

## PERANCANGAN SISTEM PERSEDIAAN BARANG PADA BAGIAN PENYIMPANAN BARANG DI CABANG PELAYANAN DINAS PENDAPATAN DAERAH PROVINSI WILAYAH KOTA BANDUNG III

Haris Nurdiansyah<sup>1</sup>, Ali Mulyawan<sup>2</sup>  
STMIK Mardira Indonesia, Bandung<sup>1,2</sup>  
Email: ali\_muly@stmik-mi.ac.id<sup>2</sup>

### *Abstract*

*The application program creation and use of Information System Design Inventory In Part Storage of Goods in Services Branch Provincial Revenue Office Bandung Region III aims to simplify the construction process in the office inventory with inventory application system using visual basic programming. The technique used by the technique with the concept of object-oriented systems development Object Oriented Software Engeneering (OOSE) with an emphasis on the use case. Object Oriented Software Engineering (OOSE) is a design software and techniques used in the design of the software in object-oriented programming.*

**Keywords:** *inventory; applications; inventory information system*

### **Abstrak**

Program aplikasi pembuatan dan penggunaan Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Bagian Penyimpanan Barang di Cabang Pelayanan Dinas Pendapatan Daerah Provinsi Wilayah Kota Bandung III ini bertujuan untuk mempermudah dalam pengerjaan proses persediaan barang di kantor tersebut dengan system aplikasi persediaan barang menggunakan pemrograman visual basic. Teknik yang digunakan dengan Teknik dengan Konsep Pengembangan sistem berorientasi objek *Object Oriented Software Engeneering* (OOSE) dengan penekanan pada *use case*. *Object Oriented Software Engineering* (OOSE) merupakan desain perangkat lunak dan teknik yang digunakan dalam desain perangkat lunak dalam pemrograman berorientasi obyek.

**Kata Kunci:** persediaan; aplikasi; sistem informasi persediaan barang

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi sekarang ini, suatu sistem informasi dengan menggunakan teknologi komputer yang sangat canggih akan memudahkan untuk melakukan pengolahan data yang dapat menghemat waktu maupun biaya. dan hasil dari informasi tersebut akan bermanfaat bagi suatu perusahaan atau instansi yang menggunakannya. Pengelolaan data dan informasi secara cepat, tepat dan efisien adalah hal yang penting yang dibutuhkan bagi setiap perusahaan atau instansi, seperti pada Cabang Pelayanan Dinas Pendapatan Daerah Provinsi Wilayah Kota Bandung III, yang merupakan suatu instansi pemerintah yang bergerak di bidang Pendapatan Daerah.

Seiring dengan perkembangan teknologi, kebutuhan akan suatu informasi yang relevan, akurat, cepat dan tepat sangat dibutuhkan, sehingga suatu perusahaan atau instansi dapat menggunakan informasi tersebut untuk menyelesaikan berbagai masalah yang terjadi dengan cepat.

Salah satu sistem informasi yang digunakan pada Cabang Pelayanan Dinas Pendapatan Daerah Provinsi Wilayah Kota Bandung III yaitu sistem pengolahan data persediaan barang. dengan sistem ini maka dibutuhkan suatu sistem untuk mengelola persediaan barang milik Cabang Pelayanan Dinas Pendapatan Daerah Provinsi Wilayah Kota Bandung III, sehingga data persediaan barang yang sebelumnya tidak terkontrol dapat terintegrasi dengan baik.

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Membangun Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Bagian Penyimpanan Barang Di Cabang Pelayanan Dinas Pendapatan Daerah Provinsi Wilayah Kota Bandung III.
2. Meningkatkan pemahaman dalam teknik pemrograman menyimpan

data barang secara terkomputerisasi sehingga mempermudah dalam pencarian data barang.

3. Menyusun suatu laporan skripsi yang akan memperkaya dunia keilmuan dan dapat menjadi sumber pengetahuan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Dibuatkan suatu database yang dapat menyimpan data barang secara terkomputerisasi sehingga mempermudah dalam pencarian data barang.
2. Mempercepat proses pembuatan laporan.

## KAJIAN TEORI

### Analisis Sistem

Analisis sistem didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

Tahap analisis dilakukan setelah tahap perencanaan sistem dan sebelum tahap desain sistem. Tahap ini merupakan tahap yang kritis karena kesalahan dalam tahap ini menyebabkan kesalahan pada tahap selanjutnya. Misalnya anda diharapkan pada suatu masalah untuk menentukan seberapa jauh sistem tersebut telah mencapai sasarannya. Jika sistem mempunyai beberapa kelemahan, anda harus dapat menemukannya. Tugas ini yang disebut sebagai analisis sistem.

Tugas utama dari proses analisis sistem meliputi :

1. Menentukan lingkup sistem
2. Mengumpulkan fakta
3. Menganalisis fakta
4. Mengkomunikasikan temuan-temuan tersebut melalui laporan analisis sistem, fakta merupakan bagian dari informasi yang menunjukkan realita,

situasi dan relasi yang menjamin analisis dan pemodelan.

#### **Langkah-langkah analisis sistem**

Langkah-langkah dasar yang dilalui dalam analisis sistem adalah :

1. *Identify*, mengidentifikasi masalah
2. *Understand*, memahami kerja sistem yang ada
3. *Analyze*, menganalisis sistem
4. *Report*, membuat laporan

#### **Pengumpul permintaan**

Untuk melaksanakan pekerjaan, analisis sistem perlu menentukan lingkup dari sistem yang baru dan mendapatkan informasi yang banyak. Ada 3 sumber dari fakta studi, yaitu :

1. Sistem yang berjalan
2. Sumber internal lainnya
3. Sumber eksternal

#### **Durasi, kompleksitas dan pengeluaran**

Masalah utama bagi profesional sistem, baik yang baru maupun yang berpengalaman adalah merubah atau menterjemahkan sebuah instruksi permintaan sebuah laporan pembelian harian dari manajemen ke dalam sebuah sistem pengolahan pembelian dan persediaan yang baru. DFD merupakan salah satu alat yang tepat untuk mendefinisikan lingkup analisis sistem. Batasan-batasan yang ada dalam pendefinisian sistem membatasi penyelesaian sistem dan rekomendasi yang dihasilkan dari analisis. Definisi awal mengenai lingkup sistem merupakan dasar untuk mendefinisikan ulang temuan-temuan saat analisis. Biasanya hal ini menghabiskan banyak waktu dan uang, sehingga perlu komitmen waktu dari user untuk ikut berpartisipasi.

#### **Keuntungan dari pemodelan sistem yang berjalan**

Model sistem yang lama menyediakan kesempatan untuk menentukan apakah sistem memuaskan, perlu sedikit perbaikan, membutuhkan pemeriksaan yang besar, atau diganti. Model ini juga menyediakan sumber ide perancangan

untuk membantu analisis mengidentifikasi sumber yang ada bagi sistem yang baru.

Saat sistem baru diimplementasikan, analisis bertanggung jawab terhadap penentuan waktu pelaksanaan dan kegiatan yang dibutuhkan untuk menghapus pertahap sistem yang berjalan dan memulai mengoperasikan sistem yang baru. Saat dikonversi, analisis harus mengetahui tidak hanya kegiatan apa yang akan dilaksanakan tetapi juga kegiatan-kegiatan yang sudah dilaksanakan. Dengan mempelajari dan memodelkan sistem yang berjalan, analisis akan memperoleh jawaban-jawaban tersebut

#### **Kerugian dari pemodelan sistem yang tidak berjalan**

Dalam banyak situasi dengan kondisi sistem baru unik dan berbeda sekali dengan sistem yang ada, mempelajari sistem yang berjalan kadang-kadang menyesatkan. Sehingga sistem yang berjalan menjadi tidak relevan dan menganalisisnya menjadi menghabiskan waktu dan uang. Untuk apa menganalisis dan memodelkan sistem yang akan dibuang ? lebih baik jika mengidentifikasi apa yang dibutuhkan sistem baru dibandingkan menggulang kesalahan yang terjadi pada sistem yang berjalan.

#### **Perancangan Sistem**

Menurut Jogiyanto (2005:197) perancangan sistem adalah penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.”

Yang dilakukan dalam perancangan sistem adalah :

1. Mendefinisikan apa yang akan dirancang.
2. Menyimpulkan elemen-elemen sistem informasi.
3. Menggambarkan langkah-langkah dasar perancangan.

Tujuan perancangan sistem adalah:

1. Memenuhi kebutuhan pengguna sistem.
2. Memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap.

### **Persediaan**

Definisi persediaan menurut Suharli (2006:227) adalah sebagai berikut: "Persediaan adalah aktiva yang tersedia untuk dijual dalam kegiatan normal persediaan. Pada bisnis manufaktur, persediaan meliputi bahan mentah, barang dalam proses produksi, barang jadi." Adapun pengertian sistem persediaan menurut Krismiaji (2005:46) adalah sebuah sistem yang memelihara catatan persediaan dan memberitahu manajer apabila jenis tertentu memerlukan penambahan dalam perusahaan manufaktur, sistem persediaan mengendalikan tingkat (jumlah) bahan baku dan jumlah produk jadi.

### **Metode Pencatatan Persediaan**

Untuk melakukan pencatatan persediaan terdapat dua cara atau metode yang dapat digunakan, namun penerapan metode pencatatan persediaan pada suatu perusahaan tergantung dari kebijakan perusahaan tersebut.

Menurut Mulyadi (2008:556) sistem pencatatan akuntansi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

1. Sistem Pencatatan Periodik (*Periodik Sistem*)  
Yaitu pencatatan yang dilakukan secara terus-menerus baik kuantitas dan harga maupun mutasi saldonya.
2. Sistem Pencatatan Perpetual (*Perpetual Sistem*)  
Yaitu pencatatan yang dilakukan hanya transaksi pembelian saja yang dicatat sedangkan mutasi saldonya tidak dicatat.

### **Metode Penilaian Persediaan**

Metode penilaian persediaan menurut Fess (2005:336-368) adalah sebagai berikut:

1. Metode FIFO (*First In First Out*)

Metode FIFO atau metode masuk pertama keluar pertama adalah metode penilaian persediaan dimana biaya dimasukkan dalam harga pokok penjualan sesuai dengan urutan terjadinya.

2. Metode LIFO (*Last In First Out*)  
Metode LIFO atau metode masuk terakhir keluar pertama adalah metode penilaian persediaan dimana biaya dari unit yang dijual merupakan biaya pembelian paling akhir.
3. Metode Rata-Rata (*Average*)  
Metode rata-rata adalah metode penilaian dimana biaya rata-rata per unit untuk masing-masing barang dihitung setiap kali pembelian dilakukan.

Metode penilaian akuntansi menurut Soemarso (2005:385-393) adalah sebagai berikut:

1. Penetapan Harga Pokok Persediaan:
  - a. Metode FIFO (*First In First Out*)  
Metode FIFO adalah metode penetapan harga pokok persediaan yang didasarkan atas tanggapan bahwa barang-barang terdahulu dibeli akan merupakan barang yang dijual pertama kali. Persediaan akhir dinilai dengan harga pembelian yang paling akhir.
  - b. Metode Metode LIFO (*Last In First Out*)  
Metode LIFO adalah metode penetapan harga pokok persediaan yang didasarkan atas tanggapan bahwa barang-barang paling akhir dibeli akan merupakan barang yang dijual pertama kali. Persediaan akhir dinilai dengan harga pembelian yang terdahulu.
  - c. Metode Metode Rata-rata (*Average*)  
Metode rata-rata adalah metode penetapan harga pokok persediaan dimana dianggap bahwa harga pokok rata-rata dari barang dari yang tersedia

dijual akan digunakan untuk menilah harga pokok yang dijual dan yang terdapat dalam persediaan.

2. Metode Identifikasi Khusus (*special identification*)  
Metode Identifikasi Khusus (*special identification*) adalah harga pokok yang dibebankan ke barang-barang yang dijual dan yang masih ada dalam persediaan didasarkan atas harga pokok yang dikeluarkan khusus dan barang-barang yang bersangkutan
3. Metode Taksiran (*Retail Method*)
  - a. Metode Eceran (*Retail Method*)  
Metode penetapan harga pokok persediaan secara taksiran yang didasarkan atas dasar hubungan, yang terdapat dalam tahun berjalan, antara harga pokok dengan harga jual.
  - b. Metode Laba Bruto atau Metode Laba Kotor (*Gross Profit Method*)  
Metode Laba Bruto adalah metode penetapan harga pokok persediaan secara taksiran yang didasarkan atas hubungan, yang terdapat dalam periode yang lalu, antara laba bruto dengan harga jual

**Unified Modelling Language (UML)**  
**Unified Modelling Language (UML)** adalah sebuah "bahasa" yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian,

UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C. Seperti bahasa-bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan *syntax*/semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML *syntax* mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi UML terutama diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya: Grady Booch OOD (Object-Oriented Design), Jim Rumbaugh OMT (Object Modeling Technique), dan Ivar Jacobson OOSE (Object-Oriented Software Engineering). Sejarah UML sendiri cukup panjang. Sampai era tahun 1990 seperti kita ketahui puluhan metodologi pemodelan berorientasi objek telah bermunculan di dunia. Diantaranya adalah:

1. Metodologi booch
2. Metodologi coad
3. Metodologi OOSE
4. Metodologi OMT
5. Metodologi shlaer-mellor
6. Metodologi wirfs-brockdsb.

Masa itu terkenal dengan masa perang metodologi (*method war*) dalam pendesainan berorientasi objek. Masing-masing metodologi membawa notasi sendiri-sendiri, yang mengakibatkan timbul masalah baru apabila kita bekerjasama dengan group/perusahaan lain yang menggunakan metodologi yang berlainan.

#### **Object Oriented Software Engeneering (OOSE)**

Pengembangan sistem berorientasi objek (*Object Oriented Software Engeneering (OOSE)*) dari Jacobson lebih memberi penekanan pada *use case*. OOSE memiliki tiga tahapan yaitu :

1. Membuat model requirement dan analisis.
2. Desain dan implementasi.
3. Model pengujian.

Keunggulan metode ini adalah mudah dipelajari karena memiliki notasi yang sederhana mencakup seluruh tahapan dalam rekayasa perangkat lunak. OOSE merupakan pengkombinasian dari tiga teknik yang berbeda yaitu :

1. *Object Oriented Programming*.
2. *Conceptual Modelling*.
3. *Block Design*.

Berikut merupakan teknik dari OOSE, diantaranya :

#### 1. *Requirement Model*

- 1) Usecase model
  - a. Menggambarkan aktor dan usecase.
  - b. Asosiasi antar usecase : extends, uses.
- 2) Interface Description
  - a. Tampilan harus dapat menangkap logical view dari sistem, karena perhatian utama adalah konsistensi dari logical view perilaku sistem sebenarnya.
  - b. Deskripsi tampilan sesuai dengan tampilan user dan tampilan dengan sistem lain dengan membuat sketsa atau prototipe dari apa yang akan user lihat pada layar saat menampilkan use case.
  - c. Sangat penting jika user dilibatkan dalam rincian pembuatan Deskripsi tampilan.

#### 2. Analisis Model

- 1) Analisis model memodelkan tiga tipe objek, yaitu *Interface object*, *Entity object* dan *Control object*.
- 2) Perilaku yang dimodelkan pada use case disebarkan diantara objek pada analisis objek.
- 3) Model digunakan untuk menyediakan sebuah sistem dengan *a robust and changeable object structures*. Objek-objek yang secara struktural disimpan dan dihubungkan ke objek lain atau aktor untuk menggabarkan hubungan objek ke objek atau objek ke aktor.

3) Analisis model menyediakan sebuah *foundation* untuk design.

#### 3. Design Model

- 1) Desain model akan *refine* model analisis dan akan menyesuaikan dengan lingkungan implementasi.
- 2) Tampilan objek dan operasi semantik didefinisikan dan keputusan dapat dibuat untuk Database Management System (DBMS) dan Bahasa Pemrograman.
- 3) Blok diperkenalkan untuk tipe objek untuk disembunyikan dari implementasi sebenarnya.
- 4) Model desain terdiri dari :
  - a. Diagram interaksi
    1. Diagram interaksi dibuat untuk setiap kongrit use case.
    2. Yang menggambarkan use case dalam beberapa tahapan objek berkomunikasi ini dimodelkan sebagai blok yang saling mengirimkan rangsangan.
    3. Diagram interaksi mendukung use case dengan ekstensi.
    4. Pada proses desain parallel, beberapa rangsangan dengan tujuan yang sama didefinisikan oleh beberapa perancang. Agar rangsangan dapat dikonsolidasi untuk mengandung rangsangan sebanyak mungkin. Proses ini disebut Homogenisasi.
5. Ada dua tipe struktur dari diagram interaksi yaitu :
  - 1) Garpu, yang mengindikasikan pusat struktur dan dibentuk oleh fakta sebuah objek yang

- mengontrol objek lain yang di-interkasikan dengannya.
- 2) Tangga, yang mengindikasikan struktur desentralisasi dan dibentuk oleh delegasi responsibility. Setiap objek hanya mengetahui sedikit objek lain yang dapat membantu dengan perilaku yang khusus.
- b. *State transition graphs*.
- 1) Digunakan untuk menggambarkan perilaku pada beberapa jangka pada setiap rangsangan yang dapat diterima dan apa yang menyebabkan rangsangan tersebut.
  - 2) Menggunakan ekstensi dari notasi SDL (Specification and Description Language).
- c. *Implementation model*
- 1) Terdiri dari beberapa source code objek spesifik pada model desain.
  - 2) Model Implementasi menganggap bahwa sebuah blok dapat dengan mudah diterjemahkan pada modul objek sebenarnya.
- d. *Test Model*
- 1) Dihasilkan dari pengujian model implementasi.
  - 2) Pengujian spesifikasi, dimana pengujian class ketika sebuah pengujian terlihat sebagai sebuah objek, dan hasil pengujian. Eksekusi sebuah instance dari

pengujian class, adalah konsep utama.

- 3) Model yang diminta dapat menerima sebagai sebuah verifikasi untuk model pengujian.

## METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan penelitian ini, metodologi yang digunakan adalah metode deskriptif, yang menurut Sugiono (2011) adalah penelitian yang menggambarkan variabel yang berperan dalam memberikan situasi atau keadaan, serta menggambarkan hubungan yang ada pada variabel tersebut. Metode penelitian ini kemudian dibagi ke dalam dua teknik yaitu teknik pengumpulan data dan teknik pengembangan sistem, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yang meliputi :

### Teknik Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam proses pengumpulan data dan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode *Interview*  
Penelitian dengan cara wawancara langsung dengan para praktisi yang berhubungan langsung dengan masalah yang diteliti.
2. Metode Literatur  
Pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku atau sumber-sumber dengan masalah yang dihadapi.
3. Observasi  
Pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung terhadap sistem yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

### Teknik Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan adalah metode pengembangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*) dan analisis deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu keadaan yang ada di perusahaan.

Dalam pengembangan sistem informasi perlu digunakan metodologi sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dilakukan selama melaksanakan pengembangan sistem, adapun pengembangan sistem yang digunakan adalah metodologi *Water Fall Model*. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

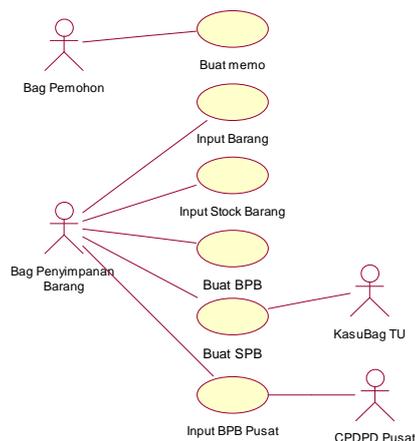
1. *Software Engineering* adalah suatu usaha untuk mentahapkan proses rekayasa perangkat lunak.
2. *Analisis*, adalah kegiatan didalam mengidentifikasi berbagai kebutuhan perangkat lunak untuk menentukan spesifikasi fungsi sistem, kinerja sistem dan kendala sistem.
3. *Design*, tahapan ini merupakan tahapan penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis kedalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pengguna.
4. *Coding*, implementasi dari desain yang menjadi bentuk yang dimengerti oleh mesin komputer.
5. *Testing*, pengetesan memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi internal dan mencari segala kemungkinan kesalahan serta memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diharapkan.
6. *Maintenance*, penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur baik dari segi *software* maupun *hardware*.

## PEMBAHASAN

### Analisis Dan Perancangan Sistem

Dalam membangun suatu program aplikasi, diperlukan beberapa tahap yang harus dilakukan agar program tersebut dapat dibangun secara utuh dan tepat sesuai tujuan semula, diantaranya adalah melakukan analisis terhadap segala sesuatunya mengenai, interaksi dalam sistem secara kualitatif, kuantitatif, serta memodelkannya. Uraian ini menjelaskan tentang organisasi, prosedur sistem berjalan, aliran informasi sistem berjalan, *datadictionary*, dan hasil riset penelitian lainnya jika ada.

## Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

*Use Case Diagram* di atas menyajikan interaksi antara *Use Case* dan aktor. Dimana aktor dapat berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun.

Activity diagram mempunyai fungsi untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang telah berjalan maupun yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan activity diagram.

*Sequence Diagram* untuk proses pengelolaan input barang menjelaskan alur memasukan data input barang pada Sistem ini. *Sequence Diagram* untuk proses pengelolaan input barang terdiri dari Input data Barang, Edit Data Barang dan Hapus Data Barang. Proses yang terjadi pada *sequence diagram* untuk proses input barang antara lain:

1. Bagian penyimpanan barang menginput data barang.
2. Sistem memvalidasi data barang.
3. Jika data barang tidak tersedia, maka bagian penyimpanan barang mengedit atau menghapus data barang dan kemudian sistem akan menyimpan data tersebut ke dalam database.
4. Jika data barang tersedia, maka data akan disimpan dalam database.

### Perancangan Sistem

Perancangan ini menetapkan rancangan sistem usulan berbasis komputer secara keseluruhan dari sudut pandang pemakai (*maket arsitektural*). Bab ini terdiri dari uraian sistem menyeluruh, uraian sistem rinci per transaksi, dan format *input/output*.

### Implementasi Sistem

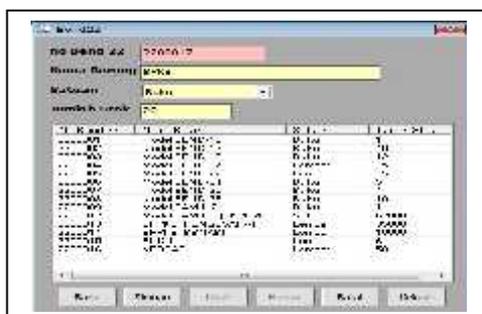
Tahap implementasi sistem dilakukan setelah sistem dianalisis dan dirancang (didesain) secara detail dan tahap ini merupakan tahap untuk menerangkan sistem agar layak untuk dioperasikan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi adalah memindahkan logika program yang telah dibuat kedalam bahasa yang dipilih.

Dalam mengimplementasikan sistem tersebut membutuhkan 3 rangkaian dasar (Sidh, 2013) untuk mewujudkannya :

1. *Hardware*, seperti : *Processor, memory, hardisk, vga*
2. *Software*, seperti : *Microsoft Visual Basic Studio 2005*
3. *Brainware*

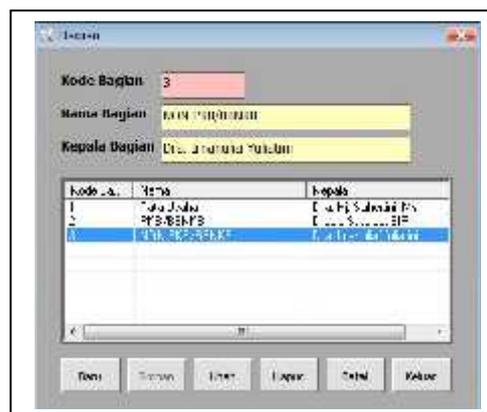
Dalam pembuatan suatu program aplikasi atau perangkat lunak diperlukan pemilihan bahasa pemrograman yang menunjang kemampuan atau kelebihan dari perangkat atau bahasa pemrograman, karena bahasa atau perangkat pemrograman yang tepat akan berpengaruh pada keberhasilan suatu program aplikasi.

### Tampilan Menu



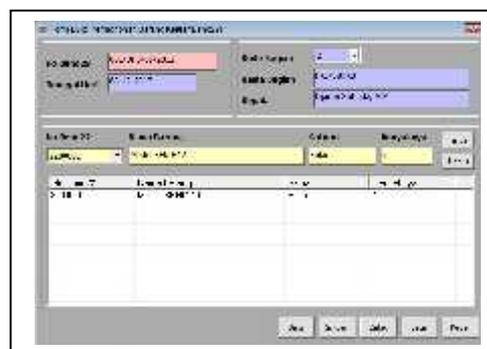
Gambar 2. Tampilan Menu Barang Bend22

### Menu Bagian



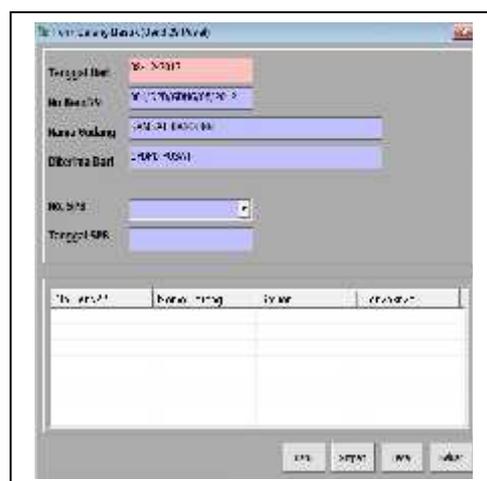
Gambar 3. Menu Bagian

### Menu Bukti Permohonan Barang Keluar



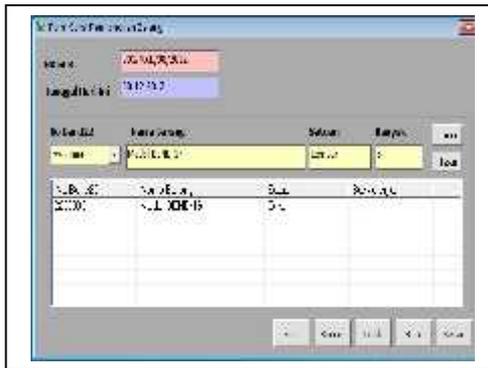
Gambar 4. Menu Bukti Permohonan Barang Keluar

### Menu Bukti Permohonan Barang Masuk dari Pusat



Gambar 4. Menu Bukti Permohonan Barang Masuk dari Pusat

### Menu Surat Permohonan Barang



Gambar 5. Surat Permohonan Barang

### Laporan



Gambar 6. Laporan

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari batasan masalah yang penulis buat bahwa setelah penulis menganalisis Sistem Informasi Persediaan Barang pada CPDPD Wilayah Provinsi Bandung III dan melakukan Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang, dapat disimpulkan:

1. Dengan adanya Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis komputer, permasalahan tentang pencarian data barang dapat

terselesaikan dengan adanya aplikasi yang dapat membantu pencarian data barang dan dibuatkannya database yang berfungsi untuk media penyimpanan data yang terpusat untuk mempermudah dalam proses persediaan barang masuk dan keluar sehingga akan terkoordinir dengan baik.

2. Permasalahan pembuatan laporan dapat terselesaikan dengan cepat sehingga semua laporan barang masuk, laporan barang keluar dan laporan stok barang akan bisa di proses dengan mudah, cepat, dan data yang terpusat.

### Saran

Beberapa saran yang dapat penulis berikan untuk CPDPD Wilayah Provinsi Kota Bandung III dan Sistem yang sudah ada untuk dapat dijadikan referensi dalam perubahan sistem informasi yang lebih baik di masa yang akan datang:

1. Untuk dapat lebih meningkatkan kemampuan untuk para user khususnya bagian penyimpanan barang dalam mengoperasikan sistem ini dengan lebih baik dan dapat lebih akurat dalam melakukan pengolahan data.
2. Adanya pengontrolan terhadap keadaan barang dengan baik oleh sumber daya manusia yang bekerja secara maksimal, sebab sistem yang baik jika tidak ditunjang dengan kinerja yang baik, maka hasilnya akan tidak baik atau tidak maksimal. Sehingga dengan kinerja yang baik hal itu dapat meminimalisasikan kesalahan-kesalahan dalam pembuatan laporan persediaan barang.

## REFERENSI

- Fess, W., Reeve. (2005). *Pengantar Akuntansi*, Edisi 21, Jakarta: Salemba Empat.
- Inggriani, L. (2003). *Pemrograman Berorientasi Objek*. Bandung: Departemen Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung.
- Jogiyanto, HM. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Yogyakarta: Andi.
- Krismiaji. (2005). *Sistem Informasi Akuntansi*, Yogyakarta: Akademi Manajemen, Perusahaan YKPN.
- Mulyadi. (2008). *Sistem Akuntansi*, Edisi 4. Jakarta: Salemba Empat.
- Peraturan Daerah Profinsi Jawa Barat Nomor 6 Tahun 2008 *Tentang Pengelolaan Barang Milik Daerah*.
- Sidh, R. (2013). Peranan Brainware Dalam Sistem Informasi Manajemen. *Jurnal Computech & Bisnis*, 7(1), 19-29.
- Soemarsono, S., R. (2005). *Akuntansi Suatu Pengantar* Edisi 5. Jakarta: Salemba Empat.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan Kedelapan Belas, Bandung: Penerbit CV Alfabeta.