

Konsepsi Sistem Manajemen Pergudangan Melalui Fitur Software Pergudangan di Sub Direktorat Material dan Perbekalan di Akademi Angkatan Laut

by Dita Ayu Wardani

Submission date: 12-Jul-2024 02:27PM (UTC+0700)

Submission ID: 2415611276

File name: VOL.1_JUNI_2024_HAL_01-20.docx (3.29M)

Word count: 3103

Character count: 19217

Konsepsi Sistem Manajemen Pergudangan Melalui Fitur *Software* Pergudangan di Sub Direktorat Material dan Perbekalan di Akademi Angkatan Laut

Concept Of Warehouse Management System Through Warehouse Software Features in Material and Supplies Sub-Directorate at Naval Academy

Dita Ayu Wardani, Iwan Setiawan Muharif, Ari Tri Jurini

Akademi Angkatan Laut

sriwulanpk99@gmail.com

Alamat: Jl. Bumimoro Morokrengan, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Penulis korespondensi: sriwulanpk99@gmail.com

Abstract: The success of the Navy's main tasks is greatly determined by the availability of materials, so it can be said that the Indonesian Navy is an army of heavy materials (heavy materials). Therefore, the materials of the Indonesian Navy are operational tools and equipment that also determine the success of an operation of a warship (KRI). To ensure that these materials are ready for use and maintenance throughout their lifespan, maintenance is necessary. Logistic support, which includes supply support, is an element that also determines the final outcome of each operation carried out. The PUT (Penerima Untuk Terima) procedure for requesting supplies can be easily implemented using an application built with hardware, software, and supporting components. The hardware serves as a crucial component for running software developers and *apk on devices. Software acts as a command in programming languages, executing various commands. The supporting component is physical warehouse data when requesting supplies, which gives software XAMPP commands within the hardware. Therefore, it is necessary to have sufficient supporting software that can be installed on a computer, requiring additional internet costs to open the warehouse management system application. Additionally, it is also necessary to have experts who understand online warehouse systems and job adjustments that were originally performed manually to be computerized. The research results show that the use of a computer-based lesson supply control system with Android technology as the medium for lesson supply requests is quite good and easy to manage in terms of distribution and management of each lesson supply request. With the lesson supply system, timely accuracy during PUT (Penerima Untuk Terima) is beneficial for Subdismatbek, warehouses, and Kadeplug in using lesson supplies. The application still requires constructive suggestions for improvement in the future.

Keywords: warehouse management, software features, online PUT system

Abstrak: Keberhasilan tugas pokok angkatan laut sangat ditentukan oleh kesiapan material sehingga dapat dikatakan bahwa TNI Angkatan Laut adalah angkatan *heavy* material (berat material). Oleh karena itu material TNI Angkatan Laut merupakan wahana dan sarana operasi yang turut menentukan keberhasilan operasi suatu KRI. Agar material tersebut siap guna dan pakai selama daur hidupnya, perlu adanya perawatan. Dukungan perbekalan merupakan elemen dari dukungan logistik yang turut menentukan hasil akhir setiap operasi yang dilaksanakan. Prosedur permintaan bekal atau PUT (Penerima Untuk Terima) dapat dilaksanakan dengan mudah apabila menggunakan suatu aplikasi yang dibangun menggunakan hardware, software dan penunjang yang dipadukan. Dimana hardware sebagai komponen penting untuk menjalankan software developer dan *apk pada device. Software sebagai perintah dalam bahasa pemrograman menjalankan berbagai perintah. Penunjang sebagai data fisik Gudang saat Permintaan bekal yang memberi perintah software XAMPP didalam hardware. Untuk itu dibutuhkan perangkat lunak pendukung yang memadai untuk dapat diinstalasi pada komputer sehingga membutuhkan tambahan biaya internet untuk membuka aplikasi sistem manajemen gudang. Selain itu juga dibutuhkan tenaga ahli yang mengerti sistem pergudangan berbasis online dan penyesuaian pekerjaan yang semula dilaksanakan secara manual menjadi komputerisasi. Hasil Penelitian didapatkan terhadap penggunaan sistem pengendalian permintaan bekal pelajaran berbasis komputer dengan teknologi sistem android sebagai media sistem permintaan bekal pelajaran cukup baik dan mudah dalam pembagian, pengelolaan setiap permintaan bekal. Dengan adanya sistem permintaan bekal ketepatan waktu saat PUT dikapal bermanfaat bagi Subdismatbek, gudang dan Kadeplug dalam penggunaan permintaan bekal. Aplikasi masih memerlukan saran-saran yang bersifat membangun untuk perbaikan dimasa yang datang.

Kata Kunci: Manajemen pergudangan, fitur software, sistem PUT online

Received: May 20, 2024; Revised: June 14, 2024 Accepted: June 28, 2024; Published: Juni 30, 2024

* Dita Ayu Wardani, sriwulanpk99@gmail.com

1. PENDAHULUAN

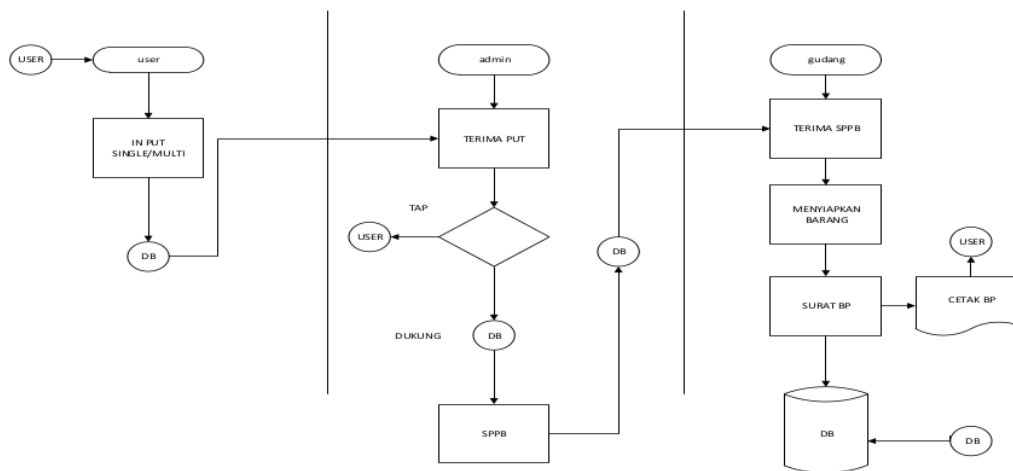
Dukungan pembekalan untuk memenuhi kebutuhan terhadap bekal satuan operasional, memerlukan kegiatan pendistribusian yang pelaksanaannya memerlukan titik-titik distribusi. Namun tidak semua bekal dapat langsung didistribusikan kepada satuan pemakai, oleh sebab itu diperlukan gudang sebagai tempat penimbunan atau penyimpanan. Untuk itu guna mencapai sistem manajemen gudang yang baik dalam pendistribusian bekal agar tepat sasaran dan tepat guna bagi personil TNI-AL haruslah dibuat suatu sistem distribusi yang efektif, efisien, dan menjamin barang-barang yang dibutuhkan oleh personil dapat sampai pada tujuan secara tepat.

Seiring perkembangan jaman tidak bisa di pungkiri bahwa teknologi saat ini telah berkembang dengan pesat. Dimana dengan menggunakan metode internet atau sistem *online* dapat mempermudah kerja manusia dalam kehidupan sehari-hari. Termasuk salah satunya mendukung pelaksanaan pembekalan agar dalam penyelenggaraan PUT (Permintaan Untuk Terima) dapat terlaksana secara efektif dan efisien serta menghemat waktu dan tenaga dalam pengerjaan dukungan pembekalan PUT. Salah satu teknologi yang membantu dalam pengendalian penerimaan, pengendalian persediaan, dan pengendalian pengeluaran data secara cepat, efektif dan efisien adalah dengan komputer yang ditunjang dengan sistem *online* dalam bentuk pengiriman data. Kemampuan komputer dengan sitem *online* dalam mengolah data input dan menampilkannya menjadi *output* yang lebih efisien dalam bentuk informasi. Kemampuan komputer yang dirasa sulit oleh sebagian orang awam pula yang menyebabkan tersingkirnya orang yang tidak memiliki ketrampilan. Ketrampilan yang dimaksud adalah ketrampilan tentang komputer atau lebih dikenal dengan sistem komputersasi.

Untuk lebih memudahkan dalam pelaksanaan PUT di Subditmatbek AAL, maka diadakan sistem manajemen gudang melalui fitur *software* secara *online* yang dapat memberikan keefektifan dan efisiensi dalam penyelenggaran dukungan pembekalan di Subditmatbek. Dengan demikian maka Subditmatbek dapat mengetahui Satkai (Satuan Pemakai) yang akan melaksanakan kegiatan PUT sehingga dapat mempermudah pihak Satkai dalam melakukan PUT, dan dapat memperoleh kejelasan tentang barang yang di PUT tersedia di gudang atau harus menunggu stock barang tersebut datang.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode perancangan *software*, dimana penulis akan menjelaskan rancangan sistem mengenai perangkat *software* manajemen gudang. Dalam metode perancangan terdapat urutan kegiatan penelitian yang meliputi tahap persiapan, tahap studi literatur, tahap survey kondisi saat ini, tahap analisa yaitu meliputi hasil studi literatur dan survey, tahap perancangan *software*, tahap percobaan dan analisa *software* serta penulisan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian perancangan yang prosesnya digambarkan dalam sebuah diagram. Dalam penelitian ini peneliti membuat gambar urutan perancangan atau digram sistem perancangan *software*, yang dibuat sesuai dengan pemikiran perancangan awal, dapat dilihat gambar dibawah ini:



Gambar 1. Flowchart Aplikasi Manajemen Gudang

Sesuai gambar diatas, semua kegiatan diawali dengan proses login pada masing-masing pengguna. Setelah login user/admin/gudang dapat melakukan input sesuai dengan kebutuhan. Kemudian dilanjutkan input data, jika data yang diinputkan valid maka akan tersimpan dalam database. Kemudian proses *finish* ketika data tersimpan dalam database.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

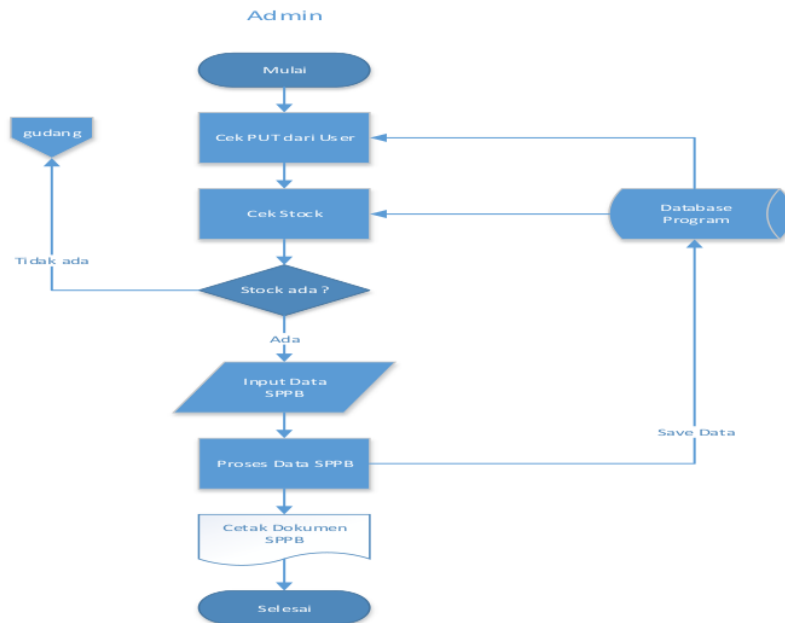
Tujuan pembuatan sistem pada penelitian ini adalah merancang *software* sistem manajemen gudang dalam rangka *mensupport* aktifitas pergudangan mulai dari penerimaan barang, penyimpanan barang, pengambilan (*picking*) sampai dengan memuat ke *truck* dan *delivery*. Berikut peralatan yang dibutuhkan dalam merancang software:

Tabel 1. Kebutuhan Peralatan

NO	NAMA BARANG	JUMLAH	KETERANGAN
1	Laptop acer i5	1 Buah	-Kapasitas Memory: 2 GB -Kapasitas Hardisk: 500 GB -RAM: 4 GB -Office: OS Windows 10 -Processor intel core i5 kecepatan 1.7 - 2.7 GHz
2	Jaringan Internet (wifi)		Internet digunakan untuk pencarian sumber dan referensi serta sebagai media pengaksesan aplikasi sistem manajemen gudang.
3	Program XAMPP		Perangkat lunak yang dikembangkan dari LAMP yang terdiri dari beberapa perangkat lunak seperti (<i>Linux, Apache, MySQL, PHP, dan PERL</i>)

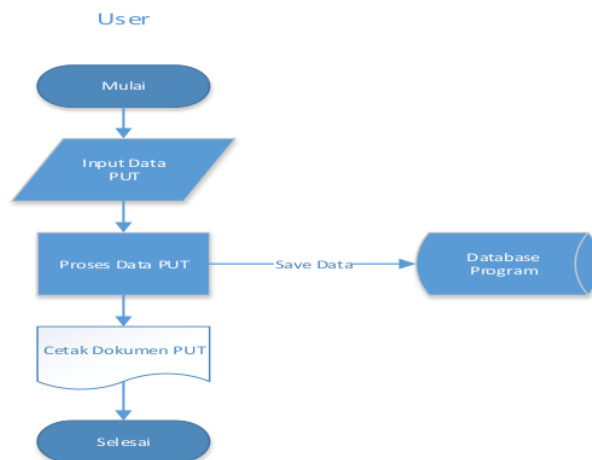
3.1 Desain Sistem

Pada proses ini peneliti melaksanakan uji coba terhadap software yang sudah diprogram, untuk menentukan bagaimana cara kerja aplikasi dalam sistem manajemen gudang. Dalam sistem ini memuat memasukkan data pada form PUT dan Penanganan/*Handling* barang baik dan barang rusak, Penghitungan stock (*Stock Opname*), Pengemasan barang, Pengawasan operasional pekerja, dan Perpindahan barang. Desain tersebut seperti pada Gambar di bawah ini:



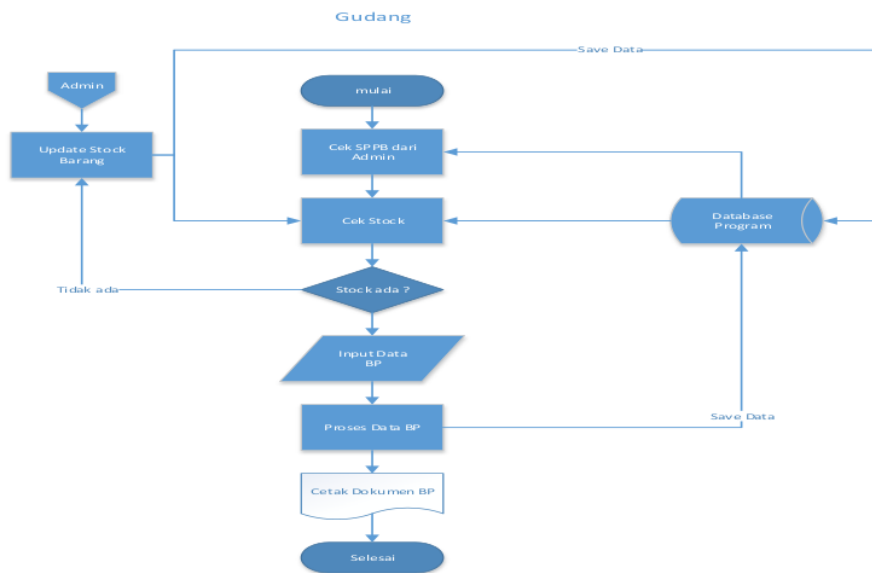
Gambar 2. Flowchart Admin

DFD Level 1 (Data Admin): 1) Admin login, 2) Admin mengecek data PUT yang telah terkirim dari PUT User, 3) Admin mengecek stock data dari gudang, 4) Admin input data SPPB, 5) Data SPPB tersimpan di *database*



Gambar 3. Flowchart User

DFD Level 2 (Data User): 1) User login, 2) User input data PUT sesuai yang dibutuhkan, 3) Data tersimpan di *database*.



Gambar 4. Flowchart Gudang

DFD Level 3 (Data Gudang): 1) Gudang login, 2) Gudang input data stock keluar/masuk barang, 3) Data stock tersimpan di *database*, 4) Gudang cek SPPB data yang di input oleh admin, 5) Gudang cek stock, 6) Gudang input data BP, 7) Data BP tersimpan di *database*

3.2 Rencana Tahapan Pengujian

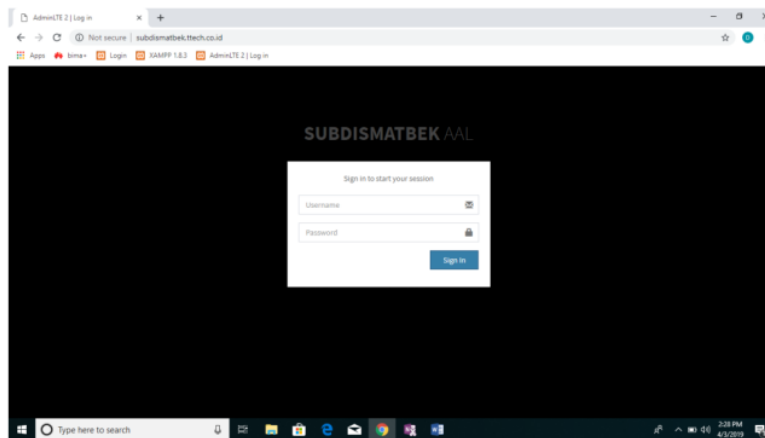
Software yang telah dirancang siap untuk diuji coba yaitu memberikan kemampuan untuk menjajagi setiap jenis barang bekal yang ada dalam inventory sejak masuk dari sumber pengadaan mengalir melalui jaring pergudangan data jaring distribusi dan data akhirnya dikeluarkan untuk digunakan oleh Satkai yang membutuhkan. Selanjutnya memonitor proses penyelenggaraan fungsi pembekalan tertentu yang memerlukan kecepatan dan ketepatan agar dukungan pembekalan dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Mempercepat proses pelaksanaan kegiatan administrasi tertentu sehingga beban kerja administrasi dapat dikurangi tanpa mengabaikan kecepatan dan kelengkapan pencatatan yang diperlukan.

3.3 Implementasi Sistem

Pada tahap awal perancangan aplikasi sistem PUT online, penulis mencari data apa saja yang dibutuhkan untuk dijadikan sebagai database (data awal). Adapun sumber data diperoleh melalui buku, website dan lattek admingame sebagai kadeplog yang dilaksanakan oleh taruna tingkat IV korps suplai untuk menambah informasi tentang pembuatan aplikasi sistem manajemen gudang. Dari hasil pengambilan data, penulis menyimpulkan ada dua data utama yang dibutuhkan penulis dalam pembuatan aplikasi sistem manajemen gudang. Data awal yang dimaksudkan adalah database barang dan database format dokumen PUT. Dari dua data tersebut penulis menyelaraskan substansi data yang sesuai yang menjadi dasar sistem.

3.4 Pengujian Sistem Manajemen Gudang secara Online

. Tahap awal dalam sistem manajemen gudang secara online, dengan cara buka browser kemudian ketik subdismatbek.ttech.co.id pada address bar yang tersedia di browser. Pada halaman menu utama merupakan ucapan selamat datang dari sistem manajemen gudang dan menu login. seperti pada gambar dibawah ini.

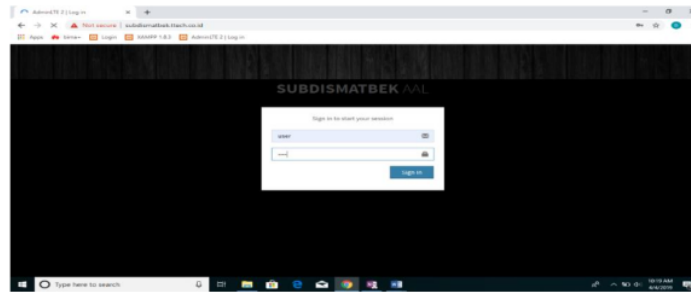


Gambar 5. Halaman Utama Aplikasi Sistem Manajemen Gudang

a. User

1) Halaman Form Login Pada User

6
Halaman form login digunakan untuk masuk ke dalam user

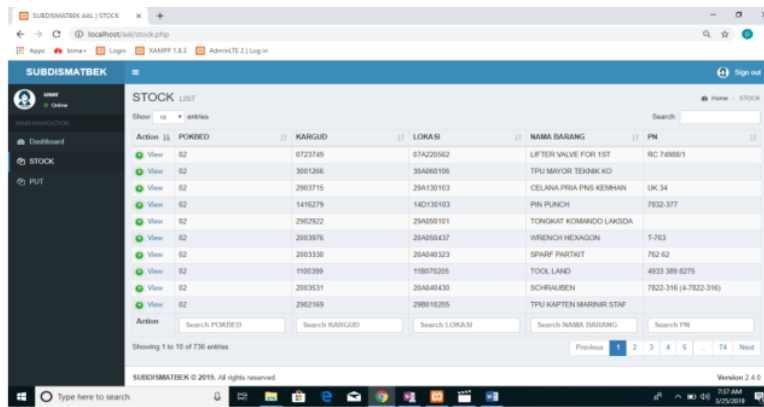


Gambar 6. Form Login Pada User

Keterangan Gambar: Masukkan nama username dan kata sandi yang sudah dibuat kemudian Klik sign in pada kolom dibawahnya

2) Halaman User

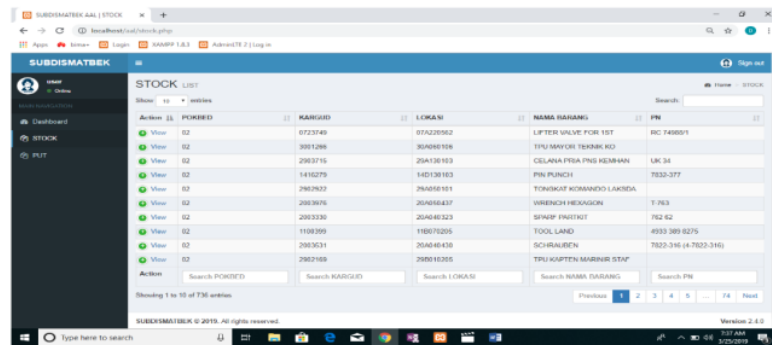
Pada halaman user merupakan tampilan yang ditujukan untuk peminta atau pemakai bekal, terdiri dari STOCK yaitu untuk pemberian informasi kepada peminta atau pemakai barang apa saja yang masih disediakan oleh gudang atau barang yang dapat di PUT kan, PUT yang telah disediakan sistem manajemen gudang terdiri dari form PUT SINGLE LINE (SLI) dan PUT MULTI LINE ITEM (MLI). Form PUT single line merupakan 1 PUT hanya untuk 1 item barang dan multi line item dimana 1 PUT digunakan untuk meminta lebih dari 1 item bekal, khususnya untuk paket pemeliharaan. Form PUT yang telah disediakan oleh aplikasi sistem manajemen gudang ini dapat diisi sesuai dengan kebutuhan kemudian PUT akan tersimpan dalam database dan apabila peminta atau pemakai membutuhkan formnya untuk di print, sistem manajemen gudang telah menyediakan fasilitas untuk memprint form PUT dengan cara klik ctrl + huruf "p" yang terdapat pada keyboard secara bersamaan, selesai form PUT terisi maka form PUT akan terkirim ke admin atau yang disebut kasubdisinven.



Gambar 7. Menu Aplikasi Pada User

3) Aplikasi Stock

Aplikasi stock merupakan salah satu pelayanan yang diberikan oleh sistem manajemen gudang bagi peminta atau pemakai untuk menerima informasi yang akurat tentang identifikasi barang yang masih ada atau disediakan oleh gudang, berupa data nama barang, klasifikasi barang bekal, karakteristik barang bekal, bentuk fisik, usia pakai, jumlah barang, harga satuan dan masih banyak lagi, yang mana data-data ini membantu bagi para pemakai atau peminta dalam mengajukan PUT. Aplikasi stock yang terdapat didalam peminta atau pemakai ini hanya bisa memberikan informasi tanpa bisa meng edit karena yang bisa meng edit stock hanya pada gudang.

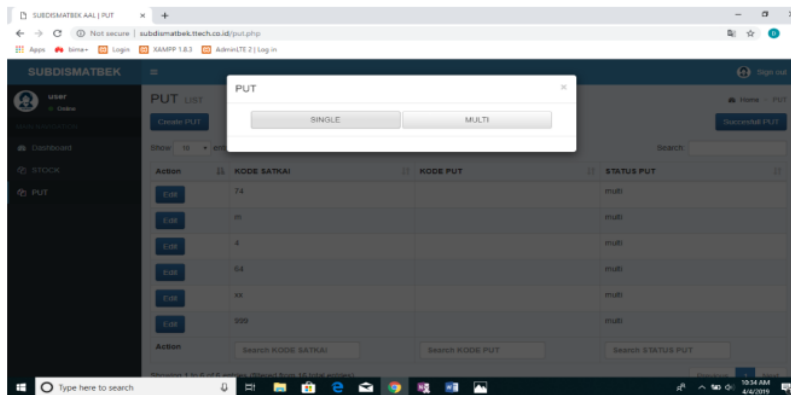


Gambar 8. Stock Pada User

4) Halaman PUT Single dan PUT Multi

**KONSEPSI SISTEM MANAJEMEN PERGUDANGAN MELALUI FITUR SOFTWARE PERGUDANGAN
DI SUB DIREKTORAT MATERIAL DAN PERBEKALAN
DI AKADEMI ANGKATAN LAUT**

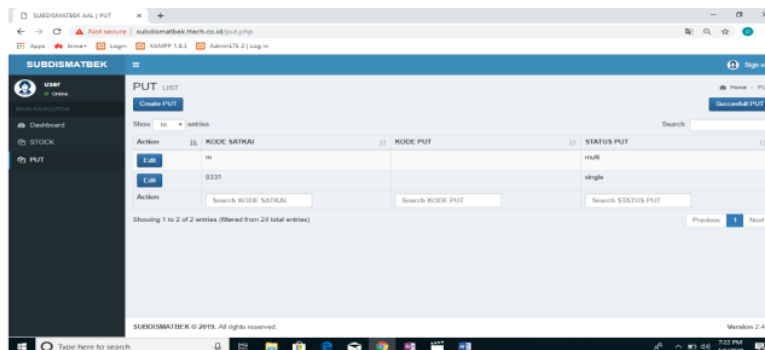
Pada halaman PUT ini terdapat pilihan bagian pojok sebelah kiri yang bertuliskan creat PUT kemudian klik creat PUT selanjutnya terdapat opsi dua pilihan PUT yang diberikan oleh sistem manajemen gudang yaitu PUT Single Line dan PUT Multi Line Item, PUT Single Line ini biasa digunakan dalam permintaan suku cadang dan PUT Multi Line Item biasa digunakan sebagai permintaan bahan cair seperti BBM, Solar dsb atau khususnya paket pemeliharaan.



Gambar 9. Opsi Pilihan Penggunaan PUT Single atau PUT Multi Pada User

5) Bukti PUT yang Tersimpan

PUT yang telah terisi maka akan muncul dibagian desktop luar dimenu awal, sebelum masuk ke bagian creat PUT untuk mengisinya.

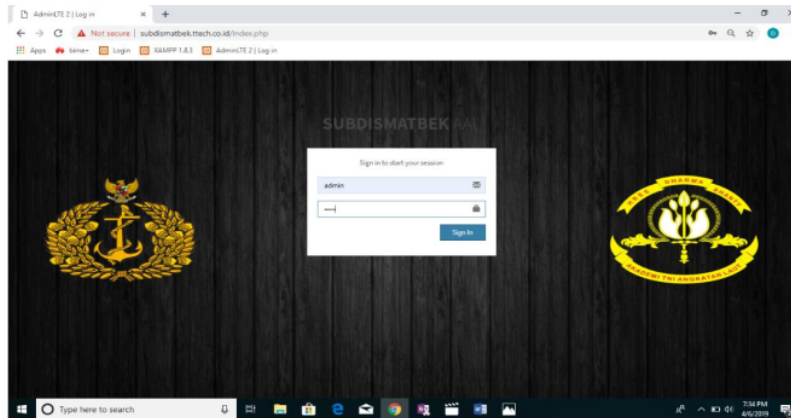


Gambar 10. PUT yang Telah Tersimpan Pada User

b. Admin

1) Halaman Form Login Pada Admin

Ditujukan untuk Kasubdisinven/Ordunatur Material yang mempunyai wewenang untuk mengambil tindakan berakibat penerimaan dan pengeluaran bekal milik negara, yaitu menerbitkan atau membuat Surat Perintah Pengeluaran Barang (SPPB) untuk PUT Single Line atau PUT Multi Line Item.



Gambar 11. Form Login pada Admin

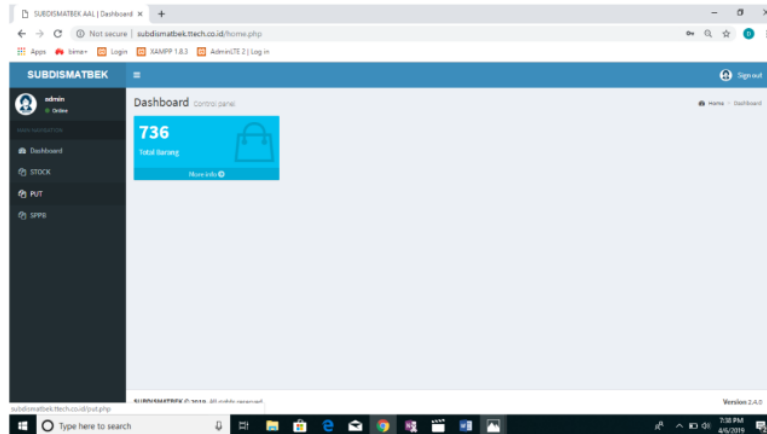
Keterangan Gambar: Masukkan nama username dan kata sandi yang sudah dibuat kemudian Klik sign in pada kolom dibawahnya

2) Halaman Admin

Tampilan yang disediakan oleh sistem manajemen gudang bagi ordunatur terdiri dari STOCK yaitu untuk pemberian informasi kepada ordunatur barang apa saja yang masih disediakan oleh gudang atau barang yang dapat di PUT kan, PUT yang telah terkirim sistem manajemen gudang terdiri dari PUT SINGLE LINE (SLI) dan PUT MULTI LINE ITEM (MLI) sesuai dengan kebutuhan dan SPPB (Surat Perintah

**KONSEPSI SISTEM MANAJEMEN PERGUDANGAN MELALUI FITUR SOFTWARE PERGUDANGAN
DI SUB DIREKTORAT MATERIAL DAN PERBEKALAN
DI AKADEMI ANGKATAN LAUT**

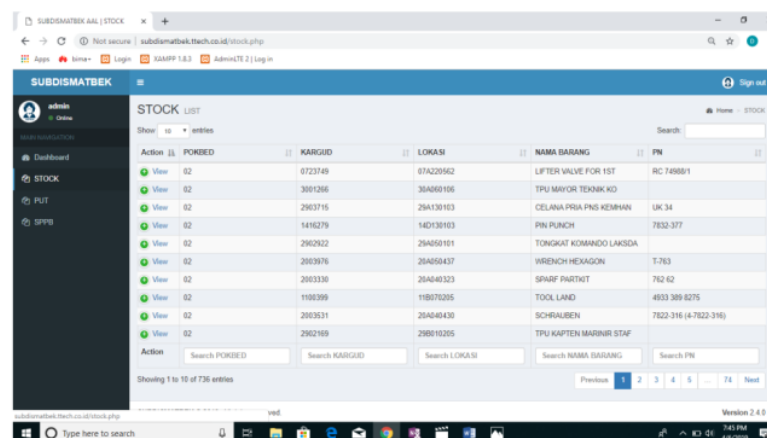
Pengeluaran Barang) setelah ordunatur mengecek PUT dan menyetujuinya maka ordunatur akan menerbitkan atau membuatkan SPPB sebagai bukti terdukungnya PUT tersebut selanjutnya SPPB akan tersimpan dan terkirim pada gudang.



Gambar 12. Menu Aplikasi Pada Admin

3) Aplikasi Stock Admin

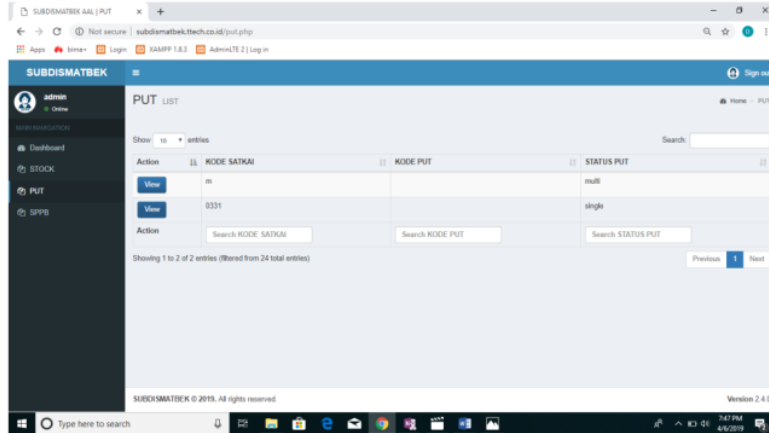
Aplikasi stock merupakan salah satu pelayanan yang diberikan oleh sistem manajemen gudang badi user untuk menerima informasi barang yang masih ada atau disediakan oleh gudang. Aplikasi stock yang terdapat didalam admin ini hanya bisa memberikan informasi tanpa admin bisa meng edit karena yang bisa meng edit stock hanya pada gudang.



Gambar 13. Stock Pada Admin

4) Halaman PUT pada Admin

Halaman PUT pada Admin ini adalah bukti atau tampilan PUT yang telah sukses terkirim kepada Admin yang selanjutnya akan di buatkan SPPB oleh Admin sebagai bentuk terdukungnya PUT tersebut.



Gambar 14. Halaman PUT yang Telah Masuk ke Admin

Setelah PUT telah berhasil masuk ke dalam Admin, maka selanjutnya ordunatur melihat PUT mengecek ulang dengan cara klik view kemudian cek dokumennya apa sudah terisi dengan baik dan benar selanjutnya dibagian bawah pojok kanan terdapat tulisan Generate SPPB yang artinya ordunatur siap untuk mendukung PUT dan kemudian membuatkan SPPB.

**KONSEPSI SISTEM MANAJEMEN PERGUDANGAN MELALUI FITUR SOFTWARE PERGUDANGAN
DI SUB DIREKTORAT MATERIAL DAN PERBEKALAN
DI AKADEMI ANGKATAN LAUT**

16. Pangkat/NRP	Letkol Laut (T)	25 STATUS PUT	
17. Jabatan	Kasubdisinven	Oleh	
18. Tanda Tangan		Dopusbe/Kode/Kejrah	
		Paraf & Cap Jabatan	
26. Nomor Status	103761	36. Tanggal	
27. Perintah Pengeluaran	komandan		
28. Diberikan	1	4 25. Lokasi	A A L
31. Harga Satuan	Rp.32000	33. Tanda Tangan	
32. Jumlah Harga	Rp.7453388	Cap Jabatan	
34. Bukti Pengeluaran Nomor	GHDUTDGJRI	(KADOPUSBE/KADOREK)	
36. 3. Kasir		35. Tanggal	
		1. Kasir Pembelian	
4. Diterima Tanggal		2. Kepala Gudang	
Nama			
Pangkat/NRP			
Jabatan			

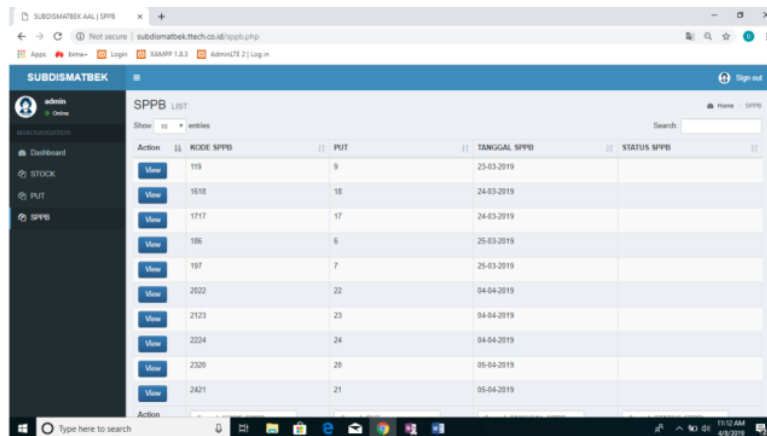
*) CORET YANG TIDAK PERLU

Generate SPPB >>>

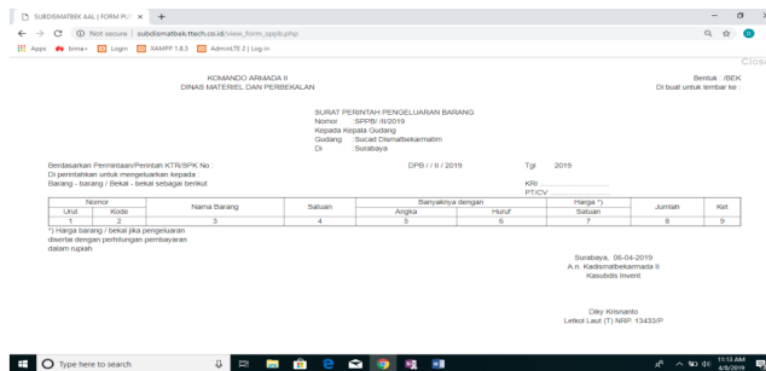
Gambar 15. File PUT yang Akan Dicek Oleh Admin Kemudian Didukung

5) Halaman SPPB

Tampilan halaman SPPB ini digunakan sebagai informasi PUT yang telah sukses atau didukung untuk dijadikan SPPB.



Gambar 16. Halaman PUT yang Menjadi SPPB Pada Admin



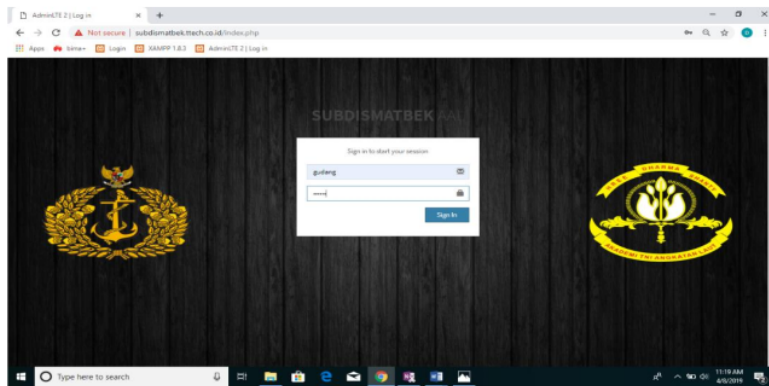
Gambar 17. Tampilan Surat SPPB Pada Admin

c. Gudang

1) Halaman Form Login Pada Gudang

6
Pada halaman form login digunakan untuk masuk ke dalam Gudang, yang dimaksud dengan Gudang pada halaman ini ditujukan pada Kagud atau Kepala Gudang. Kepala Gudang merupakan orang yang ditunjuk untuk mengurus material bekal dalam satu gudang atau lebih, bertanggung jawab atas keutuhan bekal yang diurusnya, serta menerima dan mengeluarkan barang. Kegiatan fisik didalam gudang adalah menerima dan menata bekal dalam gudang serta kegiatan administrasi yang berada didalam gudang yaitu membuat surat BP (Bukti Pengeluaran) barang.

*KONSEPSI SISTEM MANAJEMEN PERGUDANGAN MELALUI FITUR SOFTWARE PERGUDANGAN
DI SUB DIREKTORAT MATERIAL DAN PERBEKALAN
DI AKADEMI ANGKATAN LAUT*

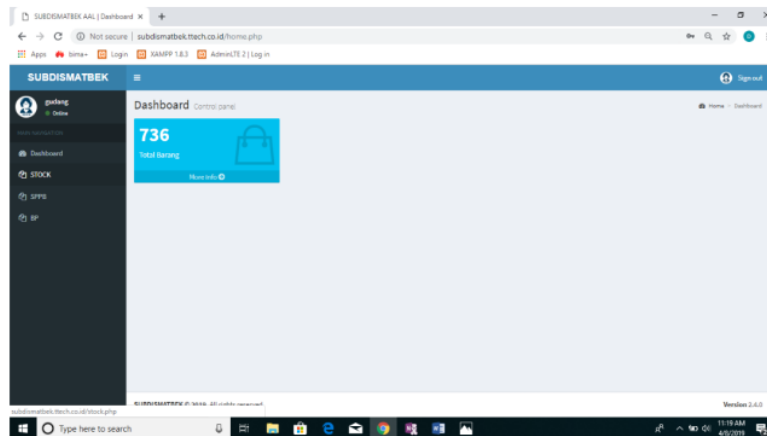


Gambar 18. Form Login pada Gudang

Keterangan Gambar: Masukkan nama username dan kata sandi yang sudah dibuat kemudian Klik sign in pada kolom dibawahnya

2) Halaman Gudang

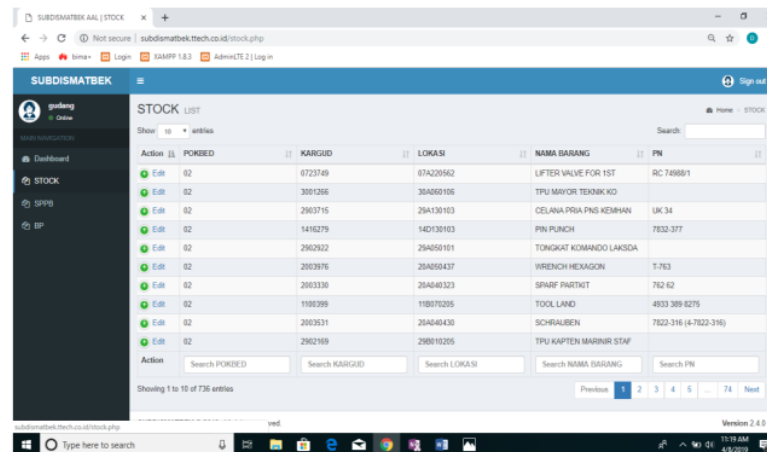
Pada halaman gudang terdapat beberapa macam opsi pilihan yang dapat membantu gudang dalam melaksanakan tugasnya. Opsi pilihan yang telah diberikan oleh Sistem Manajemen Gudang diantaranya adalah Stock, disini gudang yang akan mengatur segala proses keluar masuknya barang dan PUT yang telah dikirim oleh User serta SPPB yang telah sukses terkirim oleh admin. SPPB adalah Surat Perintah Pengeluaran Barang adalah surat perintah yang diberikan oleh admin atau Kasubdisinven kepada kepala gudang untuk pengeluaran barang atau terdukungnya PUT. BP adalah Bukti pengeluaran Barang adalah surat bukti untuk pengeluaran barang yang telah dilaksanakan oleh gudang, selanjutnya BP akan dicetak atau print dan data surat BP akan tersimpan di database.



Gambar 19. Menu Aplikasi Pada Gudang

3) Aplikasi Stock Gudang

Aplikasi stock merupakan salah satu pelayanan yang diberikan oleh sistem manajemen gudang bagi gudang untuk kegiatan penerimaan atau pemasukkan, penyimpanan atau penataan, pemeliharaan dan pengeluaran barang dalam bentuk administrasi, administrasi merupakan syarat pertanggung jawaban pengerusan material bekal yang dilakukan oleh gudang.

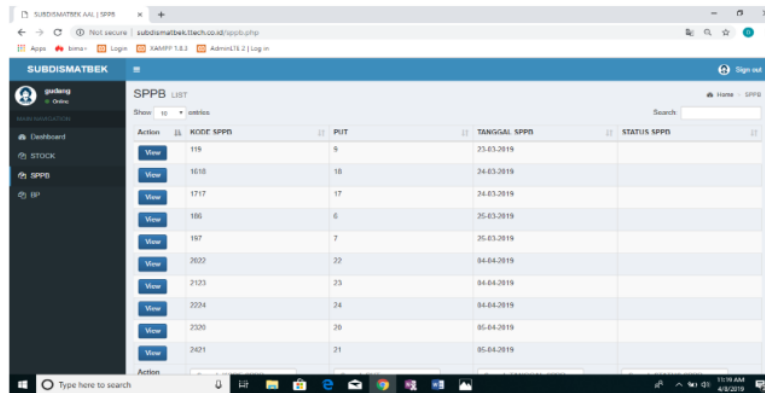


Gambar 20. SPPB pada Gudang

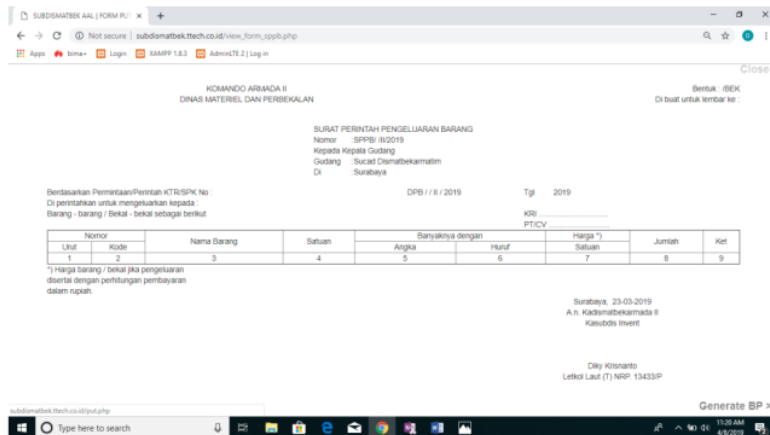
4) Halaman SPPB Gudang

**KONSEPSI SISTEM MANAJEMEN PERGUDANGAN MELALUI FITUR SOFTWARE PERGUDANGAN
DI SUB DIREKTORAT MATERIAL DAN PERBEKALAN
DI AKADEMI ANGKATAN LAUT**

Halaman SPPB pada Gudang ini adalah bukti atau tampilan SPPB yang telah sukses terkirim pada Gudang yang selanjutnya akan di buat surat BP oleh Gudang sebagai bentuk terdukungnya barang yang akan dikeluarkan.



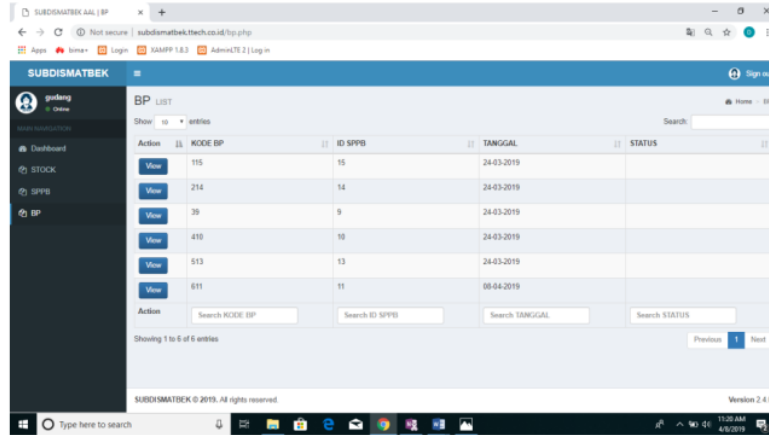
Gambar 21. SPPB Yang Sukses Masuk Pada Gudang



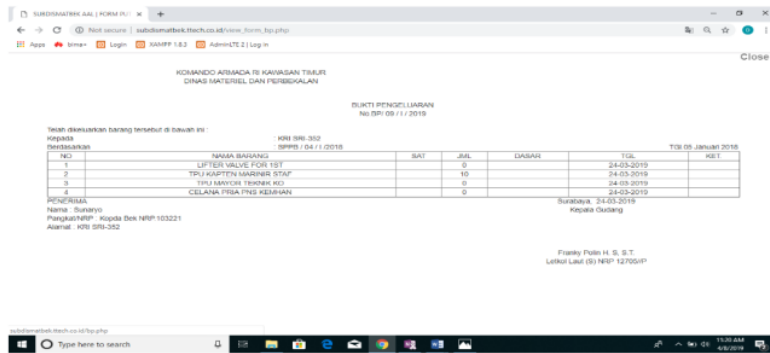
Gambar 22. Contoh SPPB yang Akan Dijadikan Surat BP Pada Gudang

5) Surat BP

Surat BP adalah surat Bukti Pengeluaran Barang yang telah dikeluarkan oleh kepala gudang sebagai bukti bahwa barang apa saja yang telah dikeluarkan gudang.



Gambar 23. Menu Surat SPPB yang Sukses Dijadikan BP pada Gudang



Gambar 24. Contoh Surat BP pada gudang

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian serta uji coba sistem manajemen gudang Subditmatbek AAL berbasis online, penulis dapat menyimpulkan bahwa perlunya pemanfaatan teknologi secara maksimal dalam mendukung kinerja dan pelaksanaan tugas terutama dalam proses PUT. Proses PUT secara efektif dan efisien dapat dicapai melalui penggunaan sistem manajemen gudang. Kecanggihan teknologi seharusnya dapat dimaksimalkan dalam menunjang kinerja prajurit. Lamanya proses dan rumitnya prosedur yang harus dilalui untuk pengajuan PUT perlu mendapat perhatian. Hal tersebut dapat dipecahkan dengan penggunaan aplikasi sistem

**KONSEPSI SISTEM MANAJEMEN PERGUDANGAN MELALUI FITUR SOFTWARE PERGUDANGAN
DI SUB DIREKTORAT MATERIAL DAN PERBEKALAN
DI AKADEMI ANGKATAN LAUT**

manajemen gudang berbasis online dalam prosesnya. sehingga menghemat waktu, biaya dan personil. Sosialisasi penggunaan sistem manajemen gudang dalam PUT serta pelatihan terhadap tenaga dan Sumber Daya Manusia yang mengoperasikan sistem manajemen gudang perlu dilaksanakan. Hal ini dibutuhkan supaya komponen terkait dapat memahami penggunaan aplikasi sistem manajemen gudang berbasis online dan memberikan keahlian bagi tenaga kerja yang ditunjuk dalam mengoperasikan sistem. Sistem manajemen gudang yang dapat diimplementasikan agar tercapai sesuai dengan tujuan awal adalah dengan memperdayakan program manajemen gudang yang dibuat oleh penulis sebagai sarana pendukung proses manajemen gudang dismatbek AAL, karena program yang dibuat oleh penulis mampu dan terbukti unggul dalam proses input data serta memberikan informasi berupa data barang yang ada di gudang yang tersaji lebih akurat, detail dan tepat waktu.

DAFTAR RUJUKAN

- Ari Jumawan, Beni Syahputra, Darsono. (2013). *Sistem Manajemen Gudang Berbasis Adobe Flash CS 3*. Informatika 1.
- H.N.S. (2012). *Pemrograman aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Hariyanto, D.B. (2017). *Esensi-esensi Bahasa Pemrograman Java Revisi Keempat*. Bandung: Informatika.
- http://dagajung.blogspot.com/2014/05/kumpulan-sistem-manajemen-gudang-untuk.html#.VRGm_aLp7Ns Diakses tanggal 15 Maret 2019.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran> Diakses tanggal 9 Februari 2019.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Waktu> Diakses tanggal 9 Februari 2019.
- <http://supeerblog.blogspot.com/2013/01/teori-dasar-java.html>. Diakses tanggal 9 Januari 2019.
- Huda, A.A. (2017). *Live Coding 9 aplikasi Android Buatan Sendiri*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Irawan. (2018). *Aplikasi Android Dengan Eclipse*. Palembang: Maxikom.
- Irawan. (2018). *Membuat Aplikasi Android Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Kadir, A. (2018). *Form Zero To a pro Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kasman, A.D. (2018). *Kolaborasi Dahsyat Android Dengan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Loko Media.
- Rosa A.S., M. Salahudin. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Object*. Bandung: Informatika.
- Triyono, R. (2019). *Pembuatan Software Sistem Manajemen Gudang*. Skripsi, 1. www.youtube.com/watch?v=R0dxIJHxzOc Diakses tanggal 15 Maret 2019.

Konsepsi Sistem Manajemen Pergudangan Melalui Fitur Software Pergudangan di Sub Direktorat Material dan Perbekalan di Akademi Angkatan Laut

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	international.aripi.or.id Internet Source	2%
2	es.scribd.com Internet Source	1%
3	repository.amikom.ac.id Internet Source	1%
4	irfan_humaini.staff.gunadarma.ac.id Internet Source	1%
5	core.ac.uk Internet Source	<1%
6	journal.stekom.ac.id Internet Source	<1%
7	Yefri Ardiansyah, Harjono Harjono. "Sistem Informasi Geografis Kriminalitas di Kabupaten Cilacap", Sainteks, 2021 Publication	<1%
8	id.scribd.com Internet Source	

<1 %

9

eprints.polsri.ac.id

Internet Source

<1 %

10

Rakan Saeb, Bryan Boulenger, Josep Cornella. "Naked Nickel"-Catalyzed Amination of Heteroaryl Bromides", Organic Letters, 2024

Publication

<1 %

11

eprints.umm.ac.id

Internet Source

<1 %

12

ejournal.bsi.ac.id

Internet Source

<1 %

13

journals.cfu.ac.ir

Internet Source

<1 %

14

www.coursehero.com

Internet Source

<1 %

15

Muhasshanah Muhasshanah, Siti Qamariyah. "Implementasi Sistem Informasi Manajemen Laboratorium Kebidanan Pada Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Ibrahimy", Jurnal Ilmiah Informatika, 2021

Publication

<1 %

Konsepsi Sistem Manajemen Pergudangan Melalui Fitur Software Pergudangan di Sub Direktorat Material dan Perbekalan di Akademi Angkatan Laut

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

