

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI PROGRAM**

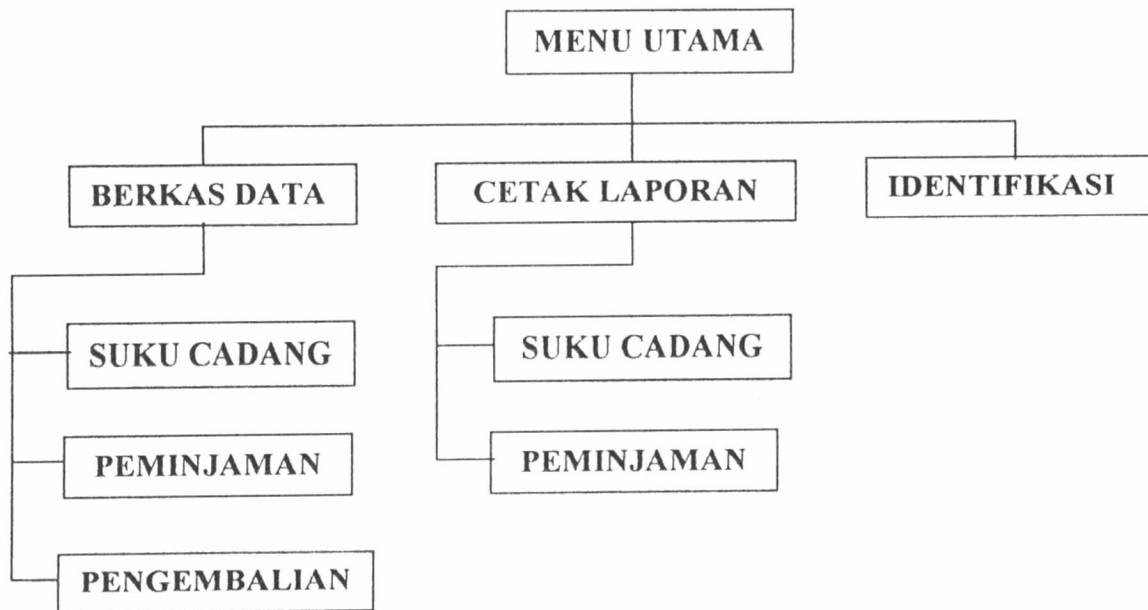
Dalam bab empat ini akan dibahas mengenai implementasi sebuah sistem informasi aplikasi pengolahan data suku cadang di gudang Store Satudarmatim guna memberikan informasi tentang pengolahan suku cadang yang ada di gudang Store Satudarmatim.

Dalam implementasi sebuah sistem pengolahan suku cadang di gudang Store Satudarmatim, penulis menggunakan bahasa pemrograman Quick Basic sebagai alat untuk memecahkan masalah.

Pemrograman Quick Basic adalah merupakan bahasa pemrograman yang penulis pilih karena sangat sesuai dengan kebutuhan dalam membentuk suatu program aplikasi serta lebih mudah dikontrol aliran programnya melalui pelacakan baris intruksinya.

Implementasi untuk aplikasi pengolahan suku cadang di gudang Store Satudarmatim meliputi menu utama yang terdiri dari Berkas Data, Cetak Laporan, Identifikasi serta menu aktivitas untuk keluar dari program, sedangkan menu Berkas Data terdiri dari submenu antara lain Suku Cadang, Peminjaman dan Pengembalian begitu pula menu Cetak Laporan juga terdiri dari dua buah sub menu antara lain Suku Cadang dan Peminjaman, untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar struktur menu sebagai berikut :

**STRUKTUR MENU  
PROGRAM SIRKULASI SUKU CADANG PESAWAT UDARA  
STORE SATUDARMATIM**



**4.1. TUJUAN PROGRAM**

Seperti telah disinggung sebelumnya pemrograman dengan menggunakan pemrograman Quick Basic dapat dipakai untuk membantu memudahkan pekerjaan sehingga dapat menghemat waktu dan mempercepat tujuan kerja sesungguhnya. Sehingga memungkinkan akan lebih mempermudah atau mempercepat sistem pengolahan data suku cadang yang dilaksanakan di gudang Store Satudarmatim.

## **4.2. PERANCANGAN PROGRAM**

### **4.2.1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)**

Pada saat menyusun program ini penulis menggunakan komputer IBM PC Compatible Intel Pentium 150 dengan memori 16 MB dan memakai hard disk berkapasitas 1 GB, meskipun demikian program idealnya dapat dijalankan pada sistim minimal 80286 dengan memory sebesar 1 MB dengan menggunakan media floppy disk (disket), dianjurkan menggunakan hard disk karena media floppy disk biasanya cepat rusak dan hal ini akan berakibat pula pada keutuhan validasi data yang tersimpan dalam disket.

### **4.2.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)**

Kebutuhan perangkat lunak (software) pada saat menyusun program ini adalah menggunakan sistem operasi MS DOS 6.22 dan compiler MS-Quick Basic 4.5, meskipun demikian program dapat dijalankan pada sistem operasi MS DOS 3.3 atau yang sejenis dengannya, karena program sudah dikompilasi dengan mode *stand alone exe file* (berdiri sendiri) maka program tidak perlu lagi membuka program induknya yakni MS Quick Basic 4.5.

### **4.2.3. Implementasi Menu Utama Pengolahan Sucad di Store**

Didalam implementasi ini terdiri dari berkas data, cetak laporan, identifikasi dan selesai. Adapun field data yang diperlukan

dalam perancangan ini adalah sebagai berikut: Kode suku cadang, Nama suku cadang, Part number, Serial number, Satuan, No Put, Jumlah, No Faktur, Nama peminjam, Jabatan, Tgl pinjam, Kode pinjam, Keterangan, Jumlah pinjam, Tgl kembali.

Semua field data tersebut tersimpan dalam 3 file database yakni file Sukucdg.dat, pinjam.dat dan kembali.dat yang mana masing-masing file database tersebut bisa saling digunakan.

#### **4.3. DESAIN INPUT**

Berisikan modul-modul yang akan memuat tatacara dalam input data dengan menggunakan panduan berupa keterangan-keterangan di monitor. Untuk mempermudah dalam menggunakan modul, maka dibuatlah pengelompokan dari modul-modul yang sejenis dan terangkum dalam suatu menu. Dalam program ini menu yang akan digunakan antara lain:

- ✓ Menu mengisi data suku cadang
- ✓ Menu mengisi data peminjaman
- ✓ Menu mengisi data pengembalian

Desain input yang akan dihasilkan:

Desain input data suku cadang

PROSES PENGISIAN DATA SUKU CADANG	
[Shaded bar]	
Kode sucad	:
Part number	:
Serial number	:
Satuan	:
No. Put/Puk	:
Nama	:
Jumlah	:
Data sucad	:
Data sudah benar (Y/T)	:
Isi data lagi (Y/T)	:

Desain input data peminjaman

PROSES PEMINJAMAN SUKU CADANG	
[Shaded bar]	
Nomor faktur	:
Tgl pinjam	:
Nama peminjam	:
Jabatan	:
Kode sucad	:
Jumlah	:
Keterangan	:

Desain input data pengembalian

PROSE S PENGEMBALIAN SUKU CADANG	
[Shaded bar]	
Nomor faktur	:
Tgl kembali	:
Nama peminjam	:
Jabatan	:
Kode sucad	:
Jumlah	:
Keterangan	:

#### 4.4. DESAIN DATABASE

Basis data (Database) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di simpanan luar komputer dan digunakan software tertentu untuk memanipulasinya.

Langkah-langkah desain database adalah menentukan kebutuhan file database untuk sistem. Dalam sistem ini terdiri atas 3 file database antara lain:

- ✓ File Sukucdg.dat
- ✓ File Pinjam.dat
- ✓ File Kembali.dat

Adapun struktur dari pada file database tersebut diatas adalah sebagai berikut :

Structure for database: SKCDC.DAT

Field	Field Name	Type	Width
1.	Kode	Character	6
2.	Part	Character	15
3.	Seri	Character	10
4.	Puk	Character	6
5.	Nama	Character	25
6.	Unit	Character	2
7.	Jumlah	Character	3

Structure for database: PINJAM.DAT

Field	Field Name	Type	Width
1.	Nofact	Character	5
2.	Namapjm	Character	25
3.	Jabatan	Character	15
4.	Tglpjm	Character	8
5.	Kodepjm	Character	6
6.	Ket	Character	30
7.	Jmlpjm	Character	3
8.	Flag	Character	1

Structure for database: KEMBALI.DAT

Field	Field Name	Type	Width
1.	Factkmb	Character	5
2.	Tglkmb	Character	8
3.	Kondisi	Character	2

#### 4.5. DESAIN MENU

Desain banyak dipergunakan dalam dialog karena merupakan jalur pemakai yang mudah dipahami dan mudah digunakan. Adapun bentuk menu utama pada program ini adalah sebagai berikut :

Desain Menu Utama :

**PROGRAM PENGOLAHAN SUKU CADANG PESAWAT UDARA  
STORE SATUDARMATIM JUANDA SURABAYA**

```
PROGRAM PENGOLAHAN SUKU CADANG PESAWAT UDARA  
STORE SATUDARMATIM JUANDA SURABAYA
```

**MENU UTAMA**

- A. BERKAS DATA
- B. CETAK LAPORAN
- C. IDENTIFIKASI
- D. KELUAR/EXIT

PILIH A/B/C/D ....!

Program ini menggunakan Compiler Microsoft Quick Basic

Desain Sub Menu Berkas Data :

**PROGRAM PENGOLAHAN SUKU CADANG PESAWAT UDARA  
STORE SATUDARMATIM JUANDA SURABAYA**

```
PROGRAM PENGOLAHAN SUKU CADANG PESAWAT UDARA  
STORE SATUDARMATIM JUANDA SURABAYA
```

**SUB MENU BERKAS DATA**

- A. SUKU CADANG
- B. PEMINJAMAN
- C. PENGEMBALIAN
- D. MENU UTAMA

PILIH A/B/C/D ....!

Program ini menggunakan Compiler Microsoft Quick Basic



Desain Sub Menu Cetak Laporan :

<p><b>PROGRAM PENGOLAHAN SUKU CADANG PESAWAT UDARA STORE SATUDARMATIM JUANDA SURABAYA</b></p>		
<p>.....</p>		
<table border="1"><tr><td><p>SUB MENU CETAK LAPORAN</p></td></tr><tr><td><p>A. SUKU CADANG B. PEMINJAMAN C. MENU UTAMA</p></td></tr></table> <p>PILIH A/B/C/D ....!</p>	<p>SUB MENU CETAK LAPORAN</p>	<p>A. SUKU CADANG B. PEMINJAMAN C. MENU UTAMA</p>
<p>SUB MENU CETAK LAPORAN</p>		
<p>A. SUKU CADANG B. PEMINJAMAN C. MENU UTAMA</p>		
<p>Program ini menggunakan Compiler Microsoft Quick Basic</p>		