

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Perancangan

2.1.1 Pengertian Perancangan

Perancangan merupakan penentuan proses dan data yang dibutuhkan untuk sistem baru. Manfaat dari tahap perancangan sistem ini adalah memberikan gambaran lengkap untuk memandu *programmer* selama pengembangan aplikasi. Berdasarkan komponen-komponen sistem komputerisasi, maka sistem komputerisasi harus dirancang untuk menggantikan sistem manual pada tahap ini.

menurut Purwanto (2021: 28), “perancangan sistem adalah suatu aktivitas untuk membuat desain teknis berdasarkan aktivitas selama proses analisis”.

Sedangkan menurut Sidik dkk (2018: 69), perancangan sistem adalah gambaran, perencanaan, dan perancangan sketsa dan pengaturan yang menyatukan beberapa elemen individu menjadi satu kesatuan fungsional yang utuh.

2.1.2 Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan sistem adalah merancang dengan terperinci berdasarkan hasil analisis sistem, sehingga menghasilkan model dengan sistem baru. Adapun tahap-tahap perancangan menurut Mahdiana (2011) dalam Agustin (2020:4), sebagai berikut:

2.1.3 Tujuan Perancangan

Perancangan tentu memiliki tujuan, berikut beberapa tujuan dari perancangan menurut Koniyo (2007:79), yaitu sebagai berikut:

- a. Memenuhi spesifikasi fungsional
- b. Memenuhi kebutuhan-kebutuhan media target implementasi, target sistem komputer
- c. Memenuhi kebutuhan-kebutuhan implisit dan eksplisit berdasarkan kinerja dan penggunaan sumber daya

- d. Memenuhi perancangan implisit dan eksplisit berdasarkan bentuk hasil rancangan yang dikehendaki
- e. Memenuhi keterbatasan-keterbatasan proses perancangan seperti lama atau biaya
- f. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan teknik ahli lainnya yang terlibat
- g. Untuk tercapainya pemenuhan kebutuhan berkaitan dengan pemecahan masalah yang menjadi sasaran pengembangan sistem yang dibangun
- h. Untuk memaksimalkan solusi yang diusulkan melalui pengembangan sistem
- i. Untuk dapat mengetahui berbagai elemen spesifik pendukung dalam pengembangan sistem baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan pada sistem yang didesain.

2.2 Konsep Dasar Aplikasi

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Agustian (2015:573), “aplikasi merupakan suatu program yang siap digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi untuk sasaran yang akan dituju”.

Aplikasi merupakan program siap gunakan yang bisa digunakan untuk melaksanakan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan memperoleh hasil yang lebih akurat cocok dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.

Menurut Siyamto & Saputra (2020), aplikasi memiliki makna ialah pemecahan permasalahan yang memakai salah satu teknik pemrosesan informasi aplikasi yang umumnya berpacu pada suatu komputasi yang diinginkan atau diharapkan dan pemrosesan informasi yang diharapkan.

2.3 Konsep Dasar Persediaan Barang

2.3.1 Pengertian Persediaan Barang

Menurut Karongkong et al., (2018), persediaan yaitu merupakan barang yang disimpan untuk digunakan nanti ataupun dijual pada masa masa tertentu bergantung pada permintaan pembeli yang ada atau akan dijual pada periode yang akan datang.

Persediaan barang terdiri dari beberapa jenis yaitu persediaan barang baku, dan persediaan barang setengah proses produksi, sedangkan persediaan jadi atau barang dagangan disimpan sebelum dijual atau di pasar.

2.3.2 Tujuan Persediaan

Menurut Rasti (2021), tujuan persediaan adalah untuk mempermudah suatu perusahaan dalam proses produksi tanpa menghilangkan risiko keterlambatan barang tiba, dan untuk dapat memenuhi kebutuhan atau permintaan serta menjaga keberlangsungan produksi atau menjaga agar perusahaan tidak mengalami kehabisan persediaan yang mengakibatkan terhentinya proses produksi.

Adapun tujuan dari persediaan barang menurut Ristono (2009), yaitu sebagai berikut:

- a. Mengurangi tingkat risiko dalam keterlambatan datangnya barang atau bahan yang dibutuhkan perusahaan
- b. Untuk dapat memenuhi kebutuhan pelanggan atau permintaan pelanggan
- c. Untuk menjaga keberlangsungan produksi atau menjaga agar suatu perusahaan tidak mengalami kehabisan barang atau kehabisan stok barang
- d. untuk memberikan pelayanan sebaik mungkin kepada pelanggan dengan ketersediaannya barang yang dipesan.

2.4 Konsep Dasar Microsoft Access

2.4.1 Pengertian Microsoft Access



Gambar 1.3 Ikon Microsoft Access

Sumber: Rizky, 2021.

Menurut Setyo (2019:1), “*microsoft access* merupakan sebuah *software* aplikasi pengelolaan *database* yang termasuk atau tersedia dalam suatu *microsoft office* yang sering disebut dengan *access* saja”. *Microsoft access* adalah *software instant* yang tersedia dalam *microsoft office*. *Database, microsoft acces* menyimpan tabel-tabel data dalam *file database* berekstensi MDB atau ACCDB. Tabel data ini dapat diakses dari dalam *file database* itu sendiri maupun dari luar.

Menurut Agency (2019), *database* adalah kumpulan informasi yang disimpan secara sistematis di komputer sehingga aplikasi dan program komputer dapat memprosesnya untuk mengambil informasi basis data.

Database adalah perangkat yang berfungsi dan digunakan pada kegiatan sehari-hari yang berupa objek, orang dan lain-lain yang dapat dinyatakan dengan suatu nilai tertentu misal angka, simbol, karakter dan sebagainya.

2.4.2 Komponen *Microsoft Access*

Adapun komponen-komponen yang terdapat di dalam *microsoft access* menurut Setyo (2019), yaitu sebagai berikut:

- a. *Ribbon*, merupakan area di atas jendela program dimana user dapat memilih tombol.
- b. *Command Tab*, merupakan kumpulan dari grup yang berbentuk tabulasi secara otomatis menyesuaikan objek aktif.
- c. Tab *Home*, berisi tombol-tombol untuk memformat data.
- d. Tab *Create*, berisi tombol-tombol untuk membuat objek *database* seperti tabel, *query*, *form*, *report*, dan sebagainya.
- e. Tab *External Data*, berisi tombol-tombol untuk proses ekspor dan impor data baik dengan *microsoft access* maupun program lainnya.
- f. Tab *database tools*, berisi tombol-tombol pengolahan *database* seperti *repair*, relasi, analisa dan sebagainya.
- g. *Contextual Command Tab*, merupakan tab yang tampil secara otomatis berdasarkan objek yang sedang dikerjakan.
- h. *Grup*, merupakan isi dari tab yang berupa kumpulan dari beberapa tombol perintah yang saling berkaitan.
- i. Tombol *Dialog*, suatu tombol yang terletak di sebelah kanan bawah suatu grup dan jika diklik akan menampilkan kotak dialog.
- j. *Navigation Pane*, bagian pada sebelah sisi kiri jendela *database* yang menampilkan objek-objek *database*.
- k. *Tabbed Documents*, tampilan objek-objek dalam *microsoft access* seperti tabel, *query*, *form*, *report* dan lainnya dalam bentuk tabulasi.

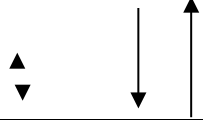
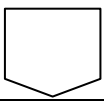
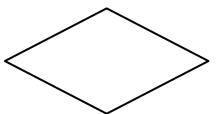
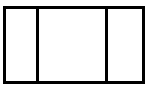
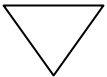
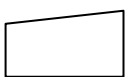
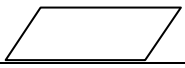
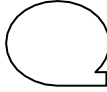
2.4.3 Pengertian Flowchart

Menurut Akhsanu (2019:13), “flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program”.

Flowchart menolong penulis dalam memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. Flowchart biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

Adapun simbol- simbol dalam *dokument flowchart* menurut Sujarweni (2022:26), sebagai berikut:

Tabel 2.1
Simbol-simbol Flowchart

	Simbol ini digunakan untuk menyatakan jalannya arus suatu proses.
	Simbol <i>connector</i> , berfungsi menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
	Simbol <i>offline connector</i> , menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
	Simbol <i>process</i> , yaitu menyatakan suatu tindakan ataupun proses yang dilakukan oleh komputer.
	Simbol <i>manual operation</i> , yaitu menyatakan suatu tindakan ataupun proses yang tidak dilakukan oleh komputer.
	Simbol <i>decision</i> , yaitu menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menentukan dua kemungkinan jawaban ya atau tidak.
	Simbol <i>predefined process</i> , yaitu menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
	Simbol <i>terminal</i> , yaitu menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
	Simbol <i>offline storage</i> , menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu.
	Simbol <i>manual input</i> , memasukkan data secara manual dengan menggunakan online <i>keyboard</i> .
	Simbol data, digunakan untuk <i>input</i> dan <i>output</i> suatu data.
	Simbol <i>manual input</i> , memasukkan data secara manual dengan menggunakan online <i>keyboard</i> .
	Simbol <i>manual input</i> , memasukkan data secara manual dengan menggunakan online <i>keyboard</i> .
	Simbol <i>manual input</i> , memasukkan data secara manual dengan menggunakan online <i>keyboard</i> .

Sumber: Ilham Akhsanu Ridlo (2021:13).

2.1.1 Rancangan Alur Aplikasi

Rancangan Alur Aplikasi Persediaan Barang Berbasis *Microsoft Access 2016*

Sistem informasi produk diawali dengan pengeluaran barang untuk di display barang yang dalam hal ini berupa case handphone, *charger* , *Earphone*, *Temperedglass*, dan lainnya oleh Toko Akessories Handphone Dinda Acc, pergerakan jumlah produk dari tahap pemasukan dan pengeluaran barang persediaan di gudang akan didokumentasikan menjadi sumber tampilan dalam *Microsoft Access* sebagai media persediaan barang masuk dan keluar. Informasi yang disajikan melalui *microsoft access* tersebut akan menampilkan nama barang, jumlah barang, harga serta informasi produk lainnya. Rancangan alur sistem informasi produk pada Toko Akessories Handphone Dinda Acc dapat digambarkan sebagai berikut:

