

PERANCANGAN APLIKASI SISTEM MANAJEMEN DISTRIBUSI BARANG GUDANG PT. BANK ARTHA GRAHA INTERNASIONAL, TBK BERBASIS WEB

Reynold. Y¹, Mulyadi², Abdul Haris³

Sekolah Tinggi Ilmu Komputer (STIKOM) Dinamika Bangsa
Jl. Jendral Sudirman Thehok - jambi

E-mail : reycurzly199@gmail.com; mulyadi@stikom-db.ac.id; crash.devil9@gmail.com

ABSTRAK

PT. Bank Artha Graha Internasional, Tbk adalah salah satu perusahaan perbankan nasional di kota Jambi yang mengelola data barang gudang secara manual sehingga tidak menjamin kepastian angka dan laju pengeluaran barang. Berdasarkan permasalahan diatas maka dilakukan beberapa tahapan seperti mencari studi literatur mengenai masalah yang ada, mengumpulkan data, menganalisa sistem, mengembangkan perangkat lunak dan kemudian menarik kesimpulan. Aplikasi yang akan dihasilkan diharapkan dapat membantu perusahaan guna meminimalkan dan mencari solusi atas seluruh permasalahan yang ada.

Kata Kunci : Aplikasi, Barang Gudang, Distribusi, Perancangan, Website

ABSTRACT

PT. Bank Artha Graha International, Tbk is which one of many national bank company in Jambi who manage the inventory manually so its not to be guaranteed for number and flow out of the stock. Goal of the research is to create an application that can be manage the inventory of PT. Bank Artha Graha International, Tbk. The research done with a many steps which is literature study about the problem, data collecting, analizw the system, developing a software and make a conclusion. The result of the research is an minimize and take a solution for all of problem that happened.

Keyword : Application, Design, Distribution, Inventory, Website

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran teknologi informasi komputer (*TIK*) terhadap kemajuan organisasi sudah tidak diragukan lagi. Dengan dukungan teknologi informasi komputer (*TIK*) yang baik maka sebuah perusahaan akan memiliki berbagai keunggulan kompetitif sehingga mampu bersaing dengan perusahaan lain. Hal itu menyebabkan perusahaan yang masih menerapkan teknologi rendahpun akan tertinggal, bahkan tidak satu, dua perusahaan yang gulung tikar. Pemanfaatan komputer sebagai alat kerja bantu, khususnya sebagai media pengolah data, baik yang berskala besar maupun skala kecilpun terus berkembang dengan pesat. Itu semua berkat kemajuan teknologi yang didorong oleh keinginan manusia untuk dapat melakukan pekerjaan dengan cepat, tepat dan aman. PT. Bank Artha Graha Internasional, Tbk cabang Jambi yang terletak dikawasan Jelutung Jambi merupakan perusahaan perbankan. Perusahaan ini memberikan pelayanan yang lengkap seperti penjualan produk tabungan dan juga fasilitas pemberian kredit yang mutunya sudah sangat terkenal di kota besar seperti Jakarta, Medan bahkan di daerah Sulawesi dan Kalimantan. PT. Bank Artha Graha memiliki beberapa bagian pokok dan bagian fungsi, bagian pokok yaitu bagian yang tidak bisa dihilangkan atau ditiadakan dalam struktur Organisasi awal seperti Pokok Operasional yang meliputi Kepala Operasional, *General Affair* (*bagian umum*), *Back Office*, *Central Account*, *Loan and Deposit*, *Credit Admin*, *Sundries*, *Legal Officer*, *Internal Control Unit*. Sedangkan untuk Pokok Bisnis meliputi *Account Officer*, *Funding Officer*, *Loan Customer* dan *Customer Service*. Bagian Fungsi sendiri meliputi *staff PDA*, *staff Admin*, *staff Supervisor* yang membantu masing-masing tugas bagian Pokok. Seluruh bagian tersebut bekerja dan membutuhkan kebutuhan Operasional, baik dalam hal barang *ATK*, barang cetakan berupa tiket-tiket, dan barang promosi sebagai sarana utama penunjang keberhasilan penjualan sebuah produk bisnis. Manajemen distribusi barang gudang yang meliputi barang *ATK*, barang cetakan dan barang promosi menjadi kendala pada PT. Bank Artha Graha

Internasional, Tbk, sebab aktifitas yang sedang terjadi saat ini masih menggunakan sistem manual yang tidak menjamin keakuratan data. Sistem manual tersebut masih menggunakan satu buah kertas *print out* yang di *match* kan dengan aplikasi *Microsoft Office*, kertas tersebut adalah hasil *resume* atau rekapan yang diterima oleh pihak pengendali barang gudang (*staff* bagian Umum) yang mengacu pada hasil orderan yang dibuat sebelumnya guna melengkapi permintaan / pengadaan barang gudang untuk kebutuhan Operasional.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana membuat sistem manajemen distribusi pengolahan barang gudang yang mampu meningkatkan kinerja *staff* dan *performance* PT. Bank Artha Graha Internasional, Tbk?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun beberapa batasan masalah, antara lain:

1. Pengambilan *sample* data dilakukan pada PT. Bank Artha Graha Internasional cabang Jambi.
2. Konsep rancangan hanya meliputi rancangan *input*, *output* dan pengolahan data barang ATK, barang cetakan dan barang promosi dan tidak meliputi barang Inventaris.
3. Model perancangan sistem menggunakan pendekatan berorientasi objek yang meliputi *Use Case*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram*.
4. Sistem yang dibangun menggunakan perangkat lunak seperti *Adobe Dreamweaver CS6*, *XAMPP for Database VC6*, *Microsoft Office 2007*, *Google Chrome* dan *Open Office.org*

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Ditinjau dari rumusan masalah, penelitian ini mempunyai tujuan:

1. Menganalisa sistem untuk mengetahui permasalahan-permasalahan dan kebutuhan akan sistem baru yang akan dibangun,
2. Membuat sistem manajemen distribusi pengolahan barang gudang berbasis *Web*.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Perusahaan dapat menggunakan sistem yang baru ini sebagai jawaban atas kendala dalam hal pengelolaan barang gudang yang lebih efektif,
2. Menambah wawasan tentang pembangunan sistem sebagai solusi permasalahan dalam organisasi, khususnya perbankan.

2. TINJAUAN TEORI

2.1 Manajemen

Manajemen adalah kosakata yang berasal dari bahasa Perancis Kuno, yaitu *management* yang berarti seni melaksanakan dan mengatur. Sejauh ini belum ada kata yang tepat untuk mendefinisikan pengertian *management* secara baik. Maka banyak perbedaan dari beberapa ahli mengenai arti dari kata tersebut.

Manajemen juga dapat didefinisikan sebagai fungsi untuk mencapai sesuatu melalui kegiatan orang lain dan mengawasi usaha-usaha individu untuk mencapai tujuan yang sama.

Manajemen sendiri sering dikaitkan dengan beberapa konsep, seperti manajemen proyek, manajemen sumber daya manusia, yang memiliki maksud untuk mengatur dan menyelaraskan fungsi dan tugas untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Maka dapat diambil sebuah garis besar, bahwasanya manajemen merupakan sebuah ilmu yang mengatur dan menyelaraskan baik dalam hal mengawasi maupun melaksanakan sendiri beberapa tugas dan mengatur individu-individu untuk mencapai sebuah tujuan.

2.2 Pendistribusian Barang

Distribusi merupakan sebuah proses pemindahan barang / jasa dari satu tempat ke tempat yang lain. Memiliki tiga macam komponen yaitu ; Waktu, Tempat dan Utilitas Kepemilikan. Distribusi dibagi menjadi 2 bagian ;

1. Distribusi langsung, yaitu distribusi yang memindahkan barang / jasa langsung dari produsen ke konsumen.

2. Distribusi tidak langsung, yaitu distribusi yang menggunakan lebih dari satu perantara pemasaran yang memindahkan barang / jasa antara produsen dan konsumen atau pengguna bisnis.

3.

Distribusi juga dapat didefinisikan sebagai perantara yang terhubung erat antara satu dengan yang lainnya dalam kegiatan penyaluran produk-produk kepada konsumen.

Pendistribusian barang gudang juga memiliki beberapa fungsi untuk mempermudah penyaluran barang-barang / produk dan jasa.

2.3 WEBSITE

Kebutuhan akan informasi yang cepat dan aktual sangat diperlukan. Dulu untuk mendapatkan informasi sebagian besar orang memanfaatkan media cetak maupun media televisi. Dewasa ini kebutuhan akan informasi tersebut dapat dipenuhi hanya dengan memanfaatkan internet.

Melalui internet kita bisa mendapatkan informasi hanya dengan mengakses sebuah situs yang berisi informasi. Situs tersebut disebut dengan website. Website adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (*web page*), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama *domain* (*domain name*) atau sub *domain* di *World Wide Web* (WWW) di Internet. WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia untuk umum.

Beberapa situs web memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs-situs yang menampilkan serial number produk perangkat lunak, informasi-informasi penting, layanan surat elektronik (*e-mail*) dan lain-lain.

Website menurut Andi (2011;1) adalah: “Sebutan bagi kelompok halaman web (web page), dan umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (domain name) atau sub domain dalam world wide web (WWW) di internet”.

Website mempunyai fungsi yang bermacam-macam tergantung dari tujuan dan jenis website yang dibangun, tetapi secara garis besar dapat berfungsi sebagai:

1. Media Promosi
Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya website yang berfungsi sebagai search engine atau took online dan sebagainya.
2. Media Pemasaran
Pada toko online atau sistem afiliasi, website merupakan media pemasaran yang cukup baik, karena dibandingkan dengan toko sebagaimana di dunia nyata, untuk membangun toko online diperlukan modal yang relatif lebih kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik website tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat, serta dapat diakses darimana saja.
3. Media Informasi
Website portal dan radio atau tv online menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional seperti koran, majalah, radio atau televisi yang bersifat lokal.
4. Media Pendidikan
Ada komunitas yang membangun website khusus berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah misalnya wikipedia.
5. Media Komunikasi
Sekarang banyak terdapat website yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu.

2.4 Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah HTML *editor* profesional untuk merancang secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web.

Bilamana kita menyukai untuk berurusan dengan kode-kode HTML secara manual atau lebih menyukai bekerja dengan lingkungan secara visual dalam melakukan *editing*, dreamweaver membuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan *tool-tool* yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman kita dalam merancang web.

Dreamweaver MX dalam hal ini digunakan untuk web *design*. Dreamweaver MX mengikutsertakan banyak *tool* untuk kode-kode dalam halaman web beserta fasilitas-fasilitasnya. Fasilitas itu antara lain seperti Referensi *HTML*, *Cascading Style Sheet (CSS)* dan *Javascript*, *Javascript debugger*,

dan *editor* kode (tampilan kode dan *Code inspector*) yang mengizinkan kita merubah kode *Javascript*, *eXtensible Markup Language* (XML), dan dokumen teks lain secara langsung dalam Dreamweaver.

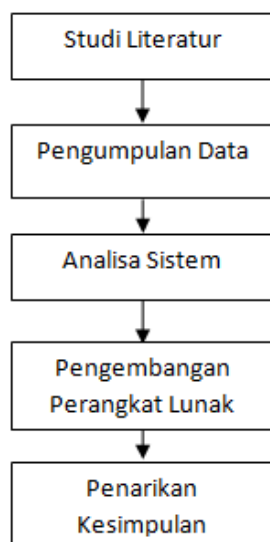
Teknologi *Dreamweaver Roundtrip HTML* mampu mengimpor dokumen HTML tanpa perlu mem-format ulang kode tersebut dan kita dapat menggunakan Dreamweaver pula untuk membersihkan dan mem-format ulang HTML bila kita menginginkannya.

Selain itu Dreamweaver juga dilengkapi kemampuan manajemen situs, yang memudahkan kita mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam situs. Kita juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pemeriksaan *broken link*, kompatibilitas *browser*, maupun perkiraan waktu *download* halaman web.

3. METODE PENELITIAN

3.1 TAHAPAN PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, agar penulis dapat melakukan penelitian secara terstruktur dan dapat menyelesaikan penelitian tepat pada waktunya maka penulis membuat suatu kerangka kerja penelitian agar penelitian ini dapat dikerjakan sesuai dengan yang diharapkan, seperti gambar 3.1 :



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Pembahasan masing-masing tahapan pada Gambar 3.1 adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Dalam melakukan penelitian ini yang dilakukan penulis adalah membaca dan mempelajari literatur, dengan maksud untuk menempatkan landasan teoritis mengenai masalah pokok yang sedang dibahas. Penelitian ini ditujukan untuk mengumpulkan semua data yang sangat dibutuhkan dalam penelitian ini. Penelitian dilakukan pada material yang sudah ada, baik itu buku-buku maupun jurnal-jurnal yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian sehingga mempunyai landasan yang kuat.

2. Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian diperlukan data – data yang akurat, oleh sebab itu untuk mendapatkan data yang akurat tersebut penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

1. Pengamatan (*Observation*)

Merupakan proses melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan pada PT. Bank Artha Graha Internasional, Tbk

2. Metode Wawancara

Metode wawancara yang berisi daftar pertanyaan yang berhubungan atau relevan dengan objek penelitian maupun sistem yang akan di rancang. Wawancara dilakukan untuk lebih

memahami keluhan dan solusi yang diinginkan oleh subjek yang ditunjuk sebagai *staff* umum bagian pergudangan.

3. Analisa Sistem

Pada tahap ini, penulis melakukan analisa pada sistem yang sedang berjalan guna untuk mempermudah dalam penyelesaian masalah dalam penelitian. Pada penelitian ini penulis menemukan bahwa sistem yang sedang berjalan masih menggunakan sistem manual.

4. Pengembangan Perangkat Lunak

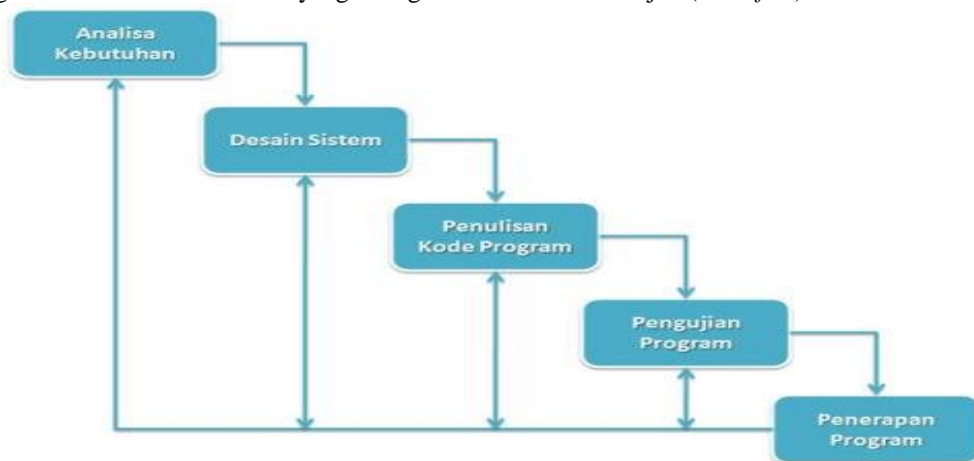
Dalam melakukan pengembangan perangkat lunak pada PT. Bank Artha Graha Internasional, Tbk metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan oleh penulis adalah model Air Terjun (*waterfall*). Pemilihan metode *waterfall* dalam penelitian ini karena metode *waterfall* mudah untuk diimplementasikan dalam pembuatan sebuah perangkat lunak.

5. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan sepanjang proses dalam pelaksanaan tahapan penelitian. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara, yang ditarik pada akhir siklus pertama ke kesimpulan terevisi pada akhir siklus kedua dan seterusnya hingga kesimpulan pada akhir siklus terakhir.

3.2 METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Metode pengembangan perangkat lunak merupakan metode untuk menyusun suatu perangkat lunak yang baru untuk menggantikan perangkat lunak yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki perangkat lunak yang telah ada. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pengembangan perangkat lunak dengan model sekuensial linear yang sering disebut model air terjun (*waterfall*).



Gambar 3.2 : Model Waterfall

1. Analisa Kebutuhan.

Analisa kebutuhan merupakan tahap pertama yang menjadi dasar proses pembuatan software. Kelancaran proses pembuatan software secara keseluruhan dan kelengkapan fitur software yang dihasilkan sangat tergantung pada hasil analisa kebutuhan ini.

2. Desain Sistem.

Desain sistem merupakan tahap penyusunan proses, data, aliran proses dan hubungan antar data yang paling optimal untuk menjalankan proses bisnis dan memenuhi kebutuhan perusahaan sesuai dengan hasil analisa kebutuhan.

3. Penulisan Kode Program.

Penulisan kode program merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti komputer dengan mempergunakan bahasa pemrograman.

4. Pengujian Program.

Pengujian software dilakukan untuk memastikan bahwa software yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan.

5. Penerapan Program.

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam model *waterfall* . Tetapi pada tahap penerapan program ini tidak dilakukan karena penulis hanya melakukan suatu penelitian sampai pada tahap pengujian.

4. PEMBAHASAN

4.1 Analisis Sistem

PT. PT. Bank Artha Graha Internasional, Tbk, merupakan salah satu perusahaan perbankan swasta terkemuka di Indonesia. Perusahaan ini dirintis sejak tahun 1973 dengan nama PT. Inter-Pacific Financial Corporation oleh pendirinya Bapak Tommy Winata. PT. Bank Artha Graha Internasional, Tbk Cabang Jambi merupakan salah satu grup Artha Graha lain yang sukses berdiri sebagai salah satu bank Swasta dengan kepemilikan penuh oleh orang Indonesia.

PT. Bank Artha Graha Internasional, Tbk terletak di Jl. Hayam Wuruk No.162 AB, Jelutung, Jambi. Perusahaan ini siap memberikan pelayanan yang baik seperti menghimpun dana Masyarakat dalam bentuk Tabungan dan mengalirkannya kembali dalam bentuk Kredit untuk membantu usaha kecil mikro dan menengah. Disamping itu, PT. Bank Artha Graha Internasional, Tbk juga merupakan perusahaan perbankan yang sering mengadakan event atau promosi – promosi yang ditujukan untuk memanjakan nasabahnya hal ini sesuai dengan visi misi perusahaan yang mengedepankan kualitas dan kepuasan nasabah.

Berikut adalah beberapa masalah yang ada dalam proses pengelolaan data barang gudang :

1. Proses Pendataan / Penginputan.
Proses pendataan dan penginputan adalah dengan cara memilih barang yang akan diinput, kemudian mengisi field-field manual yang berisi nama barang, no forms, tanggal, jumlah barang, satuan harga dan jumlah. Cara manual ini membuat proses pendataan sedikit lambat dan tidak efisien jika digunakan dalam *range* barang yang banyak.
2. Proses Pencarian Informasi Barang.
Proses pencarian informasi barang melihat dari daftar list barang yang ada pada aplikasi dan kemudian staff akan mengklik barang tersebut untuk mengupdate atau melihat informasi barang. Cara seperti ini hanya dapat membantu proses pencarian data dengan skala kecil sebab tidak diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis barang.
3. Proses Penyajian Laporan.
Proses penyajian laporan adalah dengan merekap seluruh daftar barang yang ada pada aplikasi secara manual. Merekap seluruh data memerlukan waktu yang lebih banyak, proses penyajian laporan yang kurang efektif dan tidak menjamin keakuratan data mengingat cara ini dilakukan secara manual.

Dilihat dari masalah yang ada, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi yang ada saat ini tidak bisa membantu proses pengolahan data, sehingga penulis membuat sebuah sistem pengolahan data berupa aplikasi yang di rancang berdasarkan kebutuhan PT. Bank Artha Graha Internasional, Tbk untuk mempermudah kinerja *staff* bagian umum selaku pengendali barang gudang. Sehingga masalah yang ada dapat diatasi dengan cara :

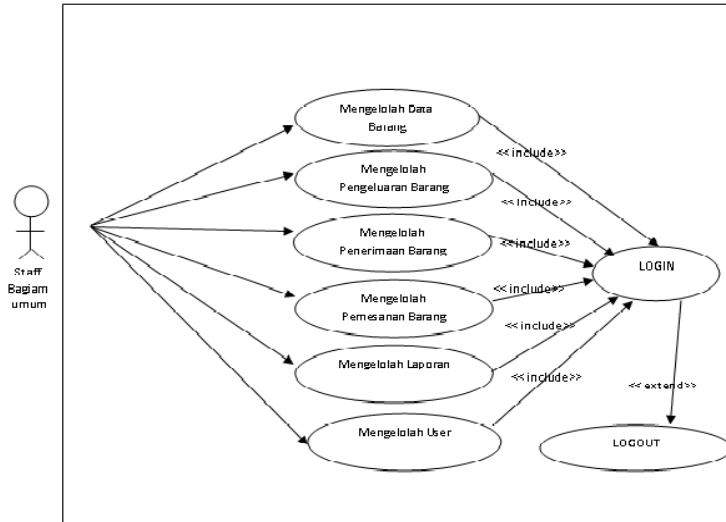
1. Proses Pendataan / Penginputan.
Proses pendataan dan penginputan menggunakan alur struktur data yang mengenal *primary key*, dalam hal ini barang diklasifikasikan ke dalam 3 jenis barang dan untuk proses penginputan dengan cara mengisi memilih jenis barang, mengisi tanggal, no form, nama barang, harga satuan dan vendor.
2. Proses Pencarian Informasi Barang.
Proses pencarian informasi barang dapat dilihat dari form tampil barang yang dapat dipanggil berdasarkan jenis barang, vendor atau nama barang.
3. Proses Penyajian Laporan.
Proses penyajian laporan dibedakan ke dalam empat jenis laporan:
 - a. Laporan barang adalah laporan yang menampung seluruh jenis barang yang ada.
 - b. Laporan pengeluaran barang adalah laporan yang menampung pengeluaran barang.
 - c. Laporan penerimaan barang adalah laporan yang menampung penerimaan barang yang masuk.
 - d. Laporan pemesanan barang adalah laporan pemesanan barang berdasarkan bulan atau vendor yang dapat kita panggil berdasarkan kebutuhan jenis laporan.

Proses penyajian laporan seperti ini dapat mempermudah penyajian informasi dengan cepat. Keakuratan data berdasarkan data yang telah diolah sehingga tidak menyebabkan kekeliruan data.

4.2 Rancangan Program

Rancangan program ini merupakan hasil proses dari pengembangan sistem yang telah dilakukan oleh penulis agar mempermudah PT. Bank Artha Graha Internasional, Tbk cabang Jambi dalam mengolah data barang pergudangan dan menyediakan informasi yang lebih informatif.

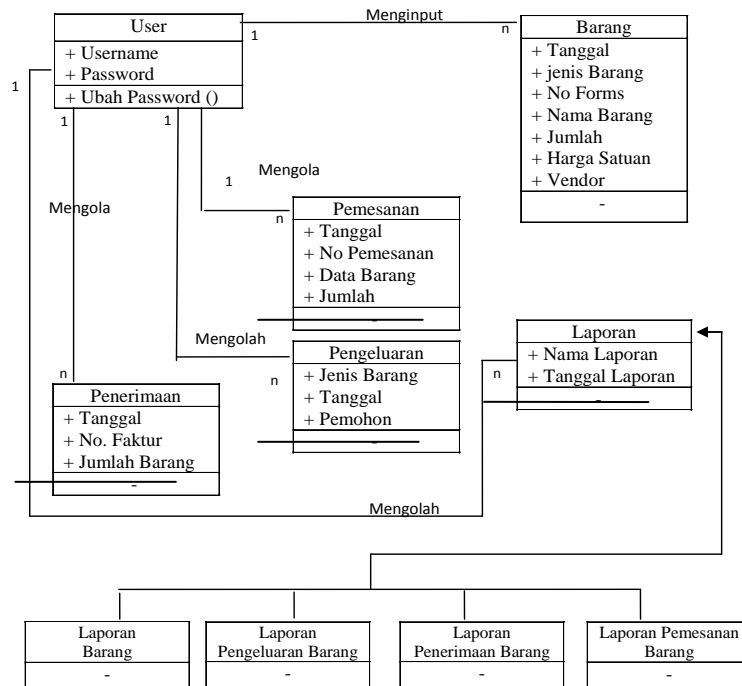
Berikut ini adalah *Use Case Diagram* yang dibuat untuk menggambarkan sistem yang baru :



Gambar 4.1 Usecase

Usecase diatas menggambarkan interaksi proses yang terjadi oleh staff bagian umum baik itu proses mengolah data barang, mengolah data pengeluaran, penerimaan, pemesanan dan mengolah laporan serta mengolah *user*, keseluruhan proses ini memerlukan *login* terlebih dahulu.

Berikut ini adalah *Class Diagram* yang dibuat untuk menggambarkan relasi proses yang baru :



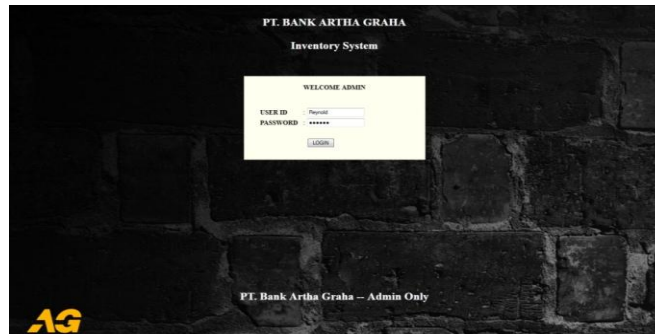
Gambar 4.2 *Class Diagram*

Class Diagram dapat membantu untuk menampilkan *class* dan paket di dalam *system*, *class diagram* juga tergabung sebagai *UML* dan menjelaskan keterkaitan antara sebuah tabel *class* dengan *class* yang lainnya, dalam hal ini ada beberapa *class* yang saling berkaitan antara lain, *user*, barang, penerimaan, pengeluaran, pesanan dan laporan.

4.3 Hasil Implementasi

Berikut adalah gambar- gambar hasil implementasi program digunakan untuk menerapkan perancangan halaman yang ada pada program :

1. Tampilan *Login*



Gambar 4.3 Halaman *Login*

2. Halaman Awal

Halaman ini merupakan halaman awal setelah *user login*, halaman ini merupakan *main menu* yang berisi daftar menu untuk mengelola barang, menambah pesanan, laporan dan pengelolaan *user* baru.



Gambar 4.4 Halaman Awal

3. Halaman Tambah Item Barang

Halaman ini adalah sub menu dari halaman Barang, pada halaman ini terdapat sebuah *form* lengkap dengan atribut barang yang akan di tambahkan ke dalam *database*.



Gambar 4.5 Halaman Tambah Item Barang

4. Halaman Pengeluaran Item Barang
Halaman pengeluaran barang adalah sub menu dari halaman Barang yang berfungsi untuk proses pengeluaran barang sesuai dengan permintaan pemohon barang.



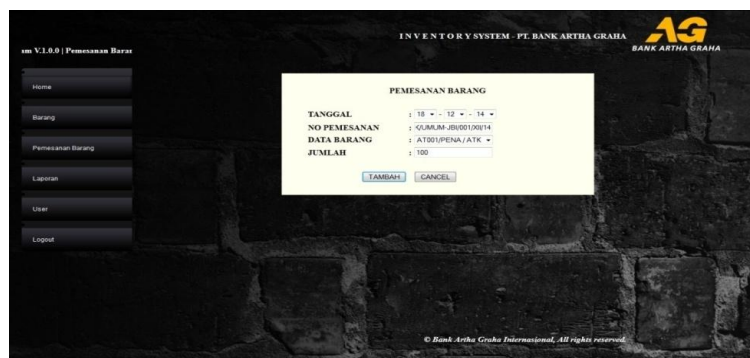
Gambar 4.6 Halaman Pengeluaran Item Barang

5. Halaman Penerimaan Barang
Halaman penerimaan barang adalah sub menu dari halaman Barang yang berfungsi untuk proses penerimaan barang sesuai dengan pemesanan barang.



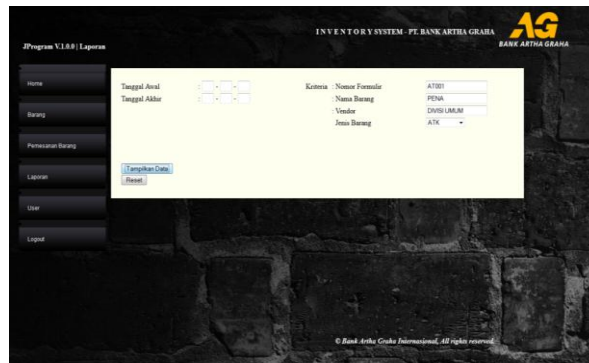
Gambar 4.7 Halaman Penerimaan Barang

6. Halaman Pemesanan Barang
Halaman Pemesanan Barang adalah halaman yang berisi mengenai atribut pemesanan barang yang berfungsi untuk memesan barang kepada vendor, kemudian hasilnya dapat dicetak sesuai dengan kebutuhan.



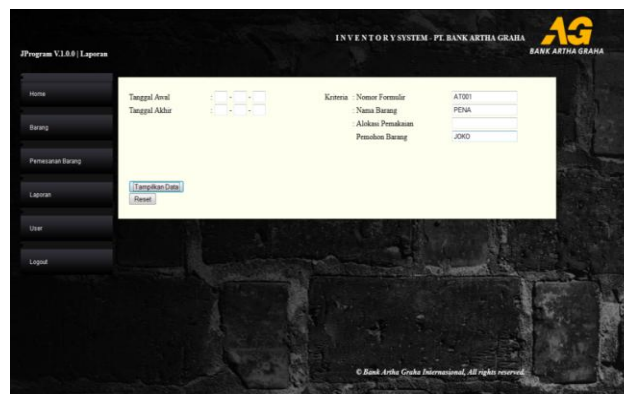
Gambar 4.8 Halaman Pemesanan Barang

7. Halaman Laporan Barang
 Halaman laporan barang adalah halaman yang berisi laporan mengenai ketersediaan barang yang ada.



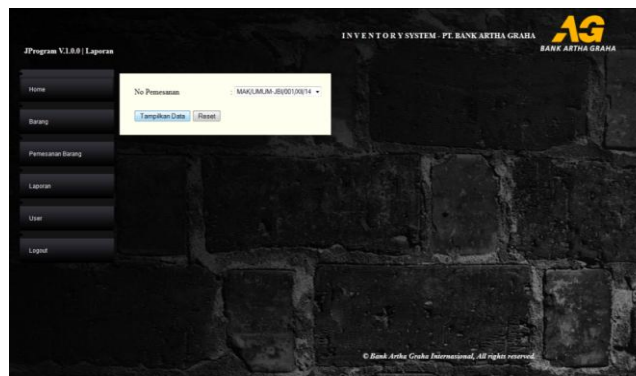
Gambar 4.9 Halaman Laporan Barang

8. Halaman Laporan Pengeluaran Barang
 Halaman laporan pengeluaran barang adalah sub menu dari halaman Laporan yang berisi mengenai laporan pengeluaran barang, data dapat di panggil sesuai dengan nama pemohon maupun tanggal pengeluaran.



Gambar 4.10 Halaman Laporan Pengeluaran Barang

9. Halaman Laporan Pemesanan Barang
 Halaman laporan pemesanan barang adalah sub menu dari halaman Laporan yang berisi daftar pesanan barang, hasil laporan ini dapat disimpan dan dicetak untuk kemudian di fax kan kepada vendor penyedia barang.



Gambar 4.11 Halaman Laporan Pemesanan Barang

5. PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya yang telah dijabarkan oleh penulis yang berjudul *Perancangan Sistem Manajemen Distribusi Barang Gudang PT. Bank Artha Graha Internasional, Tbk berbasis Web*. Maka dapat di ambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Penelitian menghasilkan sebuah karya aplikasi berbasis *web* yang dapat membantu perbankan dalam proses pengelolaan data barang pergudangan yang ada pada PT. Bank Artha Graha Internasional, Tbk cabang Jambi.
2. Aplikasi dibangun dengan bahasa pemrograman *PHP* yang terdiri dari beberapa *class* dan *style* dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver CS6* sebagai media penulisan kode program.
3. Melalui penelitian ini dan dengan adanya aplikasi yang dihasilkan, *staff* bagian umum dapat mengolah data barang berdasarkan jenis barang, pemesanan barang tidak perlu dilakukan secara manual lagi, *user* dapat melihat daftar stok barang yang persediaannya sedikit untuk di pesan dan dapat langsung mencetak laporan sesuai dengan jenis laporan yang dibutuhkan.

5.2 SARAN

Setelah penulis mengambil kesimpulan, maka saran penulis adalah:

1. Agar penelitian ini dapat dikembangkan kembali sehingga menjadi lebih baik mengingat masih ada kendala seperti belum terintegrasinya *Alphabits Host System* atau *AS400* dengan aplikasi ini.
2. Diadakan pelatihan dasar pengenalan aplikasi sehingga user tidak mengalami kendala pada saat aplikasi diimplementasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alamsyah. 2009. *Pemasaran dan Sistem Pengendaliannya*. Tangerang : Graha Media.
- [2] Al-Bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi OFFSET.
- [3] Amrullah. 2004. *Pengelolaan Data Distribusi Barang*. Jakarta : Graha Media.
- [4] Andi. 2011. *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver dan PHP-MySQL*. Yogyakarta : Andi OFFSET.
- [5] Hartono, Jogiyanto. 2005. *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta : Andi OFFSET.
- [6] Hilman. 2003. *Prinsip dan Komponen Dasar Manajemen*. Magelang : Graha Media.
- [9] Kadir, Abdul. 2009. *Dasar Perancangan dan Implementasi Database Relasional*. Yogyakarta : Andi OFFSET.
- [10] Pudjiati. 2008. *Tugas Pokok dan Fungsi Manajer*. Yogyakarta : Bentang Pustaka.
- [11] Sutabri, Tata. 2004. *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi OFFSET.
- [1] Budi Hermawan. (2009). *Waterfall Model*.
from<<http://www.budihermawan.net/?tag=waterfall-model>>, diakses tanggal 30 Oktober 2014.
- [2] Kamus Besar Bahasa Indonesia. (1998). *Aplikasi*.
from<<http://www.scribd.com/doc/49684144/16/A-Pengertian-Aplikasi>>, diakses tanggal 27 Oktober 2014.