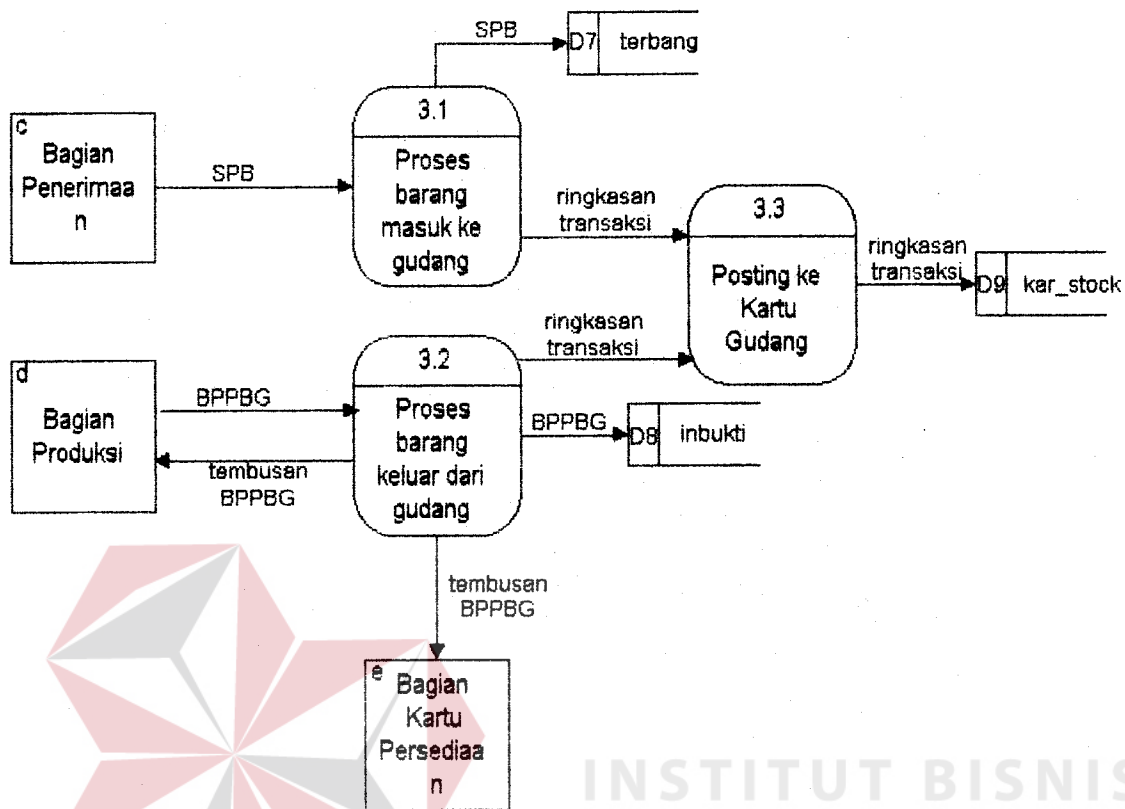


Gambar 4.6. Data Flow Diagram level 2 proses 1

Keterangan gambar 4.6. :

- a. Bagian Gudang akan mengentry data barang baik barang yang sudah digunakan maupun barang yang akan digunakan. Data barang tersebut akan disimpan di file I_jenis sebagai master barang, file input untuk menyimpan data barang, file I_data untuk menyimpan data nilai probabilitas barang.
- b. . Bagian Gudang juga akan mengentry data supplier dan data itu akan disimpan difile supplier.

Data Flow Diagram Level 2 Proses 3



Gambar 4.7. Data Flow Diagram Level 2 Proses 3

Keterangan gambar 4.7. :

- Bagian Penerimaan akan melaporkan penerimaan barang yang diterima dengan menggunakan SPB (Surat Penerimaan Barang). Hal ini dilakukan setelah bagian Penerimaan memeriksa barang yang diterima apakah sudah sesuai dengan SOPnya yang diberikan oleh bagian Pembelian. Data dari SPB tersebut di simpan di file terbang.
- Bagian produksi mengajukan BPPBG (Bukti Permintaan dan Pengeluaran Barang Gudang) untuk meminta bahan baku yang akan di produksi. Setelah mengisikan jumlah barang yang diserahkan maka BPPBG tersebut satu akan dikembalikan ke

Bagian Produksi beserta barang yang diminta. Dan satu lagi diserahkan ke Bagian Kartu Persediaan. Data BPPBG akan disimpan di file inbukti.

- c. Dari transaksi yang dilakukan sistem secara otomatis akan memposting ke kartu gudang.

Setelah semua level diagram arus data dibuat, berikutnya adalah membuat diagram arus data untuk pelaporan manajemen secara terpisah.

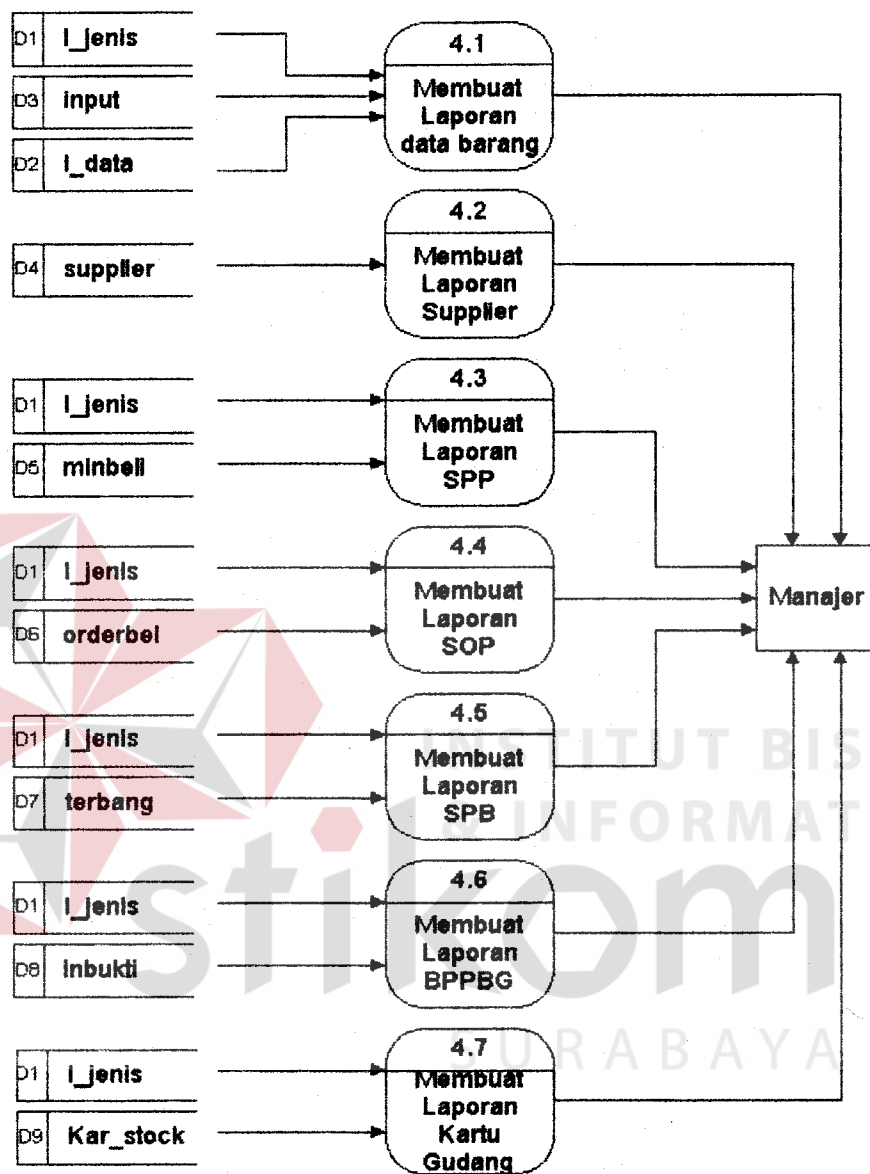


INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA

stikom

SURABAYA

Diagram Arus Data Pelaporan Manajemen



Gambar 4.8. Data Flow Diagram Level 2 Proses 4

4.4. Perancangan File-File Database

File-file yang dibutuhkan yang dibutuhkan dalam implementasi pemograman.

1. Struktur File Database Master

Nama File : I_Jenis.DBF

Field kunci : Kode_b

No	Nama Field	Type	Width	Dec	Keterangan
1	Kode_b	Numeric	2	-	Kode barang
2	Nama_b	Character	25	-	Nama barang
3	Tanggal_b	Date	8	-	Tanggal sistem
4	Keterangan	Character	30	-	Keterangan

2. Struktur File Database Nilai Probabilitas

Nama File : I_data.DBF

Field kunci : Kode_b, Tahun

No	Nama Field	Type	Width	Dec	Keterangan
1	Kode_b	Numeric	2	-	Kode barang
2	Jumri	Numeric	10	-	Jumlah barang diminta
3	Frek	Numeric	10	-	Frekuensi kedatangan
4	Probas	Numeric	10	-	Probabilitas barang
5	Komupi	Numeric	10	-	Nilai komulatif
6	Tahun	Numeric	4	-	Tahun kejadian

3. Struktur File Database Data Barang

Nama File : Input. DBF

Field kunci : Kode_b, Tanggal_b

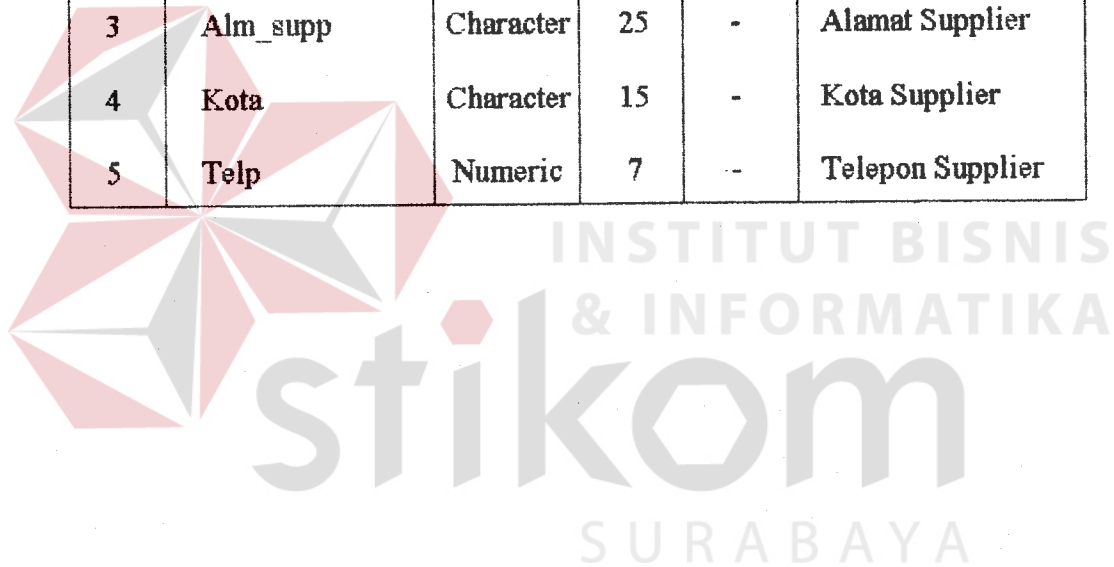
No	Nama Field	Type	Width	Dec	Keterangan
1	Kode_b	Numeric	2	-	Kode barang
2	Tanggal_b	Date	8	-	Tanggal sistem
3	Mintahun	Numeric	10	-	Permintaan tahunan
4	Minharian	Numeric	10	-	Permintaan Harian
5	Beasimpan	Numeric	10	-	Biaya simpan
6	Beapesan	Numeric	10	-	Biaya pesan
7	Beahabis	Numeric	10	-	Biaya kehabisan stock
8	Leadtime	Numeric	2	-	Tenggang waktu
9	EOQ	Numeric	10	-	Jumlah sekali pesan
10	Jumpesan	Numeric	10	-	Jumlah pesanan pertahun
11	Kuanorder	Numeric	10	-	Kuantitas reorder
12	Optimal	Numeric	10	-	Persediaan pengaman

4. Struktur File Database Supplier

Nama File : Supplier. DBF

Field kunci : Kode_supp

No	Nama Field	Type	Width	Dec	Keterangan
1	Kode_supp	Numeric	2	-	Kode Supplier
2	Nama_supp	Character	25	-	Nama Supplier
3	Alm_supp	Character	25	-	Alamat Supplier
4	Kota	Character	15	-	Kota Supplier
5	Telp	Numeric	7	-	Telepon Supplier



5. Struktur File Database Surat Permintaan Pembelian

Nama File : Minbeli1. DBF

Field kunci : No.SPP, Kode_b

No	Nama Field	Type	Width	Dec	Keterangan
1	No.SPP	Character	6	-	Nomor Surat Permintaan Pembelian
2	Tglin	Desimal	8	-	Tanggal sistem
3	Bagian	Numeric	1	-	Bag. yang membuat surat
4	Untuk	Character	20	-	Digunakan untuk apa
5	Sifat	Numeric	1	-	Sifat permintaan
6	Tglout	Date	8	-	Tanggal barang keluar
7	Setuju	Character	15	-	Disetujui oleh
8	Kode_b	Numeric	2	-	Kode barang
9	Kuantit	Numeric	10	-	Jumlah barang diminta
10	Keterangan	Character	20	-	Keterangan

6. Struktur File Database Order Pembelian

Nama File : Orderbel. DBF

Field kunci : No.SOP, Kode_sup, Kode_b

No	Nama Field	Type	Width	Dec	Keterangan
1	No.SOP	Character	6	-	Nomor Surat Order Produksi
2	Tglin	Date	8	-	Tanggal masuk
3	Kode_sup	Numeric	4	-	Kode supplier
4	Syarat	Numeric	1	-	Syarat pembelian
5	Tglout	Date	8	-	Tanggal keluar
6	Kode_b	Numeric	2	-	Kode barang
7	Kuantit	Numeric	10	-	Jumlah barang dipesan
8	Harga	Numeric	10	-	Harga barang
9	Jumlah	Numeric	10	-	Jumlah harga barang
10	Total	Numeric	10	-	Nilai keseluruhan
11	Manajer	Numeric	10	-	Nama manager

7. Struktur File Database Penerimaan Barang

Nama File : Terbang. DBF

Field kunci : No.SPB, Kode_sup, Kode_b

No	Nama Field	Type	Width	Dec	Keterangan
1	No.SPB	Character	6	-	Nomor Surat Penerimaan Barang
2	Tgl	Date	8	-	Tanggal sistem
3	Lewat	Character	15	-	Armada yang dipakai
4	Kode_sup	Numeric	4	-	Kode Supplier
5	Mobil	Character	8	-	Nomor mobil
6	No.SOP	Character	6	-	Nomor Surat Order Pembelian
7	No.SP	Character	6	-	Nomor Surat Pengantar
8	Kode_b	Numeric	2	-	Kode barang
9	Kuantit	Numeric	10	-	Jumlah barang
10	Kondisi	Character	10	-	Keadaan barang
11	Tanda	Character	3	-	Tanda pada barang
12	Periksa	Character	15	-	Nama pemeriksa
13	Terima	Character	15	-	Nama penerima

8. Struktur File Database Bukti Permintaan dan Pengeluaran

Nama File : Inbukti. DBF

Field kunci : No.BPPBG, Kode_b

No	Nama Field	Type	Width	Dec	Keterangan
1	No. BPPBG	Character	6	-	Nomor Bukti Permintaan & Pengeluaran Barang Gudang
2	Tanggal	Date	8	-	Tanggal
3	Bagian	Character	15	-	Bagian produksi
4	No.SOPRO	Character	6	-	Nomor Surat Order Produksi
5	Kode_b	Numeric	2	-	Kode barang
6	Minta	Numeric	10	-	Jumlah permintaan
7	Serah	Numeric	10	-	Jumlah diserahkan
8	Kepgud	Character	10	-	Kepala gudang
9	Kepbag	Character	10	-	Kepala bagian

4.5. Desain Input Output

Tahapan selanjutnya adalah merancang atau mendesain input dan output yang akan dipakai dalam sistem yang akan dibuat.

4.5.1. Desain input

a. Desain Input Master Supplier

INPUT DATA SUPPLIER

PT. PERTAS BANGUN LACIMAT Jl. Duri Kumbang 51A - BENTURANG

Tanggal: []

Kode: [0]

Nama: []

Alamat: []

Telepon: [] Kota: []

Add Edit Delete Print Close

b. Desain Input Master Barang

INPUT MASTER BARANG

PT. PERTAS BANGUN LACIMAT Jl. Duri Kumbang 51A - BENTURANG

Tanggal: []

Kode: []

Nama Barang: []

Keterangan: []

Top Print Next End Locate Add Edit Delete Close

c. Desain Input Nilai Probabilitas

INPUT NILAI PROBABILITAS
 FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA JI. DAHLIA 33, GRESIK - JEMBER

Kode :

Nama Barang :

Keterangan :

Tanggal :

Tahun	Jumlah Barang (H)	Frekuensi	Probabilitas	Kumulatif (F)	
					<input type="button" value="Add"/>
					<input type="button" value="Edit"/>
					<input type="button" value="Delete"/>

d. Desain Input Data Barang

INPUT DATA BARANG

P. L. KEE TAS DASHEE LASHIBAY Jl.

Tanggal:

Kode:

Nama:

Permintaan Tahunan: Ton

Permintaan Harian: Ton

Biaya Penyimpanan: Rp.

Biaya Pemesanan: Rp.

Biaya Kehabisan: Rp.

Lead Time: Hari

E O Q:

Jumlah Pesanan: Ton

Kuantitas Reorder / Reorder Point: Ton

Persediaan Pengaman Optimal: Ton

stikom
SURABAYA

e. Desain Input Surat Permintaan Pembelian.

Surat Permintaan Pembelian

SURAT PERMINTAAN PEMBELIAN
 PELEMBAGA BASKET KACHINAT JL. Basuki Rachman 6514 - BASTIWARANGI

Tanggal: 09/08/98

SPP: ASHII

Dari Bagian: Pembinaan

Sifat Permintaan: Biasa Segera Mendesak

Digunakan untuk: Pembelian

Kode	Nama Barang	Kuantitas	Keterangan
02	KANTON KARTON	200	

Tanggal diperlukan: 12/08/98

Disetujui Oleh: [Signature]

RS. SURABAYA

Add Delete Edit Print Close

f. Desain Surat Order Pembelian

SURAT ORDER PEMBELIAN
PT. PERTAS LAMUH LAMUH - JI. Pahlawan 1034 - LAMUWANGI

Tanggal:

No.SOP:

Kode Suplier:

Kepada Yth:

Syarat Pembayaran: Cash Kredit

Tanggal diperlukan:

Kode	Nama Barang	Kuantitas	Harga/Satuan	Jumlah
01	BAHU	200	30	1.000
01	BERTAG	250	30	2.500
TOTAL:				4.500

MANAGER

stikom
SURABAYA

Add Edit Delete Print Close

g. Desain Input Surat Penerimaan Pembelian

SURAT PENERIMAAN BARANG
PT. KEMIRA BANGUN KACHIKAT Jl. Garuda Pancasila 138H - BANTUGANCI

Tanggal:

No.SPBB :

Kode Suplier :

Nama perusahaan pengirim :

Alamat :

Barang diterima melalui :

No. Mobil : No. Surat Order Pembelian : No. Surat Penerimaan :

Kd. Barang	Nama Barang	Kuantitas	Unit	Kondisi
00	APRILIA WEDDING	900	900	400

Diperiksa Oleh : Diterima Oleh :

h. Desain Input Bukti Permintaan dan Pengeluaran Barang Gudang

**BUKTI PERMINTEAN DAN PENGELUARAN
BARANG GUDANG**
PT. BELTAS BASKET BACHMAT (J. Raya Balaan 604 - BABYUVANGI)

No.: Tanggal: 02/01/99 Bahan: No. Surat Order Produksi:

Kode	Nama Barang	Jumlah yang diminta	Jumlah yang diserahkan

Kepala Bagian Gudang: Kepala Bagian:

4.5.2. Desain output

a. Desain Laporan Data Master Barang

Laporan Data Master Barang
03/07/99

KODE	NAMA BARANG	TANGGAL	KETERANGAN
10	BAJOE BOETOET	02/13/99	Bajo dan dermawati
11	BAJOE BAGCES		Bajo bagas bawati Johnson & Co
12	KARTON	02/17/99	percahuk
44	HVS		bgwikit

b. Desain Laporan Nilai Probabilitas

LAPORAN NILAI PROBABILITAS
03/07/99

KODE	TAHUN	JUM. PERMINTAAN	FREKUENSI	PROBABILITAS	KC
11	1	300,00	0,00	11,00	
		45,00		40,00	
		123,00		20,00	
		0,00		0,00	
12	1994				
	98				
	1999				
33		900,00	9,00	0,10	
32	1994			0,20	
	1997	500,00	5,00	0,10	
44	1994	300,00	3,00	0,20	
	1995	500,00	5,00	0,30	
	1996	700,00	6,80	0,25	
Grand Total:		4.318,00	37,00	72,15	

c. Desain Laporan Data Barang

LAPORAN DATA BARANG

KODE	Uraian	QTY	UNIT	VALU	UNIT	VALU	UNIT	VALU	UNIT	VALU
11	...	10
12	...	20
13	...	30
14	...	40
15	...	50
16	...	60
17	...	70
18	...	80
19	...	90
20	...	100

Buttons: OK, Print, Refresh, Page: 1 of 1, Zoom In, Zoom Out

d. Desain Laporan Data Supplier

LAPORAN SUPPLIER
03/07/99

KODE	NAMA	ALAMAT	KOTA
1.111	NANA	KERTOSONO	
1.122	GRODY	FORSTAS	AYERHUPU

Buttons: OK, Print, Refresh, Page: 1 of 1, Zoom In, Zoom Out

e. Desain Laporan Surat Permintaan

PT. KERTAS BASUKI RACHMAT
Jl. Basuki RACHMAD 68414 - Banyuwangi

LAPORAN
Surat Permintaan Pembelian Tahunan

NOSPP	TANGGAL	KODE	NAMA	KUANTITAS
GS0001	01-08-98	33	MAMA	
TT0001	02-08-98	1	KERTAS	
QQ999	04-08-98	33	MAMA	3
AS1111	09-08-98	12	KERTAS KARTON	

f. Desain Laporan Surat Order Pembelian

PT. KERTAS BASUKI RACHMAT
Jl. Basuki RACHMAD 68414 - Banyuwangi

LAPORAN
Surat Order Pembelian Tahunan

NOSOP	TANGGAL	KODE	NAMA	KUANTITAS
SC001	080898		KERTAS	
00111				

g. Desain Laporan Bukti Permintaan dan Pengeluaran Barang Gudang

PT. KERTAS BASUKI RACHMAT
Jl. Basuki RACHMAD 68414 - Banyuwangi

LAPORAN Bukti Permintaan dan Pengeluaran Barang Tahunan

TANGGAL	DEPARTEMEN	NOSOP	KODE	NAMA	DIMIN
12-12-98		AA1	22	BABU	
13-12-98	SOSIAL	AA2	23	TAS BARU	

h. Desain Laporan Kartu Gudang

PT. KERTAS BASUKI RACHMAT
Jl. Basuki RACHMAD 68414 - Banyuwangi

Laporan Kartu Gudang

Kode Barang : 10 Tanggal :

Nama Barang : HAJOE BOBTORT

Tanggal	Pemasukan		Pengeluaran		Sal
	No. Bukti	Kuantitas	No. Bukti	Kuantitas	
04-02-99		0	123	345.45g	
17-02-99	5233	43.645.543		0	43.645.543

4.6. Algoritma Program

Adapun program-program atau file-file yang digunakan didalam pembuatan sistem aplikasi pengendalian dan pengawasan bahan baku di PT. Kertas Basuki Rachmat ini, terdiri dari :

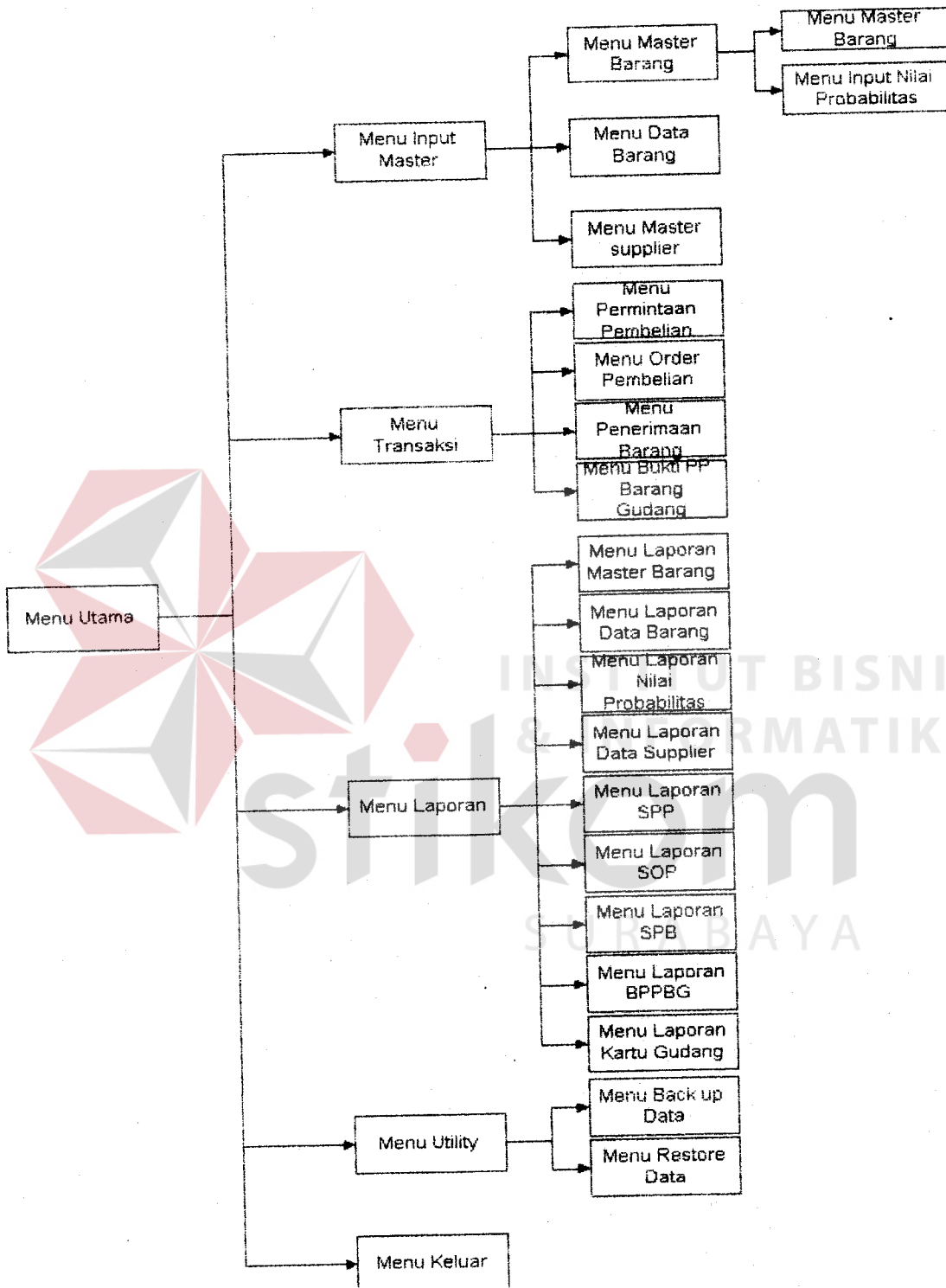
4.6.1. Menu utama

Menu utama merupakan program utama yang menampilkan tampilan awal program aplikasi yang berisi tentang sistem kerja yang ada pada sistem aplikasi pengendalian dan pengawasan bahan baku ini. Menu utama ini menggunakan program Menu.prg yang merupakan menu utama untuk menjalankan segala operasi dalam sistem aplikasi ini dan sistem kerjanya terdiri atas beberapa bagian, yaitu :

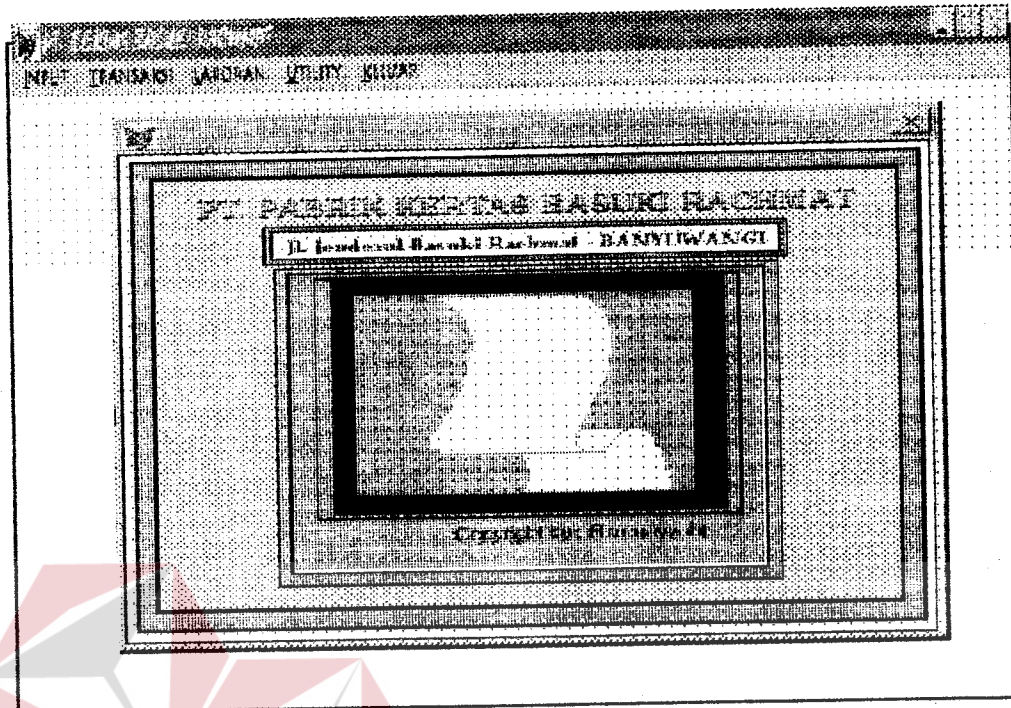
1. Menu Input Master
2. Menu Transaksi
3. Menu Laporan
4. Menu Utility
5. Menu Exit

Antara masing-masing menu utama saling berhubungan satu sama lain dan masing-masing menu utama terbagi dalam beberapa bagian untuk melakukan berbagai operasi sistem yang dibutuhkan. Lebih jelasnya lihat bagan menu utama di halaman berikutnya.

Bagan Menu Utama



Gambar 4.9. Bagan Menu Utama



Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama

4.6.1.1. Menu input master

Menu input master merupakan bagian dari menu utama yang berfungsi untuk operasi-operasi tentang data-data barang dan data supplier dan menu input master terbagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu :

a. Menu Master

Menu master barang adalah menu yang dipakai untuk menginputkan master barang. Menu ini menggunakan program

Algoritma :

1. Menginputkan kode barang (2 digit).
2. Bila kodetersebut sudah ada, maka muncul pesan "Kode tersebut sudah ada, ulangi !", maka pengisian kode barang harus diulangi.

3. Bila kode tersebut belum ada, maka pengisian dilanjutkan.

Gambar 4.11 Menu Input Master Barang

4. Mengisikan nama barang.
5. Mengisikan keterangan yang diperlukan.
6. Bila penginputan kurang benar, pilih “ Cancel “ untuk membatalkan penginputan. Dan kursor akan kembali keatas untuk mengulangi pengisian.
7. Namun bila dirasa sudah benar, pilih “ Save “ untuk menyimpan data yang sudah diinputkan.
8. Pilih “ Add ”, jika ingin menginputkan data lagi.
9. Jika akan mengubah data, maka pilih “ Edit “.
10. Jika tidak mau menginputkan data lagi pilih “ Close ”, untuk keluar dan kembali ke menu utama.

b. Menu Input Nilai Probabilitas

Menu yang dipakai untuk menginputkan nilai probabilitas yang dimiliki barang yang telah atau pernah digunakan (barang lama). Menu ini menggunakan program

The screenshot shows a software window titled "INPUT NILAI PROBABILITAS" with the subtitle "PROGRAM KELOMPOK DASAR II". The window contains several input fields and a table. At the top right, there is a "Tanggal:" field. Below it are fields for "Kode", "Nama Barang:" (containing "HARIMAU"), and "Keterangan:" (containing "Harimau Jawa"). A table with four columns is present: "Tahun", "Jumlah Simulasi (Ri)", "Probabilitas", and "Konstanta (Pi)". The table is currently empty. To the right of the table are three buttons: "Add", "Edit", and "Delete". At the bottom of the window is a navigation bar with buttons: "Top", "Prev", "Next", "End", "Locate", "Add", "Edit", "Delete", and "Close".

Gambar 4.12 Menu Input Nilai Probabilitas

Algoritma :

1. Menginputkan kode barang (2 digit).
2. Bila kodetersebut belum ada, maka muncul pesan "Kode tersebut tidak dikenali, ulangi !", maka pengisian kode barang harus diulangi.
3. Bila kode tersebut sudah ada, maka pengisian dilanjutkan.
4. Nama barang dan keterangan akan muncul secara otomatis.
5. Jika akan menginputkan nilai probabilitasnya maka pilih " Add " yang ada di sebelahnya.

6. Untuk menyimpan nilai probabilitas yang sudah diinputkan maka pilih “ Save “.
7. Kalau mau menghapus nilai probabilitas yang sudah diinputkan maka pilih “ Delete “ yang ada disebelah.
8. Kalau mau merubah nilai probabilitas yang sudah diinputkan maka pilih “ Edit “ yang ada disebelahnya juga.
9. Jika mau menyimpan data yang sudah diinputkan, pilih “ Save “ yang ada dibawah.
10. Kalau mau menginputkan nilai probabilitas dari barang yang lain , pilih “ Add “ yang ada di bawah
11. Untuk keluar dan kembali ke menu utama maka, pilih “ Close “.

c. Menu Data Barang

Menu data barang adalah menu yang dipakai untuk menginputkan data-data yang berhubungan dengan masing-masing barang yang masih baru. Menu ini menggunakan program

Algoritma :

1. Menginputkan kode barang baru (2 digit).
2. Jika kode barang tersebut belum ada dalam master barang maka akan muncul pesan “Kode tersebut tidak dikenali, ulangi !”. Maka pengisian kode harus diulangi.
3. Jika kode barang tersebut ada dalam master barang maka secara otomatis nama barang akan terisi sesuai dengan kode barang tersebut, dan proses dilanjutkan.

INPUT DATA BARANG

I. I. KRISTAS YASRIUS LACHIMAST JL. SURABAYA

Tanggal:

Kode:

Nama:

Permintaan Tahunan	<input type="text" value="7500"/> Ton
Permintaan Harian	<input type="text" value="30"/> Ton
Biaya Penyimpanan	Rp. <input type="text" value="600"/>
Biaya Pemesanan	Rp. <input type="text" value="500"/>
Biaya Kehabisan	Rp. <input type="text" value="45"/>
Lead Time	<input type="text" value="10"/> Hari
EOQ	<input type="text" value="112"/>
Jumlah Pesanan	<input type="text" value="67"/> Ton
Kuantitas Reorder / Reorder Point	<input type="text" value="300"/> Ton
Persediaan Pengaman Optimal	<input type="text"/> Ton

Gambar 4.13 Menu Input Data Barang

4. Menginputkan data permintaan tahunan.
5. Data permintaan harian akan terisi secara otomatis.
6. Menginputkan data biaya penyimpanan, biaya pemesanan, biaya kehabisan, serta lead timenya.
7. Jika data barang baru yang diisikan maka biaya kehabisan harus dikosongi.
8. Maka data EOQ, jumlah pesanan, kuantitas order, dan persediaan pengaman optimal akan terisi secara otomatis.
9. Jika data barang baru yang diisikan maka secara otomatis persediaan pengaman optimal tidak akan tampil atau nilainya kosong.
10. Bila akan menyimpan data yang sudah diinputkan maka pilih " Save ", dan jika mau menginputkan data lagi pilih " Add ". Dan jika mau mencetak pilih " Print ".

11. Bila mau merubah data yang sudah ada pilih “ Edit “, jika mau menghapus data maka pilih “ Delete “.

12. Jika mau keluar dan kembali ke menu utama pilih “ Close “.

d. Menu Master Supplier

Menu master supplier ini berisi tentang proses-proses yang berhubungan dengan data-data supplier. Menu ini dipakai untuk menginputkan data-data yang berhubungan dengan supplier.

The screenshot shows a software window titled "Input Supplier" with a header "INPUT DATA SUPPLIER" and "PT PERTAS DAUR LAMBAT". The form includes the following fields and controls:

- Kode:** A text input field containing the number "0".
- Nama:** A text input field.
- Alamat:** A text input field.
- Telepon:** A text input field.
- Kota:** A dropdown menu.
- Tanggal:** A date selection field.
- Buttons:** A row of five buttons labeled "Add", "Edit", "Delete", "Print", and "Close".

Gambar 4.14. Input Data Supplier

Algoritma :

1. Menginputkan kode supplier (2 digit).
2. Jika kode tersebut sudah ada muncul pesan “ Kode tersebut sudah ada, ulangi ! “, maka penginputan kode supplier harus diulangi.
3. Menginputkan nama supplier, alamat supplier, dan nomor telepon supplier (kalau ada).

4. Jika penginputan sudah benar dan datanya mau disimpan maka pilih “ Save “.
5. Bila mau menginput data baru lagi, pilih “ Add”.
6. Jika mau menghapus data yang sudah diinputkan, maka pilih “ Delete “.
7. Kalau mau mengubah data yang sudah ada, maka pilih “ Edit “.
8. Dan kalau mau keluar dan kembali ke menu utama, pilih “ Close “.

4.6.1.2. Menu transaksi

Menu transaksi merupakan menu utama untuk proses-proses yang ada hubungannya dengan suatu transaksi, terbagi atas 5 (*lima*) bagian, yaitu :

a. Menu Transaksi Permintaan Pembelian

Suatu proses yang digunakan untuk mencatat dan menyimpan segala transaksi permintaan pembelian barang yang terjadi yang akan diajukan kepada bagian Pembelian.

Algoritma :

1. Menginputkan nomor SPP (4 digit). Tanggal tidak diinputkan tetapi secara otomatis akan terisi sendiri sesuai dengan tanggal sistem.
2. Menginputkan dari bagian mana surat tersebut dibuat (dalam hal ini bagian Gudang).
3. Menginputkan sifat permintaan dengan memilih salah dari pilihan yang ada sesuai dengan kebutuhannya.
4. Menginputkan barang tersebut digunakan untuk apa.
5. Menginputkan kode barang.

SURAT PERMINTAAN PEMBELIAN
 PT. PERTAMINA GAS & PETROKEMISIAL
 Jl. H. Djuanda No. 100, Jakarta Barat 12130

Tanggal: 09/08/98

No. SP: [input field]
 No. Permintaan: [input field]

Dari Bagian: [input field]
 Cara Pembelian: Biaya Kebutuhan Mandorok

Digunakan untuk: [input field]

Kode	Nama Barang	Kuantitas	Keterangan
[input field]	[input field]	[input field]	[input field]

Tanggal diperlukan: [input field]
 Disetujui Oleh: [input field]

Add Delete Edit Print Close

Gambar 4.15 Menu Input Surat Permintaan Pembelian

6. Jika kode barang tersebut tidak ada dalam master barang, maka akan muncul pesan "Kode tersebut tidak ada, ulangi !". Maka penginputan kode harus diulang.
7. Jika kode barang tersebut ada dalam master, maka proses dilanjutkan dengan penginputan kuantitas barang yang dibutuhkan. Dan keterangan yang diperlukan.
8. Menginputkan tanggal berapa barang tersebut diperlukan.
9. Menginputkan nama orang yang menyetujui dan bertanggung jawab atas surat tersebut.
10. Jika penginputan sudah benar dan datanya mau disimpan maka pilih " Save ".
11. Bila mau menginput data baru lagi, pilih " Add ".
12. Jika mau menghapus data yang sudah diinputkan, maka pilih " Delete ".
13. Kalau mau mengubah data yang sudah ada, maka pilih " Edit ".

14. Jika mau mencetak surat tersebut, maka pilih “ Print “. Dan kalau mau keluar dan kembali ke menu utama, pilih “ Close ”.

b. Menu Transaksi Order Pembelian

Menu ini digunakan oleh suatu proses untuk mencatat dan menyimpan segala transaksi pengorderan pembelian barang yang terjadi. Dan yang dilakukan oleh bagian Pembelian.

Algoritma :

1. Menginputkan nomor SOP (4 digit). Tanggal tidak diinputkan tetapi secara otomatis akan terisi sendiri sesuai dengan tanggal sistem.

The screenshot shows a software window titled "SURAT ORDER PEMBELIAN". It contains several input fields: "No. SOP" (with a value of 100001), "Kode Suplier" (with a value of 000001), "Kepada Yth" (with a value of PT. BUKIT BARU), "Spesies Pembayaran" (with radio buttons for "Kredit" and "Kas", where "Kas" is selected), and "Tanggal Diperlukan" (with a date of 10/10/2000). A table with the following data is displayed:

Kode	Nama Barang	Kuantitas	Harga/Volume	Jumlah
001	Mentol	200	10	2.000
002	KANTAN	200	10	2.000

Below the table, there is a "TOTAL" field showing a value of 4.000. At the bottom of the window, there are buttons for "Add", "Edit", "Delete", "Print", and "Close". A "MANAGER" label is located at the bottom left of the window.

Gambar 4.16. Menu Input Surat Order Pembelian

2. Menginputkan kode supplier jika kode tersebut tidak ada dalam master supplier, maka akan muncul pesan “ Kode tersebut tidak ada, ulangi ! “.

3. Jika kode supplier tersebut ada, maka nama supplier akan terisi secara otomatis sesuai dengan kode supliernya.
4. Menginputkan sifat pembayaran dengan memilih salah dari pilihan yang ada sesuai dengan kesepakatan bagian pembelian.
5. Menginputkan tanggal berapa barang tersebut diperlukan.
6. Menginputkan kode barang yang diinginkan, maka nama barang secara otomatis akan terisi sesuai dengan kode barang.
7. Jika kode barang tersebut tidak ada dalam master barang, maka akan muncul pesan "Kode tersebut tidak ada, ulangi!". Maka penginputan kode harus diulang.
8. Jika kode barang tersebut ada dalam master, maka proses dilanjutkan dengan penginputan kuantitas barang yang dibutuhkan, harga barang per satuan. Dan jumlah akan terisi secara otomatis sesuai dengan kuantitas barang dan harga per satuannya. Serta total akan terisi sendiri sesuai dengan jumlah yang ada.
9. Menginputkan nama manager bagian pembelian yang melakukan order pembelian barang tersebut.
10. Jika penginputan sudah benar dan datanya mau disimpan maka pilih " Save ".
11. Bila mau menginput data baru lagi, pilih " Add ".
12. Jika mau menghapus data yang sudah diinputkan, maka pilih " Delete ".
13. Kalau mau mengubah data yang sudah ada, maka pilih " Edit ".
14. Jika mau mencetak surat tersebut, maka pilih " Print ". Dan kalau mau keluar dan kembali ke menu utama, pilih " Close ".

c. Menu Transaksi Penerimaan Barang

Menu ini digunakan oleh suatu proses untuk mencatat dan menyimpan segala transaksi penerimaan barang yang terjadi dan dilakukan oleh bagian Penerimaan.

SURAT PENERIMAAN BARANG
 PT. MINTAS HARUKI BAKMINDAT PT. MINTAS HARUKI BAKMINDAT - HANYUPWANGCI

Tanggal : [REDACTED]

No. SPB : [REDACTED]
 Kode Suplier : [REDACTED]
 Nama perusahaan pengirim : FANTA
 Alamat : KULIAHI
 Barang diterima melalui : PELABUHAN

No. Muti : LL 4587 No. Surat Order Pembelian : PP 899 No. Surat Pengiriman : LL 999

Kd. Barang	Nama Barang	Berkas	Tengg	Kantol
[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]

Diperiksa Oleh : TEDDY Diterima Oleh : YAYAK

[Add] [Edit] [Delete] [Print] [Close]

Gambar 4.17. Input Surat Penerimaan Barang

Algoritma :

1. Menginputkan nomor SPB (4 digit). Tanggal tidak diinputkan tetapi secara otomatis akan terisi sendiri sesuai dengan tanggal sistem.
2. Menginputkan kode supplier, jika kode tersebut tidak ada dalam master supplier, maka akan muncul pesan “ Kode tersebut tidak ada, ulangi ! “.
3. Jika kode supplier tersebut ada dalam master supplier, maka nama supplier dan alamat supplier akan terisi secara otomatis sesuai dengan kode supplier yang diinputkan.

4. Menginputkan nama armada pengangkut dan nomor mobil pengangkut barang tersebut.
5. Menginputkan nomor SOPnya (*Surat Order Pembelian*) dan nomor surat pengiriman barangnya.
6. Menginputkan kode barang, nama barang secara otomatis akan terisi sesuai dengan kode barang.
7. Jika kode barang tersebut tidak ada dalam master barang, maka akan muncul pesan "Kode tersebut tidak ada, ulangi !". Maka penginputan kode harus diulang.
8. Jika kode barang tersebut ada dalam master, maka proses dilanjutkan dengan penginputan kuantitas barang yang diterima, tanda yang ada pada pembungkus barang, dan kondisi barang saat diterima.
9. Menginputkan nama penerima barang dan nama yang memeriksa barang tersebut.
10. Jika penginputan sudah benar dan datanya mau disimpan maka pilih " Save ".
11. Bila mau menginput data baru lagi, pilih " Add ".
12. Jika mau menghapus data yang sudah diinputkan, maka pilih " Delete ".
13. Kalau mau mengubah data yang sudah ada, maka pilih " Edit ".
14. Jika mau mencetak surat tersebut, maka pilih " Print ". Dan kalau mau keluar dan kembali ke menu utama, pilih " Close ".

d. Menu Transaksi Bukti Permintaan dan Pengeluaran Barang Gudang

Merupakan menu yang berisi tentang proses permintaan dan pengeluaran barang dari gudang yang dilakukan oleh Bagian Gudang atas permintaan Bagian Produksi. Serta digunakan untuk mencatat dan menyimpan semua transaksi tersebut.

Bukti Permintaan dan Pengeluaran Barang Gudang			
PT. BUKTI BISNIS INFORMATIKA - Jl. Basuki Rachman 69/11 - BANYUWANGI			
No. <input type="text"/>	Tanggal: 02/01/99	Bagian: <input type="text"/>	No Surat Order Produksi: <input type="text"/>
Kode	Nama Barang	Jumlah yang diminta	Jumlah yang diserahkan
Kepala Bagian Gudang: <input type="text"/>		Kepala Bagian: <input type="text"/>	
		<input type="button" value="Add"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>	
		<input type="button" value="Add"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/> <input type="button" value="Print"/> <input type="button" value="Close"/>	

Gambar 4.18. Input Bukti Permintaan dan Pengeluaran Barang Gudang

Algoritma :

1. Menginputkan nomor BPPBG (4 digit). Tanggal tidak diinputkan tetapi secara otomatis akan terisi sendiri sesuai dengan tanggal sistem.
2. Menginputkan bagian yang mengajukan surat tersebut, dalam hal ini Bagian Produksi.
3. Menginputkan nomor surat order produksi.
4. Menginputkan kode barang, jika kode tersebut tidak ada dalam master barang, maka akan muncul pesan “ Kode tersebut tidak ada, ulangi ! “.
5. Jika kode barang tersebut ada dalam master barang, maka nama barang akan terisi secara otomatis sesuai dengan kode barang yang diinputkan.
6. Menginputkan jumlah barang yang diminta dan menginputkan jumlah barang diserahkan.

7. Menginputkan nama kepala bagian gudang dan kepala bagian produksi yang bertanggung jawab atas surat tersebut.
8. Jika penginputan sudah benar dan datanya mau disimpan maka pilih " Save ".
9. Bila mau menginput data baru lagi, pilih " Add ".
10. Jika mau menghapus data yang sudah diinputkan, maka pilih " Delete ".
11. Kalau mau mengubah data yang sudah ada, maka pilih " Edit ".
12. Jika mau mencetak surat tersebut, maka pilih " Print ". Dan kalau mau keluar dan kembali ke menu utama, pilih " Close ".

4.6.1.3 Menu laporan

Berisi tentang laporan-laporan data yang ada pada sistem tersebut dan terbagi atas 7 (tujuh) bagian, yaitu :

a. Menu Laporan Data Master

Berisi tentang laporan data-data master barang yang ada. Dan dapat ditampilkan dilayar (*monitor*) atau dicetak (*printer*).

Algoritma :

1. Menginputkan tanggal tertentu jika menginginkan laporan per tanggal tertentu.
2. Jika menginginkan per bulan tertentu, inputkan bulan yang diinginkan.
3. Jika menginginkan per tahun tertentu, inputkan tahun yang diinginkan.
4. Jika mau dicetak pilih " Printer " atau " monitor " jika hanya dilihat dilayar saja.
5. Pilih halaman yang diinginkan dengan menggunakan " Page ". Jika mau diperbesar pilih " Zoom In " atau " Zoom Out " untuk memperkecil.

KODE	NAMA BARANG	TANGGAL	KETERANGAN
10	BAJAE BOETCET	0213/99	Baju dan dermawan.
11	BAJAE BAGGES		Baju bagus buatan Johnson & Je
22	KARTON	0217/99	produk
44	HVS		bigakik

Gambar 4.19. Laporan Data Master Barang

b. Menu Laporan Nilai Probabilitas

Menu laporan nilai probabilitas berisi tentang nilai-nilai probabilitas yang dimiliki barang lama.

Algoritma :

1. Menginputkan tanggal tertentu jika menginginkan laporan per tanggal tertentu.
2. Jika menginginkan per bulan tertentu, inputkan bulan yang diinginkan.
3. Jika menginginkan per tahun tertentu, inputkan tahun yang diinginkan.
4. Jika mau dicetak pilih "Printer" atau "monitor" jika hanya dilihat dilayar saja.
5. Pilih halaman yang diinginkan dengan menggunakan "Page". Jika mau diperbesar pilih "Zoom In" atau "Zoom Out" untuk memperkecil.

KODE	TAHUN	JUM. PERMINTAAN	FREKUENSI	PROBABILITAS	K
11	0	300,00	0,00	11,00	
		45,00		40,00	
		123,00		20,00	
1	1994	0,00		0,00	
12	99				
	1999				
33		900,00	9,00	0,10	
22	1994			0,20	
	1995	500,00	5,00	0,10	
44	1994	300,00	3,00	0,20	
	1995	500,00	5,00	0,30	
	1998	750,00	6,00	0,23	
Grand Total		4.316,00	37,00	72,15	

Gambar 4.20. Laporan Nilai Probabilitas

c. Menu laporan data barang

Menu ini berisi tentang data-data yang dimiliki setiap barang.

Algoritma :

1. Menginputkan tanggal tertentu jika menginginkan laporan per tanggal tertentu.
2. Jika menginginkan per bulan tertentu, inputkan bulan yang diinginkan.
3. Jika menginginkan per tahun tertentu, inputkan tahun yang diinginkan.
4. Jika mau dicetak pilih " Printer " atau " monitor " jika hanya dilihat dilayar saja.
5. Pilih halaman yang diinginkan dengan menggunakan " Page ". Jika mau diperbesar pilih " Zoom In " atau " Zoom Out " untuk memperkecil.

KODE	NAMA BARANG	STOK AWAL	STOK AKHIR	JUALAN	PEMBELAN	GABUNGAN	KURANG	SISWA
01	ORISAY	15	7	20	40	0	0	0
02	ORISAY	100	20	40	50	10	0	0
03	ORISAY	100	10	10	10	0	0	0
04	ORISAY	10	10	10	10	0	0	0
05	ORISAY	10	10	10	10	0	0	0
06	ORISAY	10	10	10	10	0	0	0
07	ORISAY	10	10	10	10	0	0	0
08	ORISAY	10	10	10	10	0	0	0
09	ORISAY	10	10	10	10	0	0	0
10	ORISAY	10	10	10	10	0	0	0

Gambar 4.21. Laporan Data Barang

d. Menu Laporan Data Supplier

Berisi tentang laporan data-data supplier yang ada.

Algoritma :

1. Menginputkan tanggal tertentu jika menginginkan laporan per tanggal tertentu.
2. Jika menginginkan per bulan tertentu, inputkan bulan yang diinginkan.
3. Jika menginginkan per tahun tertentu, inputkan tahun yang diinginkan.
4. Jika mau dicetak pilih " Printer " atau " monitor " jika hanya dilihat dilayar saja.
5. Pilih halaman yang diinginkan dengan menggunakan " Page ". Jika mau diperbesar pilih " Zoom In " atau " Zoom Out " untuk memperkecil.

LAPORAN SUPLIER			
03/07/99			
KODE :	N A M A :	ALAMAT :	KOTA :
1111	NANA	KERTOSOSNO	
1122	GEDDF	FDRE6T35	43EERFEG

Gambar 4.22. Laporan Data Suplier

e. Menu Laporan SPP

Berisi tentang laporan data-data yang berhubungan dengan Surat Permintaan Pembelian.

Algoritma :

1. Menginputkan tanggal tertentu jika menginginkan laporan per tanggal tertentu.
2. Jika menginginkan per bulan tertentu, inputkan bulan yang diinginkan.
3. Jika menginginkan per tahun tertentu, inputkan tahun yang diinginkan.
4. Jika mau dicetak pilih "Printer" atau "monitor" jika hanya dilihat dilayar saja.
5. Pilih halaman yang diinginkan dengan menggunakan "Page". Jika mau diperbesar pilih "Zoom In" atau "Zoom Out" untuk memperkecil.

PT. KERTAS BASUKI RACHMAT
Jl. Basuki RACHMAD 68414 - Banyuwangi

LAPORAN
Surat Permintaan Pembelian Tahunan

NOSPP	TANGGAL	KODE	NAMA	KUANTITAS
CE0001	01-08-98	38	MAMA	
TT0001	02-08-98	1	KERTAS	
QQ0000	04-08-98	38	MAMA	38
ASH111	09-08-98	22	KERTAS KARTON	

Buttons: OK, Page, Zoom Out

Gambar 4.23. Laporan Surat Permintaan Pembelian

6. Jika mau dicetak pilih "Printer" atau "monitor" jika hanya dilihat dilayar saja.
7. Pilih halaman yang diinginkan dengan menggunakan "Page". Jika mau diperbesar pilih "Zoom In" atau "Zoom Out" untuk memperkecil.

f. Menu Laporan SOP

Berisi tentang laporan data-data yang berhubungan dengan Surat Order Pembelian.

Algoritma :

1. Menginputkan tanggal tertentu jika menginginkan laporan per tanggal tertentu.
2. Jika menginginkan per bulan tertentu, inputkan bulan yang diinginkan.
3. Jika menginginkan per tahun tertentu, inputkan tahun yang diinginkan.
4. Jika mau dicetak pilih "Printer" atau "monitor" jika hanya dilihat dilayar saja.
5. Pilih halaman yang diinginkan dengan menggunakan "Page". Jika mau diperbesar pilih "Zoom In" atau "Zoom Out" untuk memperkecil.

Gambar 4.24. Laporan Surat Order Pembelian

g. Menu Laporan SPB

Menu ini berisi tentang laporan data-data yang berhubungan Surat Penerimaan Barang.

Algoritma :

1. Menginputkan tanggal tertentu jika menginginkan laporan per tanggal tertentu.
2. Jika menginginkan per bulan tertentu, inputkan bulan yang diinginkan.
3. Jika menginginkan per tahun tertentu, inputkan tahun yang diinginkan.
4. Jika mau dicetak pilih " Printer " atau " monitor " jika hanya dilihat dilayar saja.
5. Pilih halaman yang diinginkan dengan menggunakan " Page ". Jika mau diperbesar pilih " Zoom In " atau " Zoom Out " untuk memperkecil.

PT. PERTAS RASMI RACHMAT
D. Rasmi RACHMAD 88414. Bayuwangi

LAPORAN
Surat Penerimaan Barang Tahunan

Tanggal

NOSP	TANGGAL	KODE	NAMA	Kuantitas	Kondisi
Q.11	27.09.98	22	PERTAS KARTON	900	900
R.111					

Print
Page
Zoom Out

Gambar 4.25. Laporan Surat Penerimaan Barang

h. Menu Laporan BPPBG

Berisi tentang laporan data-data yang berhubungan dengan Bukti Permintaan dan Pengeluaran Barang Gudang.

Algoritma :

1. Menginputkan tanggal tertentu jika menginginkan laporan per tanggal tertentu.
2. Jika menginginkan per bulan tertentu, inputkan bulan yang diinginkan.
3. Jika menginginkan per tahun tertentu, inputkan tahun yang diinginkan.
4. Jika mau dicetak pilih "Printer" atau "monitor" jika hanya dilihat dilayar saja.
5. Pilih halaman yang diinginkan dengan menggunakan "Page". Jika mau diperbesar pilih "Zoom In" atau "Zoom Out" untuk memperkecil.

PT. KERTAS BASUKI RACHMAT
Jl. Basuki RACHMAT 68414 - Bangoreng

LAPORAN
Bukti Permintaan dan Pengeluaran Barang Tahunan

TANGGAL	DEPARTEMEN	NOSOR	KODE	NAMA	DIMIN
12.12.98		AA1	22	BABU	
13.12.98	SONIAL	AA2	33	SAS BARU	

UP
Page 1
Zoom Out

Gambar 4.26. Laporan Bukti Permintaan dan Pengeluaran Barang Gudang

i. Menu Laporan Kartu Gudang

Menu ini berisi tentang laporan data-data yang berhubungan Kartu Gudang.

Algoritma :

1. Menginputkan kode barang yang diinginkan.
2. Jika kode barang tersebut tidak ada, maka akan muncul " kode tersebut tidak ada, ulangi ! ". Dan penginputan kode barang harus diulangi.
3. Jika kode barang tersebut ada, maka proses akan dilanjutkan.
4. Menginputkan tanggal tertentu jika menginginkan laporan per tanggal tertentu.
5. Jika menginginkan per bulan tertentu, inputkan bulan yang diinginkan.
6. Jika menginginkan per tahun tertentu, inputkan tahun yang diinginkan.
7. Jika mau dicetak pilih " Printer " atau " monitor " jika hanya dilihat dilayar saja.
8. Pilih halaman yang diinginkan dengan menggunakan " Page ". Jika mau diperbesar pilih " Zoom In " atau " Zoom Out " untuk memperkecil.

PT. KERTAS BASUKI RACHMAT	
Jl. Basuk RACHMAD 68414 - Banyuwangi	

Laporan Kartu Gudang

Kode Barang : 10 Tanggal :

Nama Barang : BAJOE BOETOET

Tanggal	Penerimaan		Penjualan		Sal
	No. Bukti	Kuantitas	No. Bukti	Kuantitas	
31-02-99		0	123	345.456	
17-02-99	E213	45.645.363		0	4

Gambar 4.27. Laporan Kartu Gudang

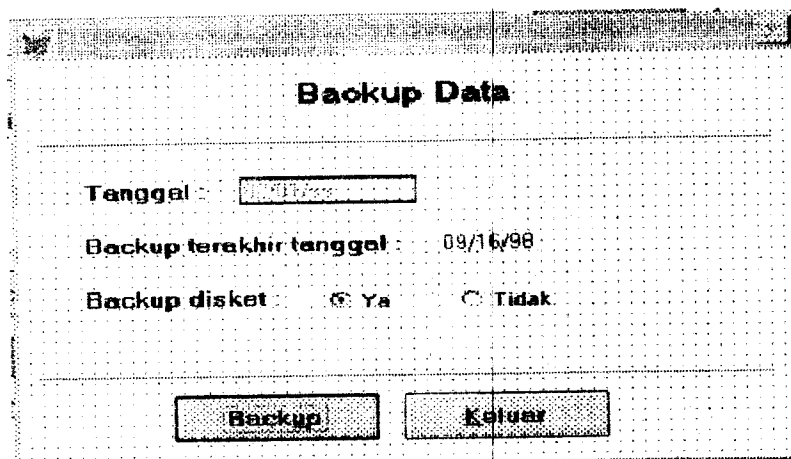
4.6.1.4. Menu utility

Menu ini berisi tentang backup data, restore data, dan reindex data.

a. Menu Back up Data

Algoritma :

1. Menginputkan tanggal akan memback up data.
2. Menginputkan tanggal terakhir memback up data.
3. Memilih "ya" atau "tidak" apakah mau back up data di disket.
4. Jika mau memback up pilih "Back up", kalau mau keluar dari menu ini pilih "keluar".

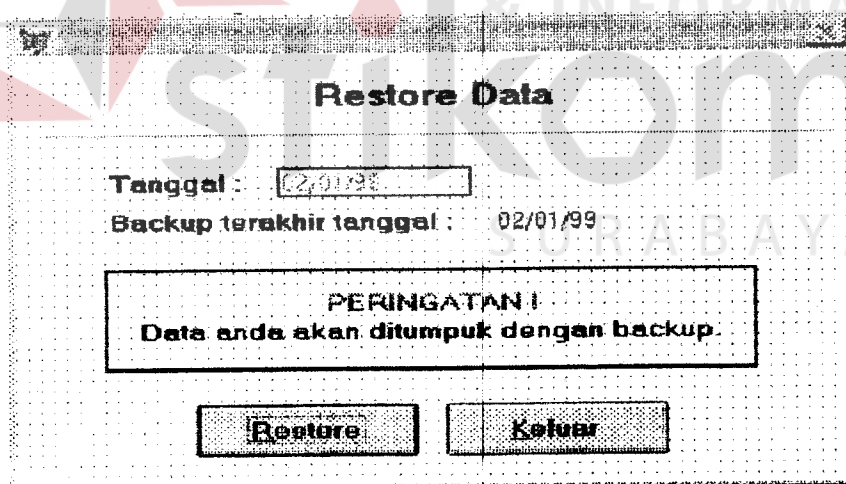


Gambar 4.28. Backup Data

b. Menu Restore Data

Algoritma :

1. Menginputkan tanggal akan merestore data.



Gambar 4.29. Restore Data

2. Menginputkan tanggal terakhir merestore data.
3. Memilih "ya" atau "tidak" apakah mau restore data di disket.

4. Jika mau memrestore pilih “Restore”, kalau mau keluar dari menu ini pilih “keluar”.

4.6.1.5. Menu keluar

Menu ini berisi suatu proses yang berfungsi untuk keluar dari program ini menuju ke sistem dos atau windows, tergantung penggunaan awalnya.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA

stikom
SURABAYA