

PROGRAM APLIKASI PENGADAAN BARANG PADA PT KARTU PERDANA BERBASIS DEKSTOP

Amelia dan Aldo Hermaya Aditia Nurkarsa

Akademi Manajemen Infomatika dan Komputer (AMIK) Bumi Nusantara Cirebon
Jawa Barat, Indonesia

Email: melameliaaa99@gmail.com dan aldohermayaaditia@gmail.com

Abstrak

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengatasi masalah yang terjadi pada PT Kartu Perdana di Indonesia dalam pengimplementasian program aplikasi pengadaan barang pada Pt Kartu Perdana untuk mengolah data pembiayaan beban periklanan, agar pengolahan data dapat lebih cepat, ringkas dan untuk menjaga keakuratan data serta untuk dapat menghasilkan laporan dengan tepat waktu. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode wawancara (*Interview Research*) 30 Wawancara merupakan salah satu usaha atau percobaan secara sistematis, untuk mengumpulkan informasi yang kita butuhkan dari seseorang. Tujuan dari wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dan lengkap, untuk menyusun sistem yang baru agar sesuai dengan kebutuhan sistem organisasi. Pada bab ini penulis akan menyimpulkan seluruh pokok pembahasan yang ada dalam tugas akhir agar dapat diketahui secara singkat gambaran umum tentang isi laporan ini, Adapun kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut :

Kata kunci: Aplikasi Pengandaan; Kartu Perdana; Dekstop

Pendahuluan

Teknologi dan Informasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan saat ini. Hal ini terlihat dari proses untuk mendapatkan informasi yang dapat diperoleh secara cepat, tepat, dan akuraat dengan didukung oleh kemajuan teknologi yang semakin canggih. Kemajuan teknologi ini membuat banyak perusahaan menggunakan teknologi berbasis komputer dan jaringan untuk membantu pekerjaannya karena bersifat efektif dan efisien.

Banyak perusahaan yang telah menerapkan system komputerisasi dalam mengolah datanya. PT Kartu Perdana sendiri merupakan salah satu perusahaan yang memiliki sistem yang komplit dalam pengolahan datanya, yang mengharuskan semua data terolah dengan baik, tersimpan dengan rapih dan mudah ditelusuri dari tempat penyimpananya apabila diperlukan.

Pada PT Kartu Perdana untuk pengolahan datanya sudah menerapkan sistem komputerisasi, namum pada workshop sendiri pada saat pendataan barang yang akan masuk dan barang yang akan keluar metode tersebut belum di terapkan. Karena proses - proses tersebut mempunyai kerumitan tersendiri terkait dengan fasilitas yang telah tersedia. Hal ini juga menimbulkan berbagai permasalahan lainnya seperti proses dalam

penyampaian laporan yang tidak tepat waktu, serta pencarian data yang membutuhkan waktu lama, dan akan menyulitkan user dalam laporan dan pendataan barang workshop di karenakan barang yang terlalu banyak. Oleh karena itu banyak perusahaan yang mencari solusi untuk meningkatkan mutu dan kualitas dengan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi yang sangat berhubungan dengan perusahaan-perusahaan tersebut. Salah satu bentuk teknologi informasi yang dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan pencapaian adalah komputer, dimana peranan komputer telah menjadi bagian aktifitas yang vital dalam mempermudah pekerjaan. Sistem komputerisasi merupakan jawaban dari terobosan teknologi di dalam penyelesaian masalah yang ada pada perusahaan Kartu Perdana dalam pendataan barang workshop saat ini.

Metode Penelitian

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

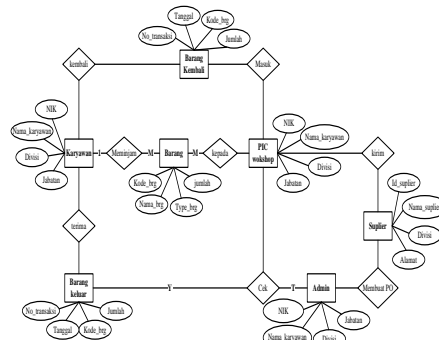
1. Metode Observasi (Observation Research) Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan langsung terjun ke lapangan untuk mengamati permasalahan yang terjadi dalam perusahaan secara langsung ditempat kejadian.
2. Metode Wawancara (Interview Research) 30 Wawancara merupakan salah satu usaha atau percobaan secara sistematis, untuk mengumpulkan informasi yang kita butuhkan dari seseorang. Tujuan dari wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dan lengkap, untuk menyusun sistem yang baru agar sesuai dengan kebutuhan sistem organisasi.
3. Metode Studi Pustaka (Library Research) Mencari referensi yang dapat dijadikan panduan dalam penyusunan laporan skripsi yang bersumber dari berbagai buku analisa guna mendapatkan gambaran secara teoritis yang berkaitan dengan penulisan laporan skripsi ini.

Hasil dan Pembahasan

A. Rancangan Sistem

1. Entity Relationship Diagram ERD

Rancangan yaitu gambaran atau desain yang dibuat sebagai langkah awal dalam pembuatan suatu aplikasi. Dimana rancangan inilah yang akan diterapkan dan dikembangkan dalam aplikasi yang akan di buat.



Gambar 1. Entity Relationship Diagram (ERD)

2. Normalisasi

a. Bentuk Tidak Normal (*Unnormalized Form*)

Tabel 1
Tabel Bentuk Tidak Normal (*unnormalized Form*)

Id_karyawan	Nama_karyawan	Divisi	Jabatan	Kode_brg	Nama_brg	Type_brg	jumlah	No_transaksi	Id_karyawan	Nama_karyawan	Divisi	Kode_brg	Nama_brg	Type_brg	jumlah	Status	Nama_supplier	Id_supplier	Divisi	Jabatan	Alamat
3290047	Zulkhairi	Facility	Teknisi	EL00037	Relay	Electikal	21	BK000022	3290047	Zulkhairi	Facility	EL00037	Relay	Electikal	21	Baik	2190044	2190044	Facility	Teknisi	XL JNB 1 Graha
3290055	Gaffar	Facility	Leader	ME00051	Jig Saw	Mecanical	3	BM000045	3290055	Gaffar	Facility	ME00051	Jig Saw	Mecanical	3	Rusak	2290065	2290065	Facility	Leader	XL JNB 1 Graha

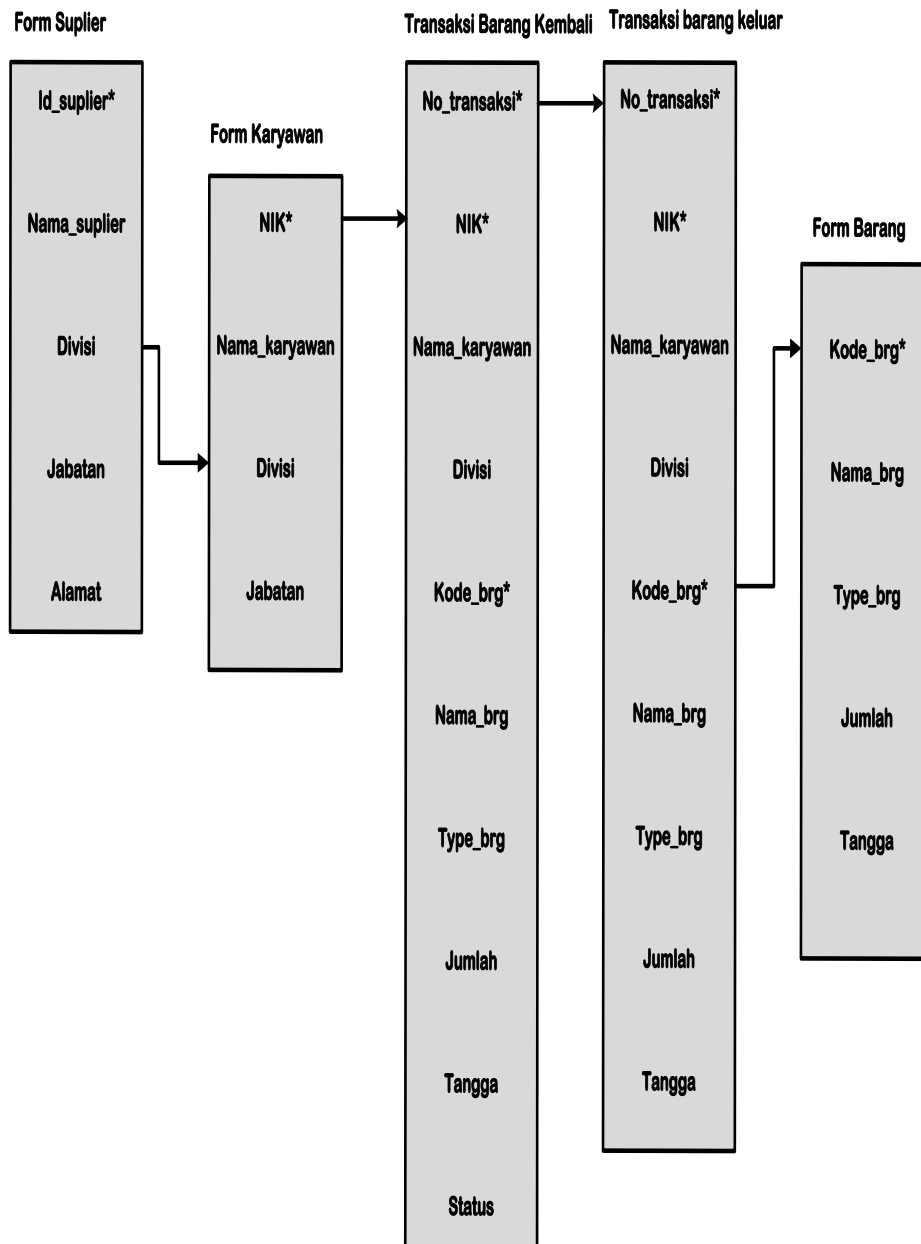
b. Bentuk Normal Pertama (*1st Normal Form*)

Tabel 2
Tabel Bentuk Normal Pertama (1st Normal Form)

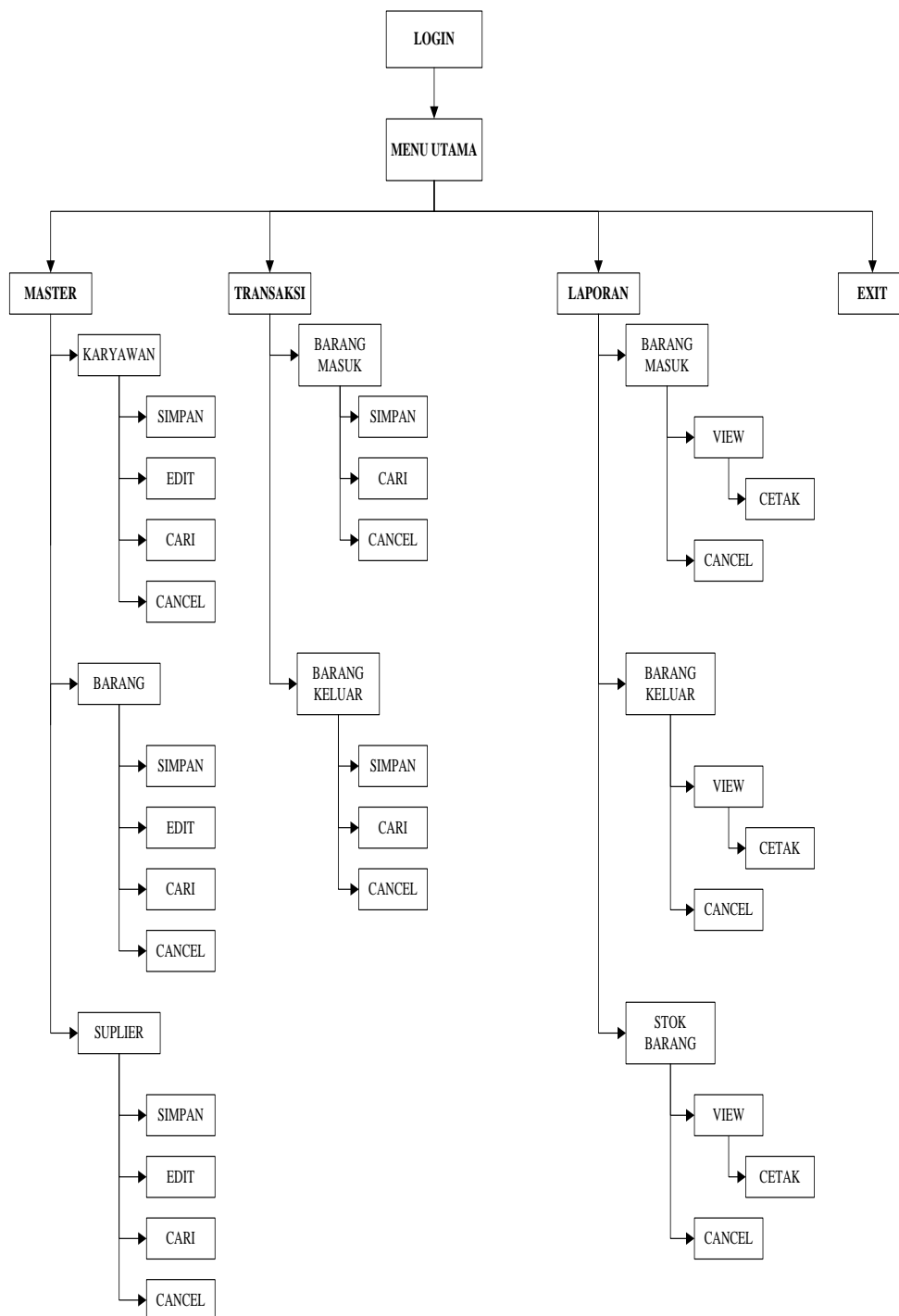
No_transaksi*	Jumlah	Tangga	Status	Id_karyawan*	Nama_karyawan	Divisi	Jabatan	Kode_brg*	Nama_brg	Type_brg	Id_supplier*	Alamat
BK000022	11	11/9/2016	Rusak	32900047	Zulkhairi	Facility	Teknisi	EL00037	Relay	Electikal	21900044	XL_jnb 1 Graha
BM000045	4	11/4/2016	Baik	32900055	Galfar	Facility	Leader	ME00051	Jig Saw	Mecanical	22900065	XL_jnb 1 Graha

c. Bentuk Normal Kedua (2nd Normal Form)

Tabel 3
Tabel Bentuk Normal Kedua (2nd Normal Form)



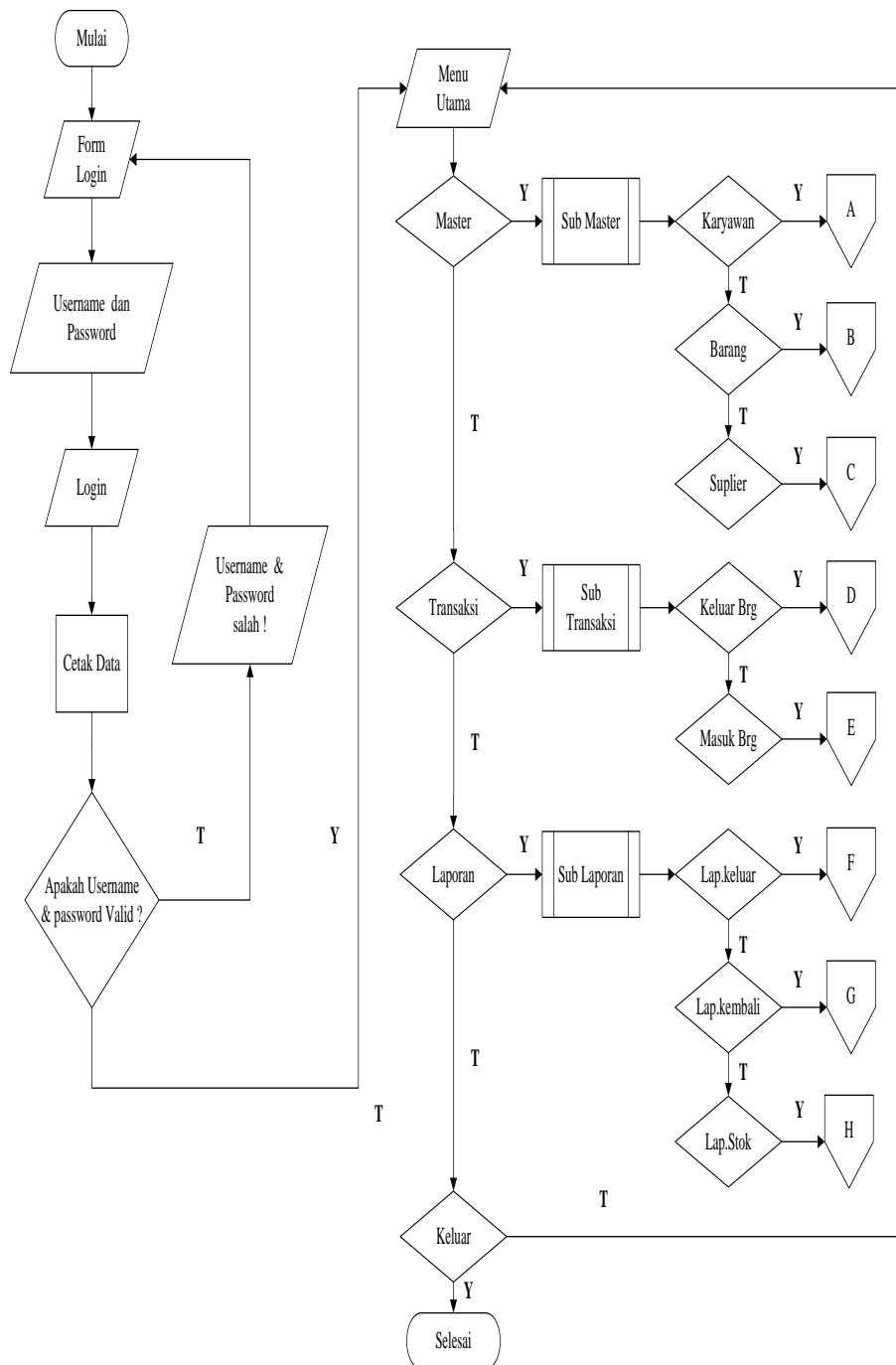
3. Struktur HIPO



Gambar 2. Struktur HIPO

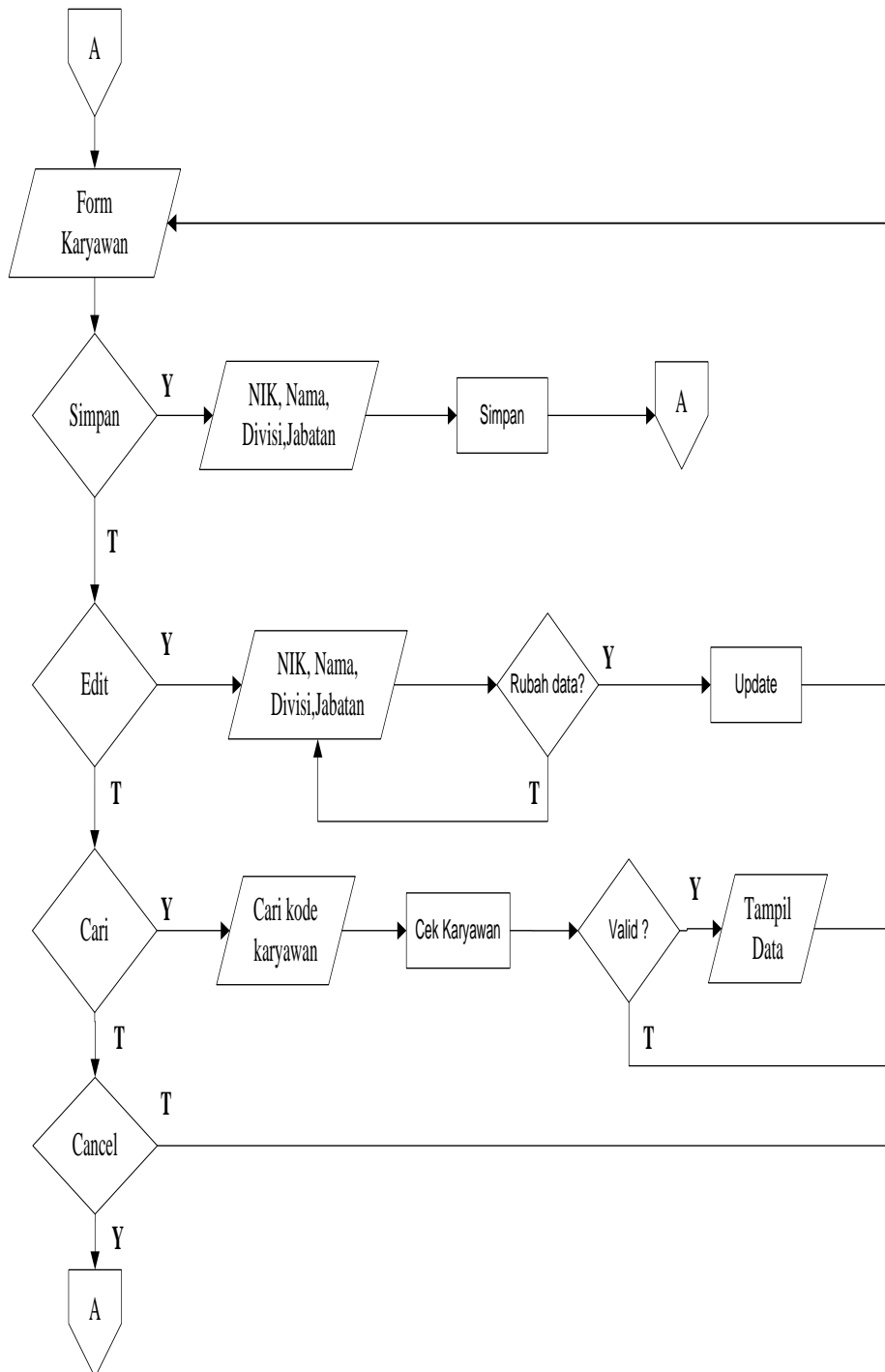
4. Flowcart Program

a. Flowchart Login dan Menu Utama



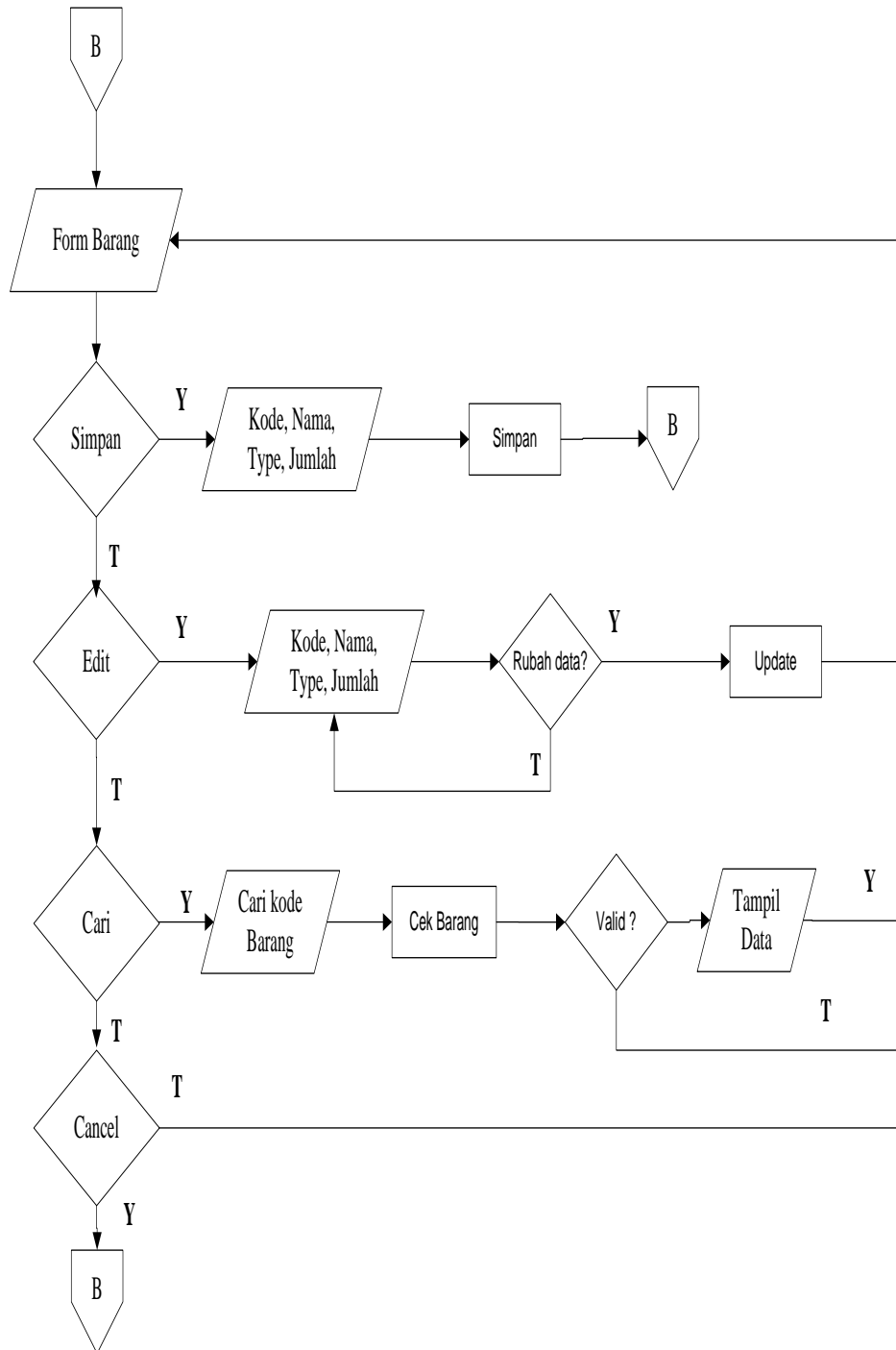
Gambar 3
Flowcart Login dan Menu Utama

b. Flowchar Menu Karyawan



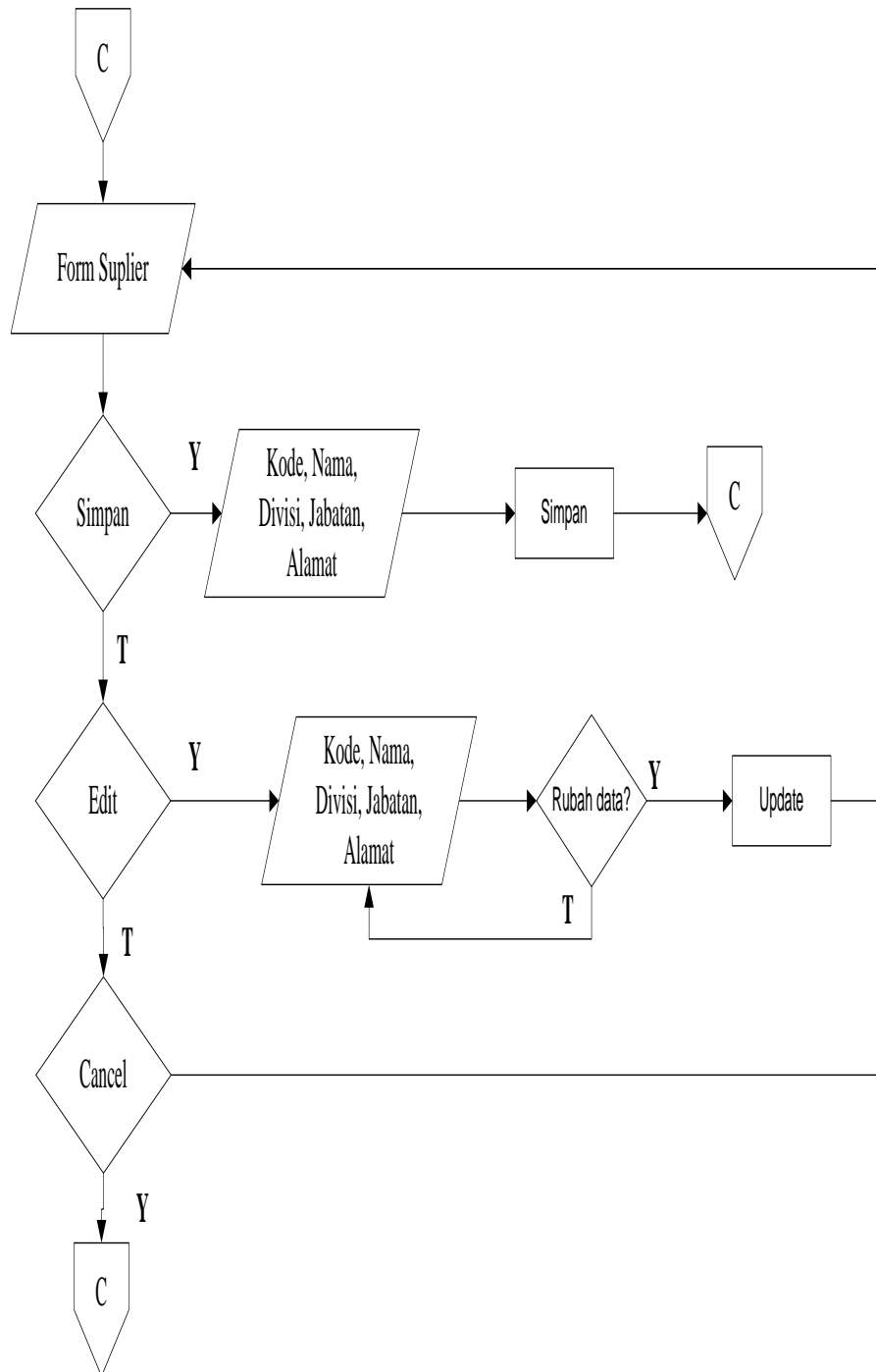
Gambar 4.
Flowcart Menu Karyawan

c. *Flowchart* Menu Barang



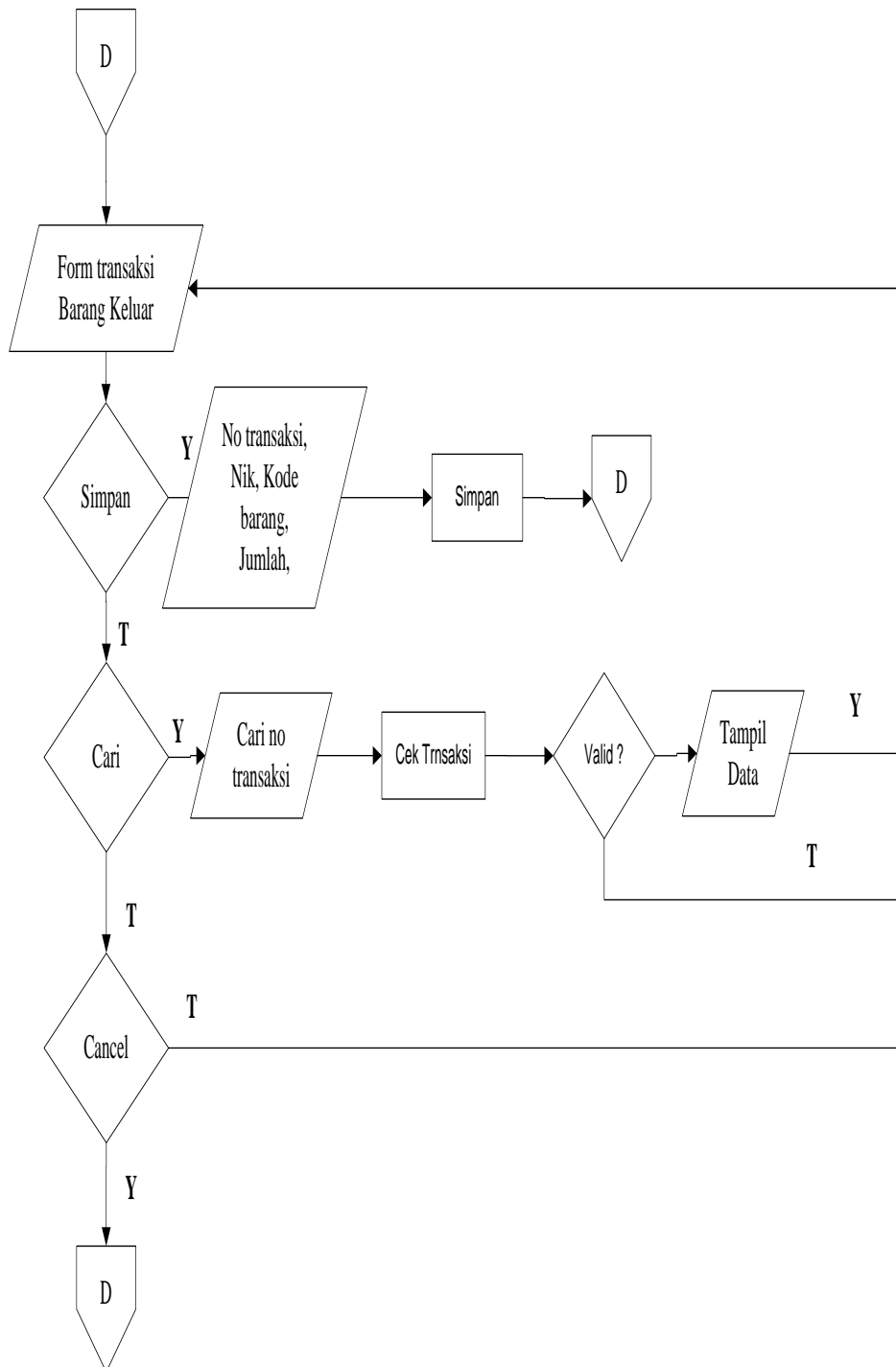
Gambar 5
Flowcart Menu Barang

d. Flowchart Menu Suplier



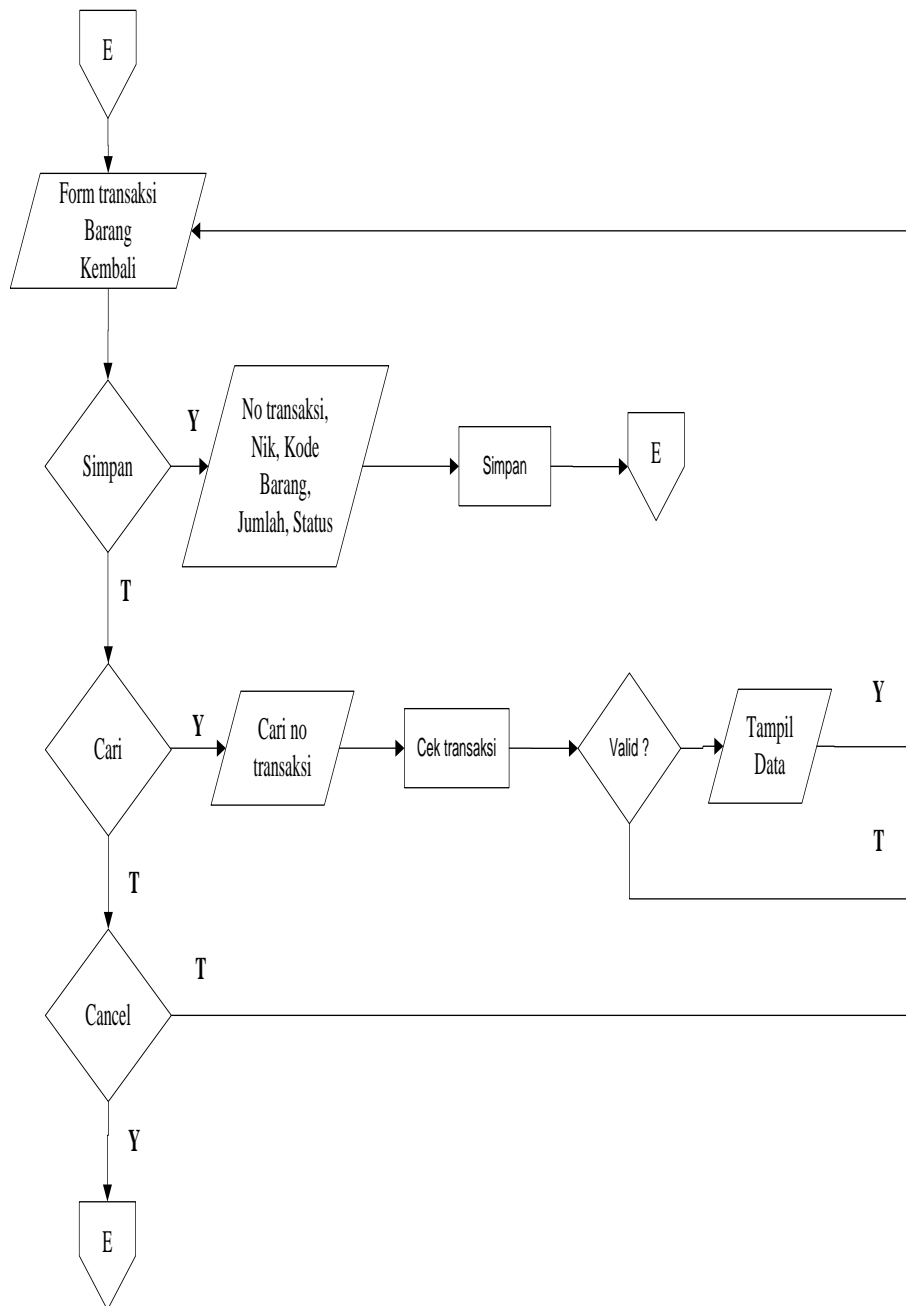
Gambar 6
Flowcart Menu Suplier

e. *Flowchart* Menu Transaksi Barang Keluar



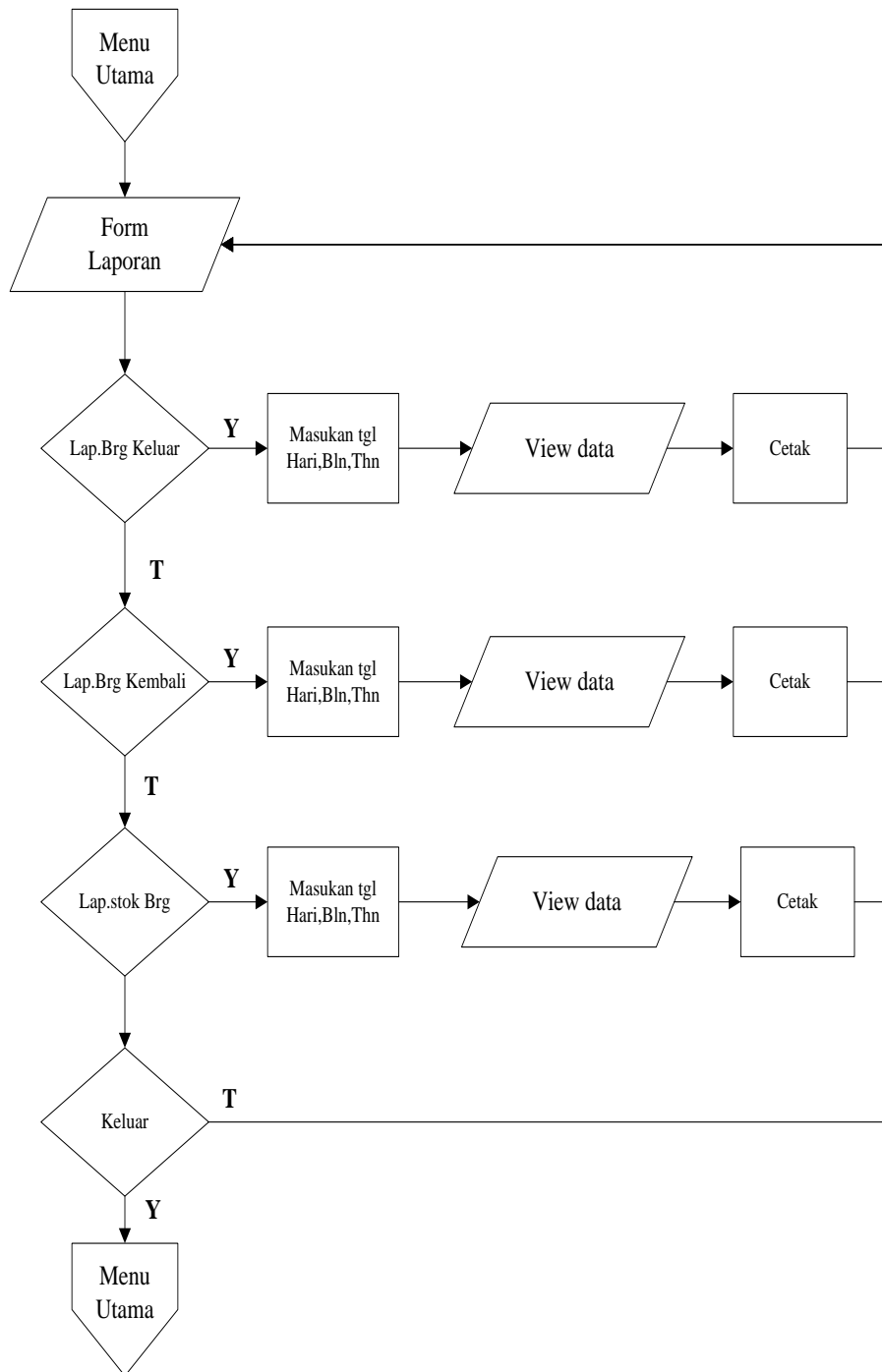
Gambar 7.
Flowcart Menu Transaksi Barang Keluar

f. Flowchart Menu Transaksi Barang Kembali



Gambar 8
Flowcart Menu Transaksi Barang Kembali

g. Flowchart Menu Laporan



Gambar 9
Flowcart Menu Laporan

5. Perancangan Tampilan Input dan Output Program
a. Rancangan Tampilan Menu Login

The image shows a login form titled "Login Here" enclosed in a double-line border. On the left side, there is a large empty rectangular box. To its right, the text "Username" is followed by a text input field. Below that, the text "Password" is followed by another text input field. At the bottom of the form, there are two buttons: "Login" on the left and "Cancel" on the right.

Gambar 10
Tampilan Menu Login

b. Rancangan Tampilan Menu Utama

The image shows a main menu form enclosed in a single-line border. At the top, there are four buttons arranged horizontally: "Master", "Transaksi", "Laporan", and "Exit". The rest of the form is empty.

Gambar 11.
Tampilan Menu Utama

c. Rancangan Menu Data Karyawan

Cari

Id Karyawan

Nama Karyawan

Divisi

Jabatan

Simpan

Edit

Cancel

Gambar 12
Tampilan Menu Data Karyawan

d. Rancangan Menu Data Barang

Cari

Kode Barang

Nama Barang

Type Barang

Jumlah

Tanggal

Simpan

Edit

Cancel

Gambar 13.
Tampilan Menu Data Karyawan

e. Tampilan Menu Suplier

The screenshot shows a form for entering supplier data. It includes the following elements:

- Id Suplier:** A text input field.
- Nama Suplier:** A text input field.
- Divisi:** A dropdown menu.
- Tanggal:** A date selection dropdown menu.
- Alamat:** A larger text input field.
- Buttons:** 'Simpan', 'Edit', and 'Cancel' buttons are located at the bottom right of the form.

Gambar 14.
Tampilan Menu Data Suplier

f. Tampilan Menu Laporan

The screenshot shows a menu for generating reports. It contains the following elements:

- Laporan Stok barang:** A section with two dropdown menus and a 'view' button.
- Laporan Barang Keluar:** A section with two dropdown menus and a 'view' button.
- Laporan Barang Kembali:** A section with two dropdown menus and a 'view' button.
- Keluar:** A button located on the right side of the interface.

Gambar 15.
Tampilan Menu Transaksi Barang Kembali

g. Tampilan Menu Transaksi Barang Kembali

Transaksi Barang Kembali

Cari

No Transaksi Kode Barang ▾

Nama Karawan Nama Barang

Nama Karawan Type Barang

Divisi ▾ Jumlah

Tanggal ▾ Status

Gambar 16.
Tampilan Menu Transaksi Barang Kembali

h. Tampilan Menu Transaksi Barang Keluar

Transaksi Barang Keluar

Cari

No Transaksi Kode Barang ▾

Nama Karyawan Nama Barang

Nama Karyawan Type Barang

Divisi ▾ Jumlah

Tanggal ▾ Status

Gambar 17.
Tampilan Menu Transaksi Barang Keluar

Kesimpulan

Pada bab ini penulis akan menyimpulkan seluruh pokok pembahasan yang ada dalam tugas akhir agar dapat diketahui secara singkat gambaran umum tentang isi laporan ini, Adapun kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Dengan digunakannya program aplikasi sehingga dapat mempermudah dalam pendataan barang yang masuk dan keluar.
2. Dengan adanya sistem komputerisasi, informasi data yang disajikan akan menjadi lebih akurat dan tingkat ketelitian lebih tinggi
3. Dengan digunakannya sistem ini akan mempermudah dalam proses pencarian data sehingga pekerjaan akan menjadi lebih efektif dan efisien.
4. Program aplikasi pengadaan barang pada PT Kartu Perdana Cirebon ini akan memudahkan dalam pembuatan laporan.

BIBLIOGRAFI

Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S.Kom, MM, Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi, Penerbit ANDI Yogyakarta 2002.

Fuad, Structural Equation Modeling Teori, Konsep, dan Aplikasi dengan Program Visual Basic 6.0, Edisi Kedua. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2008.

Mulyadi, Sistem Akuntansi, Edisi 3, Salemba Empat. Jakarta, 2001.

Anwar Rudi, Manajemen Pemasaran, Salemba empat, Jakarta, 2001.

Dani W. Prinsip Pemasaran. Erlangga. Jakarta, 2001

Kusnassriyanto Saiful Bahri, Wawan Sjahriyanto, Teknik Pemrograman Visual Basic 6.0. Informatika Bandung. 2008.

Sugiyono. Metode Penelitian. Cetakan kedua belas, Penerbit Alfabeta, Bandung 2008.

Roger S. Pressman, Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu), ANDI Yogyakarta, 2002.

Al-Bahra Bin Ladjamudin. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Graha Ilmu. Yogyakarta, 2005.