

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DATA PERGUDANGAN BERBASIS VISUAL BASIC. NET PADA DINAS KESEHATAN KABUPATEN KARAWANG

¹Hamdan Abdul Azis, ²Muhamad Widiarto,

STMIK Pamitran, Jl. Bharata Raya, Sukaluyu Karawang
e-mail: hamdanazis07@gmail.com¹, widikazami@gmail.com²

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Tgl.30-05-2026

Diperbaiki Tgl. 02-06-2026

Disetujui Tgl.07-06-2026

Tersedia daring Tgl. 30-06-2026

e-ISSN : 3124-3142

DOI:

Abstract: *This study aims to find out how to work, problems in implementation and to make efforts to solve problems that occur in the data processing process which is still written manually on the warehousing information system at the Karawang Regency Health Office. The data collection method used is by conducting observations and interviews that have a relationship with the problems studied in accordance with the study conducted. From the results of observations that have been made of warehouse staff for 7 days, several problems have been found in the warehouse that are less effective in Bookkeeping and Reporting, in checking goods is less than optimal in checking goods because the price value always changes in the coming year, so it can allow goods not to match the stock report and there is always a mistake in the price of stock items. The thing that hinders the warehousing process is because the process is still done manually, so it is less effective and efficient in its implementation. This information system application is made using the Microsoft Visual Basic programming language. NET programming language and Microsoft Access 2010 DataBase as the database, as well as the system development method used is the waterfall method. development of warehousing information systems dinsa health district karawang by creating information systems using microsoft visual basic. net and microsoft accses as a medium for processing outgoing data*

Keywords: *Warehousing Information System based on Visual Basic. Net*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara kerja, permasalahan pada pelaksanaan dan untuk membuat upaya pemecahan masalah yang terjadi dalam proses pengolahan datanya yang masih ditulis secara manual pada sistem informasi pergudangan di Dinas Kesehatan Kabupaten Karawang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan observasi dan wawancara yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang diteliti sesuai dengan studi yang dilakukan. Dari hasil observasi yang telah dilakukan terhadap staf bagian gudang selama 7 hari, ditemukan beberapa permasalahan di dalam gudang kurang efektifnya Pembukuan dan Pelaporannya, dalam pemeriksaan barang kurang maksimal dalam mengecek barang dikarenakan nilai harga selalu berubah-ubah dalam satu tahun mendatang, sehingga dapat memungkinkan barang tidak sesuai dengan laporan stock dan selalu ada kekeliruan harga stok barang. Hal yang menghambat pada peroses pergudangan adalah karna prosesnya masih dilakukan dengan cara manual, sehingga kurang efektif dan efisien dalam pelaksanaannya. Aplikasi sistem informasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic. NET dan DataBase Microsoft Access 2010 sebagai basis

	datanya, serta metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu dengan metode waterfall. pengembangan sistem informasi pergudangan dinsa kesehatan kabupaten karawang dengan membuat sistem informasi menggunakan microsoft visual basic. net dan microsoft acces sebagai media pengolahan data-data Keluar Masuk Barang. Memberikan suatu alternatif kepada pihak Instansi agar dapat mengatasi kesulitan pengolahan data Pergudangan dan pelaporannya. Adapun implementasi program ini yang diberikan untuk memperbaiki sistem pergudangan yang telah berjalan yaitu dengan mengganti sistem yang sebelumnya dengan sistem baru yang lebih terkomputerisasi agar lebih efektif dan efisien. Kata Kunci: Pergudangan Sistem informasi berbasis visual basic. Net
©2026. Diterbitkan oleh Jurnal Ilmiah Teknik dan Manajemen Informasi Artikel ini memiliki akses terbuka di bawah lisensi CC BY (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)	

PENDAHULUAN

Banyaknya data maupun informasi yang harus diolah sudah tidak efektif lagi jika dilakukan dengan menggunakan cara-cara manual. Pengolahan data yang jumlahnya sangat banyak memerlukan suatu alat bantu yang memiliki tingkat kecepatan dan keakuratan perhitungan dan penyampaian informasi. Alat bantu tersebut berupa perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (*software*).

Data pergudangan merupakan hal yang sangat penting bagi Dinas Kesehatan Kabupaten Karawang dalam hal keluar masuk barang, sehingga itu merupakan mata rantai utama yang menghubungkan Persediaan dengan Unit Kerja adapun dalam pencatatan pelaporannya tidak teratur dan banyak data yang hilang disebabkan sistem yang masih manual.

Penerapan sistem informasi berbasis teknologi komputer dalam dunia bisnis sekarang telah menjadi suatu keharusan yang sangat mendesak, hal ini sebagai salah satu strategi keunggulan kompetitif. Sistem informasi tersebut merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk mengoptimalkan pencatatan dan pelaporan. Dengan penggunaan komputer dan penguasaan keterampilan penggunaan software yang terintegrasi, maka proses pengolahan data akan dapat dilakukan dengan mudah, cepat dan akurat.

Suatu hasil pengembangan sistem informasi harus mendukung aktivitas pekerjaan sampai jangka waktu tertentu, karena keberadaan suatu sistem informasi akan disesuaikan dengan perkembangan atau Instansi pemerintahan.

Kompleksitas Instansi yang didorong oleh perubahan lingkungan yang sangat dinamis perlu didukung dengan adanya suatu rancangan desain baru yang dapat menunjang pelayanan kebutuhan informasi kepada pengguna sistem yang semakin meningkat agar tetap terjaga kerahasiaan data-datanya. pergudangan merupakan salah satu pekerjaan pegawai dibidang Pengelolaan Aset yang dapat memperlancar suatu Kebutuhan Perlengkapan Kantor BM (Barang Modal) dan BMHP (Barang Mudah Habis Pakai), namun Dinas Kesehatan Kab. Karawang ini masih menggunakan data Pencatatan secara manual. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut maka diupayakan untuk menerapkan sistem aplikasi khusus Pergudangan, dengan harapan informasi yang dibutuhkan dapat berjalan secara cepat tepat dan akurat, agar mendapatkan hasil yang maksimal. Mengacu pada uraian tersebut di atas maka penulis mengambil judul "Perancangan Sistem Informasi Data Pergudangan Berbasis Visual Basic Net Pada Dinas Kesehatan Kabupaten Karawang"

1. Perancangan

Perancangan adalah Satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, untuk mencapai tujuan pada perancangan sistem adalah sebagian gambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam analisa sistem harus dapat mencapai sasaran-sasaran sebagai berikut :

- Perencanaan sistem harus berguna, mudah dipahami dan nantinya mudah digunakan
- Rancangan sistem harus dapat mendukung tujuan utama perusahaan sesuai dengan yang telah didefinisikan pada tahap perancangan sistem yang dilanjutkan pada analisa sistem
- Perancangan sistem harus efisien dan efektif untuk dapat mendukung pengolahan transaksi.

Menurut Ladjamudin (2005 : 39), mengatakan Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah - masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik

Menurut Rizky, Soetam. (2011:24) Perancangan adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis. Berdasarkan definisi di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi perusahaan atau organisasi setelah melakukan analisis terlebih dahulu.

Sistem

2. Definisi Sistem

Menurut Hadiguna, Ampuh. (2009:96). sistem adalah seperangkat unsur yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi dalam satu lingkungan tertentu. Menurut Al-jufri (2011) sistem adalah satu kesatuan yang terdiri dari elemen - elemen yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya., tidak bisa dipisahkan (hardware, software, dan brainware).

Menurut Sugiono (2005:54) mengemukakan bahwa sistem merupakan kumpulan elemen - elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah data masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan bagian - bagian yang saling terkait dan bekerja sama untuk mencapai sasaran tertentu dibutuhkan proses masukan (input) yang ditujukan kepada sistem dan pengolahan masukan sampai menghasilkan keluaran (output) yang diinginkan sehingga tujuan dapat tercapai. Menurut para ahli berbagai definisi sistem diatas dapat disimpulkan lebih lanjut sistem secara umum, yaitu :

- a) Setiap sistem memiliki berbagai unsur.
- b) Unsur yang dimiliki sistem saling keterkaitan satu dengan yang lain.
- c) Unsur sistem saling bekerja sama untuk mencapai sasaran dan tujuan.
- d) Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut :

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstrak System*) dan sistem fisik (*physical system*). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide - ide yang tidak tampak secara fisik. Misalkan sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Misalnya sistem komputer, sistem akuntansi, sistem produksi dan lain sebagainya. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan human-machine system atau ada yang menyebut dengan man-machine system. Sistem informasi akuntansi merupakan contoh man-machine system, karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia. (Taufiq, Rohmat. 2013:43)

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tidak tertentu (*probabilistic system*). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian - bagianya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem komputer adalah contoh dari sistem tertentu yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program - program yang dijalankan. Sistem tidak tertentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas. (Fogarty, Donald W. 1991:43)

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed-loop system*) dan sistem terbuka (*open-loop system*). Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luar. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem lainnya. Karena sistem terbuka dipengaruhi oleh lingkungan luarnya, maka suatu sistem harus memiliki sistem pengendalian yang baik. Sistem yang baik harus dirancang sedemikian rupa, sehingga secara relatif tertutup karena sistem tertutup akan bekerja secara otomatis, terbuka hanya untuk pengaruh yang positif, artinya sistem terbuka adalah sistem yang tidak memiliki sasaran, pengendalian mekanis dan umpan yang baik. Sedangkan sistem yang tertutup yaitu sebuah sistem yang memiliki sasaran, pengendalian mekanis dan umpan balik. (Sugiono. 2005:86)

Kedua jenis sistem tersebut dapat dibedakan secara jelas, bahwa sistem terbuka tidak memiliki sasaran, kontrol mekanisme dan umpan balik. Sebaliknya untuk jenis sistem tertutup masing - masing memiliki sasaran yang jelas, pengendalian mekanisme dan umpan balik.

3. Informasi

Informasi mempunyai manfaat dan peranan yang sangat dominan dalam suatu organisasi/perusahaan. Tanpa adanya suatu informasi dalam suatu organisasi, para manajer tidak dapat bekerja dengan efektif dan efisien. Tanpa tersedianya informasi pun para manajer tidak dapat mengambil keputusan dengan cepat dan mencapai tujuan dengan efektif dan efisien. Sehingga bisa dibilang bahwa informasi merupakan sebuah keterangan yang bermanfaat untuk para pengambil keputusan dalam rangka mencapai tujuan organisasi yang sudah ditetapkan sebelumnya.

4. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Manfaat adanya sistem informasi dalam suatu instansi yaitu menyajikan informasi guna mendukung pengambilan suatu keputusan, menyajikan informasi guna mendukung operasi harian, menyajikan informasi yang berkenaan dengan kepengurusan. Beberapa komponen sistem informasi dapat diklasifikasikan sebagai: Perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang berfungsi sebagai mesin. Manusia (*people*) dan prosedur (*procedures*) yang merupakan manusia dan tata cara menggunakan mesin. Data merupakan jembatan penghubung antara manusia dan mesin agar terjadi suatu proses pengolahan data. (Sutabri, 2004:97).

5. Sistem Basis Data

Sistem basis data adalah merupakan salah satu elemen penyusun yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan sistem informasi manajemen. Semakin lengkap, akurat, dan mudah dalam menampilkan kembali data yang termuat dalam sistem basis data, kualitas sistem informasi manajemen tersebut akan semakin meningkat. Sistem basis data merupakan sekumpulan basis data dengan para pemakai yang menggunakan basis data secara bersama – sama. Data base adalah sekelompok file yang disimpan bersama untuk digunakan oleh beberapa aplikasi. Sekelompok file ini biasanya merupakan file induk yang diintegrasikan ke dalam database untuk mengurangi duplikasi data dan untuk dapat digunakan oleh beberapa program aplikasi. (Sutabri, 2004:86).

6. Pergudangan

Dalam Gudang ialah suatu sistem logistik dari sebuah pengelolaan yang berfungsi untuk menyimpan produk dan menyediakan informasi mengenai status serta kondisi material/produk yang disimpan di gudang sehingga informasi tersebut selalu up-to-date dan mudah diakses oleh siapa pun yang berkepentingan. (Assauri, 2008:78)

Menurut Arwani (2009:97) warehouse atau gudang merupakan tempat penyimpanan barang, baik bahan baku yang akan digunakan dalam proses manufaktur maupun barang jadi yang siap dikirimkan. Sedangkan kegiatan pergudangan (*warehousing*) tidak hanya kegiatan penyimpanan barang saja melainkan proses penanganan barang mulai dari penerimaan barang, pencatatan, penyimpanan, pemilihan, penyortiran, pemberian label sampai proses pengiriman barang.

Sedangkan menurut Indrajit (2003:45), gudang atau pergudangan adalah suatu tempat penyimpanan yang berfungsi untuk menyimpan persediaan sebelum diproses lebih lanjut. Pengadaan gudang dalam suatu perusahaan menandakan bahwa hasil produksi dari perusahaan tersebut cukup besar sehingga arus keluar masuk dan stok penyimpanan barang harus dikendalikan. Oleh karena itu, gudang merupakan solusi dalam penanganan secara efektif dan efisien dalam perencanaan ketersediaan hasil produksi sebuah perusahaan/Instansi.

Alasan pentingnya gudang yaitu sebagai *bufferstock* antara *supply* dan *demand*, untuk mendukung stock terhadap panjangnya waktu pengelolaan persediaan, *safety stock* untuk melindungi interupsi yang tidak direncanakan dalam supply. Pengiriman barang, sebagai pelindung permintaan musiman yang berfluktuasi, sebagai strategi pengaman selama masih terdapat persediaan yang mencukupi, untuk memenuhi kebutuhan Instansi dalam satu Tahun. Dimana dalam manajemen pergudangan diperlukan alur distribusi, pendataan, dan penyimpanan yang baik pula. Untuk dapat menyimpan barang di dalam gudang Instansi harus dapat memilih tipe gudang yang digunakan, peralatan yang digunakan dalam gudang, tata letak dan lokasi yang tepat dan sistem persediaan. (Assauri, 2008:78)

7. Microsoft Program Visual Basic . Net

Menurut Soetam (2011:87) Microsoft Visual Basic . Net adalah sebuah alat untuk mengembangkan dan membangun aplikasi yang bergerak di atas sistem . *Net Framework*, dengan menggunakan bahasa Basic, dengan menggunakan alat ini, para programmer dapat membangun aplikasi Windows Forms. Aplikasi Web berbasis ASP . Net, dan juga aplikasi Command. Alat ini dapat diperoleh secara terpisah beberapa produk lainnya seperti (Microsoft Visual C++, Visual C# atau Visual J#), atau juga dapat diperoleh secara terpadu dalam *Microsoft Visual Studio . Net*. Bahasa Visual Basic . Net sendiri menganut paradigma bahasa pemrograman berorientasi objek yang dapat dilihat secara evolusi dari Microsoft Visual Basic versi sebelumnya yang diimplementasikan di atas .Net Framework

Peluncuran mengundang kontroversi, mengingat banyak sekali perubahan yang dilakukan oleh Microsoft, dan versi baru ini tidak kompatibel dengan versi terdahulu. Terdapat tiga buah versi Visual Basic yang dirilis hingga bulan Agustus 2007, yakni: Visual Basic . Net 2002 (VB 7.0), Visual Basic . Net 2003 (VB 7.1), Visual Basic . Net 2005 (VB 8.0)

8. Metodologi *waterfall*

Menurut Taufiq (2013:34). Metode *waterfall* adalah suatu proses pembuatan situs web secara terstruktur dan berurutan dimulai dari penentuan masalah, analisa kebutuhan, perancangan implementasi, integrasi, uji coba sistem, penempatan sistem web dan pemeliharaan.

METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang penulis gunakan sebagai berikut :

1. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap staf bagian gudang selama 7 hari ,dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan jenis kebutuhan sistem yang akan dibuat

2. Analisis dan definisi persyaratan

Pelayanan, batasan dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user yang menggunakan sistem.persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

3. Perancangan sistem dan perangkat lunak

Proses perancangan sistem membagi persyaratan dlam sistem perangkat keras atau perangkat lunak di dinas kesehatan kab karawang, kegiatan ini menentukan arstiktur sistem secara keseluruhan.perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi proses perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubunganya.

4. Implementasi dan pengujian unit

Pada tahap ini,perancangan perangkat lunak direlasikan sebagai serangkaian program atau unit program.pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

5. Integrasi dan pengujian sistem

Unit program atau program individual di integrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.

6. Operasi dan pemeliharaan.biasanya (walaupun tidak seharusnya)

Merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem dipasang dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap - tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru di tambahkan.

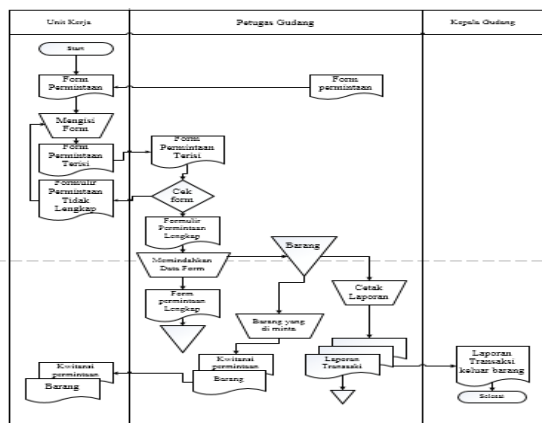
7. Waktu dan Tempat Penelitian

Penulis melaksanakan penelitian bertempat di Dinas Kesehatan Kabupaten Karawang, yang beralamat di jl. Parahiyangan No. 39 Adiarsa Barat, dimulai dari bulan Agustus sampai bulan September.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dinas Kesehatan Kabupaten Karawang merupakan unsur pelaksana Pemerintah Daerah di bidang kesehatan. Hal tersebut berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Karawang No. 2 Tahun 2004, tentang Pembentukan Sekretariat Daerah, Sekretariat DPRD, Dinas Daerah dan Lembaga Teknis Daerah, dan Peraturan Bupati Karawang Nomor 23 Tahun 2013 tentang Pelimpahan Sebagian Urusan Pemerintahan Daerah dari Bupati Karawang Kepada Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Karawang sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan Peraturan Bupati Karawang Nomor 40 Tahun 2014 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Bupati Karawang Nomor 23 Tahun 2013 tentang Pelimpahan Sebagian Urusan Pemerintahan Daerah dari Bupati Karawang Kepada Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Karawang serta Peraturan Bupati Karawang Nomor .45 Tahun 2014 tentang Rincian Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Dinas Kesehatan Kabupaten Karawang. Dinas Kesehatan Kabupaten Karawang mempunyai tugas pokok membantu Bupati dalam penyelenggaraan pemerintahan di bidang kesehatan serta tugas pembantuan yang diberikan kepada Pemerintah Daerah. Pada tahun 2017 berdasarkan Peraturan Bupati Nomor 43 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan, Organisasi, Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Dinas Kesehatan mengalami perubahan kembali. Dan disempurnakan kembali pada Peraturan Bupati Karawang Nomor 28 Tahun 2017. merupakan salah satu Instansi/OPD bergerak dibidang Kesehatan, Dinas Kesehatan Kabupaten Karawang beralamat di Jl. Parahiyangan No. 39 Adiarsa Barat Karawang, sampai saat ini Instansi tersebut masih beroperasi dengan baik.

Flowmap permintaan



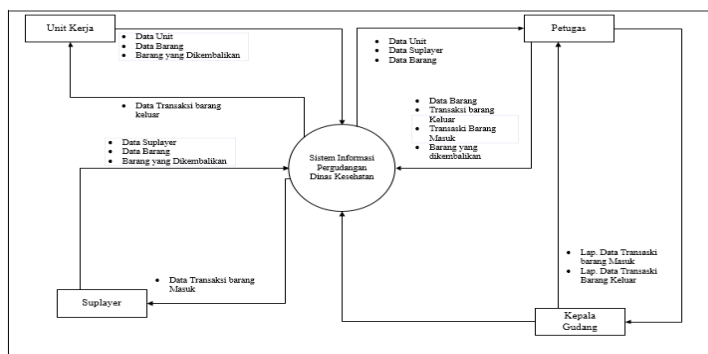
Sumber : data diolah

Kesimpulan Hasil Analisis

Dilatar belakangi oleh masalah tersebut maka dibuatlah Software aplikasi data sumbang saran perbaikan berbasis program visual basic.net pada Dinas Kesehatan Kabupaten Karawang untuk mengoptimalkan semua pekerjaan yang ada.

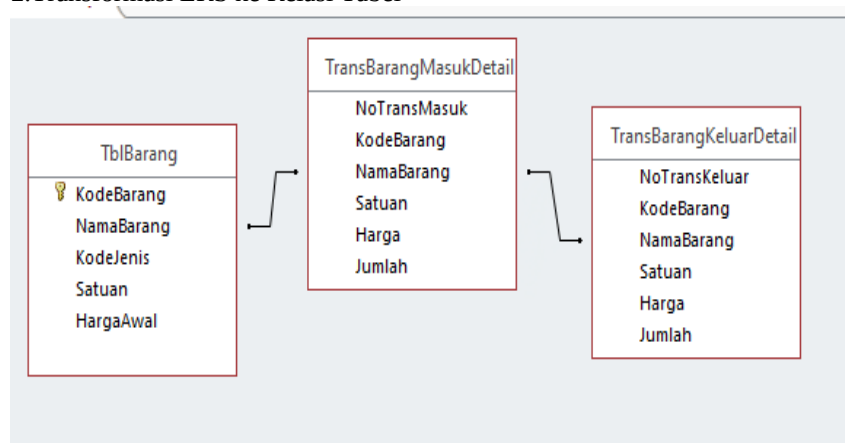
Diagram Konteks

1. Diagram konteks alur pergudangan



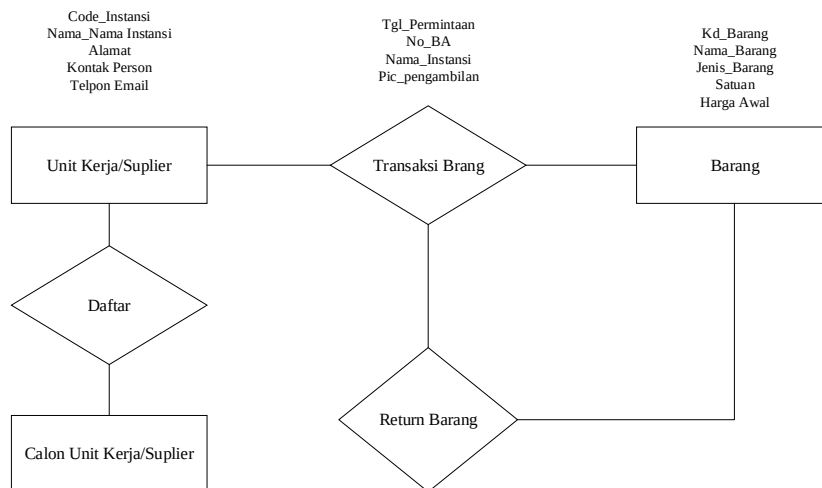
Sumber : data diolah

2. Transformasi LRS ke Relasi Tabel



Sumber : Data diolah

3. Transformasi ERD ke LRS



Sumber : Data diolah

Rancangan basis data

Basis data dalam Perancangan sistem yang diusulkan ini adalah sebagai berikut :

1. Table Login

Nama table : Tb_user
 Primarykey : Username
 Fungsi : untuk data akses ke sistem
 Media : Harddisk

2. Table Petugas

Nama table : Petugas
 Primarykey : ID_Petugas
 Fungsi : Untuk menyimpan data petugas
 Media : Harddisk

Rancangan Antar Muka Sistem pergudangan

1. Rancangan Tampilan Login

Logo

Aplikasi
Stok barang 1.0

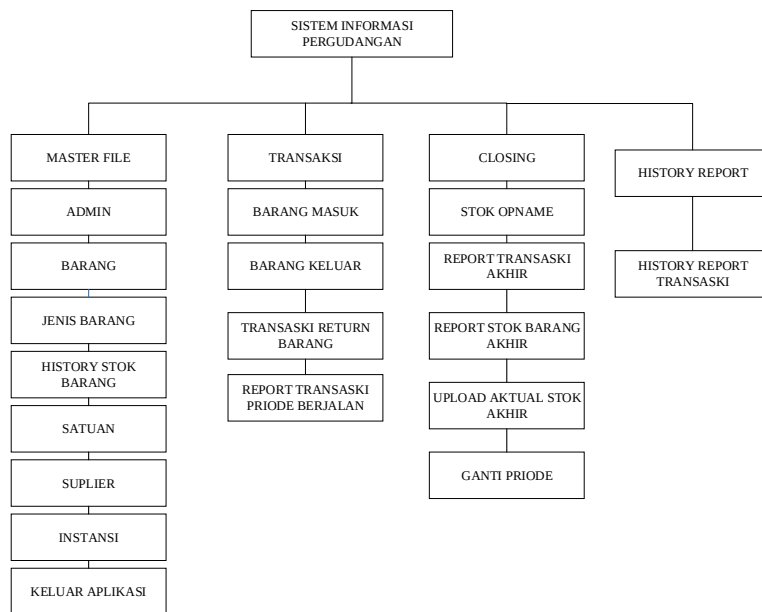
Login

User

Password

Sumber : Data Diolah

2. Rancangan Tampilan Form Data



Sumber : Data Diolah

3. Tampilan From Input Barang

Kode Barang		Satuan	
Nama Barang		Harga Awal	
Jenis Barang			
Filter			

Sumber : Data Diolah

4. Rancangan Tampilan From Transaski Barang Masuk

Tanggal		Gambar	No Transaksi	
No Delivery Order			Total Harga	
Suplier				
PIC Suplier				

Batal

SIMPAN

Sumber : Data Diolah

5. Rancangan Tampilan From Transaksi Keluar

Tanggal		Gambar	No Transaksi	
No Berita Acara			Total Harga	
Nama Insatansi				
PIC Pengambil				

Batal

SIMPAN

Sumber : Data Diolah

6.Rancangan Tampilan Form Return Barang

Tanggal		Gambar	No Transaksi	
No Berita Acara			Total Harga	
Nama Insatansi				
PIC Return				

Sumber : Data Diolah

7. Rancangan Tampilan Form Laporan

Report Barang Masuk Report Barang Keluar Report Return Barang	☐ Semua Barang ☐ Suplier
LOGO	Dari Tgl S.d Tgl Pilih Triwulan
Batal Print priewer	

Sumber : Data diolah

Implementasi Sistem

Merupakan prosedur yang dilakukan dalam menyelesaikan design sistem yang telah disetujui, untuk menguji, menginstal dan memulai sistem baru atau sistem yang diperbaiki untuk menggantikan sistem yang lama. Dapat juga diartikan sebagai perbaikan sistem lama menjadi sistem baru.

Implementasi Antar Muka Sistem

Implementasi Antar Muka Sistem merupakan penerapan dari rancangan Dialog Sebelumnya, berikut ini adalah beberapa Screenshot dari user interface sistem informasi data Pergudangan.

1. Login



The screenshot shows the login screen of the 'Aplikasi Stok Barang 1.0'. On the left, there is a green sidebar with the logo of 'KARIPATES KARAWANG' and the text 'Aplikasi Stok Barang 1.0'. The main area is white and features the word 'Login' in a large, red, italicized font. Below the title, there are two input fields: the first contains the username 'hamdan' and the second is empty. To the left of the second field is a lock icon. At the bottom, there are two buttons: a yellow 'Exit (esc)' button and a green 'Enter' button.

Sumber : Data Diolah

2. Menu Utama



Sumber : Data Diolah

3. Form Input Barang

Form Barang

Kode Barang: AA001
 Nama Barang: Amplop Besar
 Jenis Barang: Bahan Habis Pakai
 Satuan: pak
 Harga Awal: 20.950 (Rp.)

Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Satuan	Harga Awal
AA001	Amplop Besar	Bahan Habis Pakai	pak	20.950
AA002	Amplop Coklat A4	Bahan Habis Pakai	buah	23.000
AA003	Amplop Coklat F4	Bahan Habis Pakai	pak	25.991
AA004	Amplop Kecil 104	Bahan Habis Pakai	pak	15.400
AA005	Bak Stempel	Bahan Habis Pakai	buah	18.442
AA006	Balpoint Biru Tizzo	Bahan Habis Pakai	buah	7.150
AA007	Balpoint Biru Bp 7	Bahan Habis Pakai	pak	20.125
AA008	Balpoint Hitam Bp 7	Bahan Habis Pakai	luar	20.125
AA009	Binder Clip 107	Bahan Habis Pakai	pak	2.818
AA010	Binder Clip No 260	Bahan Habis Pakai	kotak	15.000
AA011	Binder Clip No 200	Bahan Habis Pakai	pak	11.000
AA012	Box File	Bahan Habis Pakai	buah	28.750
AA013	Buku Expedisi	Bahan Habis Pakai	buah	7.700
AA014	Buku Foto	Bahan Habis Pakai	buah	12.650
AA015	Cerdig HP S20 Black	Bahan Habis Pakai	buah	200.000
AA016	Cerdig HP S20 Yellow	Bahan Habis Pakai	buah	160.000

Tambah Ubah Hapus Tutup

Sumber : Data Diolah

4. Form Stok Barang

Form Stok Barang

Kode Barang: AA001
 Nama Barang: Amplop Besar
 Jenis Barang: Bahan Habis Pakai
 Satuan: pak
 Stok: 106
 Harga Akhir: 22.000 (Rp.)

Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Satuan	Stok Barang	Harga Akhir
AA001	Amplop Besar	Bahan Habis Pakai	pak	106	22.000
AA002	Amplop Coklat A4	Bahan Habis Pakai	buah	20	24.000
AA003	Amplop Coklat F4	Bahan Habis Pakai	pak	36	26.000
AA004	Amplop Kecil 104	Bahan Habis Pakai	pak	647	15.400
AA005	Bak Stempel	Bahan Habis Pakai	buah	225	18.442
AA006	Balpoint Biru Tizzo	Bahan Habis Pakai	buah	597	7.150
AA007	Balpoint Biru Bp 7	Bahan Habis Pakai	pak	206	20.125
AA008	Balpoint Hitam Bp 7	Bahan Habis Pakai	luar	54	20.150
AA009	Binder Clip 107	Bahan Habis Pakai	pak	95	2.818
AA010	Binder Clip No 260	Bahan Habis Pakai	kotak	0	15.000
AA011	Binder Clip No 200	Bahan Habis Pakai	pak	13	11.000
AA012	Box File	Bahan Habis Pakai	buah	195	28.750
AA013	Buku Expedisi	Bahan Habis Pakai	buah	0	7.700
AA014	Buku Foto	Bahan Habis Pakai	buah	139	12.650
AA015	Cerdig HP S20 Black	Bahan Habis Pakai	buah	36	200.000
AA016	Cerdig HP S20 Yellow	Bahan Habis Pakai	buah	0	160.000

Edit Tutup

Sumber : Data Diolah

5. Form Barang Masuk

Transaksi Barang Masuk

Trivulan III: 01/07/2021 s.d 30/09/2021
 Filter Tanggal: 01/01/2022 s.d 31/03/2022

RECEIVED

No Transaksi	Tanggal	No Delivery Order	Suplier	Pic Suplier
TK220120002	25/01/2022 0020		PT. Abad Nusantara	Samuel

Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Satuan	Harga	Jumlah	Total
AA009	Binder Clip 107	Bahan Habis Pakai	pak	2.818	50	140.900
AA010	Binder Clip No 250	Bahan Habis Pakai	kotak	15.000	50	750.000
AA012	Box File	Bahan Habis Pakai	bush	28.750	50	1.437.500
AA013	Buku Expedisi	Bahan Habis Pakai	bush	7.700	50	385.000
AA014	Buku Folio	Bahan Habis Pakai	bush	12.650	50	632.500

Penerimaan Barang dari Suplier (Supplier -> gudang)

Tambah Ubah Hapus Tutup

Sumber : Data Diolah

6. Form Transaksi Barang Keluar

Tambah Barang Keluar

Tanggal: 01/03/2022
 No Berita Acara: 0001
 Nama Instansi: Dinkes
 Pic. Pengambil: dr. nurmala

No Transaksi: TK220301001

Total Harga: 680,638

Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Satuan	Harga	Jumlah	Sub Total
AA001	Amplop Besar	Bahan Habis Pakai	pak	22.000	12	264.000
AA002	Amplop Coklat A4	Bahan Habis Pakai	buah	24.000	12	288.000
AA006	Balpoint Biru Tizmo	Bahan Habis Pakai	buah	7.150	12	85.800
AA030	Kertas HVS A4 Putih 70gr	Bahan Habis Pakai	rim	42.838	25	42.838

Perhatian : Sesuaikan kolom "Harga" dengan harga sewaktu barang masuk !!

Batal Simpan

Sumber : Data Diolah

5. Fomr Laporan

Report Transaksi

1.1. Pilih Report
☒ Report Barang Masuk
☐ Report Barang Keluar
☐ Report Barang Platam

1.2. Filter by
☐ Supplier

1.3. Pilih waktu
☒ Dari tanggal s.d tanggal
☐ Pilih Trivulan: 1 2022 2

Batal Print Preview

Sumber : Data Diolah

6. Laporan

Periode : Triwulan I (01/01/2022 – 31/03/2022)

No.	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Harga	Stok	Total
<u>Jenis Barang : Bahan Habis Pakai</u>						
1	AA001	Amplap Broom	pak	22,000	82	1,804,000
2	AA002	Amplap Coklat A4	buah	24,000	4	96,000
3	AA003	Amplap Coklat F4	pak	26,000	36	936,000
4	AA004	Amplap Keras 104	pak	15,400	647	9,963,800
5	AA005	Bak Stempel	buah	18,440	225	4,149,000
6	AA006	Balpoint Bira Tazoo	buah	7,150	573	4,096,950
7	AA007	Balpoint Bira Bp 7	pak	20,125	206	4,145,750
8	AA008	Balpoint Hitam Bp 7	buah	20,150	82	1,652,300
9	AA009	Binder Clip 107	pak	2,818	145	408,610
10	AA010	Binder Clip No 260	kotak	15,000	46	690,000
11	AA011	Binder Clip No 200	pak	11,000	13	143,000
12	AA012	Box File	buah	28,750	230	6,412,500
13	AA013	Buku Expedis	buah	7,700	58	446,600
14	AA014	Buku Foto	buah	12,650	189	2,390,850
15	AA015	Cartridge HP 920 Black	buah	200,000	36	7,200,000
16	AA016	Cartridge HP 920 Yellow	buah	150,000	6	900,000
17	AA017	Cartridge Hp 920 Magenta	buah	150,000	2	300,000
18	AA018	Cartridge HP 920 Blue	buah	150,000	5	750,000
19	AA019	CD RW	box	148,500	10,022	1,488,289,000
20	AA020	CD RW Verbatim	pak	117,900	9	1,061,100
21	AA021	Cutter L500	buah	18,480	109	2,014,320
22	AA022	DVD RW Verbatim	pak	147,378	20	2,947,560
23	AA023	Quartine	buah	50,000	0	0

Sumber : Data Diolah

Pengujian Sistem

Pengujian sistem elmen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dan spesifikasi, desain, dan pengkodean. Pentingnya pengujian perangkat lunak yang mengacu pada kualitas perangkat lunak tidak dapat terlalu ditekan karna melibatkan beberapa aktivitas produksi dimana peluang terjadinya kesalahan manusia sangat besar, maka pengembangan perangkat lunak diiringi dengan aktivitas jaminan kualitas.

Teknik pengujian sistem yang dipakai pada pengujian kali ini yaitu menggunakan teknik pengujian black-box yang berfokus pada dominan informasi dari perangkat lunak. Pengujian dilakukan dengan mencoba semua kemungkinan yang mengakibatkan error dan pengujian dilakukan berulang-ulang secara sistematis. Jika dalam program ditemukan kondisi yang tidak sesuai maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan hingga memenuhi persyaratan.

KESIMPULAN

Karena kurang efektif dan efisiennya proses manual dalam sistem Pergudangan dan pengelolaan keluar masuk barang, Oleh karena itu penulis membuat suatu program untuk mempermudah dan mempercepat suatu proses Pengelolaan Pergudangan agar suatu proses tetap efektif dan efisien cepat dan tepat, dan data-datanya tetap aman dan terjaga kerahasiaanya. Dengan demikian Pengembangan sistem informasi pergudangan berbasis microsoft visual basic. net dan microsoft acces adalah media pengolahan yang sangat baik.

REFERENSI

- Arwani, Ahmad. (2009). *Warehouse Check Up: Menjadikan Gudang Sebagai Keunggulan Kompetitif Melalui Audit Menyeluruh*. Edisi 1. Jakarta: PPM
- Assauri, Soyjan. (2008). *Manajemen Produksi dan Operasi*. Jakarta : LPEFUI

- Fogarty, Donald W. (1991) .Production and Inventory Management 2nd Edition. Ohio : South Western Publishing Co.
- Hadiguna, Ampuh. (2009). Manajemen pabrik, Pendekatan Sistem untuk Efisiensi dan Efektivitas. Edisi 1. Jakarta: Bumi Aksara
- Hersey, et all. (1993). Management for Organizational Behavior. Edisi 9. New Jersey: Prentice Hall
- Indrajit, Richardus. 2003. Manajemen Persediaan :Barang Umum dan Suku Cadang untuk Keperluan Pemeliharaan, Perbaikan dan Operasi. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sugiono. 2005. Pemograman Terstruktur, Jakarta : Panji Gumilang Press
- Sutabri.T .2012. Pengantar Sistem Informasi Graha Ilmu
- Rizky, Soetam. 2011. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak”. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Taufiq, Rohmat.2013. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta : Graha Ilmu