

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH PALEMBANG

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

RANCANGAN BANGUN APLIKASI PERGUDANGAN
PT AZZA HOTEL PALEMBANG



Diajukan Oleh:

MAYA SARI

021110165

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah
Praktik Kerja Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi

PALEMBANG

2015

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH PALEMBANG

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Maya Sari
Nomor Pokok Mahasiswa : 021110165
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Konsentrasi : Pemrograman dan Desain
Judul PKL : Rancangan Bangun Aplikasi Pergudangan Di
PT Azza Hotel Menggunakan Java

Tanggal : 11 Februari 2015

Tanggal : 9 Februari 2015

Penguji 1 :

Penguji 2 :



Mustika, M.Kom

Eka Prasetya Adhy Sugara, M.Kom

NIDN : 0204038302

NIDN : 0224048203

Menyetujui :

Ketua,



Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

MOTTO:

Jangan berhenti menyerah, terus berusaha dan yakinlah bahwa kita bisa, berani mencoba, dan berani dalam menerima suatu kegagalan.

(MAYA SARI)

KUPERSEMBAHKAN OLEH :

1. **Bapak dan Ibu Tercinta**
2. **Saudara-Saudariku tersayang**
3. **Pembimbing dan para dosen yang telah ikhlas memberi pengajaran yang berharga**
4. **Para Sahabat-Sahabatku**

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat karunia-Nya Penulis dapat menyelesaikan laporan praktik kerja lapangan ini. laporan praktik kerja lapangan ini berjudul **“Rancangan Bangun Aplikasi Pergudangan PT Azza Hotel Palembang Menggunakan Java”** Adapun tujuan dari penulis laporan praktik kerja lapangan ini untuk memenuhi syarat guna pembuatan skripsi. Dalam penulis laporan praktik kerja lapangan ini penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis ucapkan terima kasih serta doa dan harapan semoga semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis dapat diterima oleh pembaca dengan baik.

Pertama-tama ucapkan terima kasih Penulis tunjukan kepada ketua Benedictus Effendi, ST., MT selaku ketua STMIK Palcomtech, Ketua Program Studi Ibu Herlinda, M. Kom selaku Kaprodi Jurusan SI STMIK, Dan staf karyawan STMIK Palcomtech, Ucapan serupa yang tidak kalah pentingnya kepada Ibu Herlinda S.Kom, M.kom sebagai pembimbing laporan praktik kerja lapangan ini. Tidak lupa ucapan terima kasih penulis kepada Kepala STMIK Palcomtech Palembang yang telah memberikan izin PKL, serta staf karyawan STMIK Palcomtech Palembang yang telah membimbing ditempat PKL, Kepada orang tua saya, saudara, sahabat dan teman-teman yang saya sayangin serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung hingga terselesaikanya laporan ini.

Kritik dan saran yang membangun dari semua pihak akan penulis terima

dengan tangan terbuka demi kesempurnaan laporan praktik kerja lapangan ini dapat berguna bagi kita semua.

Palembang, Januari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup	3
1.3. Tujuan Dan Manfaat Pkl	3
1.3.1. Tujuan.....	4
1.3.2. Manfaat	4
1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa.....	4
1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan.....	4
1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik	5
1.4 Tempat Dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	5
1.4.1. Tempat PKL.....	5
1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL	5
1.5. Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.5.1. Metode Wawancara.....	6
1.5.2. Metode Observasi.....	6

1.5.3. Metode Pustaka	6
-----------------------------	---

BAB II GAMBARAN UMUM

2.1 Landasan Teori	7
2.1.1. Aplikasi	7
2.1.2. Java	7
2.1.3. Mysql	7
2.1.4. Database	8
2.1.5. Rancangan	8
2.1.6. activity diagram (Diagram Aktifitas).....	8
2.1.7. STD (State Transtion Diagram).....	10
2.1.8. Flowchart.....	12
2.1.9. Bagan Alir Program	14
2.2. Gambaran Umum Perusahaan	16
2.2.1 Sejarah Perusahaan	16
2.2.2 Misi Dan Visi	17
2.2.2.1. Misi	17
2.2.2.2. Visi.....	17
2.2.3 Stuktur Organisasi & Wewenang dan Uraian Kegiatan... 18	
2.2.3.1 Pembagian Tugas	20
2.2.3.2. Uraian Kegiatan.....	37

BAB III LAPORAN KEGIATAN PKL

3.1. Hasil Pengamatan	38
3.1.1. Prosedur Yang Berjalan.....	38
3.1.2 Prosedure Yang Diusulkan	41
3.2. Evaluasi dan Pembahasan	45
3.2.1. Evaluasi	45
3.2.2. Indentifikasi Masalah	45

3.2.3. Pembahasan.....	46
3.2.3.1 Diagram Aktivity.....	47
3.2.3.2 Diagram Actifty	48
3.2.3.3. use case diagram	49
3.2.3.4. Desain Sistem	50
3.3.3.4.1 State transition diagram	51
3.2.3.5. Desain Tabel.....	57
1. Tabel Admin.....	58
2. Tabel Barang Masuk	58
3. Tabel Nota Barang.....	58
4. Tabel Barang Keluar	58
5. Tabel Stok Barang	60
6. Tabel Supplier	60
7. Tabel Pemesanan	61
3.2.3.6. Desain Interface.....	62
3.2.3.6.1 Desain Input.....	62
1. Desain Input Data Login	62
2. Desain Input Data Barang Masuk.	63
3. Desain Input Nota Barang	63
4. Desain Input Barang Keluar	63
5. Desain Input Stok Barang	65
6. Desain Input pemesanan	66
7. Desain Input Supplier	67
3.2.3.7. Desain Output.....	68
a. Desain Output Barang Masuk.....	68
b. Desain Output Nota Barang	68
c. Desain Output Barang Barang	69
d. Desain Output Stok Barang.....	69
e. Desain Output Barang Keluar.....	70

3.2.3.8	Desain Laporan	70
1.	Desain Laporan Barang Masuk	71
2.	Desain Laporan Barang Keluar	71
3.	Desain Laporan Stok Barang.....	72
4.	Desain Laporan Mingguan	72
3.2.3.9	Desain Hasil Program	73
3.2.3.9.1.	Desain Input.....	73
a.	Form Login.....	73
b.	Form Menu Utama.....	73
c.	Form Barang Masuk.....	74
d.	Form Nota Barang	75
e.	Form Barang Keluar.....	75
f.	Form Stok Barang	76
g.	form Pemesanan	76
h.	Form Supplier.....	77
3.2.3.10	Desain Output	
a.	Form Output Barang Masuk	77
b.	Form Output Nota Barang.....	78
c.	Form Output Barang Keluar	78
d.	Form Output Laporan Stok Barang	79
e.	Form Output Laporan Mingguan..	79
f.	Form Output Laporan keluar.....	80
g.	Form Laporan Barang Masuk.....	80
h.	Form Laporan Stok Barang	81

BAB 1V KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Simmpulan.....	82
4.1. Saran.....	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Stuktur Organisasi PT. Azaa Hotel	21
Gambar 3.3 Flowchart yang berjalan	42
Gambar 3.4 Flowchart yang diusulkan.....	45
Gambar 3.4 Diagram Actifity	48
Gambar 3.5 Use Case Diagram	49
Gambar 3.6 Use Case Diagram Admin	51
Gambar 3.7 Menu Login STD.....	52
Gambar 3.8 Menu Utama.....	52
Gambar 3.9 Menu File.....	53
Gambar 3.10 Menu Pemesanan.....	54
Gambar 3.11 Menu Supplier	54
Gambar 3.12 Menu Rekap Mingguan	55
Gambar 3.13. Menu Laporan	56
Gambar 3.14 Menu Logout.....	57
Gambar 3.15 Desain Output Nota Barang	69
Gambar 3.15 Desain Output Barang Keluar	69
Gambar 3.16 Desain Output Stok Barang.....	70
Gambar 3.17 Desain Output Laporan barang masuk	71
Gambar 3.18 Desain Output Laporan barang keluar.....	71

Gambar 3.19 Desain Output Laporan stok barang	72
Gambar 3.20 Desain Output Laporan laporan mingguan	72
Gambar 3.22 Desain Hasil Tampilan Login	72
Gambar 3.23 Desain Tampilan Hasil Masuk	73
Gambar 3.24 Desain Tampilan Hasil Nota	74
Gambar 3.25 Desain Tampilan Hasil Barang Keluar	74
Gambar 3.26 Desain Tampilan Hasil Stok Barang	75
Gambar 3.27 Desain Tampilan Hasil Pemesan Barang.....	75
Gambar 3.28 Desain Tampilan Hasil Supplier	76
Gambar 3.29 Desain Tampilan Hasil Output Barang masuk.....	76
Gambar 3.30 Desain Tampilan Hasil Output Nota Barang	77
Gambar 3.31 Desain Tampilan Hasil Output Barang Keluar	77
Gambar 3.32 Desain Tampilan Hasil Output Stok Barang.....	78
Gambar 3.33 Desain Tampilan Hasil Output Laporan Mingguan	78
Gambar 3.34 Desain Tampilan Hasil Output Laporan Barang Keluar.....	79
Gambar 3.35 Desain Tampilan Hasil Output Laporan Barang Masuk.....	79
Gambar 3.36 Desain Tampilan Hasil Output Laporan Stok Barang	80
Gambar 3.37 Desain Tampilan Hasil Output Laporan mingguan.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Aktifitas	11
Tabel 2.2 Tabel STD.....	12
Tabel 2.3 Tabel Flowchart	13
Tabel 2.4 Tabel Bagan Alir Program.....	16
Tabel 3.1 Tabel Admin	59
Tabel 3.2 Tabel Barang Masuk	60
Tabel 3.3 Tabel Nota Barang	60
Tabel 3.4 Tabel Barang Keluar	61
Tabel 3.5 Tabel Stok Barang.....	62
Tabel 3.6 Tabel Supplier.....	62
Tabel 3.7 Tabel Pemesenan	63

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (Fotocopy)
2. Lampiran 2. Surat balasan dari perusahaan(Fotocopy)
3. Lampiran 3. Form Konsultasi (Fotocopy)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotocopy)
5. Lampiran 5. Form Nilai Dari Perusahaan (Fotocopy)
6. Lampiran 6. Form Absensi dari perusahaan (Fotocopy)
7. Lampiran 7. Form Kegiatan Harian PKL (Fotocopy)
8. Lampiran 8. Form Revisi (Fotocopy)

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan dunia pariwisata di Indonesia ini semakin berkembang pesat dan cukup menggembirakan. Sesuai dengan amanat Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN), maka pembangunan pariwisata dewasa terus ditingkatkan dengan pengembangan dan pendayagunaan sumber dan potensi pariwisata yang ada. Melalui pembangunan pariwisata, disamping meningkatkan penerimaan devisa negara juga diharapkan bisa memperluas kesempatan kerja dan pemerataan pendapatan. Pelaksanaan pembangunan pariwisata dilakukan dengan membangun tempat- tempat penginapan seperti villa, bungalow losmen ataupun hotel.

Pergudangan digunakan sebagai titik 'aliran-melalui', atau dilewati (misalnya dijadwalkan pengiriman langsung ke pelanggan), sebagai organisasi semakin pengganti informasi untuk persediaan, pembelian jumlah yang lebih kecil dan menggunakan gudang sebagai titik konsolidasi untuk menerima tarif transportasi dibeli dan tingkat pelayanan. Pergudangan merupakan salah satu hal penting dalam kegiatan pergudangan dalam perusahaan. Didalam menyelenggarakan kegiatan yang teproses pergudangan dalam perusahaan yang bersangkutan harus memiliki administrasi operasional gudang yang terstandarisasi. Apabila administrasi operasional gudang dalam perusahaan kurang begitu di

perhatikan dan di lakukan dengan tersandarisasi atau tersistem dapat mengakibatkan timbulnya beberapa kerugian-kerugian dikarenakan kurangnya pengendalian dan pengawasan akan bahan atau barang yang keluar dan masuk di gudang.

Dengan adanya gudang di dalam operasional perusahaan, Hotel azza memiliki beberapa departemen (divisi), yang bertugas untuk menangani seluruh kebutuhan yang diminta oleh konsumennya. Salah satu departemen tersebut tersebut adalah departemen general stote (gudang), departemen gudang merupakan bagian dari perusahaan yang bertanggung jawab dalam proses penyimpanan dan pendistribusian yang di butuhkan oleh departemen yang lain. Proses pendistribusian persediaan barang tersebut akan berjalan dengan baik, jika departemen gudang memiliki sistem pengendalian internal yang baik pula.

Namun saat ini staff gudang masih memiliki kendala dalam pengelolaan data barang digudang. Misalnya dalam pengambilan data barang pesanan konsumen dan pengepakan barang tersebut yang saat ini pencatatan dan masih menggunakan buku besar dan pengarsipan datanya, proses ini mengalami kesulitan untuk pencarian data surat jalan berdasarkan kategori tertentu sesuai dengan kebutuhan, sehingga sangat memperlambat proses kerja, Hal tersebut juga dikarenakan semakin banyaknya konsumen yang berkerjasama yang memesan barang serta tuntutan konsumen dengan barang yang dipesan harus dikirim.

Setelah melaksanakan praktik kerja lapangan (PKL) penulis dapat mengetahui apa kekurangan yang ada pada sistem informasi pada instansi pada PT Azza Hotel Palembang. Oleh karena itu komputer sangat diperlukan untuk mengatasi masalah dalam pengolahan data pergudangan, proses pengolahan data pergudangan yang sudah terkomputerasi dapat menekan kesalahan atau keliruan yang terjadi, sehingga tidak terjadi penumpukan data dan pencarian data yang diperlukan akan sangat mudah ditemukan apabila sudah terkomputerasi. Berdasarkan uraian diatas penulis membuat laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul “ **Rancang Bangun Aplikasi Pergudangan Di PT Azza Hotel** “

1.2. Ruang Lingkup

Selama pelaksanaan Praktik kerja lapangan penulis di tempatkan di divisi gudang sebagai staff administarsi gudang pada PT Azza Hotel Palembang . Ruang lingkup penelitian ini hanya pada rancangan bangun aplikasi pergudangan di azza hotel menggunakan java, Adapun data yang akan di olah adalah data barang masuk, data nota barang, data barang keluar, data stok barang dan data pemesanan barang. Sedangkan laporan yang akan dihasilkan yaitu laporan barang masuk, laporan nota barang, laporan barang keluar, laporan stok barang,laporan mingguan.

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari Praktik Kerja Lapangan di PT. Azza Hotel Palembang adalah untuk merancang bangun aplikasi pergudangan azza hotel Palembang menggunakan java .

1.3.2 Manfaat

1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman penulis dalam merancang suatu aplikasi.
- b. Dapat menerapkan secara langsung ilmu pengetahuan yang telah di dapat selama ini untuk kepentingan kerja nanti.
- c. Dapat mengetahui ruang lingkup dan gambaran kerja yang ada di PT Azza Hotel Palembang.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL

- a. Sebagai bahan pertimbangan pihak PT Azza Hotel Palembang untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan dalam sistem yang berjalan.
- b. Diharapkan dapat membantu kinerja pegawai PT Azza Hotel PALEMBANG dalam bangun aplikasi pergudangan .
- c. Membantu solusi dalam mengatasi kendala-kendala selama ini.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

Manfaat bagi akademik dalam perancangan ini adalah sebagai eferensi para penulis di kemudian hari agar melakukan praktek kerja lapangan mengenai rancangan bangun aplikasi pergudangan Azza Hotel Palembang menggunakan java, jadi lebih baik di masa yang akan datang.

1.4 Tempat Dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat PKL

Untuk mendapatkan data – data yang dibutuhkan untuk laporan PKL, maka penulis memilih lokasi Praktek Kerja Lapangan adalah di AZZA HOTEL–yang berlokasi di Jln.Kapten Anwar Sastro No.1296 (Jl.Angkatan 45)Palembang.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu Praktek Kerja Lapangan (PKL) yaitu dari 1 September 2014 sampai dengan 30 September 2015.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Metode Wawancara

Menurut Jogiyanto (2008:111) mendefinisikan wawancara adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden. Penulis melakukan wawancara pada Divisi gudang dengan ibu Hanna selaku yang bertanggung jawab atas semua

barang yang termaksud kedalam data asset dan laporanya, data yang didapat penulis dari hasil wawancara berupa informasi tahap-tahap dari awal pengadaan barang hingga masuknya barang di gudang.

1.5.2 Metode Observation (Pengamatan)

Menurut Narbuko dan Achmadi (2012:70), Pengamatan adalah alat pengumpulan data yang di lakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Melalui metode ini, penulis mengamati langsung metode kegiatan yang ada dibagian divisi gudang pada pt azza hotel.

1.5.3 Studi Pustaka

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dibantu buku-buku dari perpustakaan yang berhubungan dengan laporan Praktek Kerja Lapangan. Berdasarkan hasil mode ini, penulis mengumpulkan data-data dan buku dari PT Azza hotel.

DAFTAR PUSTAKA

Hendrayudi, 2008, *Pemrograman Delpi 8.0*, Bandung: Yrama Widya

Jogiyanto, 2005, *Analisis Dan Desain*, Yogyakarta : Andi Offset

Kadir, Abdul. 2005 . *Dasar Pemrograman Java 2* . Yogyakarta: Andi Offset

Kusrini, 2004, *Visual Basic Dan Microsoft SQL Server*, Yogyakarta: Andi Offset

Raharjo, Budi. 2011, *Belajar Otodidak Mmbuat database Menggunakan Mysql.*
Bandung: Informatika

Sutabri, Tata. 2012, *Analisis Sistem Informasi*, Yogyakarta : Andi Offset