

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGOLAHAN PEMBELIAN BARANG HABIS PAKAI PADA PT.SWARA BUNGA KYRANA

Andi Christian¹, Ike Pransiska²

Sistem Informasi/STMIK Prabumulih

Jl. Patra No 50 Kelurahan Sukaraja Kec. Prabumulih Selatan

telp/fax. 07133322417

e-mail: andichristian918@gmail.com¹, ikepransiska@gmail.com²

Abstrak - Saat ini penggunaan komputer sudah sangat meluas, baik instansi Pemerintah, swasta, sekolah-sekolah, pabrik, hingga pertokoan. Pada instansi Pemerintah maupun yang lainnya termasuk juga tempat karaoke keluarga yang sedang menjamur saat ini. Penggunaan komputer pada tempat karaoke atau perusahaan khususnya membawa dampak sangat penting. Untuk mencatat semua kegiatan yang terjadi pada tempat karaoke secara manual kurang menguntungkan. Selain cara kerja yang lambat, untuk pencatatan semua transaksi memakan waktu yang lumayan banyak. Sangat berbeda dengan menggunakan sistem yang terintegrasi dengan komputer. Dengan aplikasi ini dapat dilakukan proses Pembelian barang secara cepat dan efisien. Adapun salah satu perusahaan yang memakai aplikasi pengolahan pembelian barang habis pakai yaitu PT.Swara Bunga Kyrana. Aplikasi dibuat dengan menggunakan Bahasa Pemrograman *Visual Studio 2010* dan *database Access*. Dengan adanya aplikasi ini maka diharapkan dapat meningkatkan hasil yang maksimal.

Kata kunci : Persediaan, Barang, Aplikasi

Abstract - Currently the use of computers is very widespread, both government agencies, private, schools, factories, to shops. In government agencies and others, as well as a family karaoke place that is mushrooming at this time. The use of computers in karaoke or corporate premises in particular is very important. To record all activities that occur in the karaoke place manually less profitable. In addition to the slow way of working, for recording all transactions take quite a lot. Very different from using a system that is integrated with the computer. With this application can be purchased process goods quickly and efficiently. One of the companies that use the processing application of consumables is PT.Swara Bunga Kyrana. Applications are created using Visual Studio Programming Language and Access database. With this application is expected to increase maximum results.

Keywords: Inventory, Goods, Application

I. PENDAHULUAN

Salah satu sektor industri yang berkembang pesat di Indonesia saat ini adalah pada sektor industri hiburan. Berbagai tempat-tempat hiburan di daerah perkotaan terus bertambah, mulai dari tempat hiburan yang hanya dinikmati oleh golongan-golongan tertentu, hingga tempat hiburan yang dapat dinikmati semua golongan. Setiap tempat hiburan memiliki daya tarik tersendiri dan memiliki penikmatnya masing-masing. Kemajuan teknologi merupakan salah satu faktor pendukung berkembangnya tempat-tempat hiburan di daerah perkotaan dan salah satu tempat hiburan yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi adalah tempat karaoke.

Memang sampai saat ini tidak ada data yang benar-benar valid kapan dan dimana karaoke pertama kali didirikan di Indonesia. Namun, berdasarkan data yang ada karaoke pada awalnya dianggap sebagai hiburan yang mahal. Menjamurnya tempat hiburan keluarga yang ada di kota-kota besar, bahkan sudah pula masuk ke daerah-daerah yang ada di provinsi. Ini

merupakan sebuah bukti yang jelas bahwa tempat hiburan keluarga sudah dianggap sebagai sebuah bentuk hiburan yang dibutuhkan dan diinginkan oleh masyarakat Indonesia, terutama yang banyak kesibukan sehari-hari. Karaoke terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan dibidang teknologi. Pada tahun 1976, sebuah perusahaan elektronik mulai memperkenalkan mesin dengan sebutan *karaoke 8*, yang kemudian berkembang menjadi *laser-disk karaoke*, *VHD karaoke*, *CD karaoke*, *DVD karaoke* [1].

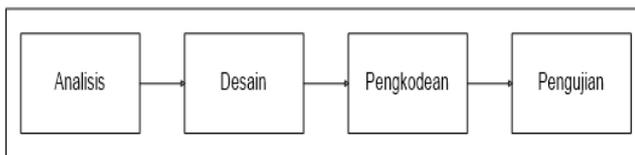
Saat ini PT.Swara Bunga Kyrana merupakan salah satu perusahaan di Prabumulih yang bergerak dalam bidang hiburan keluarga yaitu *Diva Family Karaoke*, yang telah menggunakan sistem komputerisasi dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel*. Dimana pada sistem tersebut masih terdapat beberapa kelemahan dalam mengolah data yang dapat menghambat untuk memberikan dan mendapatkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Kelemahan tersebut antara lain adalah kesulitan dalam mencari suatu *record* atau data

yang diinginkan. kurang efektifnya pengolahan laporan keuangan, terutama pada laporan pembelian barang habis pakai.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif. Sedangkan penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku [6]. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada [3]. Dengan kata lain penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan yang ada.

Pengembangan sistem menggunakan metode waterfall yang merupakan model sekuensial linier (sequential linier) atau alur hidup klasik (classic life cycle) [2]. Pada tahap-tahapan metode waterfall yang dilalui harus menunggu selesainya tahapan sebelumnya dan berjalan sesuai dengan urutan tahapan-tahapannya seperti tahapan desain harus terlebih dahulu menyelesaikan tahapan analisis. Berikut ini adalah gambaran dari metode waterfall.



Gambar 1 Ilustrasi Model Waterfall

Penjelasan tahapan-tahapan dalam Waterfall adalah sebagai berikut:

a. Analisis

Analisis sistem dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan

b. Desain

Tahap desain adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program sistem termasuk struktur data, arsitektur sistem, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan sistem dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. Pengodean

Pada tahap pengodean, desain harus ditranslasi ke dalam program sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Tahap pengujian fokus pada sistem dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Dalam penelitian ini pengujian sistem akan menggunakan pengujian Black-Box. Menjelaskan kronologis penelitian, termasuk desain penelitian, prosedur penelitian (dalam bentuk algoritma, Pseudocode atau lainnya), bagaimana untuk menguji dan akuisisi data. Deskripsi dari program penelitian harus didukung referensi, sehingga penjelasan tersebut dapat diterima secara ilmiah.

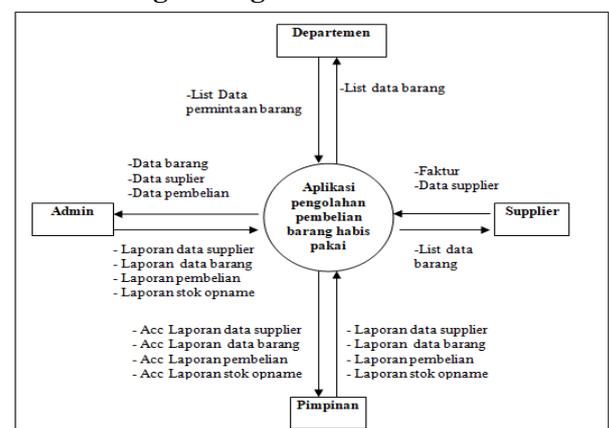
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisa Sistem berjalan

Dari analisa Permasalahan dalam pengolahan pembelian barang habis pakai PT. Swara Bunga Kyrana masih menggunakan Konvensional yang masih sangat sederhana. Sehingga dengan cara ini akan ada keterlambatan dalam pengolahan laporan pembelian barang habis pakai. Untuk itu diperlukan pemecahan masalah yang dapat membantu salah satunya dengan membuat Aplikasi pengolahan pembelian barang habis pakai sangat penting sekali karena dengan adanya aplikasi dapat diketahui mengenai barang habis pakai baik dilihat dari segi pembelian, penjualan, serta stok barang. Dengan adanya aplikasi ini akan memberikan kemudahan bagi pegawai untuk mengolah barang habis pakai. Aplikasi dapat di implementasikan untuk pembelian dan penjualan barang habis pakai pada PT. Swara Bunga Kyrana.

b. Rancangan Data Flow Diagram

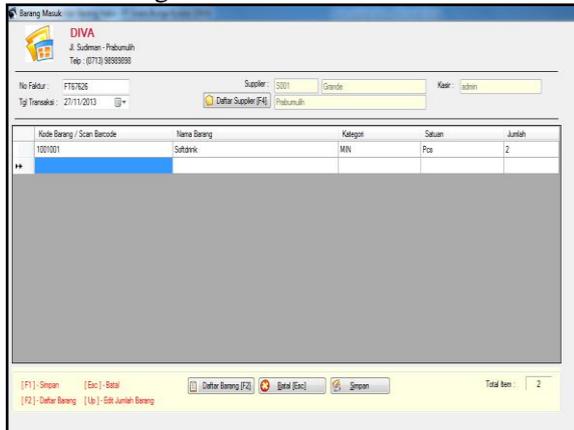
1. Rancangan Diagram Konteks



Gambar 1 Diagram Konteks

4. Tampilan Transaksi Barang Masuk

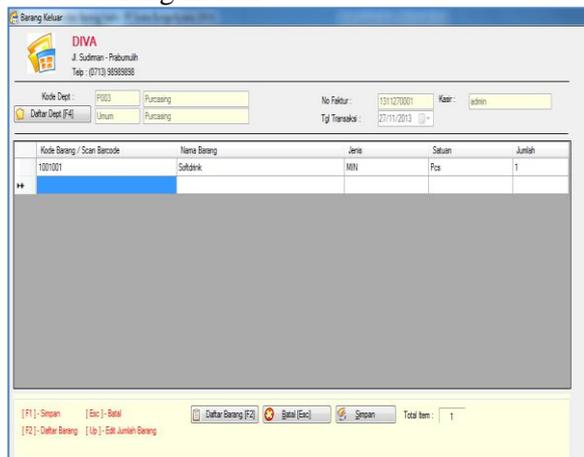
Pada tampilan ini admin dapat menambahkan data barang masuk



Gambar 8 Tampilan Form Barang Masuk

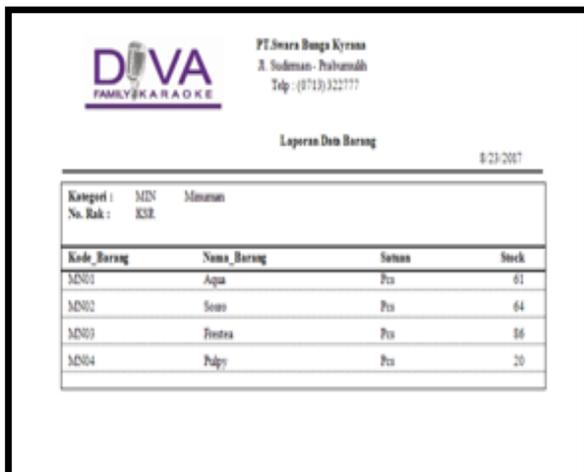
5. Tampilan Transaksi Barang Keluar

Pada tampilan ini admin dapat menambahkan data barang Keluar



Gambar 9 Tampilan Form Barang Keluar

6. Tampilan Laporan Data Barang



Gambar 10 Laporan data barang

d. Pengkodeaan

Coding merupakan sebuah cara atau proses untuk menuliskan sederet code yang harus sesuai dengan aturan penulisan (syntax). Penulisan kode juga harus sesuai dengan bahasa pemrograman yang sedang digunakan. Pada dasarnya, arti coding adalah bahasa komputer yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi, situs website, atau pun software. Tujuan dasar dari pengkodean adalah menerjemahkan bahasa manusia ke dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh komputer dan aplikasi. Kode inilah yang nantinya memberi tahu komputer apa yang harus dilakukan.

e. Pengujian Sistem

Tabel 1 Pengujian

Item uji	Detail pengujian	Jenis uji	Kesimpulan
Login	Verifikasi data login	Black Box	Valid
Form Menu Utama	Melihat Menu dari Aplikasi	Black Box	Valid
Pengolahan data Barang	Simpan, Tambah, Batal, Hapus	Black Box	Valid
Form Pengolahan Transaksi Barang Masuk	Input data supplier, Daftar Barang, batal, simpan edit	Black Box	Valid
Form Pengolahan Transaksi Barang keluar	Daftar Dept, Daftar Barang, batal, simpan edit	Black Box	Valid

IV. KESIMPULAN

Dari berbagai penjelasan yang telah diuraikan dalam Penelitian ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Aplikasi ini memberi kemudahan dalam pengolahan data yang berkaitan dengan pembelian dan penjualan barang habis pakai PT. Swara Bunga Kyrana. Semua data dapat tersimpan dengan baik dan terkomputerisasi sebagaimana mestinya sesuai yang diinginkan.

2. Aplikasi yang dibuat dapat membuat laporan secara cepat dan tepat sesuai yang diinginkan, seperti laporan data barang, laporan keuangan.
3. Aplikasi yang dibangun dapat memberikan layanan informasi yang cepat, tepat dan akurat, juga mudah dalam mengoperasikannya serta mudah dalam pengembangan dan update data.

REFERENSI

- [1] Aga, H., Shibuya, T., Sugimoto, T., Kurimoto, M., & Nakajima, S. 1994. Isolation and identification of antimicrobial compounds in Brazilian propolis.
- [2] Bioscience, Biotechnology, and Biochemistry, 58(5), 945-946.
- [3] R. A.S. and M. Shalahuddin, *Shalahuddin, M.Rosa A.S. Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. 2015.
- [4] Andi Christian, Muchlis, "Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Repositori Karya Ilmiah Pada Stmik Prabumulih." *Paradigma–Jurnal Informatika dan Komputer* , 22 (2), 225-230, 2019.
- [5] Lee, Christopher. *Buku Pintar Pemrograman Visual Basic*. Jakarta : Elex Media Koputindo. 2014.
- [6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. 2016.