PENERAPAN ERP UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA DAPOER JULID PKY

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
Pada Sekolah Tingggi Manajemen Informatika dan komputer
(STMIK) Palangkaraya

Disusun Oleh :

FITRI VERONIKA
NIM C205201017
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA 2024

PENERAPAN ERP UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA DAPOER JULID PKY

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
Pada Sekolah Tingggi Manajemen Informatika dan komputer
(STMIK) Palangkaraya

Disusun Oleh :

FITRI VERONIKA
NIM C205201017
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA 2024

PERSETUJUAN

PENERAPAN ERP UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA DAPOER JULID PKY

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diseminarkan

Pembimbing I.	Pembimbing II.
Susi Hendartie, M.Kom.	Norhayati, M.Pd.
NIK. 197803202008001	NIK. 198805222011004

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

Sumarno, M. Kom.
NIK. 196901041995105

CS Dipindai dengan CamScanner

PENGESAHAN

PENERAPAN ERP UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA DAPOER JULID PKY

Proposal Tugas Akhir ini telah diseminarkan, dinilai dan disahkan

oleh Tim Penguji Seminar pada Tanggal 8 Maret 2024

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T. .....
   Ketua
2. Susi Hendartie, M.Kom. .....
   Sekretaris
3. Norhayati, M.Pd. .....
   Anggota

iii

Dipindai dengan CamScanner

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN ii
PENGESAHAN iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR v
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR LAMPIRAN vii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Perumusan Masalah 4
1.3. Batasan Masalah 4
1.4 Tujuan dan Manfaat 5
1.5 Sistematika Penulisan 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8
2.1 Kajian Teori 8
2.2 Penelitian yang Relevan 26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 29
3.1 Tinjauan Umum 29
3.2 Jenis Penelitian 29
3.3 Desain Penelitian 30
3.4 Instrumen Penelitian 32
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 33
3.6 Analisis Kebutuhan 35
3.7 Desain Sistem 37
3.8 Jadwal Penelitian 45
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh *Use Case Diagram* 18

Gambar 2.2 Contoh *Activity Diagram* 19

Gambar 2.3 Contoh *Sequence Diagram*..... 20

Gambar 2.4 Contoh *Class Diagram* 21

Gambar 3.1 *Activity* diagram *Admin Login* (*login* masuk ke menu *admin*) 39

Gambar 3.2 *Activity* diagram *Dashboard* Utama 39

Gambar 3.3 *Activity* diagram Manajemen Data Barang..... 40

Gambar 3.4 *Activity* Diagram Laporan 40

Gambar 3.5 *Sequence* Diagram *Login Admin* 41

Gambar 3.6 *Sequence Diagram* Manajemen Data Barang 41

Gambar 3.7 Desain *Login* 42

Gambar 3.8 Tampilan Menu Master Data Barang 43

Gambar 3.9 Desain Tampilan Menu Transaksi..... 44

Gambar 3.10 Desain Menu Data Pelanggan 45

Gambar 3.11 Tampilan Menu Laporan Keuangan 46

Gambar 3.12 Tampilan Menu Pengaturan Sistem 47

Gambar 3.13 Tampilan Menu Tambah Master Data 44

Gambar 3.14 Desain Tampilan Menu Transaksi 45

Gambar 3.15 Desain Tampilan Tambah Data Transaksi 45
Gambar 3.16 Desain Menu Data Pelanggan 46
Gambar 3.17 Desain Tampilan Tambah Data Pemasok 46
Gambar 3.18 Tampilan Menu Laporan Keuangan 47
Gambar 3.19 Tampilan Hasil Output Laporan 47
Gambar 3.20 Tampilan Menu Pengaturan Sistem 48
Gambar 3.21 Tampilan Menu Tambah/Edit pada Pengaturam Sistem 48

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 *Use Case* Diagram 16
Tabel 2. 2 *Activity* Diagram 18
Tabel 2. 3 Penelitian Relevan 26
Tabel 3.1 Perangkat Keras Yang Digunakan 28
Tabel 3.2 Perangkat Lunak Yang Digunakan 29
Tabel 3.3 Jadwal Penelitian 44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Penelitian

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian

Lampiran 4 Lembar Konsultasi

Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 6 Lembar Observasi

Lampiran 7 Lembar Wawancara

Lampiran 8 Lembar Dokumentasi

Lampiran 9 Lokasi Observasi Penelitian

Lampiran 10 Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi telah menjadi unsur utama dalam strategi bersaing pada banyak dunia usaha. Integrasi teknologi di seluruh perusahaan memungkinkan pengguna informasi dalam perusahaan memiliki akses ke informasi yang dibutuhkan secara tepat waktu dan mengambil keputusan yang tepat. Peran teknologi informasi saat ini tidak hanya dalam kegiatan operasional tetapi juga dalam kegiatan perencanaan dan pemberdayaan sumber daya lain dalam perusahaan. Teknologi informasi selalu terkait dengan penyediaan informasi, pengintegrasian sub sistem dan sistem serta pendukung manajemen yang baik. Penyelarasan antara proses bisnis dan teknologi informasi harus dapat dilakukan secara tepat agar semua sumber daya yang ada dapat optimal, dan teknologi informasi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari perusahaan. Oleh karena itu, perlu pendekatan dalam pengembangan sistem yang terintegrasi di seluruh perusahaan.

Saat ini, pendekatan yang populer untuk pengembangan sistem yang terintegrasi di seluruh perusahaan adalah penerapan Sistem *Enterprise Resource Planning* (ERP). Sistem ERP adalah serangkaian aplikasi bisnis atau modul, yang menghubungkan berbagai unit bisnis dalam sebuah organisasi seperti keuangan, akuntansi, produksi, dan sumber daya manusia menjadi sebuah sistem tunggal yang terintegrasi secara kuat dengan platform umum untuk arus informasi di seluruh perusahaan.

Persedian bahan baku adalah bagian besar dalam menggunakan modal kegiatan produksi dan merupakan aktivitas yang selalu mengalami perubahan setiap saat karena kebutuhan terhadap permintaan yang saat berubah-rubah.Untuk menghadapi kegiatan produksi yang dapat berubah sesuai dengan kebutuhan dan permintaan, maka perusahaan harus dapat merencanakan atau melakukan perencanaan pembelian baham baku dengan tepat sesui dengan kebutuhan dan rencana produksi, serta memperhatikan jumlah persedian bahan baku yang tersedia pada perusahaan.

Tetapi pada kenyataannya teknologi tidak langsung memenuhi kebutuhan perusahan. Ketimpangan proses bisnis antara perusahaan yang menggunakan teknologi dengan perusahan yang menggunakan cara tradisional (manual) akan berdampak pada efektifitas dan efisiensi perusahaan dalam menjalankan proses bisnisnya. Sehingga membuat persaingan bisnis yang timpang antar perusahaan. Terlebih lagi banyaknya unit usaha atau bisnis tergolong dalam skala usaha mikro kecil dan menengah di Indonesia (UMKM).

UMKM seringkali melakukan proses bisnisnya secara tradisional (manual). Karena penggunaan teknologi dianggap mahal dan akan membebani unit usaha yang tergolong dalam UMKM. Salah satunya adalah unit usaha Dapoer Julid Pky, unit usaha ini menjalankan bisnisnya di bidang makanan usaha yang berada di kota palangkaraya. Dapur julid adalah sebuah pengusaha dagang UMKM yang berlokasi di Jl. Sangabuana II Selatan, Palangka, Kec.Jekan raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah no 51. Perusahaan yang bergerak dibidang pangan dengan spesifik jasa pemesanan makanan seperti *catering* (jasa boga), salah satunya adalah *rice box*. Dapoer Julid Pky memiliki 2 pegawai yang bertanggung jawab melayani pelanggan yang ada.

Dalam proses bisnisnya Dapoer Julid Pky masih menggunakan cara yang manual, seperti pencatatan penjualan dan pembelian/persediaan barang dan bahan mentah, serta pembukuan. Dalam melaksanakan bisnis sehari-hari Dapoer Julid Pky belum melakukan analisis pada informasi secara maksimal, analisis adalah hal yang terpenting atau yang menjadi salah satu faktor pertimbangan manajemen untuk mengambil kebijakan dan mengevaluasi kinerja perusahaan. Didapoer Julid pky arsip dokumen transaksi perusahaan yang penting tidak disimpan secara baik sehingga menjadi salah satu permasalahan dalam mengoordinasikan proses usaha perusahaan.

Seringkali permasalahan yang terjadi adalah kelebihan bahan baku pada pembuatan *rice box* Dapoer Julid Pky, hal ini dikarenakan tidak ada sistem pengadaan persedian bahan baku yang optimal. Jika dibiarkan secara terus menerus hal ini menyebabkan penumpukan bahan baku, sehingga kemungkinan bahan baku mengalami kerusakan seiring dengan besarnya kuantitas penyimpanan persediaan bahan baku yang kerap mengalami penumpukan. Semakain banyak jumlah bahan baku yang dipesan dan tidak sesuai dengan penggunaan bahan baku itu sendiri, maka makin banyak pula sisa dari bahan baku yang tidak digunukan pada periode tersebut.

Permasalahan yang terdapat pada Dapoer Julid Pky bisa diatasi dengan sistem informasi yang berbasis *Enterprise Resource Planning* (ERP) yang dapat berfungsi sebagai penyelaras dan mengintegrasikan seluruh proses bisnis yang ada di perusahaan. ERP merupakan penerapan perangkat lunak yang memungkinkan perusahaan mengintegrasikan berbagai fungsi Sehingga sistem ERP dapat merubah proses bisnis lebih efisien dan efektif karena dapat mengintegrasikan beberapa proses bisnis dalam suatu perusahaan.

ERP dapat menjadi solusi untuk Dapur Julid Pky dalam menjalankan proses bisnisnya. Proses bisnis yang terintegrasi dapat membuat bisnis berjalan dengan lebih efisien dan efektif. Persediaan barang tentu menjadi lebih mudah dikerjakan jika menggunakan Sistem ERP. Dengan digunakannya Sistem ERP ini diharapkan dapat meringankan proses bisnis perusahaan dari yang manual menjadi sistematis dan terintegrasi yang memegang peranan penting dalam penelitian dengan judul "Penerapan *Enterprise Resource Planning (ERP)* Untuk

Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Dapure Julid Pky".

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dirumuskan masalah sebagai berikut "Bagaimana penerapan *Enterprise Resource Planning* (ERP) untuk

Sistem Informasi Persediaan Barang pada Dapoer Julid PKY?".

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan penulis lebih terfokus dan terarah, serta tidak menyimpang dari permasalahan pokok yang ada dan mencapai kesimpulan yang tepat juga terhubung dengan rancangan yang ada, maka penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas adalah :

a. Penelitian ini adalah Penerapan ERP untuk Perancangan Sistem Informasi persediaan barang pada Dapoer Julid Pky.
b. Penelitian berupa perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang dengan menggunakan tahapan SCM pada Dapoer Julid Pky.
c. Pengolahan data untuk perancangan Sistem Informasi ini bersumber dari pemasok, data pembelian bahan, data penggunan barang.

d. Sistem Informasi ini hanya bisa digunakan oleh owner Dapoer Julid Pky.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat yg ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1.4.1 **Tujuan**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan Sistem informasi Persediaan Barang dengan menerapkan ERP agar mengurangi beban pemilik dalam penumpukan persediaan bahan baku dan mempermudahkan pembelian persediaan bahan baku pada Dapoer

Julid Pky

1.4.2 **Manfaat**

Adapun beberapa manfaat penelitian yang diharapkan untuk berbagai pihak dalam melakukan penelitian:

a. Bagi STMIK Palangka Raya

Sebagai bahan refrensi untuk penelitian mahasiswa selanjutnya, dan juga sebagai penambahan pustaka perpustakaan.

b. Bagi Dapoer Julid Pky

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan yang membangun sistem informasi pemesanan barang kearah yang lebih baik dan maju karena penelitian ini bermaksud untuk menambah inovasi baru di sistem ERP.

c. Bagi Penulis

Bagi penulis penelitian ini dapat melatih kemampuan analisis suatu masalah dan menambah wawasan pengatahuan khususnya dibidang

sistem informasi, dan juga berbagai syarat kelengkapan untuk meyelesaikan stara 1 program studi sistem informasi di STMIK Palangkaraya.

1.5 Sistematika Penulisan

Ada penulisan ini dapat terarah,maka penyususnan ini disusun menurut sistematika berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tengtang "**Pendahuluan**" yang menguraikan latar belakang,rumusan masalah,batasan masalah,tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan .

BAB II

: TINJAUWAN PUSTAKA

Bab ini menejelaskan tentang "**Tinjauan Pustaka"** yang menjabarkan teori -teori keilmuan yang digunakan dalam penelitian ini..rangkayan hasil penelitian yang relevan,metode atau pakar yang lagsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang " **Metode penelitian**" yang berisi penjelasan mengenai objek penelitian,jenis penelitian,teknis analisis dan prosedur pengumpulan data dan serta jadwal penelitian.

BAB IV : **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan dan menguraikan tentang hasil " **Hasil dan pembahasan**"gambaran perencanaan sistem program beserta alur atau *flow*-nya.dengan dilengkapi analisis hasil yang dicapai oleh program berdasarkan pengujian sistem berupa kelebihan maupun keterbatasan sistem.

BAB V : **PENUTUP**

Bab ini menjelaskan mengenai " **Kesimpulan dan Saran**"

dari hasilpenelitian yang telah dilaksanakan**.**

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Perancangan Sistem

Menurut Arifin et all (2021) Perancangan sistem merupakan pelengkap analisa sistem yang dituangkan ke dalam sebuah sistem yang utuh dengan tujuan mendapatkan sistem yang baik.

Sedangkan menurut Susanti (2016) Perancangan sistem informasi merupakan proses bertahap yang memfokuskan pada empat bagian penting, yaitu: Struktur data, arsitektur sistem informasi, detil prosedur, dan karakteristik antar muka pemakai.

Disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen seperti struktur data, arsitektur sistem, prosedur, dan antarmuka pengguna, yang dirancang dan diimplementasikan untuk mengelola, menyimpan, memproses, dan menyediakan informasi bagi pengguna dengan tujuan mendukung pengambilan keputusan, pengelolaan, dan operasi suatu organisasi atau entitas bisnis secara efektif dan efisien. Sistem informasi juga mencakup teknologi, perangkat lunak, *hardware*, orang, prosedur, dan data yang berinteraksi secara terkoordinasi untuk mencapai tujuan organisasi.

2.1.2 *Enterprise Resource Planning* (ERP)

Menurut Sungkono (2019), ERP atau *Enterprise Resource Planning* adalah aplikasi informasi yang diperuntukkan bagi perusahan

manufaktur maupun jasa yang berperan mengintegrasikan dan mengotomasikan proses bisnis yang berhubungan dengan aspek operasi, produksi maupun distribusi di perusahaan bersangkutan. ERP atau *Enterprise Resource Planning* adalah aplikasi perangkat lunak modular yang dirancang untuk mengintegrasikan area fungsional utama dari proses bisnis perusahaan ke dalam satu aplikasi yang terpadu. ERP men-standardisasi, menyederhanakan, dan mengintegrasikan proses bisnis seperti keuangan, sumber daya manusia, pengadaan, distribusi, dan departemen lainnya.

Fitur-fitur yang terdapat dalam sistem ERP dapat bervariasi tergantung pada penyedia perangkat lunak dan kebutuhan spesifik dari perusahaan tersebut. Namun, secara umum, berikut adalah beberapa fitur umum yang ada dalam sistem ERP:

a. Manajemen Sumber Daya Manusia (HRM)
b. Manajemen Keuangan
c. Manajemen Persediaan
d. Manajemen Produksi
e. Manajemen Proyek
f. Manajemen Penjualan dan Pemasaran
g. Manajemen Layanan Pelanggan
h. Pelaporan dan Analisis
i. Keamanan dan Pengelolaan Akses
j. Integrasi
k. Mobilitas
l. Manajemen Risiko

Oleh karena itu, perlu pendekatan dalam pengembangan sistem yang terintegrasi di seluruh perusahaan. Saat ini, pendekatan yang populer untuk pengembangan sistem yang terintegrasi di seluruh perusahaan adalah penerapan sistem *Enterprise Resource Planning* (ERP).

Menurut Akbar (2015), Penerapan sistem ERP ke dalam perusahaan merupakan salah satu strategi yang banyak digunakan oleh perusahaan untuk meningkatkan kualitas sistem informasinya. Hal ini dikarenakan ERP merupakan bagian dari infrastruktur perusahaan yang dapat menunjang kelancaran proses bisnis perusahaan yang menerapkannya.

Menurut Kurniawati (2015), Sistem ERP adalah alat penting untuk perencanaan proses bisnis, aliran informasi, dan mengendalikan sumber-sumber dari perusahaan (keuangan, material, peralatan, tenaga kerja) di tempat yang berbeda. Keberhasilan penerapan ERP pada perusahaan memberikan keuntungan dalam perencanaan dan pengambilan keputusan dan dapat meningkatkan kinerja perusahaan.

Disimpulkan bahwa Sistem ERP (*Enterprise Resource Planning*) adalah sistem perangkat lunak yang terintegrasi dan komprehensif yang dirancang untuk mengelola dan mengkoordinasikan berbagai fungsi dan proses bisnis di seluruh organisasi atau perusahaan. ERP mencakup berbagai aspek operasional seperti perencanaan sumber daya perusahaan, manajemen inventaris, manufaktur, keuangan, sumber daya manusia, dan fungsi-fungsi lainnya.

2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi menurut Jogiyanto (2015) adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporanlaporan yang diperlukan.

Sedangkan menurut Laudon (2018), sistem informasi didefinisikan sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi.

Menurut Agusvianto (2017) Sistem informasi adalah suatu sistem yang di dalam terdapat suatu organisasi yaitu yang mempertemukan kebutuhannya pada pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi funsgsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai sistem informasi di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang digunakan suatu organisasi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan

informasi bagi pengambil keputusan di dalam suatu organisasi.

2.1.4 Persediaan Barang

Menurut Swasono (2021) dalam Dana & Setiawaty mengungkapnya tanpa persediaan, perusahaan akan menghadapi resiko, yaitu tidak dapat memenuhi keinginan pelanggan. Oleh karena itu, dalam suatu persediaan, harus menghadapi investasi yang tidak terlalu rendah namun juga jangan terlalu tinggi. Ada beberapa ahli yang

mengemukakan pengertian persediaan. Beberapa ahli yang mengungkapkan pengertian persediaan adalah asset yang dimiliki perusahaan dan tersedia untuk dijual dalam kepentingan bisnis atau merupakan barang yang akan digunakan untuk memproduksi barang yang tersedia untuk dijual. Dengan demikian persediaan merupakan suatu komponen aset yang sangat penting bagi perusahaan karena persediaan merupakan sumber utama dalam merealisasi laba perusahaan.

Menurut Wijaya (2018) Persediaan merupakan simpanan material yang berupa bahan mentah, barang dalam proses dan barang jadi dan pengendalian persediaan adalah aktivitas mempertahankan jumlah persediaan pada tingkat yang dikehendaki. Pada barang barang, pengendalian persediaan ditekankan pada pengendalian material. Pada barang jasa, pengendalian diutamakan sedikit pada material dan banyak pada jasa pasokan karena konsumsi sering kali bersamaan dengan pengadaan jasa sehingga tidak memerlukan persediaan. Persediaan berfungsi untuk mempermudah jalannya operasi perusahaan yang dilakukan secara berturut-turut untuk proses bisnis.

Disimpulkan bahwa persediaan barang merupakan simpanan material yang meliputi bahan mentah, barang dalam proses produksi, dan barang jadi yang dimiliki oleh suatu perusahaan atau entitas bisnis. Pengendalian persediaan adalah aktivitas yang dilakukan untuk memastikan bahwa jumlah persediaan yang tersedia berada pada tingkat yang diinginkan dan dikelola dengan efisien.

Dalam pengendalian persediaan, fokusnya berbeda tergantung pada jenis barang yang dimiliki oleh perusahaan. Pada barang fisik, pengendalian persediaan terutama ditekankan pada pengendalian material, sementara pada barang jasa, pengendalian lebih difokuskan pada jasa pasokan karena konsumsi sering kali terjadi bersamaan dengan pengadaan jasa sehingga tidak memerlukan persediaan material.

Persediaan barang memiliki fungsi yang penting dalam operasi perusahaan, yaitu untuk mempermudah jalannya proses bisnis dengan menyediakan bahan-bahan atau barang yang diperlukan secara berturut-turut dalam proses produksi atau layanan sehingga aktivitas operasional dapat berjalan lancar dan efisien.

2.1.5 *Supply Chain Management* (SCM)

Supply Chain Management merupakan suatu konsep menyangkut pola pendistribusian produk yang mampu menggantikan pola-pola pendistribusian produk secara optimal. Pola baru ini menyangkut aktivitas pendistribusian, jadwal produksi, dan logistik (Widyarto, 2022).

Supply Chain Management sebagai suatu pendekatan terpadu yang meliputi seluruh proses manajemen material, memberikan

orientasi kepada proses untuk menyediakan, memproduksi, dan mendistribusikan produk kepada konsumen. Konteks material dalam pengertian *Supply Chain Management* tentunya tidak hanya meliputi bahan baku dan output (barang jadi) saja, tetapi juga termasuk bahan pembantu, komponen, suku cadang, *work in process* (barang setengah jadi) maupun berbagai jenis perlengkapan (*supplies*) yang digunakan untuk mendukung aktivitas operasional perusahaan secara menyeluruh.

Sekilas konsep *Supply Chain Management* memiliki kesamaan dengan manajemen logistic, karena keduanya mengelola arus baarang dan jasa melalui pembelian, pergerakan, penyimpanan, adminitrasi, dan penyaluran barang. Selain itu baik *Supply Chain Management* maupun manajemen *logistic* juga memiliki kesamaan dalam hal peningkatan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan barang.

2.1.6 *Unified Modelling Language* (UML)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Awal mulanya, *UML* diciptakan oleh *Object Management Group* dengan versi awal 1.0 pada bulan Januari 1997. *UML* juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan *blueprint* sebuah *Software*. *UML* diharapkan mampu mempermudah pengembangan piranti lunak (RPL) serta memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan efektif, lengkap, dan tepat. Hal itu termasuk faktor-faktor *scalability, robustness, security*, dan sebagainya. Perlu kamu ketahui bahwa

sistem yang baik itu berawal dari perancangan dan pemodelan yang matang. Salah satu yang bisa kamu praktekkan, yaitu dengan menggunakan *UML*. Adapun tujuan dan fungsi perlu adanya *UML* yaitu sebagai berikut. Dapat memberikan bahasa pemodelan visual atau gambar kepada para pengguna dari berbagai macam pemrograman maupun proses umum rekayasa.

a. Menyatukan informasi-informasi terbaik yang ada dalam pemodelan.
b. Memberikan suatu gambaran model atau sebagai bahasa pemodelan visual yang ekspresif dalam pengembangan sistem.
c. Tidak hanya menggambarkan model sistem *Software* saja, namun dapat memodelkan sistem berorientasi objek.
d. Mempermudah pengguna untuk membaca suatu sistem.
e. Berguna sebagai *blueprint*, jelas ini nantinya menjelaskan informasi yang lebih detail dalam perancangan berupa coding suatu program.

UML juga dapat digunakan sebagai alat transfer ilmu tentang sistem aplikasi yang akan dikembangkan dari developer satu ke developer lainnya. *UML* sangat penting bagi sebagian orang karena *UML* berfungsi sebagai bridge atau jembatan penerjemah antara pengembang sistem dengan pengguna. Di sinilah pengguna dapat memahami sistem yang nantinya akan dikembangkan. Perlu kamu tahu bahwa sebenarnya *UML* mudah untuk dipelajari, tak hanya untuk developer, tetapi juga para pebisnis.

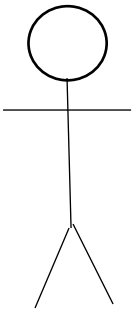
Memang kamu dapat membuat aplikasi tanpa perancangan dan pemodelan seperti *UML*, namun rasanya itu kurang baik. Sistem yang

kamu buat akan dianggap kurang baik bila tak dirancang dengan *UML*. *UML* banyak juga digunakan di perusahaan besar seperti *IBM*, *Microsoft*, dan sebagainya.

1. *Usecase Diagram*

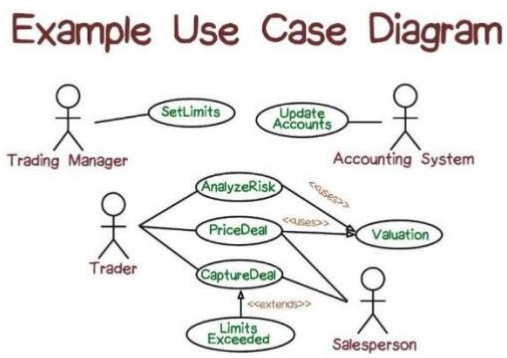
Use Case Diagram adalah satu jenis dari diagram *UML* (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya.

Tabel 2. 1 Use Case Diagram

Gambar	Keterangan
	*Use Case* menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktir, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja
	*Actor* atau Aktor adalah *Abstraction* dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasikan aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa
	peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan *use Case*, tetapi tidak memiliki kontrol terhadap *use case*

———————	Asosiasi antara aktor dan *use case*, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
——————→	Asosiasi antara aktor dan *use case* yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem
- - - - - - - - - - - <<include>>	*Include*, merupakan di dalam *use case* lain (*required*) atau pemanggilan use case oleh *use case* lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program
←- - - - - - - - - - - <<extends>>	*Extend*, merupakan perluasan dari *use case* lain jika kondisi atau syarat terpenuhi

Use Case merupakan sesuatu yang mudah dipelajari. Langkah awal untuk melakukan pemodelan perlu adanya suatu diagram yang mampu menjabarkan aksi aktor dengan aksi dalam sistem itu sendiri, seperti yang terdapat pada *Use Case*.

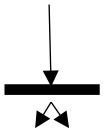
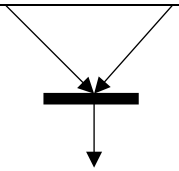
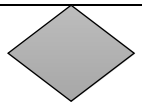
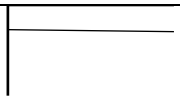


Gambar 2.1 Contoh Use Case Diagram

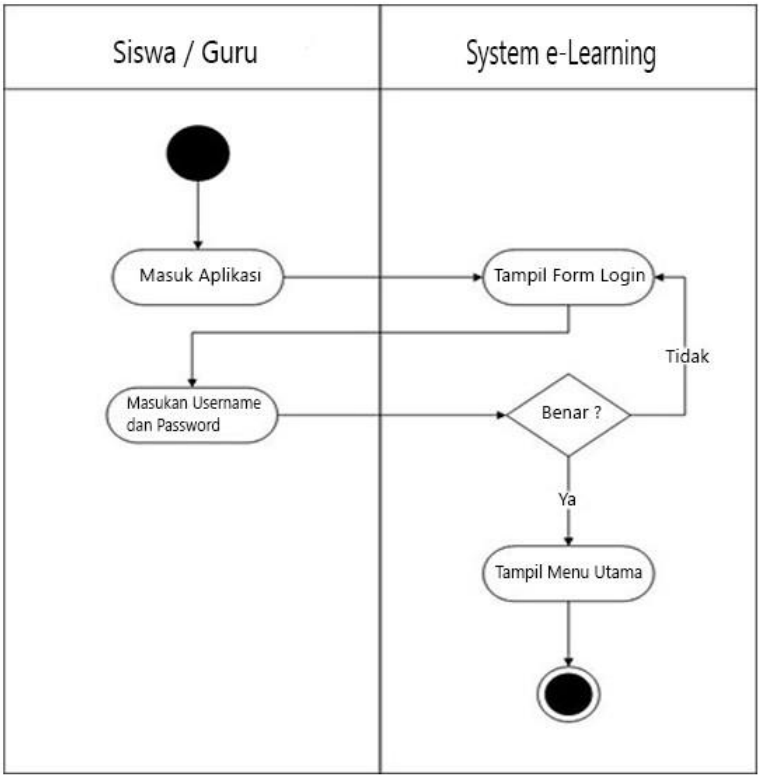
2. *Activity Diagram*

Activity diagram atau dalam bahasa Indonesia berarti diagram aktivitas, merupakan sebuah diagram yang dapat memodelkan berbagai proses yang tejadi pada sistem.

Tabel 2. 2 Activity Diagram

Gambar	Keterangan
	*Start Point*, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
	*End Point*, akhir aktivitas
	*Activities*, menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis
	*Fork*/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabung kan dua kegiatan paralel menjadi satu
	*Join* (penggabungan) atau *rake*, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi
	*Decision Points*, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, *true* atau *false*
	***S**wimlane*, pembagian *activity* diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa

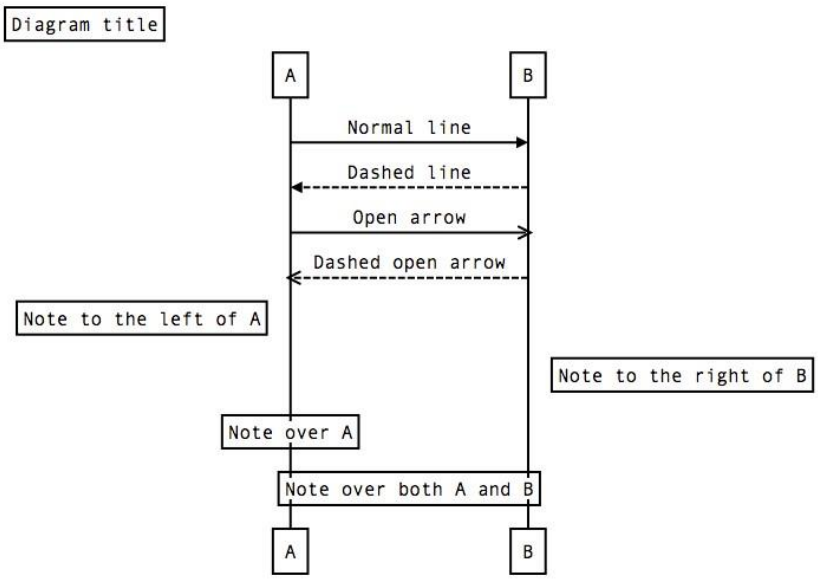
Seperti layaknya runtutan proses berjalannya suatu sistem dan digambarkan secara vertikal. *Activity* diagram adalah salah satu contoh diagram dari *UML* dalam pengembangan dari *Use Case*.



Gambar 2.2 Contoh Activity Diagram

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram merupakan diagram yang menjelaskan interaksi objek berdasarkan urutan waktu. *Sequence* dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu, seperti yang tertera pada *Use Case* diagram.



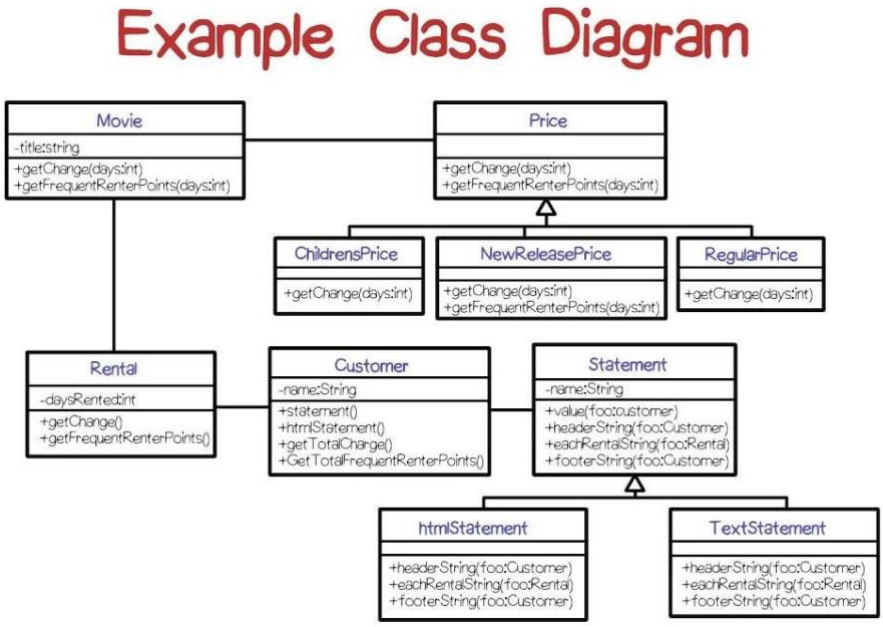
Gambar 2.3 Contoh *Sequence Diagram*

4. *Class Diagram*

Class diagram atau diagram kelas merupakan suatu diagram yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas berupa pake-paket untuk memenuhi salah satu kebutuhan paket yang akan digunakan nantinya.

Namun, pada *Class* diagram desain modelnya dibagi menjadi 2 bagian. *Class* diagram yang pertama merupakan penjabaran dari domain model yang merupakan abstraksi dari basis data. *Class* diagram yang kedua merupakan bagian dari modul program MVC *pattern* (*Model View*

Controller), di mana terdapat *Class boundary* sebagai *Class interface*, *Class control* sebagai tempat ditemukannya *algoritma*, dan *Class entity* sebagai tabel dalam basis data dan *query* program.



Gambar 2.4 Contoh *Class Diagram*

2.1.7 Website

Website disebut juga site, situs, situs web atau portal. Merupakan kumpulan halaman web yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah website adalah *home page*, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut *web page*, dengan kata lain website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia. Website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna Internet. Pengguna Internet semakin hari semakin bertambah banyak, sehingga hal ini adalah potensi pasar yang berkembang terus (abbas, 2015).

Website adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada kumpulan halaman web yang terkait satu sama lain dan biasanya dapat diakses melalui sebuah alamat web atau URL (*Uniform Resource*

Locator). Halaman web ini dapat berisi teks, gambar, video, dan elemen-elemen interaktif lainnya. Sebuah website dapat dibuat untuk berbagai tujuan, termasuk informasi, hiburan, pendidikan, atau bisnis.

Sebuah website umumnya terdiri dari beberapa halaman yang saling terhubung. Halaman-halaman ini dapat diakses melalui navigasi yang terdapat di dalam website tersebut. Jenis-jenis website dapat bervariasi, seperti:

a. Website Informasi: Menyediakan informasi tentang topik tertentu. Contohnya adalah situs berita, ensiklopedia online, atau blog.
b. Website *E-commerce*: Digunakan untuk menjual produk atau jasa secara online. Contohnya adalah toko online, *platform ecommerce*, atau pasar *online*.
c. Website Hiburan: Menyediakan konten hiburan seperti video, musik, atau permainan online.
d. Website Pendidikan: Memberikan informasi dan sumber daya pendidikan. Contohnya adalah portal pendidikan, situs kursus online, atau platform pembelajaran.
e. Website Bisnis: Dikembangkan oleh perusahaan untuk mempromosikan produk atau jasa mereka, memberikan informasi perusahaan, atau menangkap prospek pelanggan.
f. Website Sosial Media: Tempat di mana pengguna dapat berinteraksi, berbagi konten, dan terhubung dengan orang lain. Contohnya adalah *Facebook, Twitter*, atau *Instagram*.

g. Website Pemerintah: Menyediakan informasi dan layanan pemerintah secara online. Contohnya adalah portal pemerintah, situs perpajakan, atau portal layanan publik.

Pembuatan website melibatkan beberapa elemen, termasuk desain web, pengembangan *web*, dan *hosting*. Desain web berkaitan dengan tata letak dan tampilan visual, sementara pengembangan *web* melibatkan pembuatan kode-kode yang mendukung fungsionalitas situs. Hosting melibatkan penyedia layanan menyimpan file dan data website sehingga dapat diakses melalui internet.

2.1.8 Balsamiq Mockup

Menurut Priyadi (2019) *Balsamiq Mockup* adalah salah satu *software* yang digunakan dalam pembuatan desain atau *prototyping* dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi.

Menurut Puspita (2020) Balsamiq Mockups adalah alat perancangan (*design tool*) yang digunakan untuk membuat prototipe tampilan antarmuka pengguna (UI) dengan cepat dan mudah. Tujuan utama *Balsamiq Mockups* adalah menyediakan alat yang sederhana dan intuitif untuk merancang tata letak dan komponen antarmuka pengguna tanpa harus fokus pada detail-desain grafis yang rumit. Alat ini memungkinkan desainer, pengembang, dan pemangku kepentingan lainnya untuk dengan cepat menggambarkan dan berbagi ide desain.

2.1.9 Adobe Photoshop

Menurut Ziveria (2020) *Adobe Photoshop*, atau biasa disebut

Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/ gambar dan pembuatan efek.

Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan

perusahaaniklansehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader)* untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama *Photoshop* CS (*Creative Suite*), versi sembilan disebut *Adobe Photoshop* CS2, versi sepuluh disebut *Adobe Photoshop* CS3, versi kesebelas adalah *Adobe Photoshop* CS4, versi keduabelas adalah *Adobe Photoshop* CS5, versi ketigabelas adalah CS6, dan versi terbaru adalah *Adobe Photoshop* CC.

Photoshop tersedia untuk *Microsoft Windows*, *Mac OS* X, dan *Mac OS*; versi 9 ke atas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti

Linux dengan bantuan perangkat lunak tertentu seperti *CrossOver.*

2.1.10 Visual Studio Code

Visual Studio dirancang untuk fokus pada produktifitas. *Tool* ini disebut juga *Rapid Application Development tools* (RAD *tools*) karena dirancang dan dilengkapi untuk meningkatkan produktifitas. Versi baru dari *Visual Studio* versi terbaru dibuat lebih sederhana untuk mempermudah pengguna dalam mempelajari dan memenuhi kebutuhan para programmer.

Visual Studio didesain untuk para programmer baik pemula, orangorang yang ingin mempelajari pemrograman, mereka yang mencari cara mudah untuk membuat aplikasi *Windows* dan juga para programmer ahli. *Visual Studio* adalah tool yang ideal untuk membangun sebuah aplikasi secara cepat. Tool ini juga dapat digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan kantor atau tugas sekolah.

Dengan *tool* ini, Anda dapat belajar pemrograman dengan cara yang menyenangkan.

2.2 Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 3 Penelitian Relevan

No	Judul	Penulis	Metode Penelitian	Pembahasan
1	Penerapan *Enterprise Resource Planning* (ERP) untuk Sistem Informasi Pembelian, Persediaan, dan Penjualan Barang pada Toko Emi Grosir dan Eceran	Ricky Akbar, Juliastrioza, Yolanda Rahmi Arici / (2015)	*Agile Software Development*	Berdasarkan penerapan dan pengujian aplikasi yang dimulai dari tahap identifikasi permasalahan, analisis proses bisnis perusahaan, analisis pemilihan perangkat lunak yang digunakan, serta proses penerapan dan pengujian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Enterprise Resource Planning (ERP) untuk sistem informasi pembelian, persediaan, dan penjualan barang pada Toko Emi Grosir dan Eceran berhasil diterapkan. Proses bisnis pembelian barang, persedian, dan penjualan barang pada Toko Emi Grosir dan Eceran yang telah terkomputerisasi, artinya sudah mampu mengatasi permasalahan yang muncul antara lain lambatnya informasi ketersediaan barang di gudang. Dengan proses yang sudah terkomputerisasi itu, TokoEmi Grosir dan Eceran dapat menghasilkan laporan pembelian, persediaan, dan penjualan barang serta laporan keuangan secara real time sehingga tidak banyak enghabiskan biaya dan waktu untuk dapat membuat Laporan-laporan tersebut.

2	Pembentukan dan Penerapan *Enterprise Resource Planning* (ERP) pada UMKM (Usaha Kecil Menengah) Toko Budi dan M-Bisy Mart	Kelly Rossa Sungkono, Riyanarto Sarno, Azzam Jihad Ulhaq, Muhammad Taufiqulsa'di, Isnaini Nurul KurniaSari,	*Agile Software Development*	Implementasi ERP yang berbasis penggunaan teknologi menuntut perubahanperubahan yang harus dilakukan karyawan diantaranya harus aware terhadap penggunaan software. Kendala yang dihadapi untuk menerapkan aplikasi ERP Retail lainnya adalah kurangnya pemahaman dan kurangnya pengetahuan aplikasi ERP Retail sehingga iperlukan lebih banyak training kepada karyawan. Melihat permasalahan tersebut, pengabdian masyarakat ini membuat aplikasi ERP Retail hanya difokuskan untuk Toko Budi dan M-Bisy Mart. Aplikasi yang dibangun berbasis web, sehingga dapat dipantau oleh pemilik secara real-time baik di lingkungan toko maupun di luar toko.

		Zahrul Zizki Dinanto / (2019)		Aplikasi ini menyediakan laporan keuangan serta pencatatan transaksi untuk mempermudah monitoring jual beli kedua toko tersebut. Dari implementasi aplikasi ERP Retail, toko Budi Mulya dan M-Bisy Mart telah memberikan respon positif pada fitur akuntansi dan product list yang mengefisienkan waktu mereka dalam membuat laporan keuangan serta mencatat stok barang toko.
3	Analisis Penerapan *Enterprise Resource Planning* (ERP) Pada PTSinar Sosro Palembang	Ria Andika, Diana / (2020)	Metode kualitatif	Secara garis besar penerapan ERP pada PT. Sinar Sosro telah berjalan dengan baik,hal ini dapat dilihat dari terjadinya integrasi data yang terjadi pada PT. Sinar Sosro sehingga mempermudah perusahaan dalam pengambilan keputusanbisnis,dikarenakan data yang selalu terupdate, akurat dan konsisten. Dengan Penerapan ERP Penjadwalan dapat teratasi sehingga masalah persedian dapat teratasi karena semua data terdokumentasi dengan baik, selain itu dapat meningkatkan efisiensi dalam proses bisnis terutama dalam fungsi akuntansi yaitu mempermudah dalam tutup buku.

4	Penerapan *Enterprise Resource Planning* (ERP) Dan Pengelolaan Hubungan Dengan Pelanggan Untuk Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Soviah	Dhani Adiatma Rimen, Ricky Akbar / (2016)	*Business Process Model Notation*	Hasil implementasi ERP pada toko Soviah telah selesai dilakukan. Dari hasil implementasi dan pengujian, didapatkan hasil bahwa pengujian dapat dilakukan pada toko Soviah untuk membantu permasalahan yang ada pada perusahaan tersebut dengan solusi yang diberikan yaitu menggunakan Aplikasi ERP Odoo. Hasil ini didapat dari pengujian dan analisis penulis dalam menyimpulkan efektifitas dan efisiensi pemakaian ERP. Hasil analisis perbandingan penerapan aplikasi yang telah dilakukan menunjukan bahwa terdapat keunggulan dari penggunaan Aplikasi ERP Odoo dengan proses yang dilakukan secara manual. Hal ini didapat dari hasil pengujian yang telah dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Tempat yang dijadikan lokasi penelitian oleh penulis adalah Dapur Julid PKY, beralamat jalan Jl. Sangga Buana II Selatan No.24/51 Palangka Raya, Jekan Raya, Kota Kalimantan Tengah. Adapun Alasan penulis melakukan Penelitian pada Dapur Julid PKY karena belum ada penelitian serupa yang dilakukan pada tempat tersebut. Dan juga Dapur Julid PKY bukan hanya sekedar toko makanan tetapi mereka juga menjual lain sebagainya, peneliti tertarik membuat penelitian dengan mengangkat persediaan barang yang ada pada Dapur Julid PKY.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis peneitian perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*.

Metode R&D, atau penelitian dan pengembangan, adalah serangkaian proses yang digunakan untuk menemukan pengetahuan baru, mengembangkan produk baru, atau meningkatkan proses yang ada. Diantaranya beberaoa Langkah jenis penelitian ini adalah :

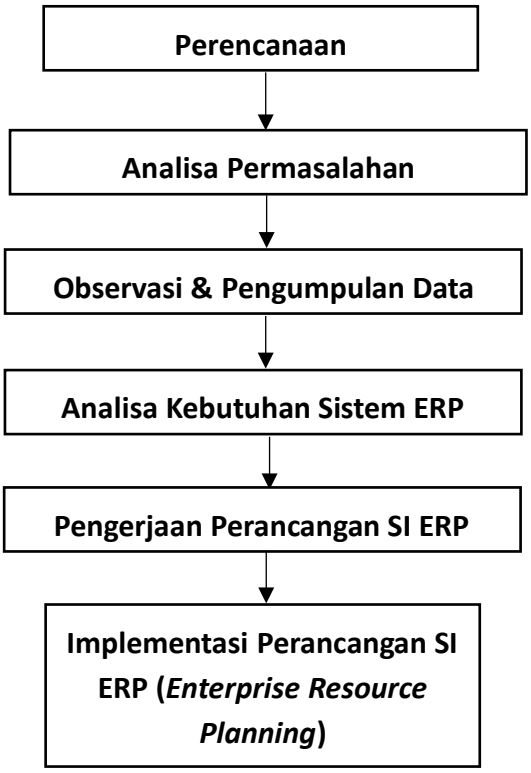
1) Penelitian Awal: Tahap ini melibatkan pengumpulan informasi dan data yang relevan untuk memahami masalah atau peluang yang ingin dipecahkan atau dikejar. Ini bisa melibatkan tinjauan literatur, wawancara, survei, atau eksperimen pendahuluan.
2) Perencanaan: Langkah selanjutnya adalah merencanakan pendekatan yang akan diambil untuk menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan

penelitian. Ini melibatkan pembuatan hipotesis, pengembangan desain penelitian, dan penentuan sumber daya yang diperlukan.

3) Pengembangan Konsep: Pada tahap ini, konsep atau ide dasar untuk solusi atau produk baru diidentifikasi dan dikembangkan lebih lanjut. Ini mungkin melibatkan prototipe awal, model konseptual, atau desain awal.
4) Pengujian dan Evaluasi: Konsep atau produk yang dikembangkan diuji untuk memastikan bahwa mereka memenuhi kriteria kualitas, kinerja, dan kebutuhan pengguna. Pengujian ini bisa dilakukan melalui percobaan, simulasi, atau studi kasus.
5) Pengembangan Lanjutan: Berdasarkan hasil pengujian dan umpan balik, konsep atau produk dapat dimodifikasi atau ditingkatkan lebih lanjut. Ini mungkin melibatkan iterasi desain atau pengembangan versi yang lebih maju.
6) Implementasi: Setelah konsep atau produk telah diuji dan dikembangkan dengan baik, mereka siap untuk diimplementasikan. Ini mungkin melibatkan produksi dalam skala penuh, peluncuran produk, atau implementasi solusi dalam konteks dunia nyata.

3.3 Desain Penelitian

Peranan desain penelitian sangat penting dalam memecahkan masalah penelitian. Desain penelitian adalah proses perencanaan dan pelaksanaan serta tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian. Adapun rancangan desain penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap diantaranya :



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Penjelasan dari masing-masing tahapan dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Dalam penelitian, penulis melakukan perencanaan terlebih dahulu sebagai bahan untuk pembuatan sistem.
b. Setelah melakukan perencanaan awal selanjutnya penulis merumuskan masalah dan meninjaunya apa saja kendala yang terjadi dilokasi penelitian.
c. Setelah merumuskan masalah dan kemudian ditinjau, penulis mengumpulkan data pendukung yang nantinya akan dibuat sebagai rencana pembuatan sistem dengan metode observasi dan wawancara.
d. Setelah mengumpulkan data, penulis memulai untuk membuat rencana analisis sistem, analisis kebutuhan pengguna, untuk kebutuhan pembuatan sistem informasi persediaan barang.

e. Setelah selesai menganalisis kebutuhan sistem, penulis langsung memulai pembuatan rancangan program sistem, dimulai dari merancang kemudian proses pengkodingan.

f. Ketika proses perancangan sudah selesai, mulai diimplementasikan dilokasi penelitian sistem informasi persediaan barang yaitu Dapoer Julid PKY untuk diuji, apabila dirasa belum sesuai akan dilakukan revisi hingga sistem benar-benar selesai dan bisa digunakan. Metode yang digunakan penulis sebagai kerangka kerja penelitian ini adalah tahap metode *R&D*. Metode *Research and Development* adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang

menekankan pada kolaborasi tim, fleksibilitas, dan responsivitas terhadap perubahan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang igunakan penulis guna mengumpulkan data penelitian. Berikut ini instrumen yang dilakukan penulis dalam pengumpulan data :

a. Observasi

Pada tahapan ini, penulis melakukan pengamatan terhadap objek yang akan dilakukan penelitian, sebagai berikut :

1) Mengamati keperluan barang pada Dapoer Julid PKY
2) Mengamati proses barang masuk dan keluar pada Dapoer Julid PKY

b. Wawancara

Pada tahap selanjutnya, penulis menyusun pertanyaan untuk narasumber yang dituju denga membuat sebuah *form*, sebagai berikut :

1) Bagaimana proses untuk keperluan data barang pada Dapoer Julid PKY?
2) Bagaimana sistem persediaan barang yang sudah dilakukan pada Dapoer Julid PKY?
3) Apakah ada kendala dengan sistem yang sebelumnya?

c. Dokumentasi

Tahap ini penulis melakukan dokumentasi untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian tersebut, meliputi dari buku-buku yang mereka miliki seperti laporan atau hal lainnya. Adapun bukti dokumentasi berupa foto-foto kegiatan observasi peneliti dan wawancara serta laporan dari Dapoer Julid PKY akan dimasukan pada lampiran.

d. Studi pustaka

Dalam tahap ini penulis mengumpulkan data berdasarkan teori yang bersangkutan dengan penelitian, yang memberikan informasi relevan untuk dijadikan acuan terhadap penelitian ini seperti dari buku-buku dari perpustakaan, jurnal, dan juga media internet.

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur yang digunakan penulis untuk mendapatkan data-data dari objek penelitian, maka digunakan metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

1) Metode Observasi

Tahap pertama sebelum melakukan observasi, penulis mengurus izin penelitian dengan pihak terkait. Observasi yang dilakukan oleh penulis adalah dengan datang langsung ke Toko atau tempat usaha Dapoer Julis PKY untuk mengetahui data yang akan peneliti perlukan untuk pembuatan tugas akhir.

2) Metode Dokumentasi

Sebelum melakukan dokumentasi, penulis mengurus izin penelitian dengan pihak terkait. Dokumentasi yang dilakukan penulis adalah dengan cara mengambil gambar-gambar yang diperoleh dari tempat penelitian, meliputi, laporan pemesanan, foto, serta data-data yang berkaitan dengan penelitian.

3) Metode Wawancara

Pada tahap wawancara, penulis mengurus izin penelitian dengan pihak terkait. Wawancara yang dilakukan penulis adalah dengan cara berkomunikasi atau tanya jawab langsung dengan narasumber, yaitu pemilik atau owner Dapoer Julid PKY.

4) Metode Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan penulis adalah dengan cara membaca, menganalisa, menyimpulkan dan mengutip bacaan-bacaan baik dari media buku dan internet yang berhubung dengan aspek yang akan

diteliti nantinya.

3.6 Analisis Kebutuhan

Tahap analisis ini merupakan tahap yang digunakan oleh peneliti untuk memulai sebuah penelitian atau pembuatan program.

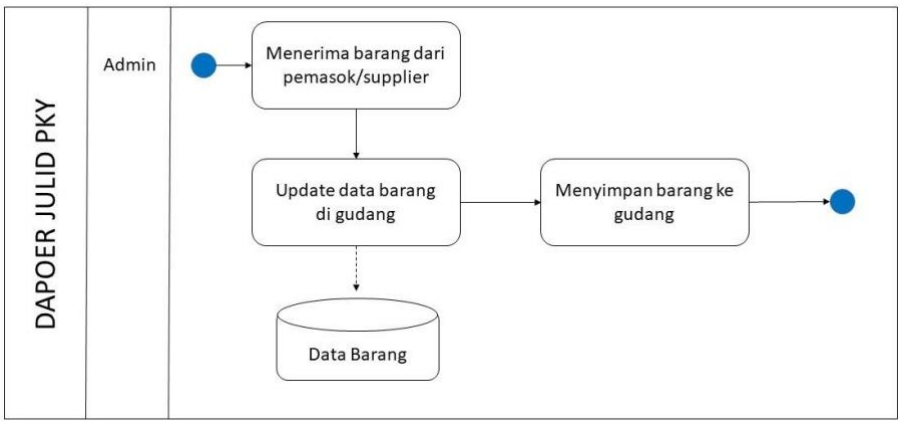
Pada tahap ini penulis menganalisa kebutuhan sistem persediaan barang yang akan dibangun, dan menganalisa yang perlu dilakukan yaitu analisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi sebelum itu menganalisis kebutuhan pengguna dan kebutuhan perangkat terlebih dahulu.

3.6.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

Adapun kebutuhan pengguna untuk mencapai sasaran pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

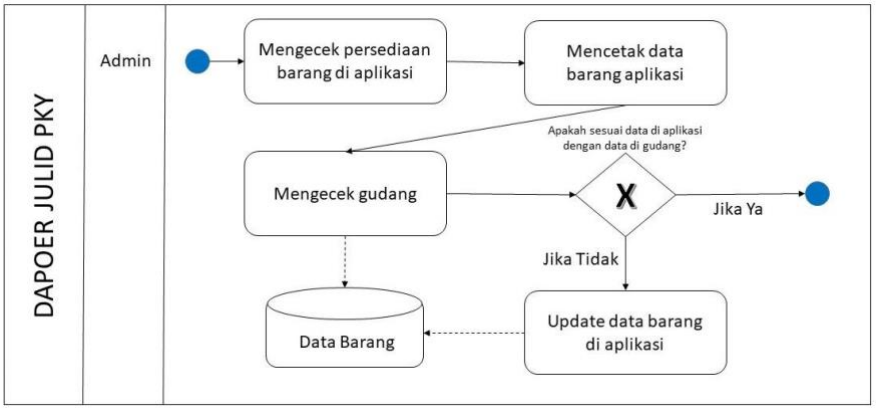
a. Pengguna Admin

Admin adalah seorang admin yang berada dibagian depan yang berhubungan dengan supplier secara langsung dan bertugas untuk menerima produk dan menyimpan ke tempat penyimpanan barang dalam dunia *Business Process Modeling Notation* (BPMN), yang dirancang pada gambar 3.1.



Gambar 3.2 BPMN Proses Penerimaan Barang

Selanjutnya adalah rancangan proses BPMN penginputan barang atau pembaharuan stok barang dilokasi penelitian, dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.3 BPMN Proses Pembaruan Data Barang

3.6.3 Analisis Kebutuhan Perangkat

a. Perangkat Keras

Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan digunakan dalam penelitian ini adalah seperti tabel di bawah :

Tabel 3. 1 Hardware Yang Digunakan

No	Alat dan Bahan	Spesifikasi
1.	Laptop Acer E-467	1. *Windows* 11 *Pro* 64-bit 2. *Intel*(R) *Core*(TM) i5-2328M 3. 8096MB RAM 4. *Intel*(R) HD *Graphics* 3000

b. Perangkat lunak

Kemudian untuk bahan yang digunakan pada perangkat lunak yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut

Tabel 3. 2 Software yang digunakan

No	Alat dan Bahan	Spesifikasi
1.	*Database*	*MySQL*
2.	Aplikasi	*Visual Studio Code*
3.	*Xampp*	Web *Server*

3.7 Desain Sistem

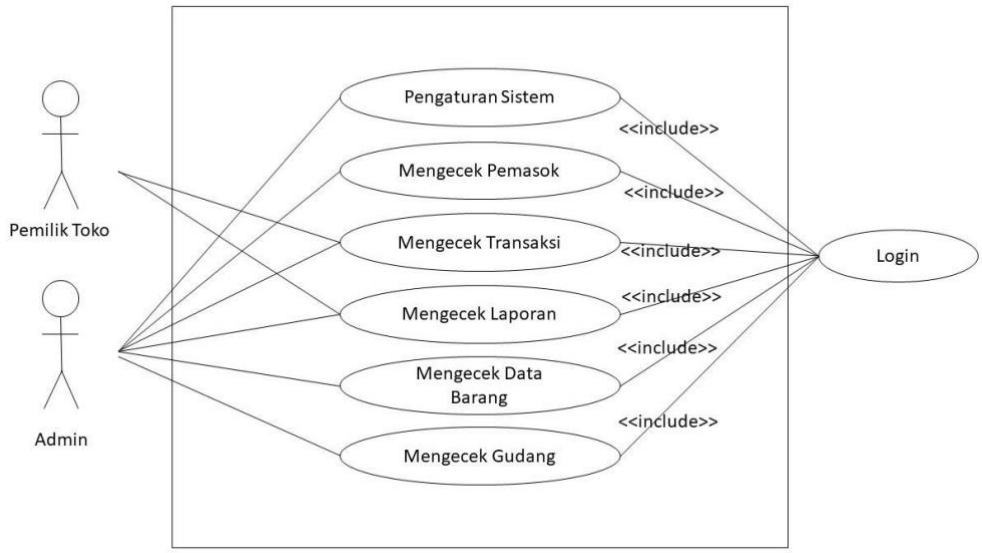
Desain sistem adalah hal yang diperlukan dalam desain proses disertakan dengan gambar dan pejelasan sebagai penunjang terkait gambar yang disajikan.

A. Desain Proses

Desain Proses adalah gambaran bagaimana bentuk dari pemrograman akan dibuat dengan menggunakan *Usecase*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram.*

1. *Usecase*

   Use Case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. Berikut adalah gambaran yang akan digunakan untuk Program yang akan penulis gunakan.

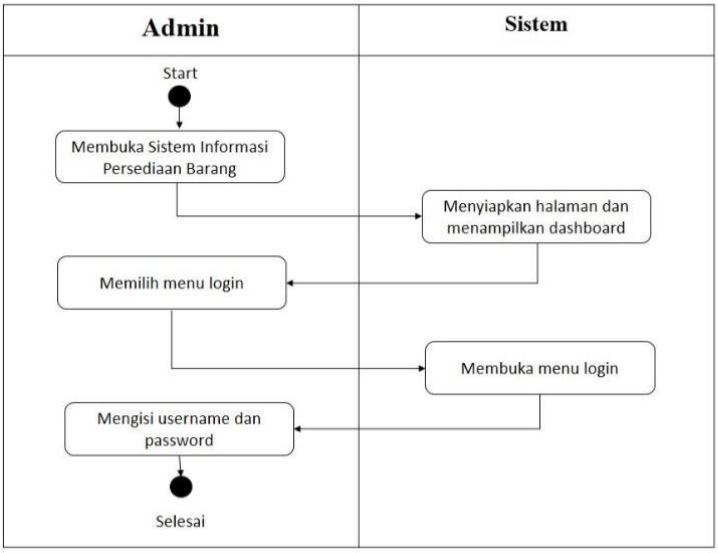


Gambar 3.4 *Usecase* Diagram Web

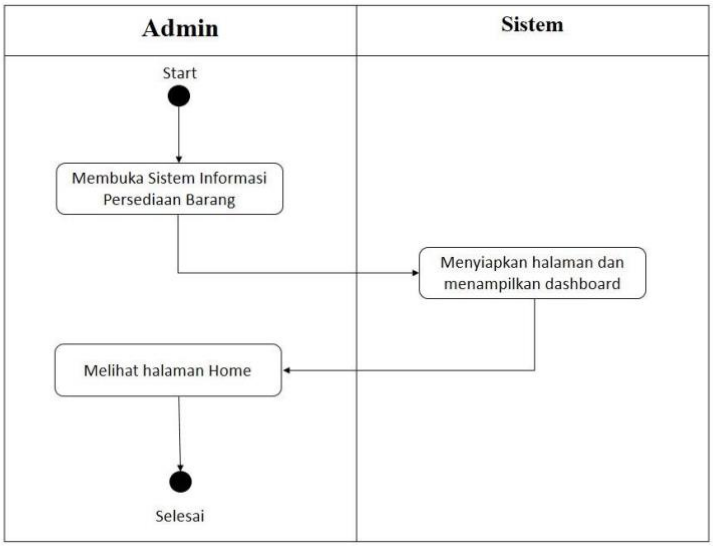
Pada gambar 3.4 diatas adalah bagaimana alur kerja dari Program yang akan dibuat oleh penulis. Berikut adalah penjelasannya.

1. Akses sistem informasi mencakup seperti mengelola web secara penuh, melakukan *login*, mengelola data barang dan lain sebagainya.
2. *Activity Diagram*

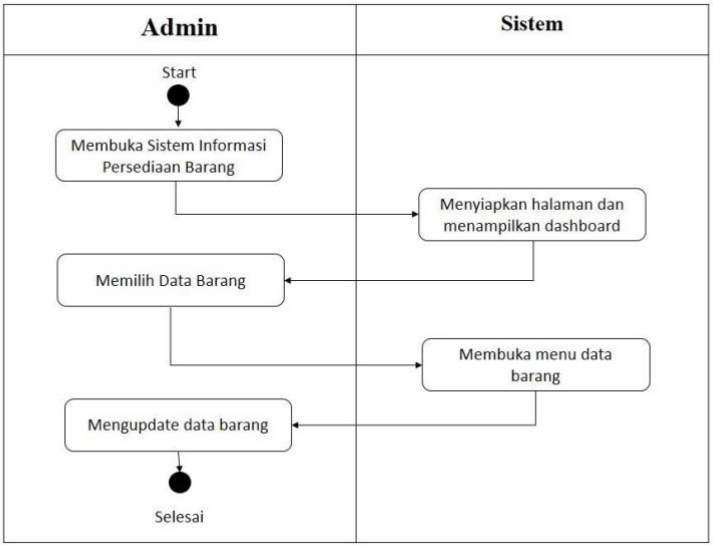
   Activity Diagram atau diagram aktivitas adalah sebuah bentuk visual dari alur kerja. Diagram pemodelan ini berisikan urutan proses dari awal sampai akhir pada sebuah sistem dalam bentuk gambar yang menjelaskan bagaimana alur kerja dari aplikasi yang akan dibuat.



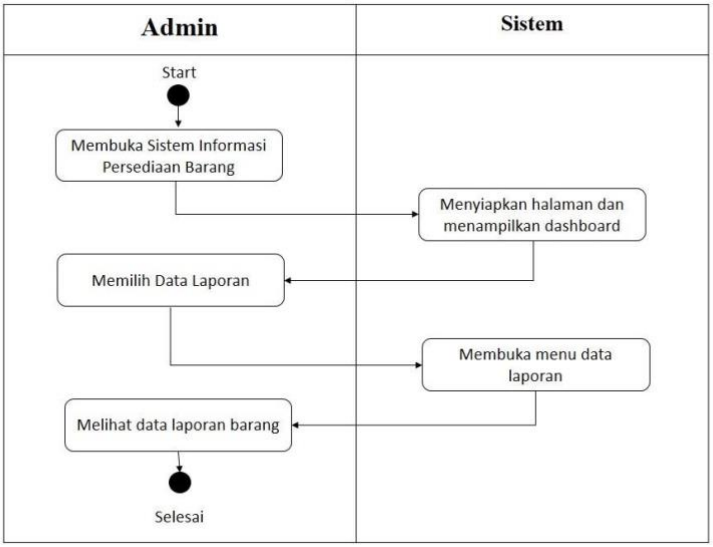
Gambar 3.5 Activity diagram Admin *Login* (login untuk masuk ke menu admin)



Gambar 3.6 Activity diagram Dashboard Utama



Gambar 3.7 *Activity* diagram Manajemen Data Barang

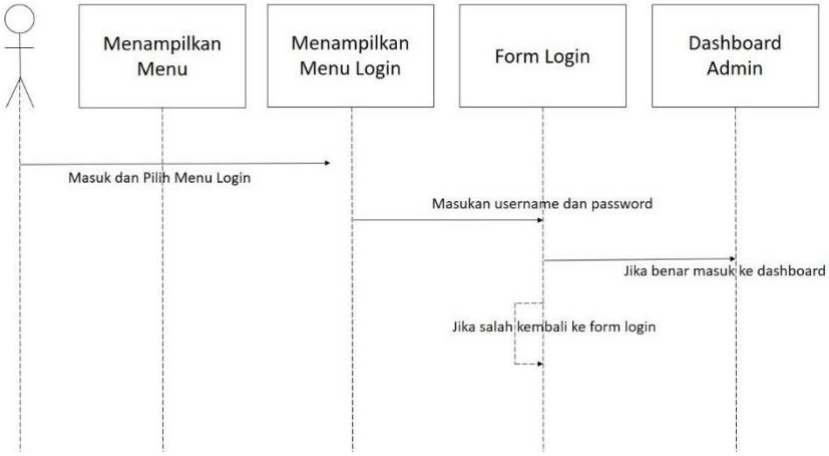


Gambar 3.8 *Activity* Diagram Laporan

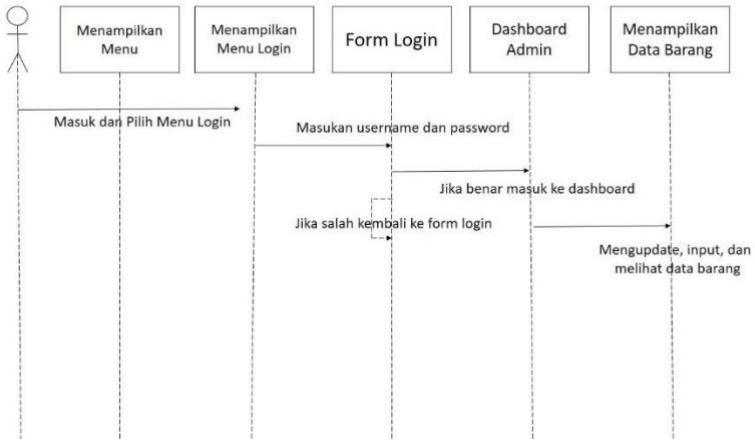
3. *Sequence* Diagram

Sequence diagram atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu sequence diagaram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Objek-

objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan.



Gambar 3.9 *Sequence* Diagram Login Admin Pada Gambar 3.8 dijelaskan bahwa admin akan masuk dan memilih menu *login*, sistem akan menampilkan login dan kemudian *form* login akan muncul, admin akan mengisi *username* dan *password* dengan benar untuk bisa masuk ke *dashboard* admin.



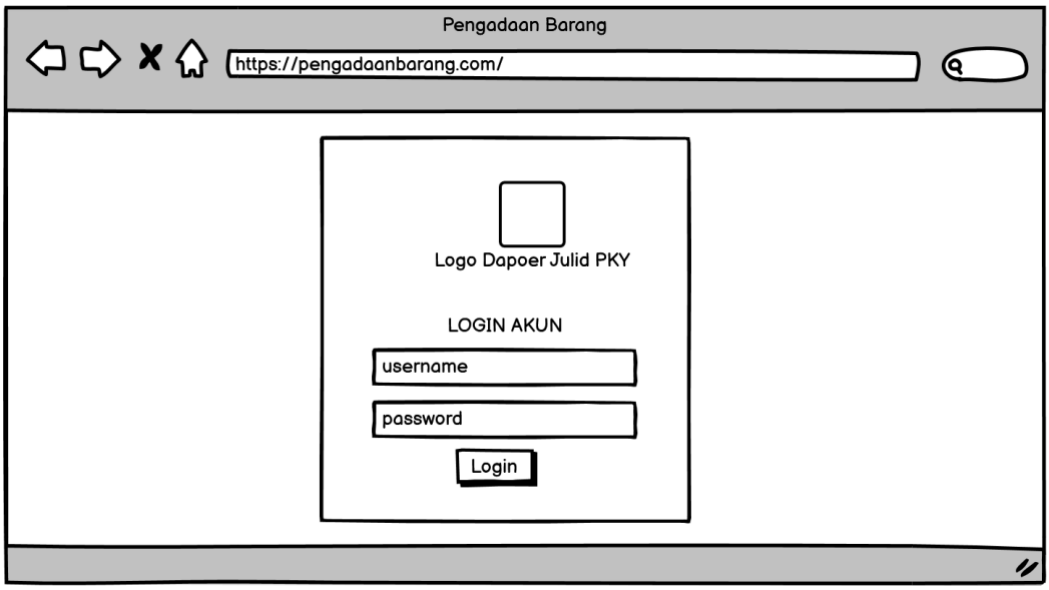
Gambar 3.10 *Sequence Diagram* Manajemen Data Barang Pada gambar 3.9 menjelaskan setelah proses login admin selesai dan berhasil masuk ke dashboard admin, admin akan masuk ke

sistem dan memulai meninput serta memperbarui data barang yang tersimpan sebelumnya.

b. Desain Perangkat Lunak

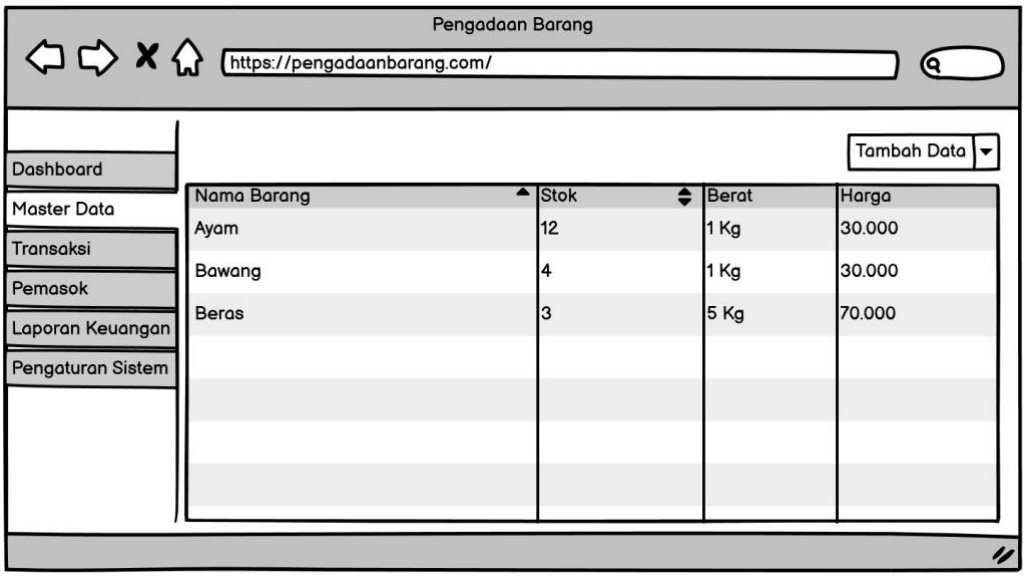
Desain perangkat lunak adalah proses merancang struktur, komponen, dan fitur dari sebuah perangkat lunak. Desain perangkat lunak melibatkan pemodelan konseptual dan teknis dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. Tujuan dari desain perangkat lunak adalah menciptakan rencana yang terperinci untuk mengimplementasikan persyaratan fungsional dan non-fungsional dalam bentuk perangkat lunak yang dapat dijalankan. Berikut adalah gambaran dari Proses desain perangkat lunak :

a) Gambaran dari Halaman Utama saat *login* memulai web untuk melihat:



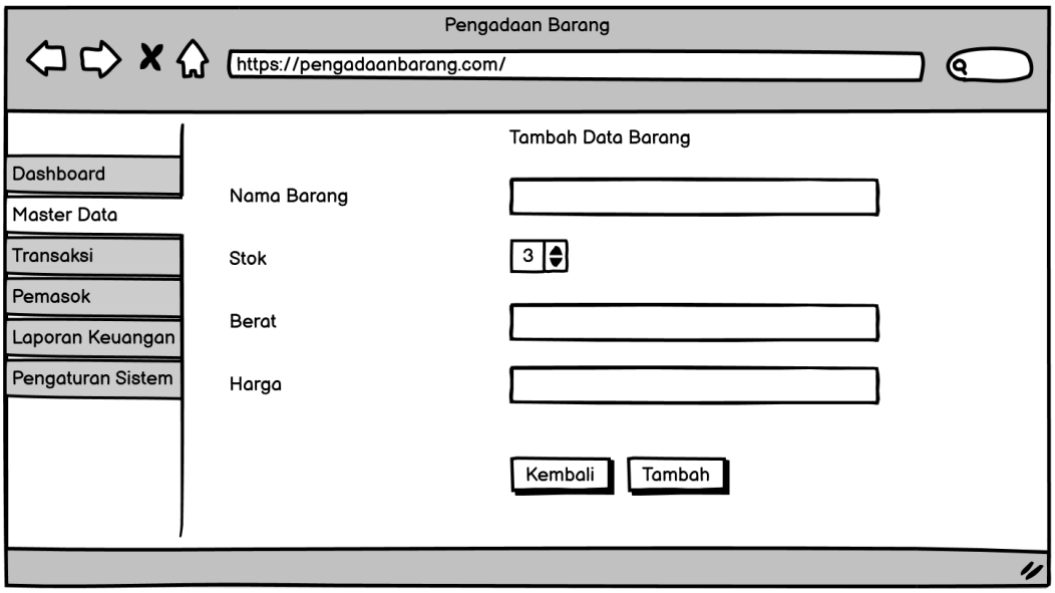
Gambar 3.11 Desain *Login*

b) Gambaran saat sistem ketika sistem menampilkan menu *master* data barang



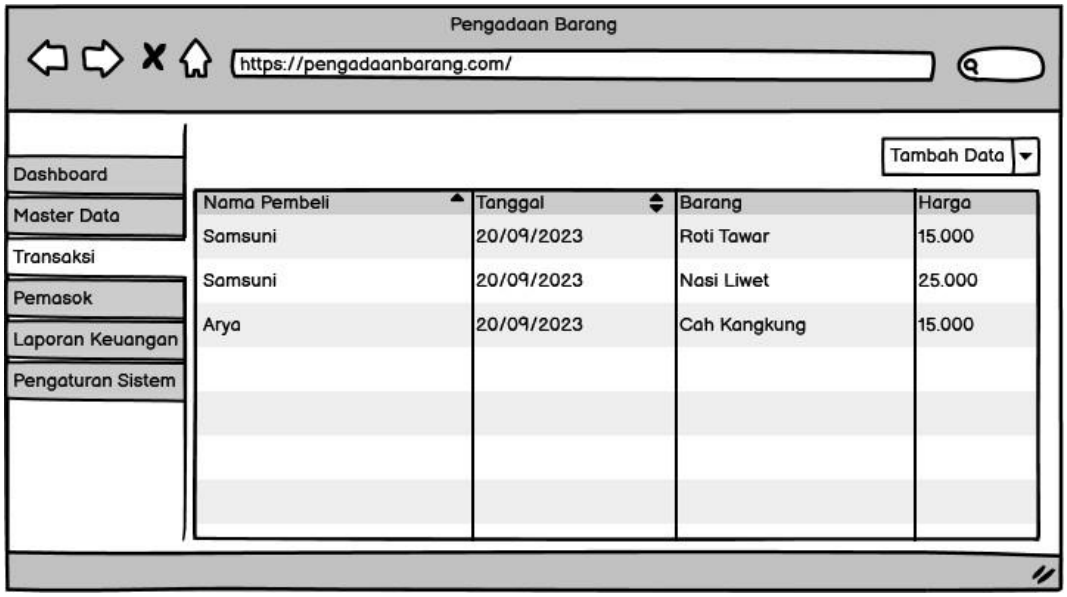
Gambar 3.12 Tampilan Menu Master Data Barang

c) Gambaran saat sistem akan menambahkan data baru yang akan disimpan di sistem



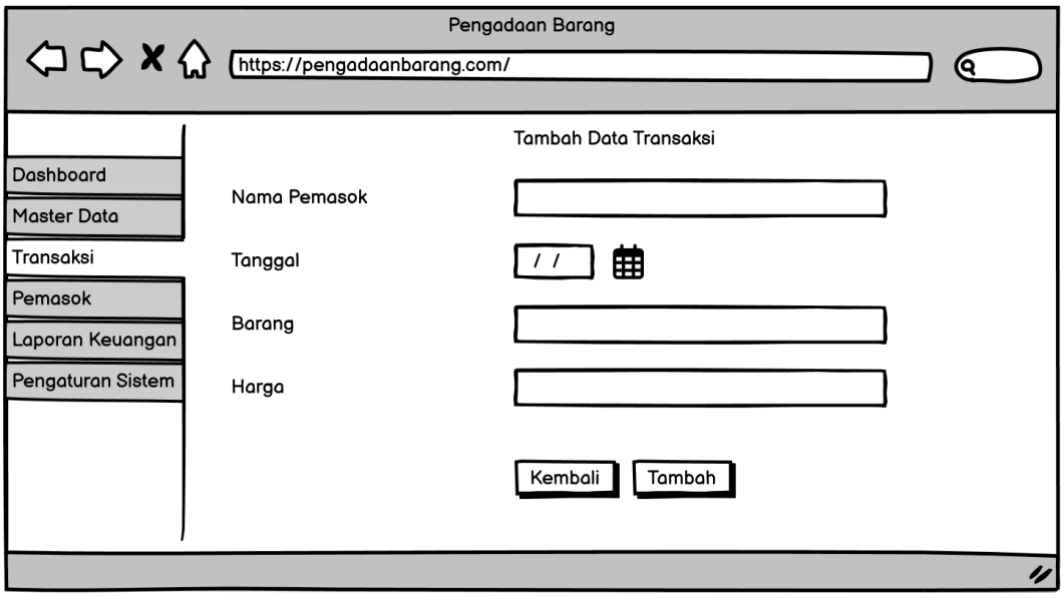
Gambar 3.13 Tampilan Menu Tambah Master Data

d) Gambaran saat sistem ketika sistem menampilkan halaman transaksi



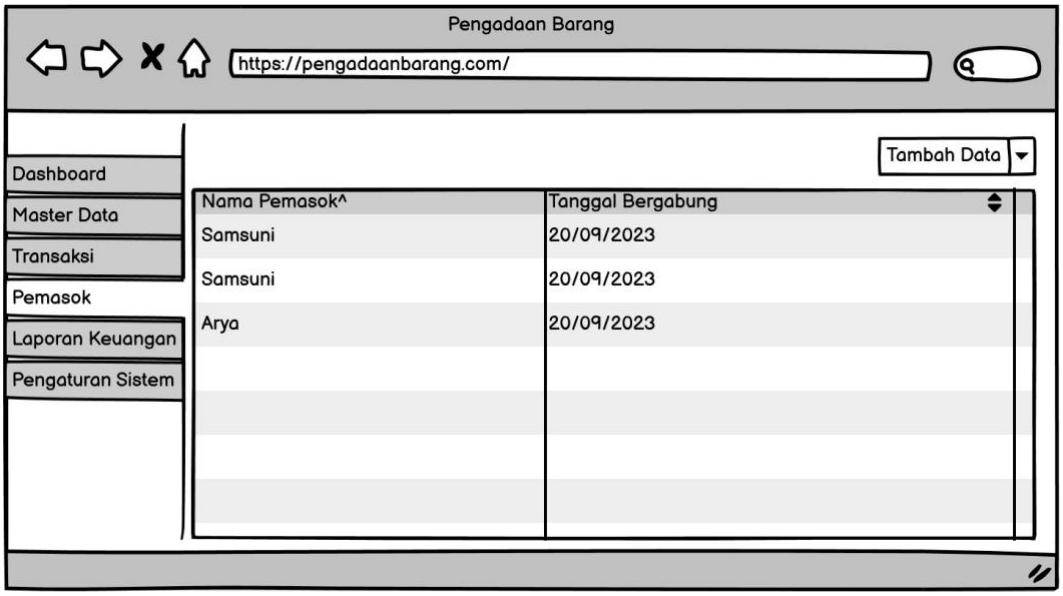
Gambar 3.13 Desain Tampilan Menu Transaksi

d) Gambaran saat sistem akan melakukan tambah data transaksi pada sistem



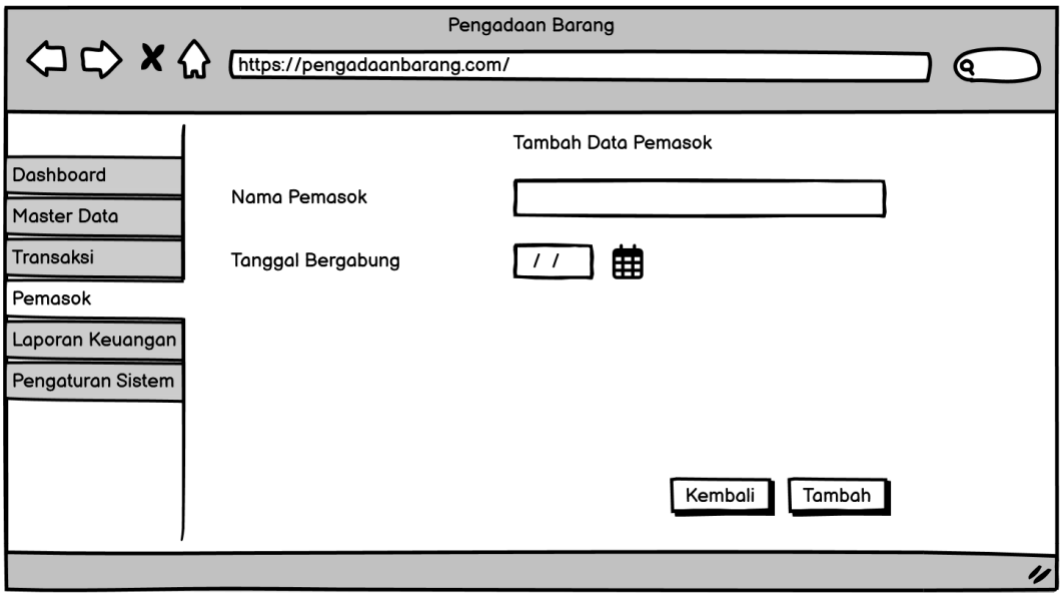
Gambar 3.15 Desain Tampilan Tambah Data Transaksi

e) Gambaran saat sistem ketika sistem menampilkan menu data Pemasok



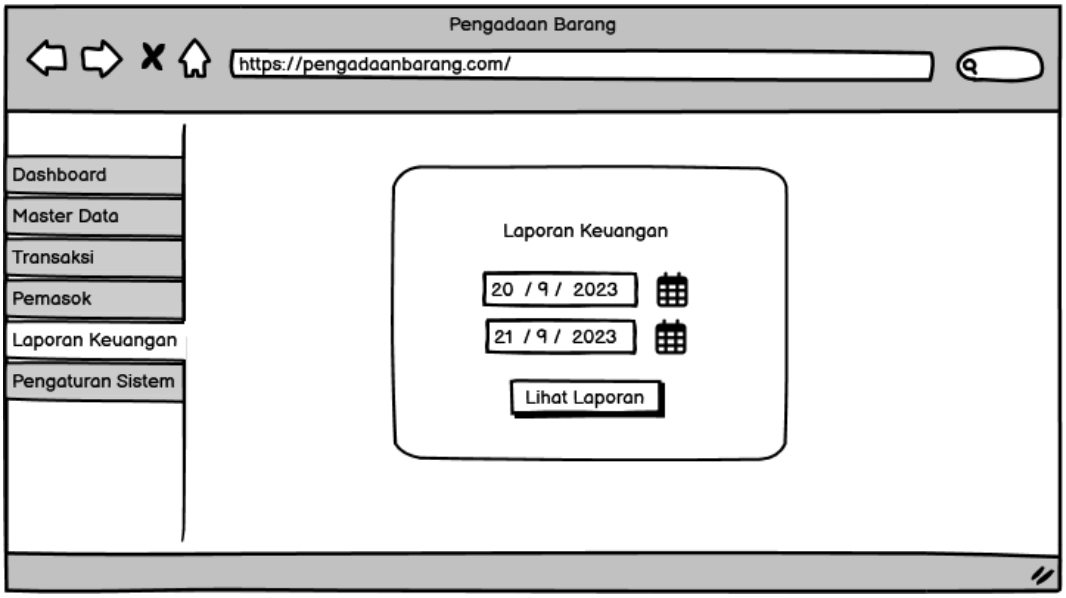
Gambar 3.14 Desain Menu Data Pelanggan

e) Gambaran sistem saat admin akan menambahkan data pemasok yang baru bergabung untuk menjadi pemasok ke toko, agar semua terdata dengan jelas



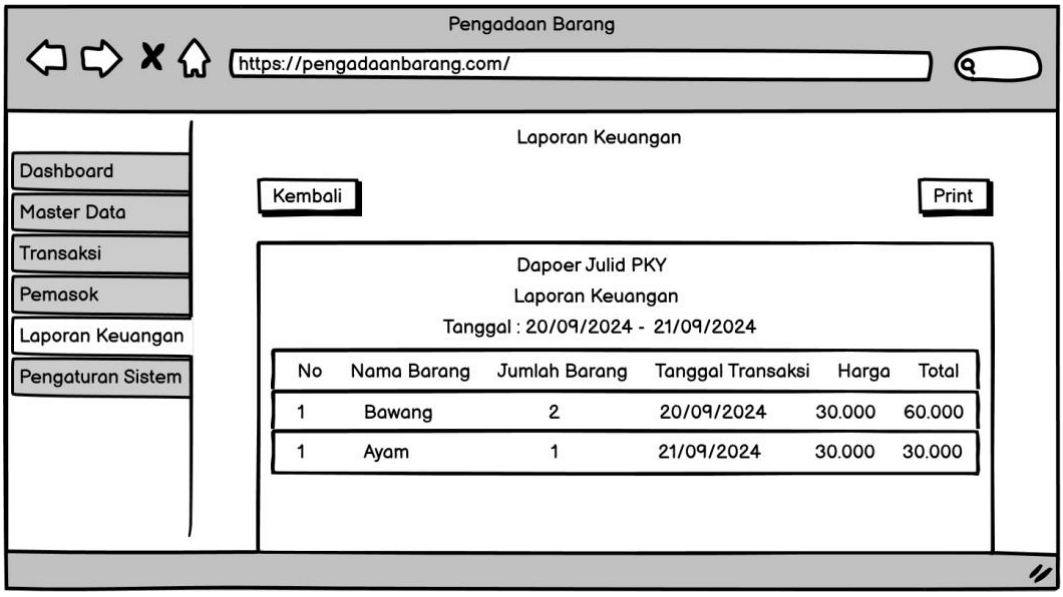
Gambar 3.17 Desain Tampilan Tambah Data Pemasok

f) Gambaran dari saat sistem ketika sistem menampilkan laporan keuangan



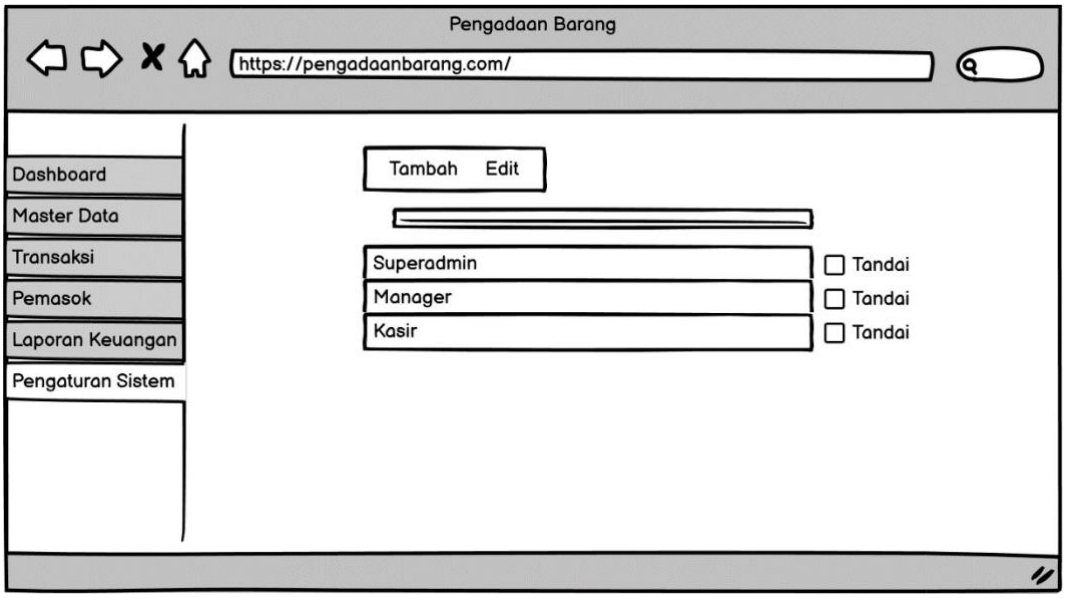
Gambar 3.15 Tampilan Menu Laporan Keuangan

g) Gambaran hasil output dari laporan ketika admin sudah memilih tanggal dan selanjutnya memilih klik lihat laporan.



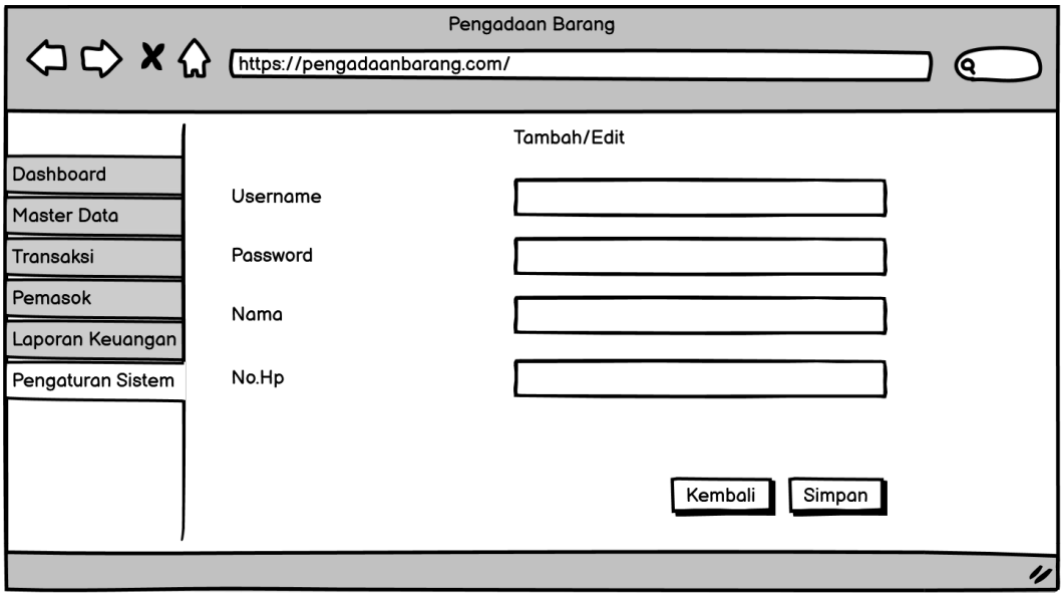
Gambar 3.19 Tampilan Hasil Output Laporan

h) Gambaran dari sistem ketika sistem menampilkan pengaturan sistem



Gambar 3.20 Tampilan Menu Pengaturan Sistem

i) Gambaran Sistem ketika admin melalukan tambah data ataupun edit dibagian pengaturan sistem



Gambar 3.21 Tampilan Menu Tambah/Edit pada Pengaturan Sistem

3.8 Jadwal Penelitian

Berikut adalah rencana penjadwalan penelitian yang sedang berjalan.

Tabel 3. 3 Jadwal Penelitian

No	Rencana Kegiatan	2023																				2024																							
		Agu				Sep				Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul Tugas Akhir																																												
2	Observasi																																												
3	Wawancara																																												
4	Pembuatan Proposal Tugas Akhir																																												
5	Seminar Proposal Tugas Akhir																																												
6	Revisi Proposal Tugas Akhir																																												
7	Desain Program																																												
8	Pengujian Desain																																												
9	Revisi Desain																																												
10	Implementasi Desain																																												

11	Pembuatan laporan Tugas Akhir																																												
12	Sidang Tugas Akhir																																												
13	Revisi Tugas Akhir																																												

DAFTAR PUSTAKA

Adi Prasetia Nanda, N. A. K. D., 2021. Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Mobile Pada SMA Muhammadiyah Gisting. *ALGOR,* Volume 3(1), p. 96–103.

Azhar, S., 2004. *Sistem Informasi Manajemen.* Bandung : Lingga Jaya.

Daqiqil, I., 2011. *Framework CodeIgniter Sebuah Panduan dan Best Practice.* Pekanbaru: Koder.web.id.

Edy Winarno ST, M. A. Z. &. S., 2014. *Pemrograman Web Berbasis HTML 5, PHP, Dan JavaScript.* Jakarta: Gramedia.

Firmansyah, R., 2017. Web Klarifikasi Berita Untuk Meminimalisir Penyebaran Berita Hoax. *Jurnal Informatika,* Volume (2).

Harlen Gilbert Simanullang, A. P. S. D. R. M., 2021. Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Menggunakan Framework Codeigniter dan Application Programming Interface. *Ultima InfoSys,* Volume 12(1), pp. 67-73.

Haryadi, M. A. M. S. Y. C., 2016. Perancangan media otentikasi menggunakan captive portal pada jaringan wireless laboratorium komputer Teknik Elektro Universitas Diponegoro. *Transient,* Volume V2, pp. 216-225.

Hendini, A., 2016. Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak. *Jurnal Khatulistiwa Informatika,* Volume 2.

Muhammad Silmi, E. A. S. K. K., 2014. Sistem Pakar Berbasis Web dan Mobile Web untuk Mendiagnosis Penyakit Darah pada Manusia dengan menggunakan Metode Inferensi Forward Chaining. *Journal of Informatics and Technology,* Volume Vol 2, pp. 42-49.

Munir, 2013. *Multimedia (Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan).* Bandung: Alfabeta.

Nugroho, 2016. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *SIMETRIS,* Volume V7, pp. 717-724.

Nur Alamsyah, M., 2022. Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Kegiatan Matrikulasi Di Fakultas Teknologi Informasi Uniska Banjarmasin. *Technologia,* 13(1), pp. 88-95.

Purbadian, Y., 2016. *Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan.* Yogyakarta: Andi Offset.

Raharjo, B., 2015. *Mudah Belajar PHP.* Bandung: Informatika Bandung.

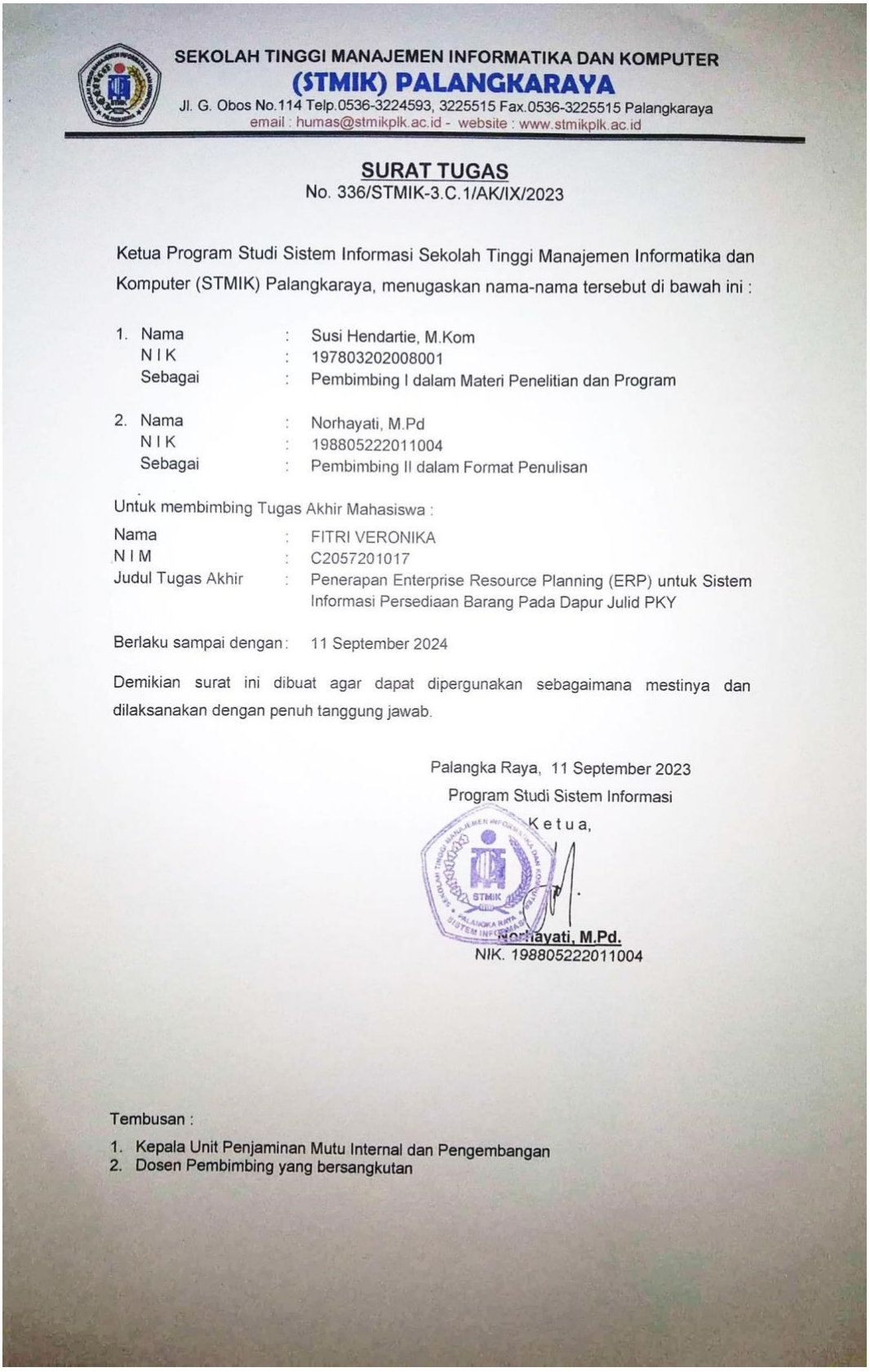
Siswandi, A., 2017. Aplikasi Sistem Informasi Pembayaran Jasa Service Motor Dan Penjualan Spare Part Pada Bengkel Motor Berbasis Visual Basic 6.0. *Jurnal SIGMA,* Volume V2, pp. 153-162.

Turban, E. A., 2003. *Introduction to Information Technology.* New York: John Wiley & Sons, Inc.

Wahyudi, T., 2017 . Rancang Bangun Sistem Informasi Pondok Pesantren (Studi Kasus Darul Abror Watumas). *Simnasiptek,* Volume V1, pp. 23-30.

L A M P I R A N

Lampiran 1 Surat Tugas Penelitian



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 336/STMIK-3.C.1/AK/IX/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Susi Hendartie, M.Kom
   N I K : 197803202008001
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Norhayati, M.Pd
   N I K : 198805222011004
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : FITRI VERONIKA
N I M : C2057201017
Judul Tugas Akhir : Penerapan Enterprise Resource Planning (ERP) untuk Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Dapur Julid PKY

Berlaku sampai dengan : 11 September 2024

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 11 September 2023
Program Studi Sistem Informasi
K e t u a,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 946/STMIK-C.1/AK/XII/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Maichael Notanubun**
Jl. Sanga Buana II Selatan No.51, Palangka,Kec.Jekan Raya, Kota Palangka Raya Provinsi Kalimantang Tengah

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	FITRI VERONIKA
NIM	:	C2057201017
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2023/2024 (8)
Lama Penelitian	:	12 Februari 2024 s.d 11 Maret 2024
Tempat Penelitian	:	DaPoer Julid PKY

Dengan judul Tugas Akhir:

Penerapan ERP Untuk Perancangan Sistem Informasi Persedian Barang Pada Dapoer Julid PKY

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

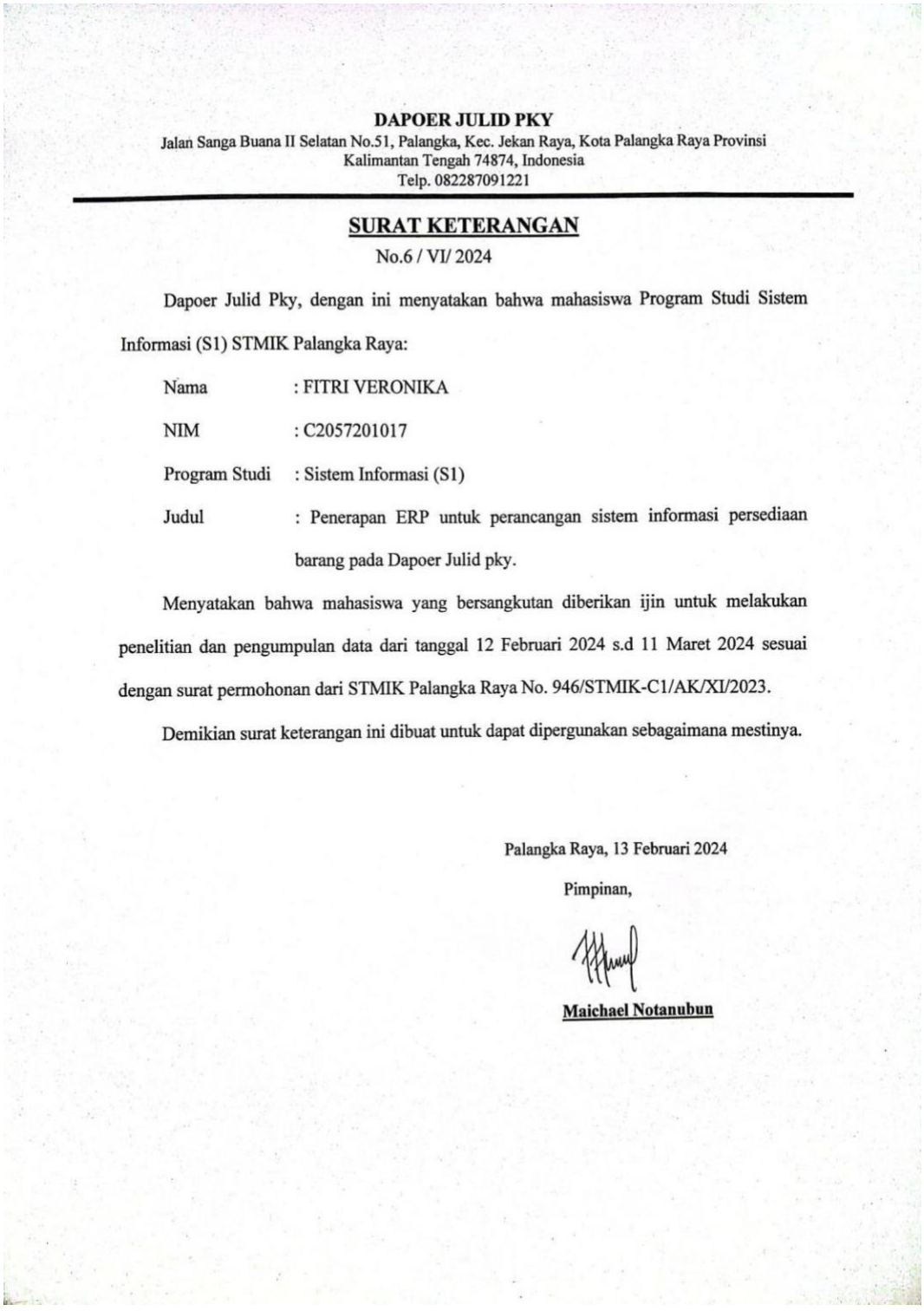
Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 12 Februari 2024
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian



DAPOER JULID PKY
Jalan Sanga Buana II Selatan No.51, Palangka, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya Provinsi Kalimantan Tengah 74874, Indonesia
Telp. 082287091221

SURAT KETERANGAN

No.6 / VI/ 2024

Dapoer Julid Pky, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa Program Studi Sistem Informasi (S1) STMIK Palangka Raya:

Nama : FITRI VERONIKA

NIM : C2057201017

Program Studi : Sistem Informasi (S1)

Judul : Penerapan ERP untuk perancangan sistem informasi persediaan barang pada Dapoer Julid pky.

Menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan diberikan ijin untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data dari tanggal 12 Februari 2024 s.d 11 Maret 2024 sesuai dengan surat permohonan dari STMIK Palangka Raya No. 946/STMIK-C1/AK/XI/2023.

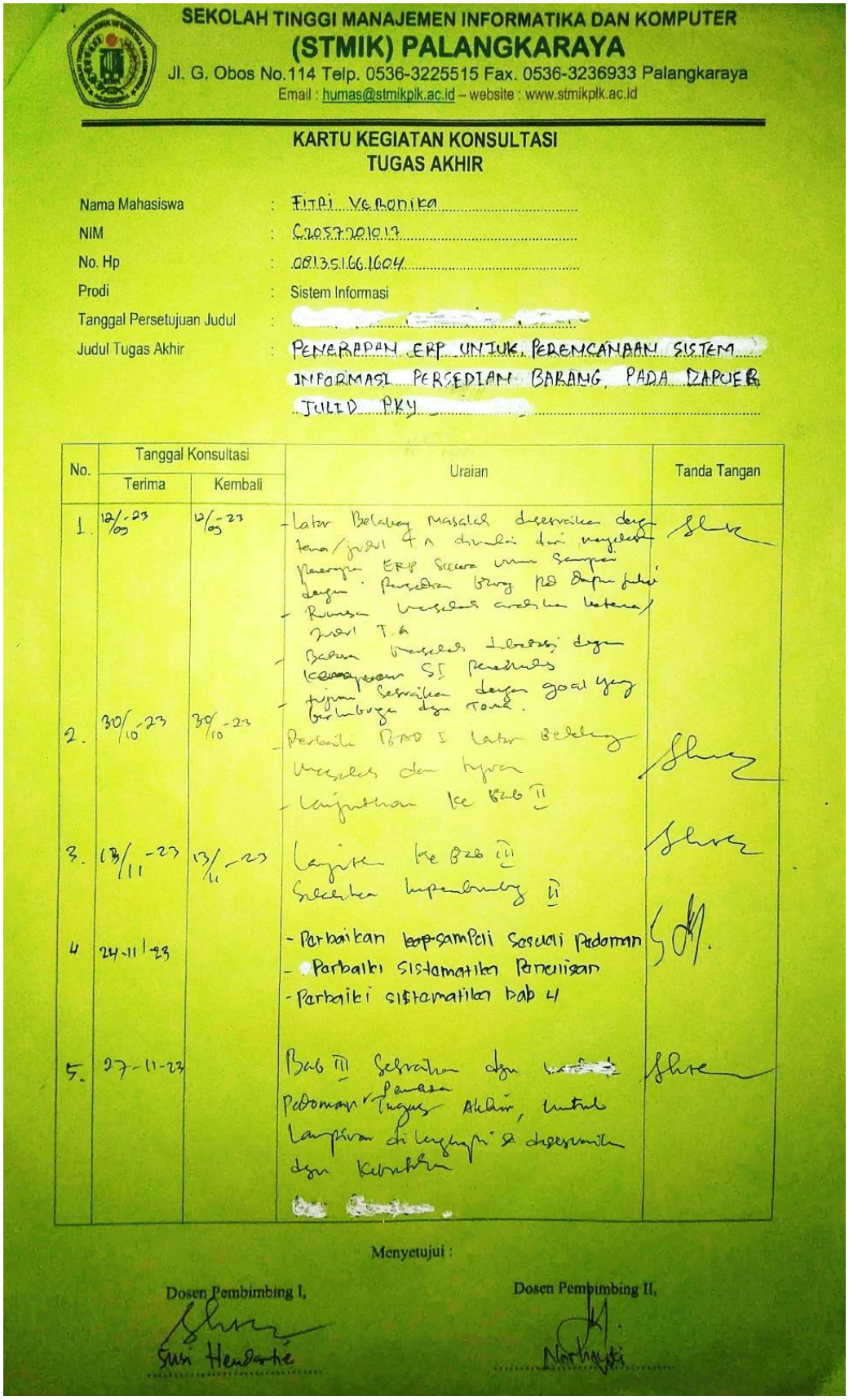
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 13 Februari 2024

Pimpinan,

Maichael Notanubun

Lampiran 4 Lembar Konsultasi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Fitri Veronika
NIM : C2057201017
No. Hp : 081351666604
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : [redacted]
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN ERP UNTUK PERENCANAAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAN BARANG PADA DAPUER JULID PKY

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	12/09-23	12/09-23	- Latar Belakang masalah diperbaiki dengan tema/judul TA dimulai dari menjelaskan pengertian ERP secara umum sampai dengan Persediaan barang pada dapur julid - Rumusan masalah diperbaiki kalimat judul TA - Batasan masalah lebih spesifik dengan menyesuaikan SI persediaan - tujuan sesuaikan dengan goal yang berhubungan dgn teori.	
2.	30/10-23	30/10-23	- Perbaiki BAB I Latar Belakang Masalah dan tujuan - Lanjutkan ke Bab II	
3.	13/11-23	13/11-23	Lanjutkan ke Bab III Sesuaikan kepembimbing II	
4	24-11-23		- Perbaikan kembali sesuai pedoman - Perbaiki sistematika penulisan - Perbaiki sistematika bab 4	
5.	27-11-23		Bab III Sesuaikan dgn [redacted] pedoman Tugas Akhir, untuk lampiran di lengkapi & disesuaikan dgn kebutuhan [redacted]	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,
Susi Hendarie

Dosen Pembimbing II,
Nathasya

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : FITRI VERONIKA
NIM : A11.2020119
No. Hp : 081351661604
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : .....
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN ERP UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA DAPOER JULID PKY

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
7	29/11/2023		- Perbaiki penjelasan pada bagian jenis Penelitian. - Harus hal-hal yang berkaitan dengan metode Perkembangan Perangkat Lunak - Perbaiki desain Penelitian - Jelaskan tahap desain Penelitian sesuai yang di lakukan.	
8	30/11-23	30/11-23	- Fokuskan Penelitian kearah Persediaan Barang - ~~Perbaiki~~ Masukkan BPMN Proses Bisnis pada Analisis kebutuhan Penggguna.	
9	29/01-24	29/01-24	- Judul menjadi Perancangan SI - Pada Bab 1 masalah fokuskan ke perancangan. - Metode penelitian bisa ditambah metode pengembangan sistem. - Perbaiki Rancangan Sistem. - Perbaiki Desain Penelitian.	
10	6/2-24	6/2-24	- Sesuaikan Rancangan Sistem dengan batasan masalah	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,
Susi Hendarti

Dosen Pembimbing II,
Nofriyadi

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : FITRI VERONIKA
NIM : C1057201017
No. Hp : 081351661604
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : .....
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN ERP UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA DAPOER JULID PKY

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
11	Senin / 29 Jan 2024		- Perbaiki kapar sesuai Pedoman - yg bahasa inggris harus catak miring sama ERP. - Perbaiki manfaat Penelitian - Rapikan Pengetikan sistematika Pengetikan. - semua sumber dr bab 2 Harus di masukkan ke daftar pustaka	
12	7/02-24	7/02-24	Cek kembali yg telah diminta utk direvisi ACC Seminar proposal	
13	7/2 2024		-Perbaiki kapar sesuai Pedoman - lengkapi lampiran bagian depan	
14	8/2 2024		acc Seminar proposal	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Suci Hendriati

Dosen Pembimbing II,

Nerlyana

Lampiran 5 Surat Tugas penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
No. 033/STMIK-3.C.1/AK/III/2024

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
   NIK : 198803142014103
   Sebagai Ketua
2. Nama : Susi Hendartie, M.Kom.
   NIK : 197803202008002
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Norhayati, M.Pd.
   NIK : 198805222011004
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	FITRI VERONIKA
NIM	:	C2057201017
Hari/ Tanggal	:	Jum'at, 8 Maret 2024
Waktu	:	15.00 sd 16.30 WIB
Judul Proposal	:	PENERAPAN ERP UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA DAPOER JULID PKY

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 02 March 2024
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 1 (Satu) Hari Sebelumnya Kepada Setiap Dosen Melalui SMS/WA

Lampiran 6

Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Dengan penelitian ini, penulis melakukan pengamatan langsung (observasi) untuk mendapatkan data :

Nama : Fitri Veronika

NIM : C205201017

Jurusan : Sistem Informasi

Program : S1

Tempat Penelitian : Dapoer Julid PKY

Alamat : Jl. Sangga Buana II Selatan No.24/51 Palangka Raya

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 13 November 2023	Menemui Pemilik tempat usaha dan menanyakan aplikasi yang akan dibuat serta meminta izin untuk melakukan observasi dan menjadikannya objek untuk tugas akhir.
2	Senin, 18 Desember 2023	Tanya jawab seputar proses cara mendapatkan barang bahan baku usaha, data barang, cara pencatatan laporan keuangan, transaksi penjualan dan rancangan tampilan yang akan dibuat.
3	Kamis, 8 Februari 2023	Mengamati proses transaksi dilokasi, pengelolaan data barang dan proses jual beli yang nantinya akan dimasukan kedalam perancangan sistem.

Lampiran 7

Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada narasumber langsung, daftar pertanyaan yang diajukan penulis adalah sebagai berikut :

Narasumber : Maichael Notanubun

1. bagaimaan sistem manajemen persedian yang digunakan di Dapoer Julid pky
2. bagaimana proses pemesanan dan penerimaan persedian barang pada Dapoer Julid pky?
3. bagaimaan Dapoer Julid melakukan monitoring dan evaluasi terhadap persedian barang?
4. Bagaimana persediaan barang yang optimal dapat membantu meningkatkan efisiensi pengelolaan persediaan barang?
5. Dari mana Dapoer Julid pky mendapatkan pemasokan bahan baku?
6. Apakah Dapoer Julid pky menggunakan wofware atau aplikasi khusus untuk mengelola persediaan barang?

Lampiran 8

Lembar Dokumentasi

LEMBAR DOKUMENTASI

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data yang relevan langsung dari tempat penelitian

A. Bukti Fisik

1) Data persediaan barang pada Dapur Julid Pky
2) Data pegawai

B.Bukti Poto

1) Foto Kegiatan Wawancara
2) Foto Kegiatan Observasi
3) Foto logo Dapoer Julid pky

Lampiran 9

Lampiran 9 Lokasi Observasi Penelitian







Lampiran 10 Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal

DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

1. Nama Penyaji : FITRI VERONIKA
2. Hari/ Tanggal : Jum'at, 8 Maret 2024
3. Waktu : 15.00 sd 16.30
4. Judul Proposal : PENERAPAN ERP UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA DAPOER JULID PKY

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Tanda Tangan
1	Apriliana	C2057201034	
2	MIFTAVA SANTIKA	C2057201046	
3	Dessi Rianti	C2057201074	
4	Mauleny	C2057201056	
5	ikhadijah	C2057201077	
6	Martha Kepi Delilla	C2057201039	
7	Salmitine	C2057201070	
8	Tina	C2057201088	
9	Kristianarco Utama Putra	C2057201016	
10	CUCIE	C2157201053	
11	Karwani	C2157201060	
12	Sisilia katupayan	C2057201024	
13	Fristila Febriola	C2057201005	
14	Sistra	C2057201013	
15	Vieri Tanggar Arada	C2057201105	
16	Rosya Lyna	C2057201079	
17	Dwy Nur Nafiah	C2057201081	
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Palangka Raya, 8 Maret 2024

Mengetahui :
Ketua Tim Penguji,

Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
NIK. 198803142014103

Mahasiswa Penyaji,

FITRI VERONIKA

Dipindai dengan CamScanner