

MEMBANGUN SISTEM INFORMASI PERMINTAAN BARANG ATK PADA PT. BANK SYARIAH MANDIRI DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Sukmawijaya¹⁾, Ita Novita²⁾

¹⁾²⁾ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260, Indonesia
e-mail : swijaya26@gmail.com¹⁾, ita.novita@gmail.com²⁾

Abstract

In this globalization era, a company is in need of information services in a rapid, precise, accurate and relevant. The use of information technology as a tool in a variety of business processes will benefit operations in a company. PT. Bank Syariah Mandiri is one of financial institution that engages in Syariah is also required to provide prompt service both internal and external corporate. The problems that exist in PT. Bank Syariah Mandiri is that it is found some processes still done manually one of it is freight demand which is in the Division of Facilities and Logistics, both in recording, requests, orders, returns and preparing reports of stuff, so frequent delays and errors in manufacturing records and reports such as the difference between data with physical goods. To overcome these problems, is to made a system that can control the demand for goods such as administrative office materials. The purpose of this research is to design and build information systems office materials demand for goods by using UML as a modeling technique system. The design of the proposed system will be implemented in PT. Bank Syariah Mandiri by using Microsoft Visual Studio 2005 with the database used is MySQL. Results from this study is a system design that can help process requests office materials goods become more effective and efficient, and can improve service to employees with more leverage.

Keywords : Office Materials, Information System, Unified Modelling Language, PT.Bank Syariah Mandiri

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah memasuki berbagai bidang, sehingga banyak perusahaan baik pemerintah maupun swasta yang berusaha untuk dapat bersaing dengan perusahaan lain. Salah satunya PT. Bank Syariah Mandiri yang bergerak di industri perbankan. Didalam perusahaan ini terdapat banyak sekali proses bisnis yang harus dikerjakan secara cepat dan akurat demi memperlancar kegiatan bisnis. Salah satunya adalah pada Divisi Sarana dan Logistik untuk proses permintaan barang Alat Tulis Kantor (ATK), untuk menjaga ketersediaan barang ATK bagi keperluan pegawai dan menunjang pelayanan yang lebih cepat maka diperlukannya suatu sistem yang

dapat mengelola permintaan barang ATK tersebut dengan baik.

Adapun permasalahan yang masih dihadapi saat ini adalah belum efektifnya sistem permintaan barang ATK, masih banyak ditemukan penggunaan kertas untuk form permohonan permintaan barang ATK sehingga dapat membuat biaya semakin tinggi, masih terdapat kesulitan dalam mengarsipkan data-data barang ATK karena masih tersimpan secara manual, belum adanya pengamanan data barang ATK dalam sebuah sistem terpusat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang serta membangun suatu sistem informasi permintaan barang ATK pada PT. Bank Syariah Mandiri. Teknik yang digunakan untuk pemodelan

sistemnya adalah UML. Untuk Implementasi penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Studio 2005 dengan database yang digunakan adalah MySql.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Menurut Jogiyanto terdapat dua kelompok dalam mendefinisikan sistem, yaitu menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya,

Menurut Jogiyanto definisi sistem yang menekankan pada prosedurnya "Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja pada prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu". (2001 : 1)

Menurut Jogiyanto definisi sistem yang menekankan pada elemen atau komponennya "Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu". (2001 : 2)

2.2. Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Jeffrey L. Whitten "Sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu susunan dari orang, data, proses, dan teknologi yang saling berkaitan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan keluaran informasi yang diperlukan untuk mendukung suatu organisasi". (2004 : 12)

2.3. Konsep Dasar Analisa Sistem

Pengertian analisa sistem menurut Ariesto Hadi Sutopo "Analisa sistem adalah proses menentukan kebutuhan sistem – apa yang harus dilakukan sistem untuk memenuhi kebutuhan klien, bukanlah bagaimana sistem tersebut diimplementasikan". (2002 : 242)

2.4. Perancangan Berorientasi Obyek

Menurut Whitten "perancangan berorientasi obyek adalah suatu

pendekatan yang digunakan untuk menspesifikasi kebutuhan-kebutuhan sistem dengan mengkolaborasikan obyek-obyek, atribut-atribut dan method-method yang ada". (2004 : 686).

2.5. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah "Bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan piranti lunak.

Pada tahun 2002 lahir UML versi 2.0 dengan penambahan dan penggantian diagram menjadi 13 buah diagram, diagram – diagram ini terbagi menjadi *Structural Diagram, Behavior Diagrams* dan *Interaction Diagrams*.

Menurut Chonoles *Structural Diagrams* menggambarkan elemen dari spesifikasi yang mengabaikan waktu "To show the building blocks of your systems – features that don't change with time. This diagrams answer the question, What's the there?". (2004 : 13)

Menurut Chonoles *Behavior Diagrams* menggambarkan ciri-ciri *behavior* atau *method* atau *function* dari sebuah sistem atau *business process*. "... To show how your system response to request or otherwise evolves over time". (2004 : 13).

Menurut Chonoles *Interaction Diagrams* : bagian dari *behavior diagram* yang menggambarkan *object interactions*. "... To depict the exchange of messages within a collaboration (a group of cooperating objects) and route to accomplishing its goal". (2004 : 13).

2.6. Konsep Dasar Sistem Permintaan

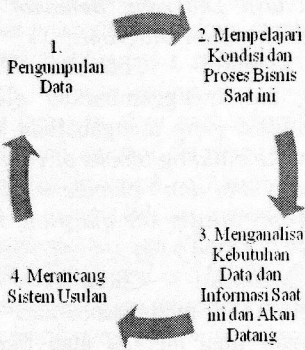
Dalam suatu perusahaan, kebutuhan barang dan jasa sangat diperlukan dalam menunjang kegiatan perusahaan dalam memperoleh barang atau jasa tersebut. Berikut ini pengertian permintaan menurut pendapat Bodnar dan Hopwood "Permintaan adalah proses bisnis memilih sumber, pemesanan, dan memperoleh barang dan jasa". (2004 :417)

Jadi pengertian prosedur permintaan adalah suatu urutan kegiatan yang melibatkan beberapa orang dalam suatu departemen pada satu perusahaan yang digunakan untuk memperoleh barang atau jasa.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif jenis studi kasus yang memusatkan perhatian pada suatu kasus secara intensif dan mendetail.

Berikut adalah tahapan-tahapan dalam penelitian yang digambarkan dalam bentuk kerangka berfikir:



Gambar 1. Kerangka Fikir Penelitian

- 1. Pengumpulan Data, pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara langsung ke Staf permintaan barang ATK yang bertugas menangani proses permintaan yang sedang berjalan, masalah yang sedang dihadapi dalam serta mengumpulkan dokumen-dokumen yang terkait dengan proses permintaan barang ATK.
2. Mempelajari kondisi dan proses bisnis saat ini, pada tahapan ini peneliti mempelajari serta menganalisa proses serta dokumen yang sedang berjalan untuk mengetahui gambaran keseluruhan sistem yang berjalan.
3. Menganalisa kebutuhan data dan informasi saat ini dan akan datang, pada tahapan ini peneliti melakukan analisa kebutuhan yang akan datang dengan mengacu ke sistem saat ini.

4. Merancang Sistem Usulan, berdasarkan urutan tahapan yang sebelumnya peneliti merancang sistem usulan sesuai dengan kebutuhan serta permasalahan yang berkaitan dengan proses permintaan barang ATK.

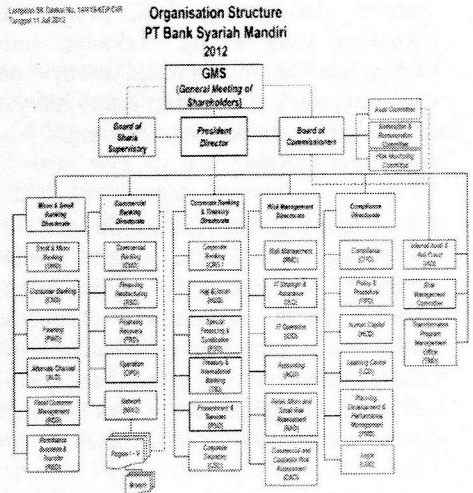
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Profil Organisasi

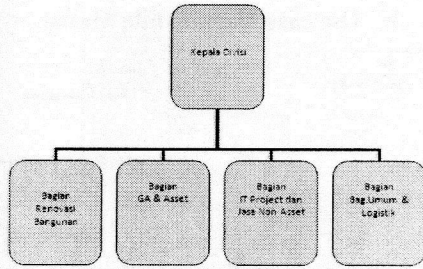
Bank Syariah Mandiri adalah lembaga perbankan di Indonesia. Bank ini berdiri pada 1955 dengan nama Bank Industri Nasional. Bank ini beberapa kali berganti nama dan terakhir kali berganti nama menjadi Bank Syariah Mandiri pada tahun 1999 setelah sebelumnya bernama Bank Susila Bakti yang dimiliki oleh Yayasan Kesejahteraan Pegawai Bank Dagang Negara dan PT Mahkota Prestasi.

4.2. Struktur Organisasi

Setiap instansi memiliki struktur organisasi yang khas dengan tujuan dan kebutuhan instansi. Dari struktur organisasi akan terlihat tugas dan fungsi dari masing-masing bagian dalam suatu instansi. Adapun struktur organisasi dari PT. Bank Syariah Mandiri serta Divisi Sarana dan Logistik (DSL) adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Struktur organisasi PT.Bank Syariah Mandiri.

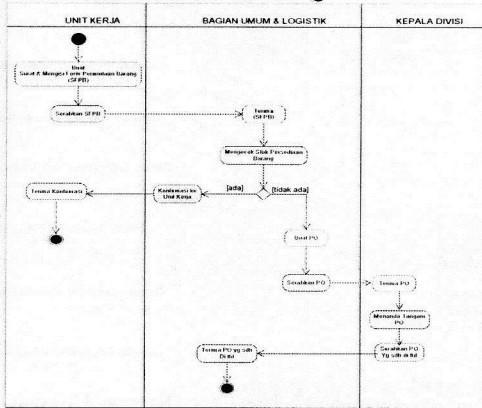


Gambar 3. Struktur Organisasi Divisi Sarana dan Logistik PT. Bank Syariah Mandiri

4.3. Proses Bisnis Sistem Berjalan

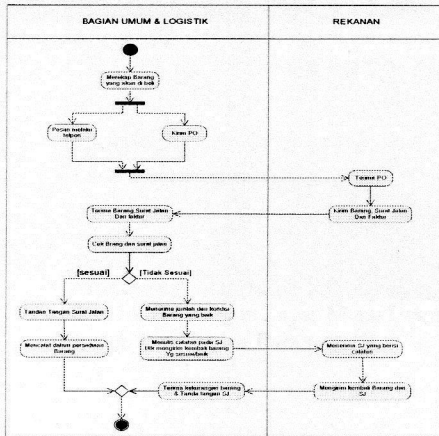
Proses bisnis sistem berjalan akan teruraikan dalam bentuk *activity diagram* berikut ini:

a. Proses Permintaan Barang ATK



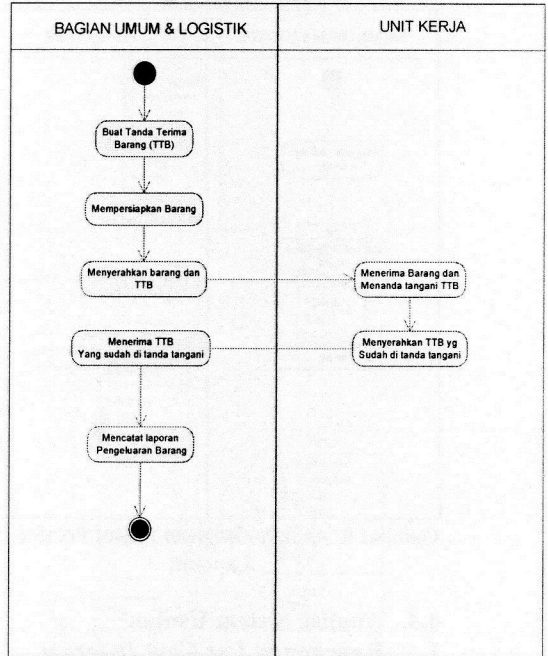
Gambar 4. Activity Diagram Proses Permintaan Barang ATK

b. Proses Pemesanan dan Penerimaan ATK



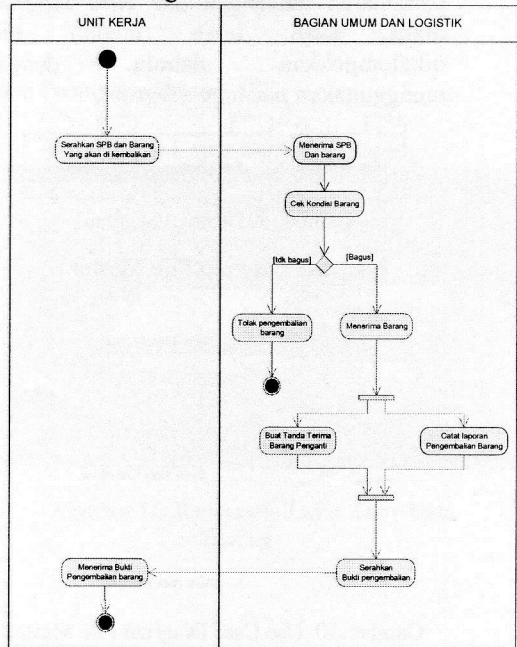
Gambar 5. Activity Diagram Proses Pemesanan dan Penerimaan ATK

c. Proses Pengeluaran ATK



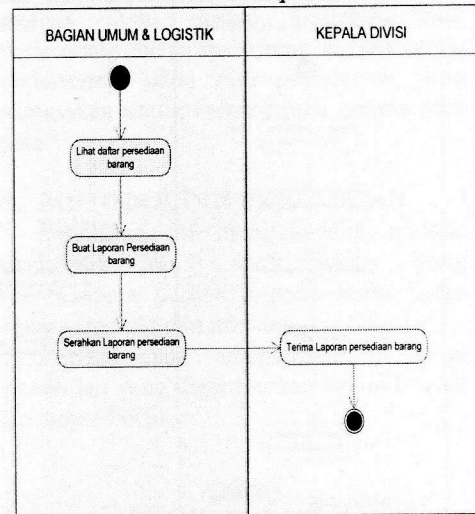
Gambar 6. Activity Diagram Proses Pengeluaran ATK

d. Proses Pengembalian ATK



Gambar 7. Activity Diagram Proses Pengembalian ATK

e. Proses Pembuatan Laporan

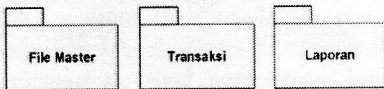


Gambar 8. Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan

4.4. Analisa Sistem Usulan

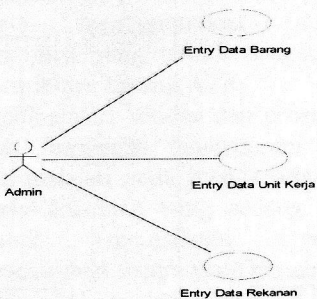
1. Rancangan Use Case Diagram

Rancangan kebutuhan pada sistem informasi ini digambarkan dalam bentuk *use case diagram*. Untuk memudahkan pembuatan rancangan *use case diagram* maka akan lebih mudah bila dikelompokkan dahulu dengan menggunakan *package diagram*.



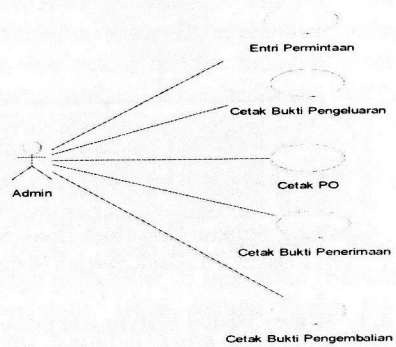
Gambar 9. Package Diagram

a. Use case diagram File Master



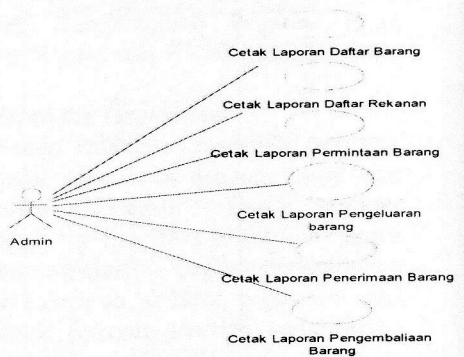
Gambar 10. Use Case Diagram File Master

b. Use case diagram File Master



Gambar 11. Use Case Diagram Transaksi

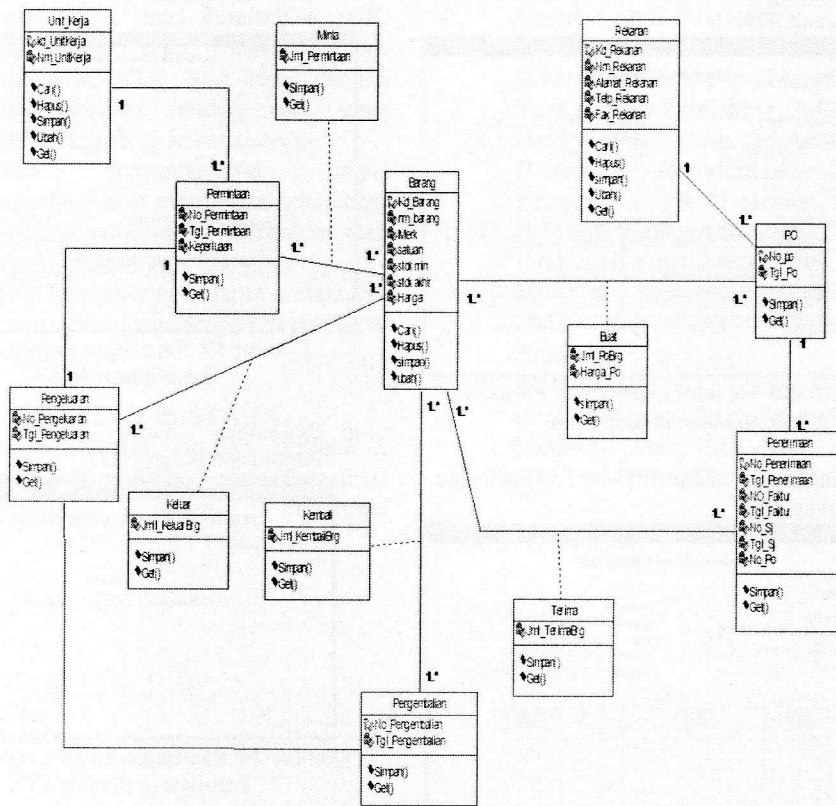
c. Use case diagram File Master



Gambar 12. Use Case Diagram Laporan

2. Rancangan Class Diagram

Class Diagram yang diusulkan untuk sistem permintaan barang ATK ini adalah sebagai berikut:

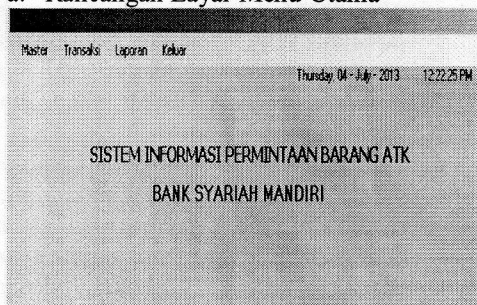


Gambar 13. Class Diagram Sistem Permintaan Barang ATK

3. Rancangan Layar

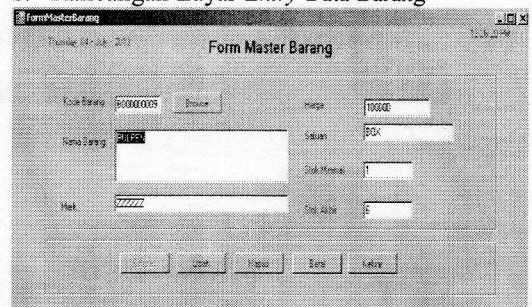
Berikut adalah rancangan layar dari sistem informasi permintaan Barang ATK:

a. Rancangan Layar Menu Utama



Gambar 14. Rancangan Layar Menu Utama Sistem Permintaan Barang ATK

b. Rancangan Layar Entry Data Barang



Gambar 15. Rancangan Layar Entry Data Barang

c. Rancangan Layar Form Permintaan Barang ATK

Gambar 16. Rancangan Layar Form Permintaan Barang ATK

d. Rancangan Layar Form Pengeluaran Barang ATK

Gambar 17. Rancangan Layar Form Pengeluaran Barang ATK

e. Rancangan Layar Form Purchase Order (PO)

Gambar 18. Rancangan Layar Cetak PO

f. Rancangan Layar Cetak Bukti Penerimaan ATK

Gambar 19. Rancangan Layar Cetak Bukti Penerimaan ATK

g. Rancangan Layar Cetak Laporan Permintaan Barang ATK

Gambar 20. Rancangan Layar Cetak Laporan Permintaan Barang ATK

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Penggunaan sistem berbasis komputer dalam kegiatan permintaan barang ATK dapat mempercepat proses pengolahan data serta pembuatan laporan yang bersifat administratif secara tepat dan akurat, sehingga kekurangan pada sistem yang lama dapat teratasi.
2. Penggunaan sistem berbasis komputer dalam pengolahan transaksi dapat membantu pihak perusahaan dalam memberikan kemudahan, karena setiap transaksi dapat dilakukan dengan cepat.
3. Penggunaan sistem berbasis komputer dapat membantu staf dalam mengelola proses permintaan barang ATK yang diajukan oleh divisi, proses pemesanan ATK ke rekanan sampai dengan ATK tersebut diterima oleh divisi yang

- meminta. Hal tersebut terlihat dengan adanya menu Entri Permintaan ATK, Cetak PO serta Cetak Bukti Pengeluaran ATK. Staf dapat dengan mudah melihat jumlah stok yang tersedia di gudang lewat sistem.
4. Sistem komputerisasi dapat mengurangi atau mereduksi kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan oleh manusia (*human error*).
 5. Sistem komputerisasi dapat melakukan proses perhitungan dengan cepat, tepat dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bodnar, George H, dan William S Hopwood, 2004. Sistem Informasi Akuntansi, Edisi Sembilan, Terjemahan Julianto Agung Saputra, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [2] Chonoles, Michael J. James A Schardt. UML 2 For Dummies. New York : Wiley Publishing, 2003.
- [3] Hadi Sutopo, Ariesto. Analisis dan Desain Berorientasi Objek. Yogyakarta : J & J Learning, 2002.
- [4] H.M, Jogianto. Sistem Teknologi Informasi. Yogyakarta : Andi, 2003.
- [5] Munawar. Pemodelan Visual dengan UML. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2005.
- [6] Whitten, Jeffrey L, Lonnie D Bentley, et al. Systems Analysis and Design Methods 6th Ed. New York : McGraw-Hill, 2004.