

PROGRAM APLIKASI PENGADAAN BARANG PADA PT KARTU PERDANA BERBASIS DEKSTOP

Amelia, Aldo Hermaya Aditiya Nur Karsa

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

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

Abstract

The purpose of the author conducting this research is to overcome the problems that occur at PT Kartu Perdana in Indonesia in implementing the procurement application program at PT Kartu Perdana to process advertising load financing data, so that data processing can be faster, concise and to maintain data accuracy and to be able to produce reports in a timely manner. The method of research conducted is the interview method (Interview Research). Interviews are one of systematic efforts or experiments, to gather the information we need from someone. The purpose of the interview is to obtain more accurate and complete information, to develop a new system to fit the needs of the organizational system. In this chapter the author will conclude all the topics of discussion that exist in the final task in order to be briefly known an overview of the contents of this report.

Keywords: application of multiplication; starter pack; Desktop

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*). 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,

Kata Kunci: aplikasi pengandaan; kartu perdana; desktop

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien (Muhson, 2010).

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 akurat 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 (Siregar, Sugara, & Purba, 2019).

Teknologi komunikasi merupakan penerapan prinsip-prinsip keilmuan komunikasi untuk memproduksi suatu item material bagi efektifitas dan efisiensi proses komunikasi. Teknologi komunikasi juga dapat dipandang sebagai penerapan prinsip-prinsip keilmuan komunikasi melalui penciptaan material (alat-alat teknis) agar meningkatkan kualitas dan kuantitas peranan unsur-unsur komunikasi seperti sumber, pesan, media, sasaran, dampak sesuai dengan konteks komunikasi (Setiawan, 2018).

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini (Ngafifi, 2014).

Perkembangan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Begitu juga dalam penerapan metode ilmiah yang merupakan proses berfikir logis yang didasarkan pada fakta dan teori (Nurdyansyah, 2017).

Banyak perusahaan yang telah menerapkan sistem 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 (Nurkarsa, 2019).

Di masa ini penggunaan teknologi atau internet semakin berpengaruh dalam hal apapun. Makhluk sosial saat ini tidak akan bisa lepas dari apa yang kita sebut teknologi khususnya penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* seperti smartphone, tablet, tab tidak akan lengkap bila tidak bisa digunakan untuk berkomunikasi dan browsing internet (Pradipta & Hidayat, 2016).

Peran teknologi komunikasi dan informasi semakin signifikan dalam perkembangan ekonomi dan bisnis pada saat ini. Perkembangan industri telekomunikasi seluler membuat terjadi peningkatan persaingan dalam industri seluler. Persaingan ini membuat masing-masing operator melakukan persaingan harga satu dengan yang lainnya. Pada akhirnya persaingan menjadi sudah tidak sehat dikarenakan terlalu banyak pemain yang masuk ke dalam operator seluler membuat pertumbuhan keuntungan tidak memuaskan (Wulandari, 2019).

Dalam dunia teknologi telekomunikasi, Indonesia dari sisi jumlah pengguna, terdapat peningkatan yang cukup berarti dari tahun ke tahun dari semula kurang dari 25 juta pengguna pada tahun 2003 hingga mencapai lebih dari 50 juta pada tahun 2008 (Evelina, Waloejo, & Listyorini, 2013).

Pada PT Kartu Perdana untuk pengolahan datanya sudah menerapkan sistem komputerisasi, namun 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.

Kartu perdana internet digunakan untuk mendukung penggunaan telepon selular dalam pencarian berbagai informasi dan lain-lain melalui media online. Dalam menghasilkan suatu produk yang sama atau sejenis dengan kualitas dan mutu yang baik, hal ini yang membuat perusahaan berlomba-lomba untuk mengetahui keinginan dan kebutuhan para konsumen agar menghasilkan kartu perdana internet yang banyak diminati konsumen (Hutabarat, 2018).

Metode Penelitian

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

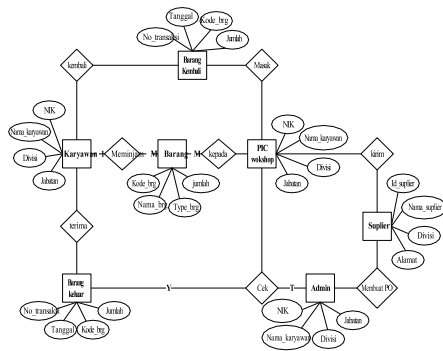
1. Metode Observasi (*Observation Research*) Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan langsung terjun ke lapangan untuk mengamati permasalahan yang terjadi dalam perusahaan secara langsung ditempat kejadian.
2. Metode Wawancara (*Interview Research*) Wawancara merupakan salah satu 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
32900047	Zulkhatri	Facility	Teknisi	EL00037	Relay	Electikal	11	BK000022	32900047	Zulkhatri	Facility	EL00037	Relay	Electikal	11	Baik	21900044	21900044	Facility	Teknisi	XL job 1 Graha
32900055	Gaffar	Facility	Leader	ME00051	Jig Saw	Mecanical	4	BM000045	32900055	Gaffar	Facility	ME00051	Jig Saw	Mecanical	4	Rusak	22900065	22900065	Facility	Leader	XL job 1 Graha

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

Tabel 2

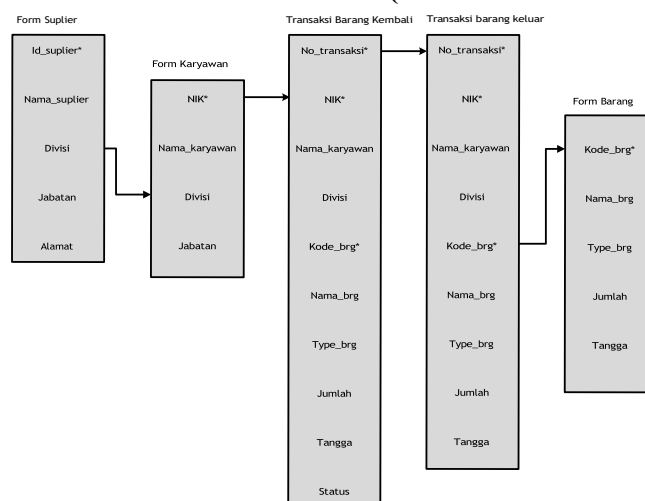
Tabel Bentuk Normal Pertama (*1st Normal Form*)

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	Zulkhatri	Facility	Teknisi	EL00037	Relay	Electikal	21900044	XL job 1 Graha
BM000045	4	11/4/2016	Baik	32900055	Gaffar	Facility	Leader	ME00051	Jig Saw	Mecanical	22900065	XL job 1 Graha

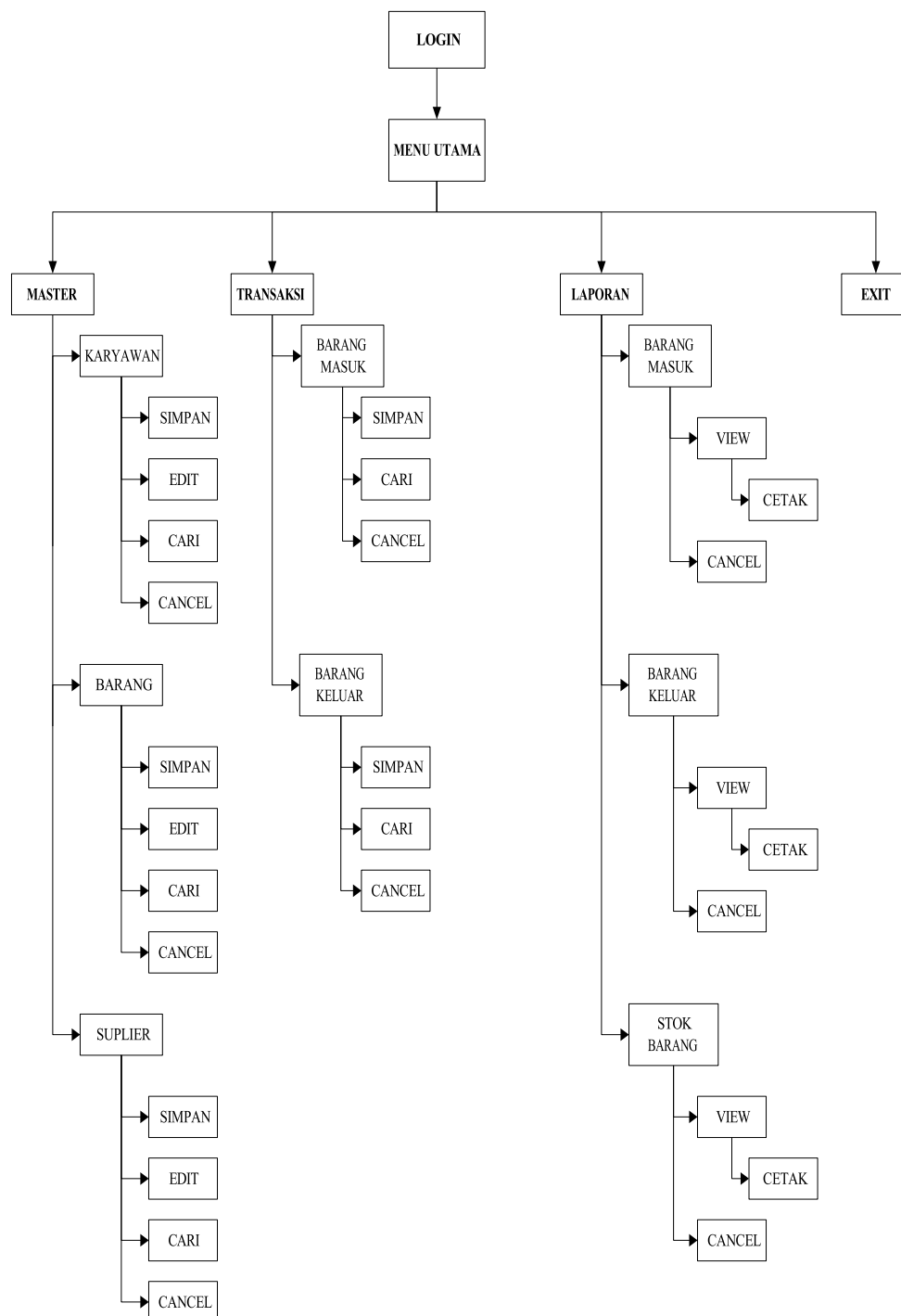
c. Bentuk Normal Kedua (*2nd Normal Form*)

Tabel 3

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



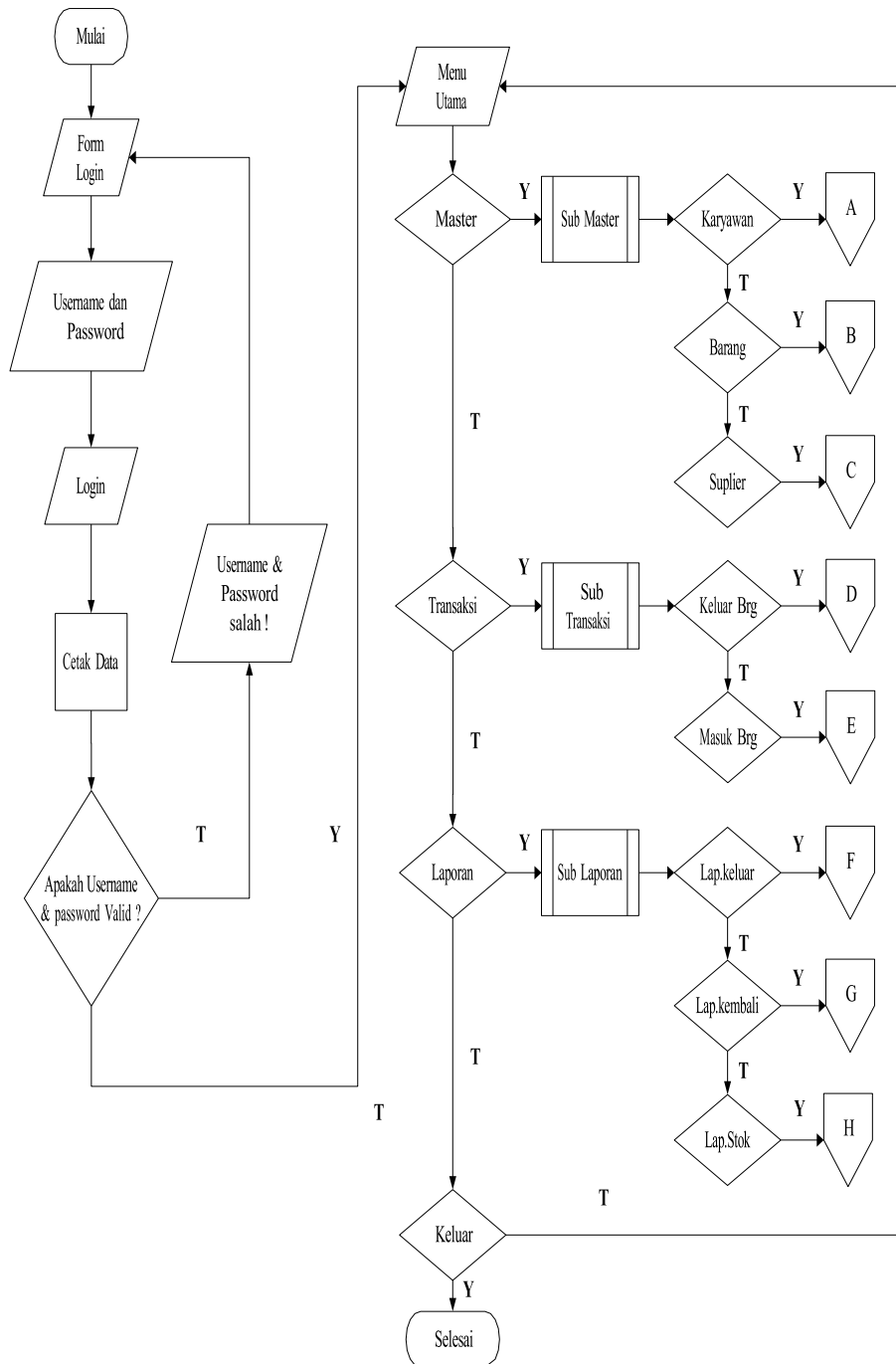
3. Struktur HIPO



Gambar 2. Struktur HIPO

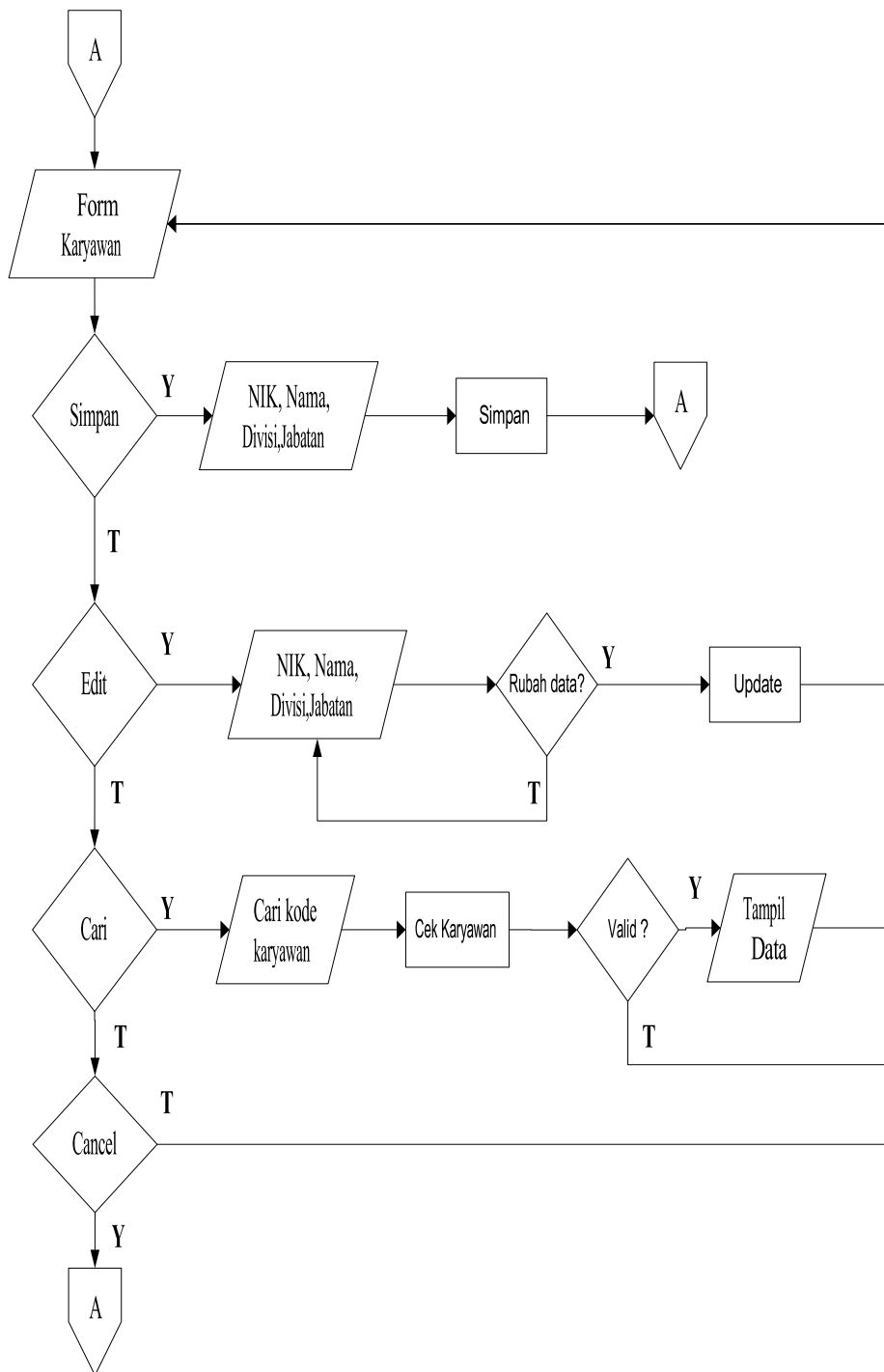
4. Flowcart Program

a. Flowchart Login dan Menu Utama



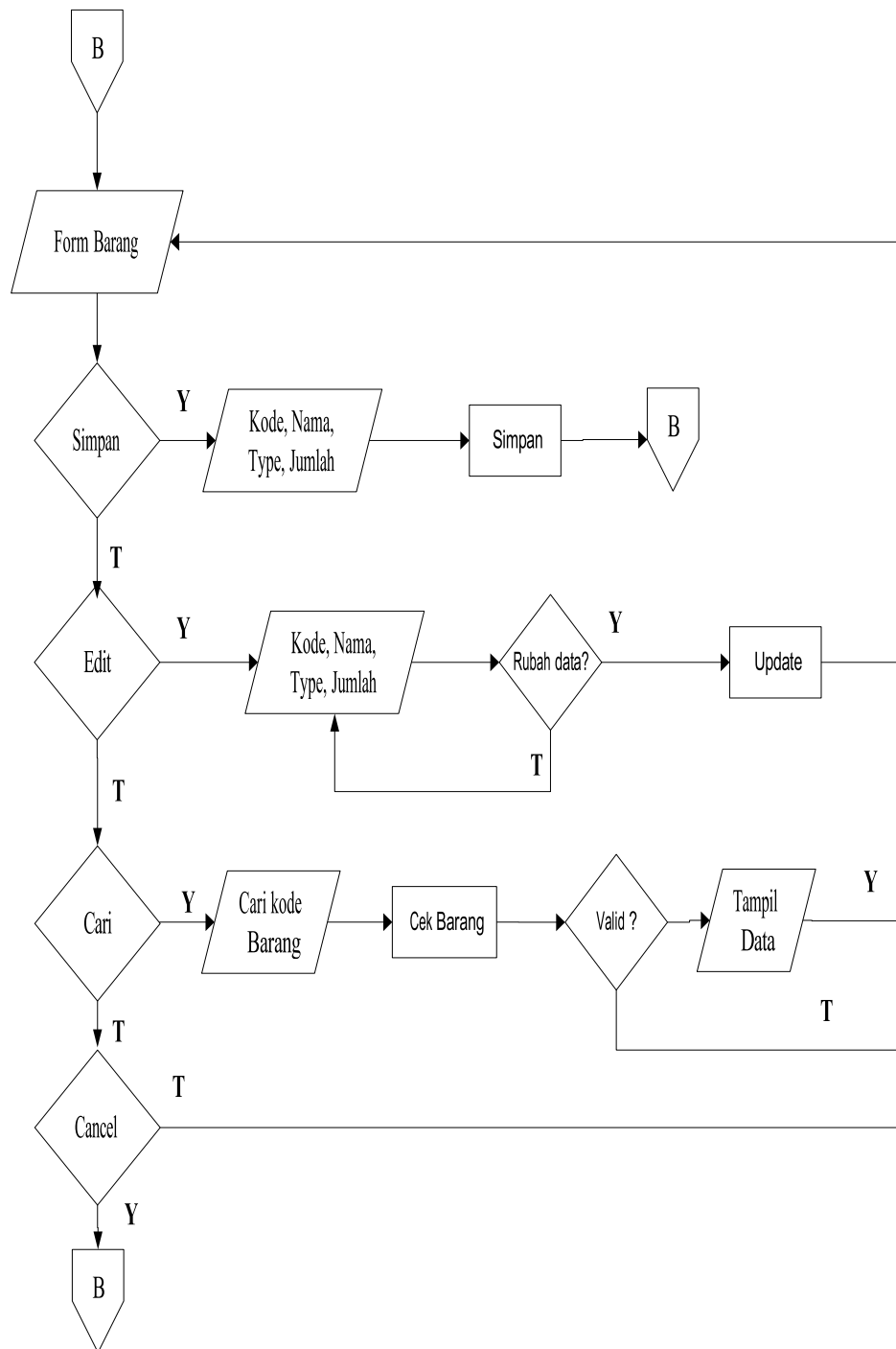
Gambar 3
Flowcart Login dan Menu Utama

b. Flowchar Menu Karyawan



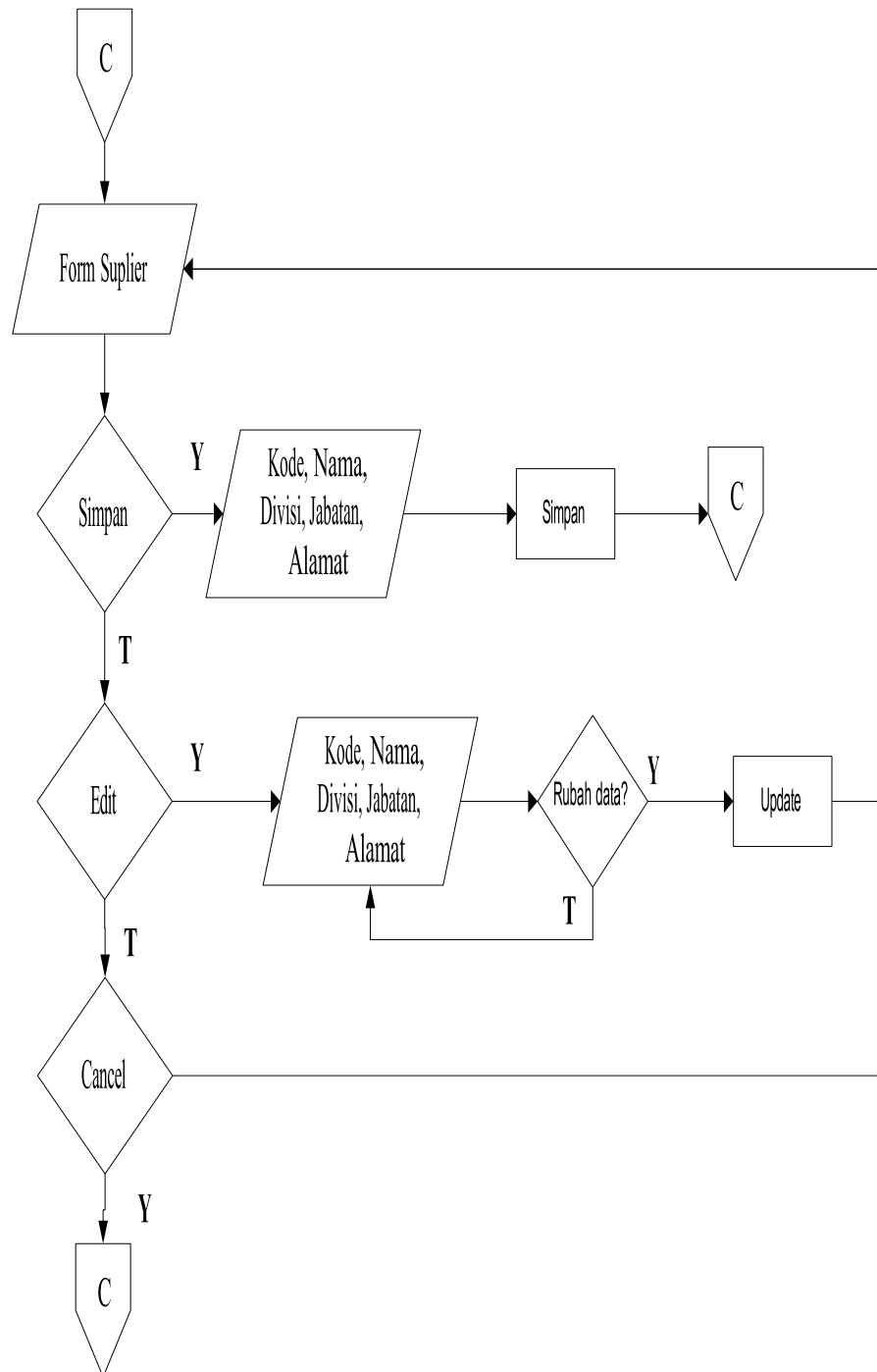
Gambar 4.
Flowcart Menu Karyawan

c. *Flowchart* Menu Barang



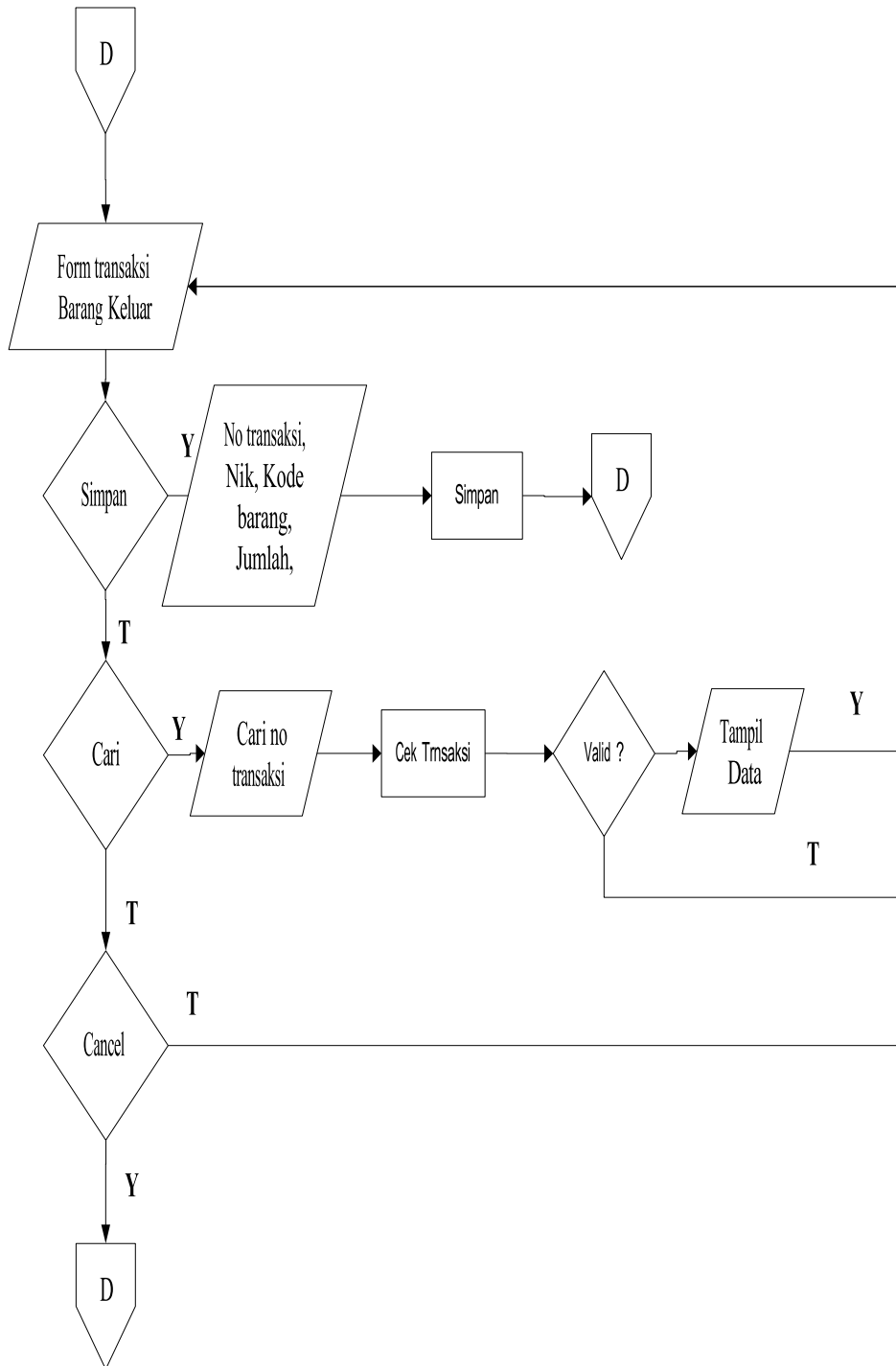
Gambar 5
Flowcart Menu Barang

d. Flowchart Menu Suplier



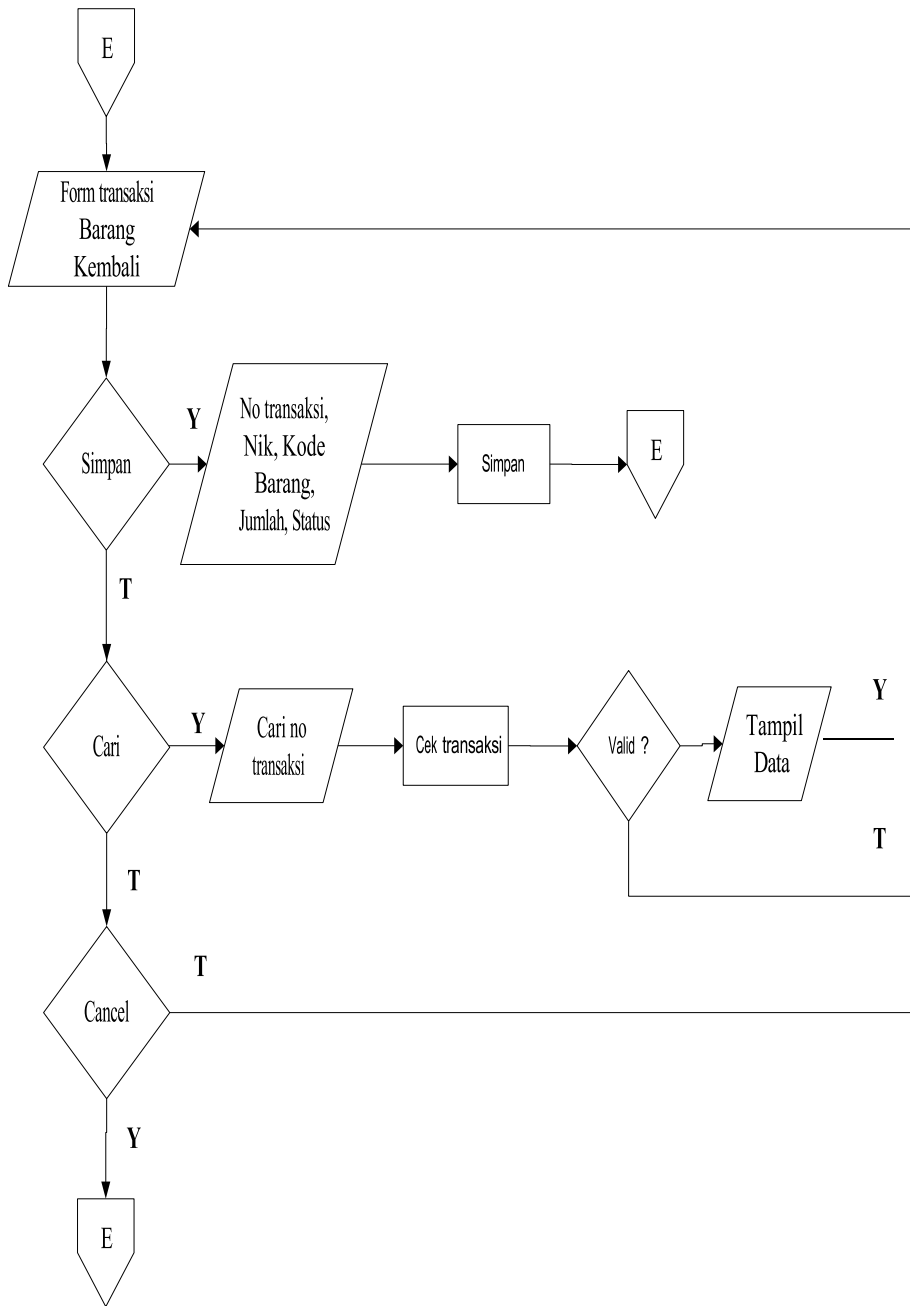
Gambar 6
Flowcart Menu Suplier

e. *Flowchart* Menu Transaksi Barang Keluar



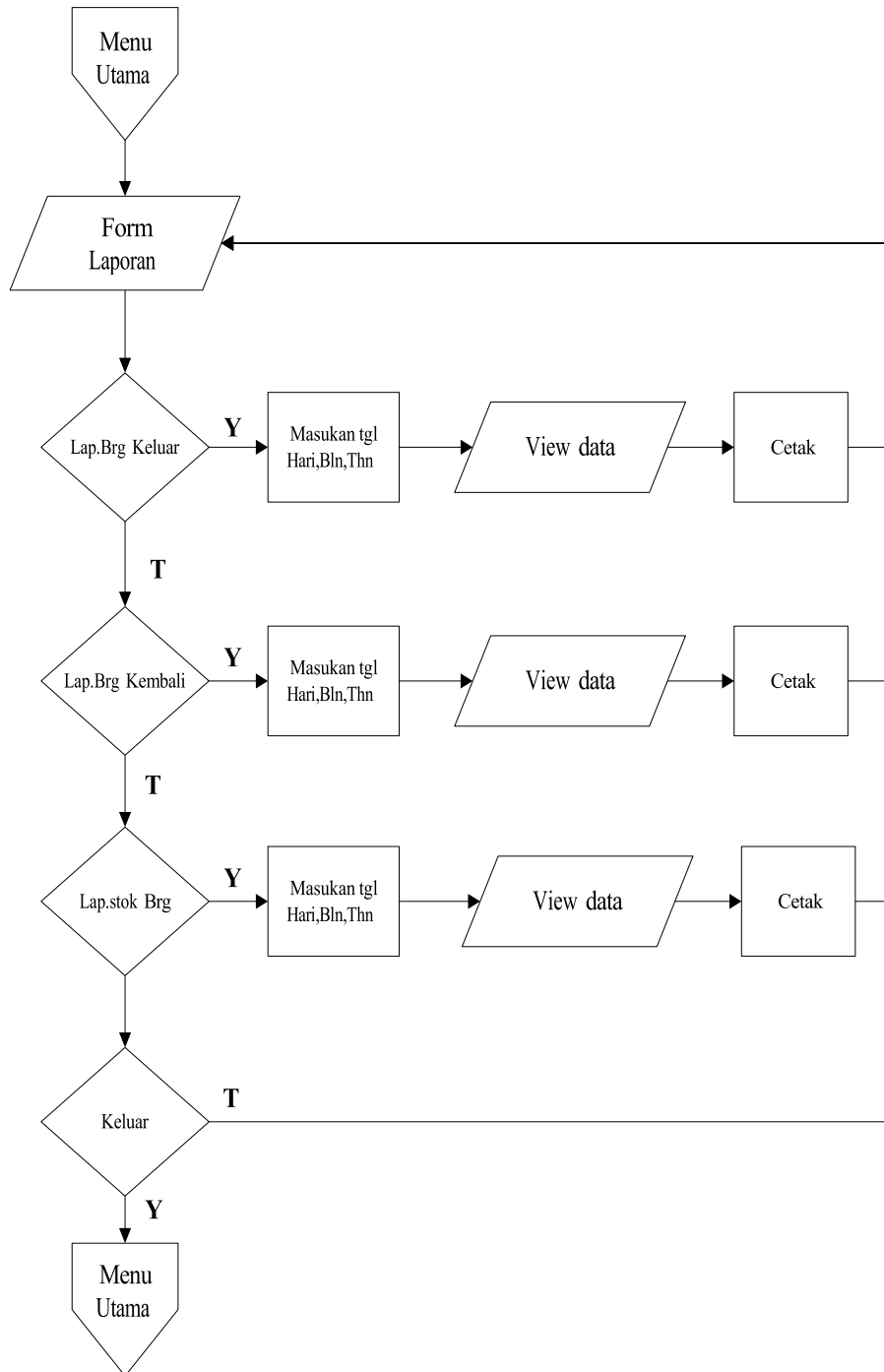
Gambar 7.
Flowcart Menu Transaksi Barang Keluar

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" centered at the top. Below the title are two horizontal lines. To the left of the input fields is a large empty rectangular box. To the right of this box are two input fields: "Username" and "Password". Below the input fields are two buttons: "Login" and "Cancel". At the bottom of the form are two more horizontal lines.

Gambar 10
Tampilan Menu Login

b. Rancangan Tampilan Menu Utama

The image shows a main menu with four buttons arranged horizontally: "Master", "Transaksi", "Laporan", and "Exit". The buttons are contained within a larger rectangular frame.

Gambar 11.
Tampilan Menu Utama

c. Rancangan Menu Data Karyawan

The screenshot shows a web-based form for entering employee data. At the top right, there is a search function with a button labeled 'Cari' and an adjacent text input field. On the left side, there are four input fields: 'Id Karyawan', 'Nama Karyawan', 'Divisi', and 'Jabatan'. The 'Divisi' and 'Jabatan' fields include a small downward-pointing arrow icon, indicating they are dropdown menus. On the right side, there is a vertical stack of three buttons: 'Simpan', 'Edit', and 'Cancel'. Below the input fields, there is a large, empty rectangular box, likely intended for displaying a list of employees or a detailed view of the entered data.

Gambar 12
Tampilan Menu Data Karyawan

d. Rancangan Menu Data Barang

The screenshot shows a web-based form for entering goods data. At the top right, there is a search function with a button labeled 'Cari' and an adjacent text input field. On the left side, there are five input fields: 'Kode Barang', 'Nama Barang', 'Type Barang', 'Jumlah', and 'Tanggal'. The 'Tanggal' field includes a small downward-pointing arrow icon, indicating it is a date dropdown menu. On the right side, there is a vertical stack of three buttons: 'Simpan', 'Edit', and 'Cancel'. Below the input fields, there is a large, empty rectangular box, likely intended for displaying a list of goods or a detailed view of the entered data.

Gambar 13.
Tampilan Menu Data Karyawan

e. Tampilan Menu Suplier

The screenshot shows a form for entering supplier data. It includes the following fields and controls:

- Id Suplier**: A text input field.
- Nama Suplier**: A text input field.
- Divisi**: A dropdown menu.
- Tanggal**: A date selection dropdown menu.
- Alamat**: A large text area for the address.
- Buttons**: Three buttons at the bottom right labeled "Simpan", "Edit", and "Cancel".

Gambar 14.
Tampilan Menu Data Suplier

f. Tampilan Menu Laporan

The screenshot shows a menu for generating reports. It contains three report options, each with a date range selector and a "view" button:

- Laporan Stok barang**: Includes two date range dropdowns and a "view" button.
- Laporan Barang Keluar**: Includes two date range dropdowns and a "view" button.
- Laporan Barang Kembali**: Includes two date range dropdowns and a "view" button.

There is also a "Keluar" button located to the right of the report options.

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

- Evelina, Nela, Waloejo, Handoyo Djoko, & Listyorini, Sari. (2013). Pengaruh Citra Merek, Kualitas Produk, Harga, Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Kartu Perdana Telkomflexi (Studi kasus pada konsumen TelkomFlexi di Kecamatan Kota Kudus Kabupaten Kudus). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 1(1), 203–213.
- Hutabarat, Carlis. (2018). Penerapan Data Mining Untuk Memprediksi Permintaan Produk Kartu Perdana Internet Menggunakan Algoritma C5. 0 (Studi Kasus: Vidha Ponsel). *Pelita Informatika: Informasi Dan Informatika*, 6(4), 419–424.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Ngafifi, Muhamad. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1).
- Nurdyansyah, Nurdyansyah. (2017). Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurkarsa, Aldo Hermaya Aditia. (2019). Program Aplikasi Pengadaan Barang pada PT Kartu Perdana Berbasis Dekstop. *Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknologi*, 1(1), 5–22.
- Pradipta, Dicho, & Hidayat, Kadarisman. (2016). Pengaruh Brand Equity Terhadap Keputusan Pembelian (Survei pada Konsumen Pembeli dan Pengguna Kartu Perdana simPATI Telkomsel di Lingkungan Mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis Angkatan 2012 & 2013 Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 34(1), 138–147.

Setiawan, Daryanto. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62–72.

Siregar, Victor Marudut, Sugara, Heru, & Purba, Gabriel Andrian. (2019). Aplikasi Pencatatan Laporan Penjualan Kita-Kita. Net Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, 2(1), 80–86.

Wulandari, Intan Setiana. (2019). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Loyalitas Pelanggan Kartu Simpati (Survey pada Pengguna Kartu Simpati di Kota Surakarta)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Copyright holder:

Amelia, Aldo Hermaya Aditya Nur Karsa (2019)

First publication right:

Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknik

This article is licensed under:

