

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG DENGAN
MENGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC. NET 2010
DI PT PRATAMA MANDIRI BANDUNG**

Aldo Julian Fratansyah
Program Manajemen Informatika
Politeknik Piksi Ganesha Bandung
Jl. Jendral Gatot Subroto No.301 Bandung
Email : aldojulian88@gmail.com

ABSTRACT

***DESIGN OF A GOODS INVENTORY INFORMATION SYSTEM USING
MICROSOFT VISUAL BASIC 2010 AT PT PRATAMA MANDIRI BANDUNG***

This journal aims to create a better design in the inventory process using Microsoft Visual Basic.net 2010.

This application consists of goods master input, incoming goods report transactions, outgoing goods report transactions and final warehouse stock reports at PT Pratama Mandiri Bandung. This application has three output reports. This application is also connected to the

Microsoft Visual Basic 2010 data base which has a fairly large data capacity. With the creation of this computerized system, inputting and storing data becomes safer, faster and more accurate. The reports produced are certainly more precise and faster.

The resulting process from the beginning of input of goods to the final process of stock reporting at PT Pratama Mandiri Bandung, becomes higher quality and more efficient.

Keywords: Goods Inventory System Design, Visual Basic 2010.

ABSTRAK

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG DENGAN
MENGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 2010 DI PT PRATAMA MANDIRI
BANDUNG**

Jurnal ini bertujuan untuk membuat suatu rancangan yang lebih baik dalam proses persediaan barang dengan menggunakan Microsoft Visual Basic.net 2010.

Aplikasi ini terdiri dari input master barang, transaksi laporan barang masuk, transaksi laporan barang keluar dan laporan stok akhir gudang di PT Pratama Mandiri Bandung. Adapun aplikasi ini mempunyai tiga laporan keluaran. Aplikasi ini juga terkoneksi dengan data base

Microsoft Visual Basic 2010 yang mempunyai daya tampung data yang lumayan besar. Dengan terciptanya sistem yang telah terkomputerisasi ini, maka penginputan dan penyimpanan data menjadi lebih aman, lebih cepat dan lebih akurat. Laporan yang dihasilkan tentu lebih tepat dan cepat.

Proses yang dihasilkan dari awal input barang sampai dengan proses akhir laporan stok di PT Pratama Mandiri Bandung, menjadi lebih berkualitas dan lebih efisien.

Kata Kunci : Perancangan Sistem Persediaan Barang, Visual Basic 2010.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan pesat, pemanfaatan teknologi informasi mendukung aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pekerjaan manusia yang dahulu dikerjakan secara konvensional, sekarang dengan adanya otomatisasi teknologi komputer pekerjaan tersebut dapat diselesaikan dengan cepat. Penerapan kecanggihan teknologi informasi dapat didukung dengan adanya pemanfaatan sebuah aplikasi dalam perusahaan.

Masuknya Sistem Teknologi Informasi ke Indonesia merupakan era baru dalam dunia komputerisasi. Seiring dengan kemajuan dalam teknologi komputerisasi maka tak dapat dihindari lagi penggunaan komputer dalam berbagai aspek kehidupan baik dalam bidang bisnis, pendidikan maupun dalam bidang kesehatan, dimana dengan penggunaan komputer tersebut dapat lebih meningkatkan produktifitas dalam waktu dan tenaga kerja.

Perkembangan dunia usaha dan dunia ilmu pengetahuan teknologi yang semakin meningkat, maka dibutuhkan suatu alat yang dapat menjalankan semua aktivitas tersebut. Sehingga dengan kehadiran komputer sebagai alat untuk pengolahan data maupun perancangan model sistem sangatlah tepat yang berlandaskan pada teori.

Pada Perusahaan Retail PT Pratama Mandiri sebagian aspek divisi sudah mengenal komputerisasi dan tunjangan dengan sumber daya manusia yang tersedia yang memungkinkan untuk sistem komputerisasi

disegala bidang, akan tetapi belum terciptanya sebuah sistem dapat menjadi kendala untuk memulai sistem komputerisasi. Pada bagian depo pada bagian gudang PT Pratama Mandiri, Salah satu aspek pekerjaan yang belum terkomputerisasi secara menyeluruh adalah pada proses persediaan barang, serta proses input barang. Selama ini proses tersebut bersifat secara manual dan belum menggunakan proses komputerisasi, karena disebabkan belum adanya sistem yang dapat mengolah data tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah itulah maka dalam penelitian ini penulisan mengambil judul Jurnal “**Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Dengan Menggunakan Microsoft Visual Basic 2010 Di PT Pratama Mandiri Bandung**”.

B. Pokok Permasalahan

Pokok permasalahan pada penelitian ini adalah seperti yang diketahui di atas yaitu Bagaimana perancangan Sistem Informasi persediaan barang dengan menggunakan Microsoft Visual Studio 2010 PT Pratama Mandiri.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk

1. Mengetahui sistem persediaan barang di PT Pratama Mandiri Bandung
2. Mengetahui Perancangan persediaan Barang dengan menggunakan Micsorost Visual Basic Net 2010 di PT Pratama Mandiri Bandung
3. Untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam perancangan sistem informasi persediaan barang menggunakan Micsorost

- Visual Basic Net 2010 di PT Prutama Mandiri Bandung
4. Untuk mengetahui upaya dalam mengatasi permasalahan dalam dalam perancangan sistem informasi persediaan barang menggunakan *Micsorost Visual Basic Net 2010* di PT Prutama Mandiri Bandung

KAJIAN ILMIAH

A. Definisi Perancangan

Perancangan sistem informasi adalah suatu kegiatan yang dimulai dari proses awal dalam mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan yang ada dan selanjutnya akan dirancang sebuah sistem yang lebih baik yang menghasilkan keluaran berupa informasi yang lebih baik dari pada sistem sebelumnya. Tujuan analisis dan perancangan sistem adalah untuk membuat presentasi yang menggambarkan kebutuhan perangkat lunak, fungsi dan perilaku

Sedangkan menurut *Kenneth dan Jane (2016: G12)* menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah kegiatan merancang *detail* dan rincian dari sistem yang akan dibuat sehingga sistem tersebut sesuai dengan *requirement* yang sudah ditetapkan dalam tahap analisa sistem. Lebih lanjut *O'Brien dan Marakas (2019:639)* menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah sebuah kegiatan merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna termasuk diantaranya perancangan user *interface* data dan aktivitas proses.

Menurut Bentley dan Whitten (2019:160) melalui buku yang berjudul "*system analysis and design for the global enterprise*" juga menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah teknik pemecahan masalah dengan melengkapi komponen kecil menjadi kesatuan komponen sistem kembali ke sistem yang lengkap. Teknik ini diharapkan dapat menghasilkan sistem yang lebih baik.

Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari system

Menurut *My Earth* dalam makalahnya yang berjudul Perancangan sistem dan Analisis, menyebutkan bahwa: "Perancangan adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis."

Berdasarkan definisi diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa "Perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi perusahaan atau organisasi setelah melakukan analisis terlebih dahulu

B. Perancangan Sistem

1. Definisi Perancangan Sistem

Dalam bukunya *Jogiyanto HM (2015:2014)*, Perancangan sistem didefinisikan sebagai berikut :

- a) Tahap setelah analisis dari siklus hidup pengembangan system
- b) Pendefinisian dan kebutuhan-kebutuhan fungsional
- c) Persiapan untuk rancang bangun *implementasi*.

2. Tujuan Perancangan Sistem

Dalam bukunya *Jogiyanto HM (2015:2014)*, Tujuan perancangan sistem didefinisikan sebagai berikut :

- a) Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem.
- b) Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemograman komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat.

3. Sasaran Perancangan Sistem

Sasaran perancangan sistem adalah sebagai berikut ini yang akan penulis terangkan :

- a) Harus berguna, mudah dipahami dan mudah digunakan dan dapat mendukung tujuan utama perusahaan atau instansi.
- b) Harus *efisien dan efektif* untuk dapat mendukung pengolahan transaksi, pelaporan manajemen dan mendukung keputusan yang akan dilakukan oleh manajemen, termasuk tugas-tugas yang lainnya yang tidak dilakukan oleh komputer serta dapat mempersiapkan rancang bangun yang terinci untuk masing-masing komponen dari sistem informasi yang meliputi data dan informasi, simpanan data, dan metode, prosedur, orang, perangkat keras, perangkat lunak, dan pengendalian system.

4. Karakteristik Sistem

Suatu Sistem mempunyai karakteristik yang tidak bisa dipisahkan antara satu karakteristik dengan karakteristik yang lain. Menurut Jogiyanto (2017:3) beberapa karakteristik tersebut antara lain:

a) Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling *berintegrasi*, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen sistem atau *elemen-elemen* sistem dapat berupa *subsistem* atau bagian-bagian dari system

b) Batasan Sistem

Merupakan suatu daerah yang membatasi suatu sistem dengan sistem yang lain atau lingkungan luar, dengan batasan ini kita bisa mengetahui ruang lingkup suatu sistem

c) Lingkungan Luar Sistem

Apapun yang ada diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi suatu sistem

d) Penghubung Sistem

Merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan sistem lainnya. Dengan penghubung ini akan mengalir data-data sub sistem dimana keluaran (*Output*) dari sistem akan menjadi masukan (*Input*) untuk sub sistem yang lain, sehingga antara sistem dan sub sistem akan saling berinteraksi membentuk satu kesatuan.

e) Masukan Sistem

Merupakan energi yang dimasukkan kedalam sistem, dimana masukan ini dapat berupa masukan perawatan (*Maintenance Input*) dan masukan sinyal (*Signal Input*).

f) Keluaran Sistem

Merupakan hasil dari *energy* yang diolah dan didefinisikan menjadi keluaran yang berguna dan mampu menjadikan masukan baru atau informasi yang dibutuhkan.

g) Pengolahan Sistem

Setiap sistem pasti mempunyai pengolahan data masukan untuk diolah menjadi sebuah

informasi.

h) Sasaran sistem

Merupakan penentu dari tujuan untuk menentukan masukan yang di butuhkan dan keluar yang akan dihasilkan sebuah system

5. Klasifikasi Sistem

Menurut *Agus Mulyanto (2019:8)* dalam bukunya yang berjudul *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Sistem dapat di klasifikasikan berbagai sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut:

Sistem Abstrak (*Abstract System*) dan sistem fisik (*Physical System*). Sistem abstrak (*Abstract System*) adalah sistem yang berupa pemikiran atau gagasan yang tidak tampak secara fisik. Sedangkan sistem fisik (*Physical System*) adalah sistem yang ada secara fisik dan dapat dilihat dengan mata.

Sistem Alamiah (*Natural System*) dan sistem buatan Manusia (*Human Made System*).

Sistem alamiah adalah sistem yang keberadaannya terjadi karena proses alam, bukan buatan manusia. Sedangkan sistem buatan manusia (*Human Made Systems*) adalah sistem yang terjadi melalui rancangan atau campur tangan manusia

Sistem Tertentu (*Deterministic System*) dan sistem tak tentu (*Probabilistic System*)
Sistem tertentu (*Deterministic Systems*) yaitu sistem yang operasinya dapat diprediksi secara cepat dan interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti. Sedangkan sistem tidak tentu (*Probabilistic Systems*) yaitu sistem yang hasilnya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

Sistem Tertutup (*Closed System*) dan sistem terbuka (*Open System*). Sistem tertutup (*Closed Systems*) yaitu sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan di luar sistem. Sistem ini tidak berinteraksi dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan luar. Sistem ini juga bekerja secara otomatis tanpa adanya campur tangan dari pihak luar.

Dalam kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah sistem yang relatif tertutup (*Relative Closed System*). Sistem relatif tertutup biasanya mempunyai masukan dan keluaran yang tertentu serta tidak terpengaruh oleh keadaan di luar sistem. Sedangkan sistem terbuka (*Open System*) adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan luar dan dapat terpengaruh dengan keadaan lingkungan luar. Sistem terbuka menerima input dari subsistem lain dan menghasilkan output untuk subsistem lain. Sistem ini mampu beradaptasi dan memiliki sistem pengendalian yang baik karena lingkungan luar yang bersifat merugikan dapat mengganggu jalannya proses didalam sistem.

C. Komponen Dasar Informasi

Komponen Dasar Sistem Informasi Menurut *Agus Mulyanto (2019:31)* dalam bukunya yang berjudul *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi* menyatakan bahwa "Sistem informasi terdiri dari lima sumber daya yang dikenal sebagai komponen sistem informasi". Kelima sumber daya tersebut adalah manusia, *hardware*, *software*, data, dan jaringan. Kelima komponen tersebut memainkan peranan yang sangat penting dalam suatu sistem informasi. Namun dalam

kenyataannya, tidak semua sistem informasi mencakup kelima komponen tersebut. Berikut merupakan penjelasan komponen dari sistem informasi :

1. Sumber Daya Manusia

Manusia mengambil peranan yang penting bagi sistem informasi. Manusia dibutuhkan untuk mengoperasikan sistem informasi. Sumber daya manusia dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu pengguna akhir dan pakar sistem informasi. Pengguna akhir adalah orang-orang yang menggunakan informasi yang dihasilkan dari sistem informasi, sedangkan pakar sistem informasi orang-orang yang mengembangkan dan mengoperasikan sistem informasi.

2. Sumber Daya Hardware

Sumber daya *hardware* adalah semua peralatan yang digunakan dalam pemrosesan informasi. Sumber daya ini tidak hanya sebatas komputer saja, melainkan semua media data seperti lembaran kertas dan *disk magnetic* atau *optikal*.

3. Sumber Daya Software

Sumber *daya software* adalah semua rangkaian perintah (instruksi) yang digunakan untuk memproses informasi. Sumber daya ini tidak hanya berupa program saja, tetapi juga berupa prosedur.

4. Sumber Daya Data

Sumber daya data bukan hanya sekedar bahan baku untuk memasukan sebuah sistem informasi, melainkan sebagai dasar membentuk sumber daya organisasi.

5. Sumber Daya Jaringan

Merupakan media komunikasi yang menghubungkan

komputer, memproses komunikasi, dan peralatan lainnya, serta dikendalikan melalui *software* komunikasi. Sumber daya ini dapat berupa media komunikasi seperti kabel, satelit dan dukungan jaringan seperti modem, *software* pengendali, serta *prosesor* antar jaringan.

D. Definisi Sistem Informasi

Sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses *algoritmik*, *data*, dan *teknologi*. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tetapi juga untuk cara dimana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis.

Alter berpendapat untuk sistem informasi sebagai tipe khusus dari sistem kerja. Sistem kerja adalah suatu sistem di mana manusia dan/atau mesin melakukan pekerjaan dengan menggunakan sumber daya untuk memproduksi produk tertentu dan/atau jasa bagi pelanggan. Sistem informasi adalah suatu sistem kerja yang kegiatannya ditujukan untuk pengolahan (menangkap, *transmisi*, menyimpan, mengambil, memanipulasi dan menampilkan) informasi.

Dengan demikian, sistem informasi antar-berhubungan dengan sistem data di satu sisi dan sistem aktivitas di sisi lain. Sistem informasi adalah suatu

bentuk komunikasi sistem dimana data yang mewakili dan diproses sebagai bentuk dari memori sosial. Sistem informasi juga dapat dianggap sebagai bahasa semi formal yang mendukung manusia dalam pengambilan keputusan dan tindakan.

Sistem informasi merupakan fokus utama dari studi untuk disiplin sistem informasi dan organisasi informatika dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Sistem informasi adalah gabungan yang terorganisasi dari manusia, perangkat lunak, perangkat keras, jaringan komunikasi dan sumber data dalam mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam organisasi.

E. Teori-Teori Tentang Masalah atau Objek Yang Dibahas Pengertian Persediaan

Pengertian perediaan menurut Agus Sartono (2020:443). Persediaan umumnya merupakan salah satu jenis aktiva lancar yang jumlahnya cukup besar dalam suatu perusahaan.

Menurut Alexandri (2020:135). Persediaan merupakan suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha tertentu atau persediaan barang-barang yang masih dalam pengerjaan atau proses produksi ataupun persediaan bahan baku yang menunggu penggunaannya dalam proses produksi.

Dari beberapa definisi persediaan menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa persediaan merupakan aset yang paling besar bagi perusahaan

F. Peran Persediaan

Menurut Prof. Dr. Ir Sutarman, M.Sc (2020:62) Persediaan memiliki peran ganda yang saling konflik, yaitu harus berperan agar bisa mencapai responsivitas tinggi, dengan cara melakukan persediaan yang besar pada setiap simpul agar mampu merespons spektrum pelayanan berikut :

- 1) Permintaan yang berfluktuasi
- 2) *Lead time* yang pendek
- 3) Menangani produk yang bervariasi
- 4) Membangun produk inovasi
- 5) Memenuhi *service level* yang tinggi

G. Konsep Dasar Persediaan

Menurut Prof. Dr. Ir. H. Sutarman, M.Sc (2020:63) Persediaan adalah ongkos yang tak terhindarkan, tapi persediaan adalah keterpaksaan yang harus dilakukan, karena kita tidak bisa memastikan apa yang akan terjadi pada perusahaan dimasa yang akan datang. Oleh sebab itu sangat diperlukan keterampilan manajerial dalam mengatur persediaan, dan jika persediaan direncanakan dan dikendalikan dengan baik akan berdampak terhadap keamanan cash flow dan tingkat pengembalian (*return on invesment*) perusahaan.

Keterampilan dimaksud adalah bagaimana pihak perusahaan dapat mengatur keseimbangan antara persediaan dengan costumer service, sebab saat ini banyak perusahaan berusaha untuk mengurangi persediaan hingga tingkat tertentu untuk meningkatkan efisiensi, tapi dilain pihak pelayanan kepada pelanggan menjadi menurun karena banyak pelanggan tidak terlayani sebagai akibat dari kekurangan stok. Sebaliknya jangan sampai

perusahaan melayani pelanggan pada tingkat pelayanan sangat tinggi yang menyediakan stok besar dengan alasan agar pelanggan puas, namun aksi ini berisiko karena berdampak efisien, dan perusahaan akan menghadapi masalah besar dalam memelihara likuiditasnya.

Jadi alasan perusahaan (pabrik, distributor, pedagang besar, pengecer) memiliki persediaan, adalah mengandung beberapa maksud, yaitu :

- 1) memungkinkan perusahaan untuk mencapai skala ekonomis
- 2) menyeimbangkan *supply-demand*
- 3) spesialisasi dalam produksi
- 4) melindungi dan ketidak pastian demand dan order cycle
- 5) penyangga kritis antar saluran distribusi.

H. Fungsi-Fungsi Persediaan

Persediaan memiliki fungsi untuk dapat mengetahui penggunaan dari masing-masing persediaan itu sendiri.

Fungsi-fungsi persediaan menurut Freddy Rangkuti (2004 : 15) dalam buku “Manajemen Persediaan Aplikasi di Bidang Bisnis” adalah sebagai berikut :

- 1) Fungsi *Decoupling*
- 2) Fungsi *Economic Lot Sizing*
- 3) Fungsi Antisipasi

Berikut ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai jenis-jenis persediaan tersebut :

1. Fungsi *Decoupling*
Adalah persediaan yang memungkinkan perusahaan dapat memenuhi permintaan pelanggan tanpa tergantung pada supplier.
2. Fungsi *Economic Lot Sizing*
Persediaan lot size ini perlu mempertimbangkan penghematan atau potongan

pembelian, biaya pengangkutan per unit menjadi lebih murah dan sebagainya. Hal ini disebabkan perusahaan melakukan pembelian dalam kuantitas yang lebih besar dibandingkan biaya-biaya yang timbul karena besarnya persediaan (biaya sewa gudang, investasi, risiko, dan sebagainya)

3. Fungsi Antisipasi

Apabila perusahaan menghadapi fluktuasi permintaan yang dapat diperkirakan yang dapat diperkirakan dan diramalkan berdasar pengalaman atau data-data masa lalu, yaitu permintaan musiman. Dalam hal ini perusahaan dapat mengadakan persediaan musiman (*seasonal inventories*).

Disamping itu, perusahaan juga sering menghadapi ketidakpastian jangka waktu pengiriman barang-barang selama periode tertentu. Dalam hal ini perusahaan memerlukan persediaan ekstra yang disebut pengaman (*safety stock / inventories*).

I. Biaya-Biaya Persediaan

Biaya-biaya ini digunakan untuk pengeluaran persediaan yang akan digunakan oleh perusahaan ataupun oleh aktivitas perusahaan.

Biaya-biaya persediaan menurut Freddy Rangkuti (2019 : 16) dalam buku “Manajemen Persediaan Aplikasi di Bidang Bisnis” adalah sebagai berikut :

- 1) Biaya penyimpanan (*holding cost atau carrying cost*)
- 2) Biaya pemesanan atau pembelian (*ordering cost atau procurement cost*)
- 3) Biaya penyiapan (*manufacturing*)

- 4) Biaya kehabisan atau kekurangan bahan (*shortage cost*)

Berikut ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai biaya-biaya persediaan tersebut

a) Biaya Penyimpanan

Biaya penyimpanan (*holding cost* atau *carrying cost*) terdiri atas biaya yang bervariasi secara langsung dengan kuantitas persediaan. Biaya penyimpanan per periode akan semakin besar apabila kuantitas bahan yang dipesan semakin banyak, atau rata-rata persediaan semakin tinggi. Biaya-biaya yang termasuk sebagai biaya penyimpanan adalah :

- 1) Biaya fasilitas penyimpanan (termasuk penerangan, pendingin ruangan, dan sebagainya);
- 2) Biaya modal (*opportunity cost of capital*), yaitu alternatif pendapatan atas dana yang diinvestasikan dalam persediaan;
- 3) Biaya keusangan;
- 4) Biaya asuransi persediaan;
- 5) Biaya pajak persediaan;
- 6) Biaya pencurian, pengrusakan, atau perampokan;
- 7) Biaya penanganan persediaan dan sebagainya.

b) Biaya pemesanan (*ordering cost* atau *procurement cost*)

Biaya-biaya ini meliputi :

- 1) Pemrosesan pesanan dan biaya ekspedisi;
- 2) Upah;
- 3) Biaya telfon;
- 4) Pengeluaran surat menyurat;
- 5) Biaya pengepakan dan penimbangan;
- 6) Biaya pemeriksaan (inspeksi) penerimaan;

- 7) Biaya pengiriman ke gudang;

- 8) Biaya utang lancar dan sebagainya.

c) Biaya Penyiapan (*manufacturing*)

Hal ini terjadi apabila bahan-bahan tidak dibeli, tetapi diproduksi sendiri “dalam pabrik” perusahaan, perusahaan menghadapi biaya penyiapan (*set-up cost*) untuk memproduksi komponen tertentu. Biaya-biaya itu terdiri:

- 1) Biaya mesin-mesin nganggur;
- 2) Biaya persiapan tenaga kerja langsung;
- 3) Biaya penjadwalan;
- 4) Biaya ekspedisi dan sebagainya.

d) Biaya kehabisan atau kekurangan bahan

Adalah biaya yang timbul apabila persediaan tidak mencakupi adanya permintaan bahan. Biaya-biaya yang termasuk biaya kekurangan bahan adalah sebagai berikut :

- 1) Kehilangan penjualan;
- 2) Kehilangan pelanggan;
- 3) Biaya pemesanan khusus;
- 4) Biaya ekspedisi;
- 5) Selisih harga;
- 6) Terganggunya operasi;
- 7) Tambahan pengeluaran kegiatan manajerial dan sebagainya.

Persediaan adalah bahan atau barang yang disimpan yang akan digunakan untuk memenuhi tujuan tertentu, misalnya untuk digunakan dalam proses produksi atau perakitan, untuk dijual kembali, atau untuk suku cadang dari peralatan atau mesin. Persediaan dapat berupa bahan mentah, bahan pembantu, bahan dalam proses, barang jadi, ataupun suku cadang. Bisa dikatakan persediaan hanyalah suatu sumber dana menganggur, karena sebelum persediaan digunakan berarti dana terikat didalamnya tidak dapat digunakan untuk keperluan lain.

Sebagai salah satu *asset* penting dalam perusahaan perencanaan dan pengendalian persediaan merupakan suatu kegiatan penting yang mendapatkan perhatian khusus dari manajemen perusahaan.

Beberapa fungsi penting yang dikandung oleh persediaan dalam memenuhi kebutuhan perusahaan, sebagai berikut :

- a) Menghilangkan resiko keterlambatan pengiriman bahan baku atau barang yang dibutuhkan perusahaan.
- b) Menghilangkan resiko jika material yang dipesan tidak baik sehingga harus dikembalikan.
- c) Menghilangkan resiko terhadap kenaikan harga atau inflasi. Untuk menyimpan bahan baku yang dihasilkan secara musiman sehingga perusahaan tidak akan kesulitan jika bahan baku itu tidak tersedia dipasaran.
- d) Mendapatkan keuntungan dari pembelian berdasarkan diskon kuantitas.
- e) Memberikan pelayan kepada pelanggan dengan tersediaanya barang yang diperlukan.

I. Pengertian Aplikasi

Aplikasi menurut Jogiyanto (2019 : 12),

“Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.”

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2019 : 52),

“Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa

pemrograman tertentu”.

Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Aplikasi merupakan rangkaian kegiatan atau perintah untuk dieksekusi oleh komputer.

J. Metode Berorientasi Objek

Object Oriented Technology merupakan cara pengembangan perangkat lunak berdasarkan abstraksi objek-objek yang ada di dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek, yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas. Dalam pengembangan sistem berorientasi objek ini, konsep-konsep dan sifat-sifat *object oriented* digunakan. Konsep-konsep tersebut adalah :

1. Kelas

Konsep *object oriented* yang membungkus data dan abstrak prosedur yang diperlukan untuk menggambarkan isi dan tingkah laku berbagai entitas. Kelas juga merupakan deskripsi tergeneralisir yang menggambarkan kumpulan objek yang sama.

2. Objek

Objek digambarkan sebagai benda, orang, tempat dan sebagainya yang ada di dunia nyata, yang penting dalam sebuah aplikasi. Objek mempunyai *attribute* dan metoda.

3. *Attribute*

Attribute menggambarkan data yang dapat memberikan informasi kelas atau objek dimana atribut berada.

4. Metoda/*Operator*

Metoda merupakan prosedur atau fungsi yang tergabung dalam objek bersama dengan atribut. Metode ini digunakan untuk pengaksesan terhadap data

- yang terdapat dalam objek tersebut.
5. *Message*
Message atau pesan merupakan alat komunikasi antar objek. Hubungan antar objek ditentukan oleh *problem domain* dan tanggung jawab sistem.
 6. *Event*
Event adalah suatu kejadian pada waktu yang terbatas yang menggambarkan stimulus dari luar sistem.
 7. *State*
State adalah abstraksi dari nilai atribut dan *link* dalam sebuah objek. *State* merupakan tanggapan dari objek terhadap *event-event* masukan.
 8. *Scenario*
Scenario merupakan urutan event yang terjadi sepanjang eksekusi sistem. Selain konsep dalam *object oriented* terdapat juga karakteristik yang terdapat dalam metode pengembangan sistem ini, antaranya adalah :
 - a. *Encapsulation*
Encapsulation (pembungkusan) merupakan dasar untuk membatasi ruang lingkup program terhadap data yang diproses. Data dan prosedur dikemas dalam suatu objek sehingga prosedur lain dari luar tidak dapat mengaksesnya, sehingga data akan terlindungi dari prosedur atau objek lain.
 - b. *Inheritance*
Inheritance (pewarisan) adalah teknik yang menyatakan bahwa anak dari objek akan mewarisi data/atribut dan metode dari induknya langsung. Suatu kelas dapat ditentukan secara

umum, kemudian ditentukan secara spesifik menjadi subkelas. Setiap subkelas mempunyai hubungan atau mewarisi semua sifat yang dimiliki kelas induknya dan ditambah dengan sifat unik yang dimilikinya.

c. *Polymorphism*

Polymorphism menyatakan bahwa sesuatu yang sama dapat mempunyai bentuk dan perilaku berbeda. *Polymorphism* juga menyatakan bahwa operasi yang sama mungkin mempunyai perbedaan kelas.

Teori Pendukung

A. *Flowmap*

Flowmap atau bagan alir adalah bagan yang menunjukkan aliran didalam program atau prosedur sistem secara logika. *Flowmap* ini berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *flowmap* ini harus dapat memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi. Adapun pedoman-pedoman dalam pembuatan *flowmap* adalah sebagai berikut:

1. *Flowmap* sebaiknya digambarkan dari atas ke bawah dan mulai dari bagian kiri dari suatu halaman.
2. Kegiatan di dalam *flowmap* harus ditunjukkan dengan jelas.
3. Harus ditunjukkan dari mana kegiatan akan dimulai dan dimana akan berakhir.
4. Masing-masing kegiatan didalam *flowmap* sebaiknya digunakan suatu kata yang mewakili suatu pekerjaan.

5. Masing-masing kegiatan didalam flow map harus didalam urutan yang semestinya.
6. Kegiatan yang terpotong dan akan disambung ditempat lain harus ditunjukkan dengan jelas menggunakan simbol penghubung.
7. Gunakan simbol simbol *flowmap* yang standar.

B. DFD (*Data Flow Diagram*)

Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi grafik dari sebuah sistem. DFD menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data di mana komponen-komponen tersebut, dan asal, tujuan, dan penyimpanan dari data tersebut. Kita dapat menggunakan DFD untuk dua hal utama, yaitu untuk membuat dokumentasi dari sistem informasi yang ada, atau untuk menyusun dokumentasi untuk sistem informasi yang baru.

C. Levelisasi DFD

DFD dapat dipartisi kedalam tingkat-tingkat yang merepresentasikan aliran informasi yang bertambah dan fungsi ideal. Tingkatan-tingkatan yang ada pada DFD, yaitu:

1. Diagram Konteks atau *Context Diagram* (CD)

Diagram konteks menggambarkan ruang lingkup sistem untuk memberikan pandangan umum sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar CD :

a. Terminologi sistem

1. *Batas Sistem* adalah batas antara “daerah kepentingan sistem”.

2. *Lingkungan Sistem* adalah segala sesuatu yang berhubungan atau mempengaruhi sistem tersebut.

3. *Interface* adalah aliran yang menghubungkan sebuah sistem dengan lingkungan sistem tersebut.

b. Menggunakan satu simbol proses,

Catatan:

Yang masuk didalam lingkaran konteks (simbol proses) adalah kegiatan pemrosesan informasi (Batas Sistem). Kegiatan informasi adalah mengambil data dari file, mentransformasikan data, atau melakukan filing data, misalnya mempersiapkan dokumen, memasukkan, memeriksa, mengklasifikasi, mengatur, menyortir, menghitung, meringkas data, dan melakukan filing data (baik yang melakukan secara manual maupun yang dilakukan secara terotomasi).

a) Nama/keterangan di simbol proses tersebut sesuai dengan fungsi sistem tersebut,

b) Antara Entitas Eksternal/Terminator tidak diperbolehkan komunikasi langsung

c) Jika terdapat termintor yang mempunyai banyak masukan dan keluaran, diperbolehkan untuk digambarkan lebih dari satu sehingga mencegah penggambaran yang terlalu rumit, dengan memberikan tanda asterik (*) atau garis silang (#).

d) Jika Terminator mewakili individu (personil)

sebaiknya diwakili oleh peran yang dipermainkan personil tersebut.

- e) Aliran data ke proses dan keluar sebagai output keterangan aliran data berbeda.

2. Diagram Zero

Tingkat yang lebih vawah dari diagram konteks adalah diagram zero atau DFD level 0. diagram zero menggambarkan proses-proses utama dari sistem.

3. Diagram Level n

Diagram level n adalah hasil dekomposisi dari diagram zero. Diagram level n menjelaskan proses secara lebih terperinci. Diagram level 1 merupakan turunan langsung dari diagram zero, artinya diagram level 1 berada satu tingkat lebih rendah dari diagram zero. Apabila diagram level 1 ini diuraikan lagi, maka akan terbentuk diagram level 2, dan seterusnya. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat DFD ialah:

- a. Pemberian Nomor pada diagram level n dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Setiap penurunan ke level yang lebih rendah harus mampu merepresentasikan proses tersebut dalam spesifikasi proses yang jelas. Sehingga seandainya belum cukup jelas maka seharusnya diturunkan ke level yang lebih rendah.
2. Setiap penurunan harus dilakukan hanya jika perlu.
3. Tidak semua bagian dari sistem harus diturunkan dengan jumlah level yang sama karena yang

kompleks bisa saja diturunkan, dan yang sederhana mungkin tidak perlu diturunkan. Selain itu, karena tidak semua proses dalam level yang sama punya derajat kompleksitas yang sama juga.

4. Konfirmasikan DFD yang telah dibuat pada pemakai dengan cara top-down.

5. Aliran data yang masuk dan keluar pada suatu proses di level n harus berhubungan dengan aliran data yang masuk dan keluar pada level $n+1$. Dimana level $n+1$ tersebut mendefinisikan sub-proses pada level n tersebut.

6. Penyimpanan yang muncul pada level n harus didefinisikan kembali pada level $n+1$, sedangkan penyimpanan yang muncul pada level n tidak harus muncul pada level $n-1$ karena penyimpanan tersebut bersifat lokal.

7. Ketika mulai menurunkan DFD dari level tertinggi, cobalah untuk mengidentifikasi external events dimana sistem harus memberikan respon. External events dalam hal ini berarti suatu kejadian yang berkaitan dengan pengolahan data di luar sistem, dan menyebabkan sistem kita memberikan respon.

- b. Jangan menghubungkan langsung antara satu penyimpanan dengan penyimpanan lainnya (harus melalui proses).

- c. Jangan menghubungkan langsung dengan tempat

- penyimpanan data dengan entitas eksternal / terminator (harus melalui proses), atau sebaliknya.
- d. Jangan membuat suatu proses menerima input tetapi tidak pernah mengeluarkan output yang disebut dengan istilah “black hole”.
 - e. Jangan membuat suatu tempat penyimpanan menerima input tetapi tidak pernah digunakan untuk proses.
 - f. Jangan membuat suatu hasil proses yang lengkap dengan data yang terbatas yang disebut dengan istilah “magic process”.
 - g. Jika terdapat terminator yang mempunyai banyak masukan dan keluaran, diperbolehkan untuk digambarkan lebih dari satu sehingga mencegah penggambaran yang terlalu rumit, dengan memberikan tanda asterik (*) atau garis silang (#), begitu dengan bentuk penyimpanan.
 - h. Aliran data ke proses dan keluar sebagai output keterangan aliran data berbeda.

Definisi VB. Net

1. Sejarah Singkat VB.NET
Microsoft Visual Basic 2010 adalah sebuah alat untuk mengembangkan dan membangun aplikasi yang bergerak di atas sistem .NET Framework, dengan menggunakan bahasa BASIC. Dengan menggunakan alat ini, para *programmer* dapat membangun aplikasi Windows Forms, Aplikasi web berbasis ASP.NET, dan juga aplikasi *command-line*. Alat ini dapat diperoleh secara terpisah dari beberapa produk lainnya (seperti Microsoft Visual C++, Visual C#, atau Visual J#), atau juga dapat diperoleh secara terpadu dalam Microsoft Visual Studio .NET.

Bahasa Visual Basic .NET sendiri menganut paradigma bahasa pemrograman berorientasi objek yang dapat dilihat sebagai evolusi dari Microsoft Visual Basic versi sebelumnya yang diimplementasikan di atas, (<http://id.wikipedia.org/>).

2. Menjalankan Visual Basic

Kita mengenal beberapa cara untuk memulai atau menjalankan program visual basic.net. Adapun langkah-langkah untuk menjalankan visual basic.net, adalah pilih salah satu dari cara berikut ini :

- a. Arahkan ke grup Microsoft Visual Basic 2010. dari menu Start, lalu klik icon Visual Basic.2010.
- b. Klik ganda ikon shortcut Visual Basic.2010. pada desktop.
- c. Klik ganda file VB6.EXE pada *Windows Explorer*. File ini secara default terletak pada folder *C:\Program Files\Microsoft Visual Studio\VB98*

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:72) menyatakan bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

Adapun metode yang penulis gunakan dalam penelitian adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif.

Terdapat dua jenis metode penelitian, yaitu metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang penulis pilih adalah metode penelitian deskriptif kualitatif.

Metode penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2014:9) mempunyai arti:

“metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi”.

Teknik pengumpulan Data

Dalam melaksanakan suatu penelitian diperlukan suatu metodologi yang tepat. Metodologi penelitian adalah suatu proses atau cara ilmiah untuk mendapatkan data yang digunakan untuk keperluan ilmiah, sehingga dengan metode yang tepat dapat mencapai tujuan penelitian, seperti menurut Sugiyono (2014:2) mengungkapkan:

“Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”

Terdapat dua jenis metode penelitian, yaitu metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang penulis pilih adalah metode penelitian deskriptif kualitatif.

Metode penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2014:9) mempunyai arti:

“metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih

menekankan makna dari pada generalisasi”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara deskriptif kendala apa saja yang menghambat proses perancangan sistem persediaan Barang yang terjadi. Selain itu untuk dapat mempermudah, mempercepat serta meminimalisir kesalahan pencatatan :

1) Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara langsung dengan karyawan tentang objek observasi yang sedang diteliti wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur, menurut Sugiyono (2018:84). Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data.

2) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung dilapangan observasi dilakukan untuk memperoleh informasi yang terjadi dalam kenyataan dalam penyusunan jurnal ini penulis melakukan observasi dan penelitian langsung dilapangan dalam bentuk observasi tentang apa yang akan peneliti jadikan acuan dalam penulisan jurnal ini.

3) Tinjauan Pustaka atau *Library Research*

Tujuan pustaka ini merupakan metode yang dilakukan dengan cara membaca, mencatat, mengutip dan meresume buku-buku yang berkaitan dengan sistem penggajian sehingga mendukung pengumpulan data yang berhubungan dengan penelitian. Dalam tinjauan pustaka ini penulis mencari sumber pustaka baik dari buku pegangan dan peraturan yang tertulis ataupun pedoman kerja di perusahaan serta

sumber-sumber lain yang mendukung.

Metode Perangkat Lunak

1. Pengembangan Perangkat Lunak
Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2019:82) mengungkapkan: “Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*).” Dalam prosesnya, terdapat beberapa model pengembangan sistem perangkat lunak. Pada penelitian ini penulis menggunakan model
2. *Metode Waterfall*
Menurut Presman Roger S (2019:54) Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.

Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahapan setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang didefinisikan dari kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk, yang dapat berupa

gambar, perancangan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh, seperti yang akan penulis gambarkan dalam sebuah gambar di bawah ini.

Use case adalah diagram yang menggambarkan fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah Use case merepresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem. Seperti terlihat pada gambar di bawah, ada empat actor yang berperan, diantaranya ASP, Logistik, SMD, Distributor center. Use case diagram ini mempunyai beberapa alur, mulai dari kirim surat rekap pengiriman barang, periksa surat rekap barang, input barang, sampai dibuatnya laporan stok barang.

A. Class Diagram Persediaan Barang

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). Seperti yang terlihat pada gambar dibawah, Class diagram mempunyai empat class, yang terdiri dari Stok barang, Data barang, Barang masuk, Barang keluar.

B. Statechart Diagram Persediaan Barang

Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu state ke state lainnya) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima.

Pada umumnya statechart diagram menggambarkan class tertentu (satu class dapat memiliki lebih dari satu statechart diagram). Seperti yang terlihat pada gambar dibawah, Proses Persediaan Barang dimulai dari terima data rekap barang, periksa data rekap

C. Activity Diagram Persediaan Barang

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Seperti yang terlihat pada gambar dibawah, Kirim surat data rekap barang, terima surat data rekap barang, periksa surat data rekap barang, hasil periksa data rekap barang, terima hasil data rekap barang, menyetujui dan mengetahui data rekap barang, menerima hasil data rekap barang yang telah disetujui, input data rekap barang yang telah disetujui, hasil inputan data rekap barang, hasil inputan data rekap barang dan hasil inputan data barang.

Berdasarkan dari hasil yang diperoleh setelah melakukan analisis, desain, dan implementasi dari perancangan perangkat lunak yang dibangun dan telah dikembangkan maka penulis membuat suatu kesimpulan yaitu sebagai berikut :

A. Sistem informasi persediaan barang yang sudah berbasis komputer, dengan menggunakan Visual Basic.Net 2010, sehingga proses persediaan barang yang dimulai dari input barang, transaksi barang masuk, transaksi barang keluar, sampai dengan didapatnya hasil Stok barang

akhir, menjadi lebih cepat, tepat dan akurat.

B. Dengan adanya perancangan sistem peersediaan barang dengan menggunakan *Micsorost Visual Basic Net* maka perusahaan sangatlah terbantu dikarenakan sistem ini dapat menyimpan data-data semua transaksi yang berhubungan dengan perusahaan.

C. Permasalahan yang timbul dalam sistem persediaan barang dengan menggunakan *Micsorost Visual Basic Net* adalah terkadang terjadi eror dalam komputer yang digunakan oleh penggunanya.

D. Upaya dalam penyelesaian permasalahan yang terjadi pada sistem persediaan barang dengan menggunakan *Micsorost Visual Basic Net* yaitu perusahaan haruslah mempunyai cadangan komputer yang berbasis *Micsorost Visual Basic Net* jikalau terjadi eror komputer makan pengguna atau yang memaikanya sudah mempunyai cadangan komputer yang berbasis *Micsorost Visual Basic Net*.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil yang diperoleh setelah melakukan analisis, desain, dan implementasi dari perancangan perangkat lunak yang dibangun dan telah dikembangkan maka penulis membuat suatu kesimpulan yaitu sebagai berikut :

A. Sistem informasi persediaan barang yang sudah berbasis komputer, dengan menggunakan Visual Basic.Net 2010, sehingga proses persediaan barang yang dimulai dari input barang, transaksi barang masuk, transaksi barang keluar, sampai dengan didapatnya hasil

Stok barang akhir, menjadi lebih cepat, tepat dan akurat.

- B. Dengan adanya perancangan sistem peersediaan barang dengan menggunakan *Micsorost Visual Basic Net* maka perusahaan sangatlah terbantu dikarenakan sistem ini dapat menyimpan data-data semua transaksi yang berhubungan dengan perusahaan.
- C. Permasalahan yang timbul dalam sistem persediaan barang dengan menggunakan *Micsorost Visual Basic Net* adalah terkadang terjadi eror dalam komputer yang digunakan oleh penggunanya.
- D. Upaya dalam penyelesaian permasalahan yang terjadi pada sistem persediaan barang dengan menggunakan *Micsorost Visual Basic Net* yaitu perusahaan haruslah mempunyai cadangan komputer yang berbasis *Micsorost Visual Basic Net* jikalau terjadi eror komputer makan pengguna atau yang memaiknya sudah mempunyai cadangan komputer yang berbasis *Micsorost Visual Basic Net*.

SARAN

Setelah selesainya penulisan ini mulai dari tahap pertama hingga akhir, maka penulis ingin mengungkapkan dan memberikan saran untuk menunjang kemajuan Perusahaan. Sesuai dengan kemampuan penulis dari apa yang telah diamati dan dikerjakan selama penyelesaian kuliah kerja praktek ini. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

- A. Untuk menjadikan Sistem informasi persediaan barang di PT Pratama Mandiri Bandung untuk lebih baik lagi, maka program perlu dibuatkan sistem yang berbasis web, untuk akses yang lebih luas.
- B. Dibuatnya suatu Database yang berkapasitas lebih besar, agar

penyimpanan data menjadi lebih banyak.

- C. Back Up data harus dilakukan dalam penggunaan komputer sehingga jika terjadi kerusakan pada komputer, data penting yang ada akan tetap aman.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU ILMIAH

1. AL Bahra Bin Ladjamudin, (2015). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta
2. Achmad S.Ruky. 2019. *Sistem Manajemen Kinerja*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
3. Bentley dan Whitten L. (2019). *system analysis and design for the global enterprise, 7 th Edition, International Edition*. McGraw-Hill, New York
4. Jogiyanto, (2019). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Edisi IV, Andi Offset, Yogyakarta.
5. , H.M. (2019). *Analisis dan Desain Sistem Informatika*. Andi Offset : Yogyakarta
6. Krismiaji. (2020). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
7. Mulyadi, 2016, *Sistem Akuntansi*, Edisi Ketiga, Cetakan Ketiga, Penerbit Salemba Empat, Jakarta.
8., (2019). *Keuangan Negara dan Analisis Kebijakan Utang Luar Negeri*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
9. Puspitawati, Lilis., Sri Dewi Anggadini. (2019). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: Graha Ilmu