

LAPORAN KERJA PRAKTEK

DI

ELMI HOTEL INTERNATIONAL
SURABAYA



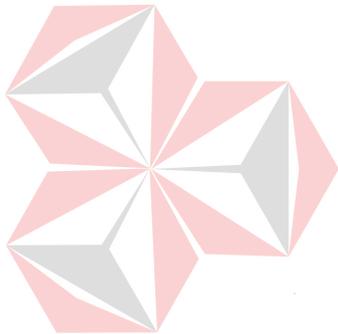
Oleh :

VICTORIOUS SUNGGING T.B.D

NIM : 93.9042

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
1997**

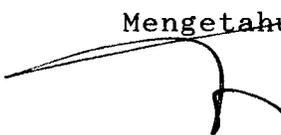
Laporan Kerja praktek ini diajukan sebagai salah satu prasyarat untuk menyelesaikan program ahli madya komputer



UNIVERSITAS
Dinamika

Surabaya, 16 Januari 1997

Mengetahui,




Sami Ransun

General Manager

ELMI HOTEL

Disetujui




Lidy Indrawati S.Si

Dosen Pembimbing

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas terselesainya Kerja Praktek ini. Dengan segala kemampuan yang ada saya berusaha untuk menyelesaikan program Sistim Informasi Gudang di tempat kerja Praktek.

Kerja Praktek ini saya laksanakan sebagai salah satu syarat untuk menjadi ahli madya komputer pada program studi yang saya ambil yaitu Diploma Tiga jurusan Manajemen Informatika.

Ucapan terima kasih saya samapaikan pada :

1. Tuhan ~~Yesus~~ yang selalu memberikan Kasih KaruniaNya.
2. Bapak Sami Ransun Sebagai General Manager ELMI HOTEL yang telah memberikan ijin tempat Kerja Praktek.
3. Ibu Lusy Indrawati selaku Dosen pembimbing yang memberikan pengarahan penulisan laporan ini.
4. Staf Karyawan Gudang di Elmi Hotel yang telah memberikan pengetahuan sistim kerja di Store Room .

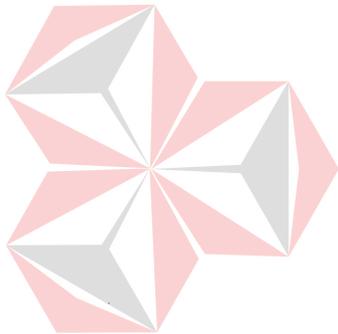
Saya menyadari masih banyak kekurangan disana sini baik terhadap program maupun isi laporan ini. Laporan ini ditulis dengan bahasa yang sederhana. Hal ini dimaksudkan agar semua pembaca baik yang memiliki pengetahuan tentang komputer maupun yang tidak memiliki penge-

tahuan tentang komputer mampu memahami isi dari laporan ini.

Akhir kata kiranya program sistim informasi dan laporan kerja praktek ini berguna bagi pembaca dan pengguna atau user program Sistim Informasi yang dibuat.

Surabaya, Januari 1997

Penyusun



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I. Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan	1
1.3. Ruang Lingkup	2
1.4. Metodologi	2
BAB II. Gambaran Umum Instansi	3
2.1. Sejarah dan Perkembangan	3
2.2. Struktur Organisasi	3
BAB III. Permasalahan	5
3.1. Sistem Kerja	5
3.3. Peralatan	7
3.4. Spesifikasi Masalah	7
BAB IV. Analisa dan Pembahasan	8
4.1. Pemecahan dan Pembahasan Masalah	8
4.2. Algoritma	11
BAB V. Penutup	19
5.1. Kesimpulan	19
5.2. Saran	19
DAFTAR PUSTAKA	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1. Sistem Flow	21
Lampiran	2. Field Basis Data	22
Lampiran	3. Tampilan Input dan Output	25
Lampiran	4. Tampilan Menu Program	37
Lampiran	5. Listing Program Menu.Prg	43
Lampiran	6. Listing Program Prg01.Prg	47
Lampiran	7. Listing Program Prg02.Prg	51
Lampiran	8. Listing Program Prg03.prg	55
Lampiran	9. Listing Program Prg04.prg	65
Lampiran	10. Listing Program Prg05.Prg	75
Lampiran	11. Listing Program Prg06.Prg	82
Lampiran	12. Listing Program Prg07.Prg	93
Lampiran	13. Listing Program Prg08.Prg	99
Lampiran	14. Listing Program Prg09.Prg	104
Lampiran	15. Listing Program Prg10.Prg	106
Lampiran	16. Listing Program Prg11.Prg	108
Lampiran	17. Listing Program Prg12.Prg	112
Lampiran	18. Listing Program Prg13.Prg	117
Lampiran	19. Listing Program Prg14.Prg	121
Lampiran	20. Listing Program Prg16.Prg	125
Lampiran	21. Listing Program Prg17.Prg	129
Lampiran	22. Listing Program Prg18.Prg	131
Lampiran	23. Listing Program Prg19.Prg	133

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pekerjaan yang bertumpuk serta intensitas komplikasi yang tinggi memerlukan kecermatan dan ketelitian yang tinggi. Tanpa bantuan alat pekerjaan mustahil dilakukan. Tetapi alat yang tidak menunjang pun bisa menjadi kendala dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan. Pekerjaan administrasi yang ada digudang merupakan pekerjaan yang sederhana tetapi memerlukan ketelitian. Arus barang keluar dan arus barang masuk merupakan dua hal sederhana yang menimbulkan banyak administrasi.

1.2 Tujuan

Dalam kerja praktek yang dilakukan ini mencoba membantu untuk mengurangi kelambatan dalam pemrosesan data dan mencoba untuk menghasilkan informasi dari sebuah sirkulasi barang di gudang yang agak sedikit akurat dan cepat. Diharapkan sebuah sistim informasi akan terbentuk dari sebuah program komputer dengan memanfaatkan komputer itu sendiri.

1.3 Ruang Lingkup

Pembuatan program Sistem Informasi ini hanya pada lingkup administrasi gudang. Dalam susunan organisasi Store Section merupakan bagian dari Purchasing Departemen atau bagian pembelian. Sedangkan Purchasing merupakan bagian dari organisasi Perusahaan yaitu ELMI HOTEL.

1.4 Metodologi

Untuk mengetahui sistem kerja di Store Section tersebut menggunakan metode pendekatan langsung ke lapangan. Dengan Bertanya jawab langsung dengan petugas gudang yang bersangkutan. Diharapkan metode ini akan memberikan kejelasan dari sistem kerja yang ada digudang tersebut.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Sejarah dan Perkembangan

Tempat kerja praktek ini merupakan suatu subsistem dari sebuah perusahaan jasa akomodasi yaitu Elmi Hotel.

Elmi Hotel berdiri pada bulan Januari 1978. Dengan Jumlah kamar 74 kamar. Perusahaan ini diklasifikasikan sebagai Hotel berbintang Tiga dengan fasilitas sebagai berikut Swimming Pool, Fitness Centre, MiniShop, Massage, Sauna, CoffeeShop, 24 jam RoomService, Diskotik dan Rental Space.

Pada perkembangannya Elmi Hotel menjadi terkenal bukan hanya karena kebersihannya tetapi juga keramahan karyawan terhadap tamu, serta makanannya yang enak. Kemudian pada tahun 1981 Elmi Hotel menambah 66 kamar maka kapasitas kamar menjadi 140 kamar.

Inilah sejarah singkat dari Perusahaan Jasa akomodasi Elmi Hotel.

2.2. Struktur Organisasi

Secara global struktur organisasi dari pada Elmi Hotel dapat dilihat pada bagan sebagai berikut pada gambar 1.0 (struktur organisasi Elmi Hotel)

BAB III
PERMASALAHAN

3.1. Sistim Kerja

Seperti diungkapkan di latar belakang bahwa sistim kerja di gudang pada dasarnya adalah mengatur alur barang masuk dan alur barang keluar baik dari segi fisiknya maupun administrasinya. pada bagian gudang ini dalam kerjanya berhubungan erat dengan bagian purchasing sebagai bagian yang membuat Purchase Order suatu barang dan bagian Receiving sebagai bagian penerima barang yang di beli oleh Purchasing selanjutnya barang akan diserahkan ke bagian gudang untuk disimpan dan dibagikan pada departemen - departemen lain yang membutuhkan.

Alur Kerja pertama dapat dimulai dari adanya permintaan suatu barang oleh petugas Gudang dalam jumlah tertentu. Berdasarkan permintaan ini maka Purchasing akan melakukan Purchase Order ke supplier. Setelah Supplier mengirimkan barang sesuai permintaan, barang diterima oleh bagian receiving kemudian dicatat dan dicocokkan dengan PO nya. Setelah itu barang diberikan ke gudang. Petugas gudang akan mencatat jumlah barang tersebut ke buku penerimaan. Lalu menambahkannya ke Bin Card. Bin Card adalah kartu yang mengidentifikasi suatu barang baik mengenai jumlah saldo barang referensi barang dan data lain yang

perlu. Bila barang yang datang banyak maka petugas harus menambah satu persatu ke Bin Cardnya. Mengenai penempatan barang dibuat rak - rak dimana tiap rak tersebut diberi nomor. Tiap petugas mempunyai daftar tempat tiap barang. Tiap tiap barang digolongkan menjadi 4 golongan yaitu Groceries, Food, Material dan Supplies. Tidak semua barang diperlukan oleh suatu departemen. Bila suatu departemen memerlukan barang, maka ia akan melakukan order departemen ke gudang. Dengan mengisi sebuah form order dengan ditanda tangani oleh pembuat order dan penerima order. Berdasar dari order ini petugas gudang akan memeriksa barang sesuai dengan permintaan departemen, apakah barang yang diminta stocknya masih ada atau sudah habis. Jika stock masih ada maka petugas akan menyiapkan barang barang yang di order tersebut untuk diambil oleh petugas departemen. Tiap barang yang diorder akan mengurangi jumlah stock di Bin Card. Pada pengeluaran barang ini juga dicatat tanggal keluarnya. Pada periode tertentu petugas harus merecek satu persatu barang barang mana yang stocknya sudah habis baik secara fisik maupun di Bin Cardnya. Bila ada barang habis tapi tidak diketahui sedangkan suatu departemen sangat memerlukan barang tersebut, hal ini akan menghambat operation kerja. Hal - hal ini biasanya diakibatkan oleh ketidak cermatan dalam melakukan cek terhadap stock barang. Pada periode terten-

tu juga petugas akan membuat laporan barang untuk diserahkan ke bagian cost control accounting.

3.2. Peralatan

Dalam kegiatan sehari hari peralatan yang digunakan masih sederhana yaitu dengan menggunakan form - form sebagai tempat data - data yang diperlukan untuk dicatat. Dalam Kerja praktek ini akan mencoba untuk menggunakan Komputer dengan konfigurasi standard seperti Komputer dengan prosesor 386 memori RAM 1 Mega dengan HardDisk 40 Mega. Serta 1 printer untuk output dalam laporan.

3.3. Spesifikasi Permasalahan

Permasalahan yang dihadapi adalah sebagai berikut :

a. Waktu.

Dalam pembuatan laporan baik yang harian laporan

(misalnya barang masuk dan barang keluar)

maupun laporan bulanan.

b. Stock minim.

Walaupun jumlah stock dapat diketahui sewaktu - waktu tetapi untuk mengetahui stock minim atau stock yang habis secara keseluruhan tidak bisa saat itu.

c. Laporan.

Laporan yang dihasilkan masih terbatas. Disebabkan cara pengerjaan yang manual.

BAB IV

ANALISA DAN PEMBAHASAN MASALAH

4.1 Pemecahan dan Pembahasan Masalah

Sistim yang dibuat untuk program ini mempunyai prinsip dasar yang sederhana sekali yaitu pengolahan data barang masuk, pengolahan data barang yang ada di stock dan pengolahan data barang yang keluar. Dari Sistim dapat dilihat bahwa pengembangan program ini akan sampai ke sistim pemesanan barang melalui Purchase Order. Sesuai dengan ruang lingkup maka program ini hanya berkisar pada pengolahan data yang ada di store room. Untuk menampung semua data barang yang ada serta data - data lain diluar data barang yang berkaitan dengan data barang tersebut maka dibuat sebuah basis data. Dengan menggunakan tehnik normalisasi didapat suatu bentuk basis data yang akan digunakan untuk menampung semua data yang ada. Diharapkan basis data yang terbuat ini mempunyai efektifitas untuk dipakai dalam pengolahan data dalam sistim informasinya. Dalam program ini dilakukan berbagai macam bentuk validasi terhadap data yang akan diinputkan lebih - lebih terhadap data yang dijadikan sebagai key field.

Modul - modul program yang dibuat antara lain :

- a. Modul maintenance data departemen.
- b. Modul maintenance data petugas.

- c. Modul maintenance data barang.
- d. Modul maintenance data transaksi order barang
- e. Modul maintenance data penerimaan barang
- f. Modul pengolahan data untuk laporan
- g. Modul pengolahan data untuk casual user

Semua modul maintenance mempunyai program input, edit, delete dan display. Pada program input dan edit lah yang dilengkapi dengan validasi data. Validasi dilakukan terhadap kode barang, cek terhadap nama barang serta cek terhadap stock barang yang ada.

Pada saat program diimplementasikan pertama kali yang harus dilakukan petugas store adalah :

- Petugas harus menginputkan semua data Departemen beserta kodenya. Dengan memilih menu Dept. Dari menu ini akan keluar menu maintenance data Departemen. Maka dipilih input untuk memasukan data departemen tersebut. Validasi dilakukan oleh sistem pada saat menginputkan kode departemen, supaya tidak terjadi kode yang double. Bila hal ini terjadi sistim akan memberikan pesan data double.
 - Petugas harus menginputkan data barang berdasarkan kartu bin card yang ada. Data yang diinputkan sesuai tampilan di layar komputer. Data ada yang lain dari yang ada di bin card dimana data ini di perlukan pada saat pengolahan. Validasi juga dila
-

kukan pada kode barang. Penginputan melalui menu barang. Dari menu ini akan keluar keluar pilihan menu untuk maintenance.

- Selain data departemen dan data barang petugas juga harus memasukan data petugas sendiri melalui menu clerk. Dari menu inipun keluar menu maintenance data petugas.

Setelah 3 hal diatas dilakukan maka sistim rutinitas yang terjadi dan harus dilakukan adalah sebagai berikut :

- Bila barang datang maka petugas harus memilih menu transaksi. Dari menu ini keluar 2 pilihan yaitu order dan penerimaan. Dipilih " Penerimaan " untuk memasukan data penerimaan. Setelah diinputkan data barang sistim akan menyimpan jumlah yang diterima dan menambahkan pada total stock. Tanggal penerimaan dan nomor penerimaan akan disimpan juga pada file.
- Bila departemen melakukan order barang maka petugas harus memasukan data - data barang yang diorder berdasarkan form order yang diisi oleh petugas dari departemen. Menu yang dipilih adalah transaksi, setelah itu keluar pilihan order dan penerimaan, orderlah yang dipilih. Pada penginputan ini sistim banyak melakukan cek terhadap stock barang secara otomatis pada saat nama ba

rang diketikkan. Bila stock habis akan ditampilkan pesan stock habis.

- Setiap hari keadaan barang bisa dilihat langsung melalui menu Inquiry. Pencarian inquiry bisa berdasarkan nama barang, jumlah stock, tempat barang dan golongan barang.
- Laporan - laporan yang berisi data barang masuk, maupun barang keluar maupun inventory barang dapat diprint out tiap saat melalui menu laporan.

4.2 Algorithma

Algorithma - algorithma yang dipakai dalam program ini ada beberapa macam yaitu :

- a. Algorithma input data
- b. Algorithma edit data
- c. Algorithma delete data
- d. Algorithma cari data (data searching)
- e. Algorithma input data transaksi
- f. Algorithma edit data transaksi
- g. Algorithma delete data transaksi

Tiap - tiap algorithma akan kita bahas satu per satu secara global.

4.2.1 Algorithma input data

Algorithma ini dipakai untuk menginputkan data departemen, data petugas dan data master barang. Algorithma tiap - tiap program input itu hampir sama. Algo-

rithma tersebut adalah sebagai berikut :

- Inputkan kode pada field.
 - * Program akan melakukan checking kedalam file apakah kode tersebut sudah ada. Apabila sudah ada maka program menampilkan pesan " Kode Double ..! " dan kembali ke input kode Apabila kode belum ditemukan di file lanjut ke langkah berikut.
- Inputkan data field selanjutnya.
 - * untuk beberapa data field program langsung menampilkan pilihan dalam popup menu yang berisi data - data untuk mengisi field - field tersebut misalnya data golongan barang dan sub golongan barang.
- Bila data sudah benar pilih " Save " (untuk menyimpan data).
- Bila belum pilih " Cancel " untuk kembali mengedit data lagi sampai benar lalu data disimpan.

4.2.2 Algorithma edit data

Algorithma ini dipakai untuk mengedit data departemen, data petugas dan data master barang. Algorithma tiap - tiap program edit inipun hampir sama. Algorithma tersebut adalah sebagai berikut :

- Inputkan kode pada field.
 - * Program akan melakukan checking kedalam file

apakah kode tersebut sudah ada. Apabila sudah ada maka program menampilkan data dari kode tersebut. Apabila kode belum ditemukan di file ditampilkan pesan " Kode tidak ada "

Bila sudah ada ke langkah berikut.

- Edit data field .
 - * untuk beberapa data field program langsung menampilkan pilihan dalam popup menu yang berisi data - data untuk mengisi field - field tersebut misalnya data golongan barang dan sub golongan barang.
- Bila data sudah benar pilih " Save " (untuk menyimpan data).
- Bila belum pilih " Cancel " untuk kembali mengedit data lagi sampai benar lalu data disimpan.

4.2.3 Algorithma delete data

Algorithma ini dipakai untuk melakukan delete data departemen, data petugas dan data master barang. Algorithma tiap - tiap program delete inipun hampir sama. Algorithma tersebut adalah sebagai berikut :

- Inputkan kode pada field.
 - * Program akan melakukan checking kedalam file apakah kode tersebut sudah ada. Apabila sudah ada maka program menampilkan data dari kode tersebut kemudian menampilkan pilihan " Delete

atau " Cancel " .

Apabila kode belum ditemukan di file
ditampilkan pesan " Kode tidak ada "

Bila sudah ada ke langkah berikut.

- Pilih " Cancel " untuk tidak jadi menghapus data.
- Pilih " Delete " untuk menghapus data.

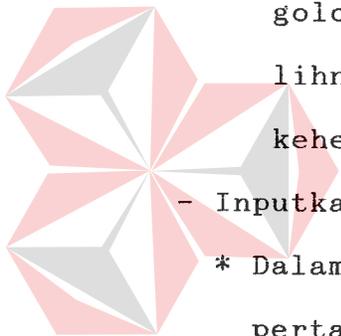
4.2.4 Algorithma cari data

Pada algorithma ini pengguna atau user tinggal memilih salah satu menu Inquiry sesuai keinginannya. Apabila sudah memilih akan keluar window untuk diisi sesuai dengan maksud misal, bila mencari data detail barang user tinggal menginputkan nama barang, bila ingin mencari barang pada tempat tertentu tinggal menginputkan tempat dan seterusnya. Apabila window inputan sudah diisi maka program akan membuka file data yang dimaksud lalu mencari data tersebut lalu menampilkan dalam bentuk browse data tersebut sebelum melihat detail data tersebut. Browse dilakukan untuk memminta konfirmasi dari user data mana yang akan dilihat. Hal ini dilakukan bila ada data yang namanya hampir sama. Lalu User keluar dari window browse dengan menekan tombol ESC untuk melihat detailnya.

4.2.5 Algorithma input data transaksi

Algorithma ini hanya dipakai untuk program input data order barang yang dilakukan oleh tiap - tiap departemen. Algorithma tersebut adalah sebagai berikut :

- Inputkan nama departemen
 - * Dengan menekan enter akan muncul pilihan nama departemen dalam bentuk menu popup. Cara memilihnya dengan menyorot nama departemen yang dikehendaki kemudian menekan enter.
- Inputkan nama golongan barang
 - * Dengan menekan enter akan muncul pilihan nama golongan dalam bentuk menu popup. Cara memilihnya dengan menyorot nama golongan yang dikehendaki kemudian menekan enter.
- Inputkan nama barang
 - * Dalam menginputkan nama barang minimum 2 huruf pertama dari nama barang kemudian program akan mencari di file nama barang yang hampir sama ke menampilkan semua yang hampir sama dalam bentuk popup. User hanya memilih nama yang dikehendaki lalu menekan enter. Setelah menekan enter popup nama barang tersebut akan di deactivate kemudian nama barang yang dimaksud tampil di field inputan nama barang. Kemudian Program langsung melihat ke file stock master barang untuk melihat jumlah stock yang ada, bila stock habis langsung



ditampilkan pesan " stock Habis ...". Bila stock ada langsung ke inputan jumlah permintaan.

- Inputkan jumlah permintaan barang.

* Program langsung melihat ke file stock barang, bila stock terlalu kecil dari jumlah permintaan akan keluar pesan stock minim, lalu kursor kembalikan ke inputan permintaan barang. Bila stock mencukupi program langsung menuliskan satuan dari barang tersebut lalu subtotal (harga barang tersebut dikalikan dengan jumlah permintaan).

Inputan item permintaan barang ini bisa dilakukan sampai dengan sepuluh kali, lebih dari pada itu membuat dari awal lagi.

- Tekan tombol F2 kemudian tekan tombol enter

* Penekan tombol ini untuk mengakhiri penginputan permintaan barang, kemudian muncul field yang harus diisi dengan nama orang yang membuat Order, petugas yang menerima order dan penerima barang yang di order.

- Inputkan nama pembuat order.

- Inputkan nama petugas penerima order.

* Dengan menekan tombol Enter keluar popup yang berisi nama petugas store. Untuk memilihnya dengan menyorot nama yang dikehendaki lalu menekan tombol enter. Kemudian nama itu akan muncul

di field penerima order.

- Inputkan nama penerima barang
 - * Setelah field ini diisi dan tombol enter ditekan muncul pesan " Save & Exit " sebagai tanda bahwa data - data tersebut disimpan lalu keluar dan kembali ke menu semula.

4.2.6 Algorithma Edit data transaksi

Algoritma ini hampir menyerupai algorithma input data transaksi, hanya berberbeda awalnya. Algorithmanya adalah sebagai berikut :

- Inputkan Tanggal dari Order yang akan diedit
- Inputkan nama Departemen yang membuat Order tsb.
 - * Tekan Enter untuk menampilkan nama departemen dalam bentuk popup.
 - * Program akan mencari pada file master transaksi Order mana yang tanggalnya seperti yang diinputkan tadi dan nama departemen yang diinputkan sebelumnya.

Bila program menemukan yang sesuai dengan kondisi tadi maka program akan menampilkan semua data order seperti pada waktu pembuatan order tsb.

- * Untuk mengedit data sama dengan pada waktu mengisi item saat pembuatan order tsb (algorithma sama dengan input data transaksi).

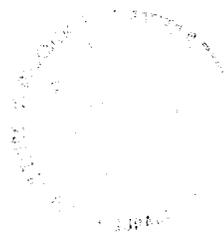
4.2.7 Algoritma delete data transaksi

Algoritma ini hampir menyerupai algoritma edit data transaksi. Persamaannya hanya pada saat mencari order mana yang akan di delete. Algoritmanya adalah sebagai berikut :

- Inputkan Tanggal dari Order yang akan di delete
- Inputkan nama Departemen yang membuat Order tsb.
- * Tekan Enter untuk menampilkan nama departemen dalam bentuk popup.
- * Program akan mencari pada file master transaksi Order mana yang tanggalnya seperti yang diinputkan tadi dan nama departemen yang diinputkan sebelumnya.

Bila program menemukan yang sesuai dengan kondisi tadi maka program akan menampilkan semua data order seperti pada waktu pembuatan order tsb.

- * Untuk mendeleten order tsb tinggal memilih menu yang tampil, " Delete " atau " Cancel ".



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Waktu adalah hal terpenting yang harus dipikirkan oleh seorang programmer. Semakin sedikit waktu yang dipakai untuk menyelesaikan pekerjaan maka tingkat efisiensinya pun tinggi.

Dengan kata lain tujuan utama dari penggunaan sebuah komputer tercapai. Dan itulah sebenarnya yang paling diharapkan oleh setiap programmer dan user komputer.

Sperti penjelasan diatas maka program Sistim Informasi Gudang yang dibuat ini bertujuan untuk lebih meningkatkan efisiensi dalam sistim kerja gudang di Elmi Hotel. Laporan yang dulu dikerjakan di secara manual sekarang dengan adanya komputer maka laporan dapat dikerjakan dengan cepat.

5.2 Saran

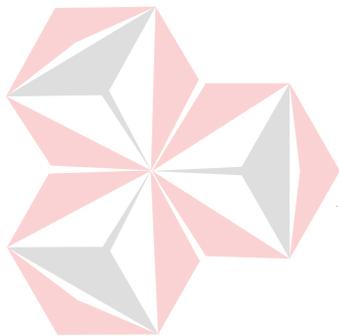
Penyusun merasa bahwa program dan laporan yang dibuat ini masih jauh dari sempurna maka ide - ide baru serta saran - saran sangat dibuthkan sekali. Penyusun sangat sangat berterimakasih bila ada kritik - kritik dari pembaca yang bersifat membangun.

Terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

Kalman David M.,., *PANDUAN LENGKAP BELAJAR FOXPRO 2.5*,
DINASTINDO, Jakarta, 1996.

Buku Catatan.



UNIVERSITAS
Dinamika