

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KAS KARYAWAN DAN PEMASARAN PT ARYAN INDONESIA (KIDZANIA JAKARTA)

Sarah¹, Imam Sunoto², Ahmad Haris Muchsin Aziz³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
sarahxq1114@gmail.com¹, raidersimam@gmail.com², pandal04@yahoo.com³

Abstrak

Dirancangnya suatu sistem kas karyawan dan pemasaran pada PT Aryan Indonesia (Kidzania Indonesia) dengan tujuan untuk memproses pengolahan data kas karyawan dan pemasaran yang ada saat ini. Perangkat aplikasi yang telah dibuat dengan bahasa pemrograman *Java NetBeans* 8.0.2 dan penyimpanan data pada *database MySQL* dapat memberikan kelancaran dalam menginput dan penyimpanan data-data serta laporan-laporan yang diberikan kepada Pimpinan perusahaan. Dengan menggunakan metode pengembangan sistem yaitu *Waterfall* dalam penelitian ini adalah dengan tahapan-tahapan seperti rekayasa sistem, analisis, desain, coding, testing, dan maintenance. Diharapkan sistem informasi kas karyawan dan pemasaran ini dapat menciptakan aplikasi untuk pendataan data karyawan serta kas karyawan yang efektif dan efisien.

Kata Kunci: Sistem, Kas Karyawan, Pemasaran, Java

Abstract

The design of an employee cash and marketing system at PT Aryan Indonesia (Kidzania Indonesia) with the aim of processing employee cash and marketing data that exists today. Application devices that have been created with the Java NetBeans 8.0.2 programming language and data storage on MySQL databases can provide smoothness in inputting and storing data as well as reports provided to the Company's Leadership. By using the system development method, namely Waterfall in this study, it is with stages such as system engineering, analysis, design, coding, testing, and maintenance. It is hoped that this employee cash and marketing information system can create an application for effective and efficient data collection of employee data and employee cash.

Keywords: Systems, Employee Cash, Marketing, Java

PENDAHULUAN

Pengolahan administrasi kas karyawan dan pemasaran di PT. Aryan Indonesia (Kidzania Jakarta) selama ini masih terasa sulit untuk dikerjakan karena menggunakan format manual, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan membuat rancangan aplikasi administrasi kas karyawan dan pemasaran yang terkomputerisasi. Menurut (Binanto, 2010) perancangan (*Design*) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Menurut (Indrajani, 2011) aplikasi adalah suatu program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus pemakai computer (Indrajani, 2011). Menurut (Dewi, 2011) administrasi adalah pekerjaan tulis menulis atau ketatausahaan atau kesekretarian, meliputi kegiatan: menerima, mencatat, menghimpun, mengolah, mengadakan, mengirim, menyimpan. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah kesulitan dalam proses pencatatan kas karyawan karena masih bersifat manual terkadang menyebabkan terjadinya kesalahan, karena pencatatan yang dilakukan hanya sekadarnya serta dalam proses pemasaran dalam hal mempromosikan Kidzania Jakarta dari segi harga masuk, diskon dan bonus karyawan yang nantinya akan berdampak kas karyawan pada PT. Aryan Indonesia (Kidzania Jakarta).

Adapun pengertian kas adalah aset keuangan uang digunakan untuk kegiatan operasional perusahaan. Kas merupakan aset yang paling likuid karena dapat digunakan untuk membayar kewajiban perusahaan (Martani, 2012). Dari segi akuntansi yang dimaksud dengan kas adalah segala sesuatu (baik yang berbentuk uang atau bukan) yang dapat digunakan sebagai alat pembayaran atau alat pelunasan kewajiban. Termasuk kas adalah rekening giro di bank (*cash in bank*), dan uang kas yang ada diperusahaan (*cash on hand*) (Effendi, 2013).

Diharapkan dengan adanya suatu sistem informasi dapat menangani permasalahan yang ada di perusahaan tersebut. Sistem adalah setiap sesuatu terdiri dari obyek-obyek, atau unsur-unsur, atau komponen-komponen yang bertata kaitan dan bertata hubungan satu sama lain, sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan satu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu (Prasojo, 2011). Aplikasi berbasis java ini diharapkan ini dapat memudahkan pekerjaan dalam melaksanakan pembuatan laporan dan dapat memudahkan perusahaan dalam pelayanan administrasi kas karyawan dan pemasaran. Menurut Nofriadi (Nofriadi, 2015) java merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai sistem operasi termasuk telepon genggam Pada Aplikasi tersebut, dapat melihat seluruh data keuangan kas karyawan yang didapat dari sektor pemasaran Kidzania Jakarta dan laporan yang lebih efektif dan efisien.

PENELITIAN RELEVAN

Dalam Penelitian yang berjudul Sistem Informasi Keuangan Administasi Akademik pada SMA Bina Warga 1 Palembang dengan peneliti William Suya memiliki hasil penelitian bahwa Sistem ini dapat melakukan pencatatan administrasi akademik nantinya akan menghasilkan laporan-laporan yang akurat.

Dalam penelitian yang berjudul Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Sekolah pada SMK PGRI Pacitan 1 dengan peneliti Eka Purnama memiliki hasil penelitian sistem informasi dapat membantu sekolah dalam mencakup kegiatan pengolahan data administrasi keuangan sekolah

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode *Grounded Research* dalam penyelesaian penelitian ini. (Sugiyono, 2016) *Grounded Research* adalah suatu metode yang berfokus kepada fakta serta menggunakan cara analisis yang menerapkan suatu konsep-konsep untuk membuktikan suatu teori dan dapat dikembangkan dalam proses pengolahan data analisis dalam waktu yang bersamaan. Tujuan dari metode *grounded research* ini mengadakan generalisasi empiris serta ditetapkannya suatu konsep dalam mencapai suatu teori sehingga dikembangkan. Penelitian juga bertujuan untuk menjabarkan suatu konsep, yang bisa diartikan mencerna beberapa contoh kasus sehingga dapat dibandingkan untuk beberapa kasus sebagai referensi. Perbandingan ini akan memaparkan suatu unsur-unsur baru yang dapat dipelajari. Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan studi pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Permasalahan

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan, maka peneliti dapat menganalisa permasalahan yang ada pada sistem informasi kas karyawan dan pemasaran di PT Aryan Indonesia (Kidzania Jakarta) yaitu:

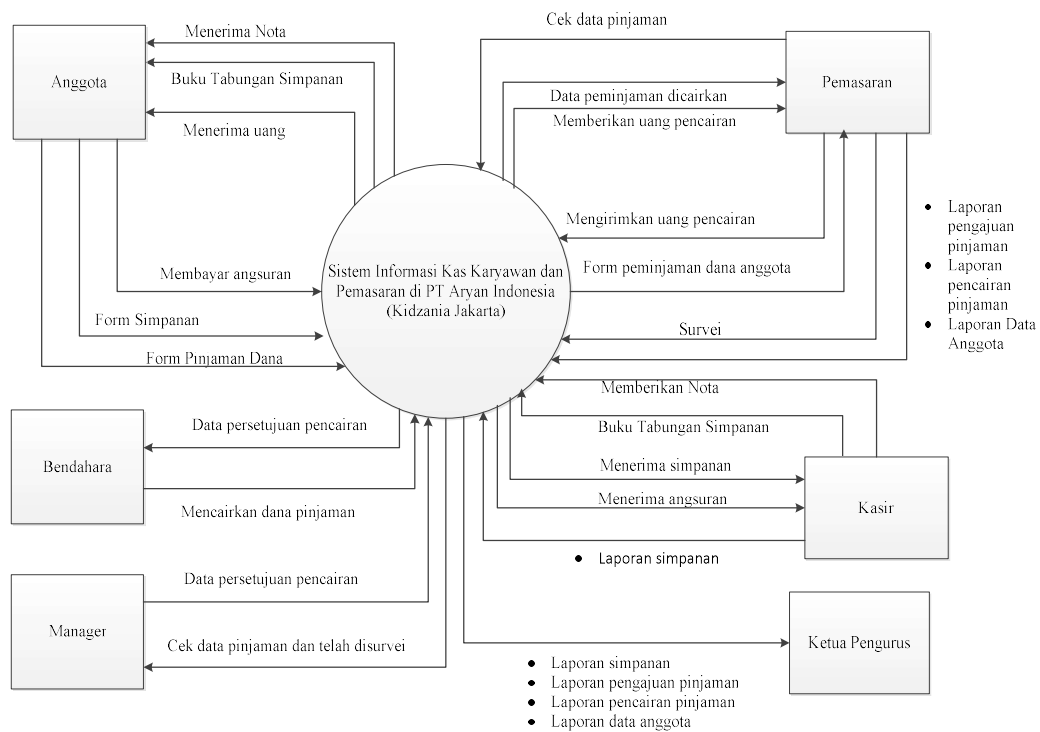
1. Proses pendaftaran anggota masih manual dengan menggunakan formulir dari kertas.
2. Sistem informasi kas karyawan dan pemasaran masih manual dengan megisikan formulir pengajuan pinjaman dengan media kertas.
3. Sedikitnya sumber daya manusia yang memahami sistem komputerisasi menjadi salah satu penyebab belum dibuatnya sistem informasi yang terkomputerisasi.

Alternatif Penyelesaian Masalah

Pemecahan masalah merupakan suatu tindakan yang harus dilaksanakan dalam menghadapi permasalahan yang ada pada PT Aryan Indonesia (Kidzania Jakarta), berdasarkan hasil analisa dan uraian umum tentang sistem yang sedang berjalan maka harus dicari alternatif penyelesaian masalah agar dapat dilakukan perbaikan-perbaikan ke arah positif sehingga dapat menunjang koperasi dalam peningkatan kerja. Berikut uraian dari penyelesaian masalah yang diharapkan:

1. Perlu adanya aplikasi sistem informasi yang terkomputerisasi sehingga dapat memperbaiki kinerja PT Aryan Indonesia (Kidzania Jakarta) khususnya dalam bagian kas karyawan, peminjaman dana dan pemasaran.
2. Proses pengolahan data pada bagian pemasaran lebih efisien, tepat dan akurat.
3. Dalam proses penginputan data dari anggota yang hendak melakukan peminjaman tidak lagi menggunakan sistem manual namun sudah terkomputerisasi.

Diagram Konteks

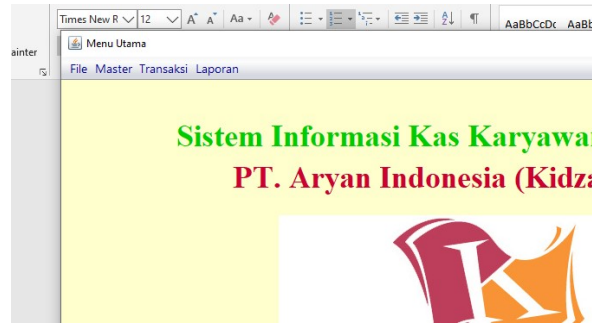


Gambar 1. Diagram Konteks

Normalisasi

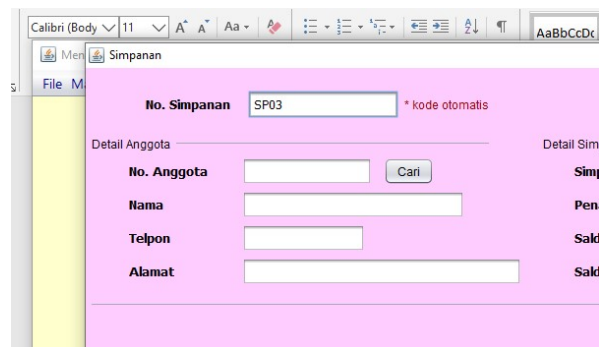
Normalisasi teknik untuk merancang tabel basis data relasional guna meminimalisir duplikasi data sehingga dapat menjaga basis data dari permasalahan *unomaly update*. (Pahlevi, 2013)

Tampilan Layar Sistem



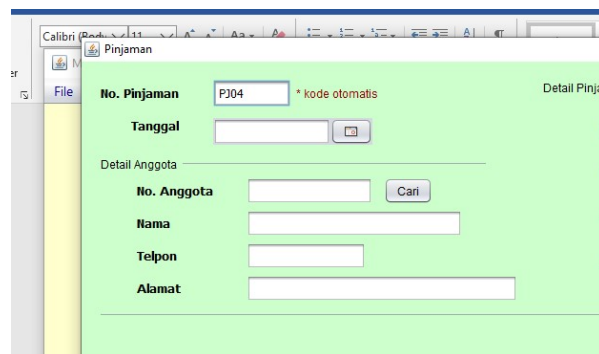
Gambar 4. Tampilan Layar Menu Utama

Layar di atas menampilkan tampilan Menu Utama pada Sistem Informasi Kas Karyawan dan Pemasatan PT Aryan Indonesia (Kidzania Jakarta). Pada layar utama tersedia *menu bar* yang terdiri dari *master* data yang digunakan untuk memasukkan data yang berkaitan dengan data anggota, data simpanan, data pinjaman, data pembayaran dan laporan-laporan.



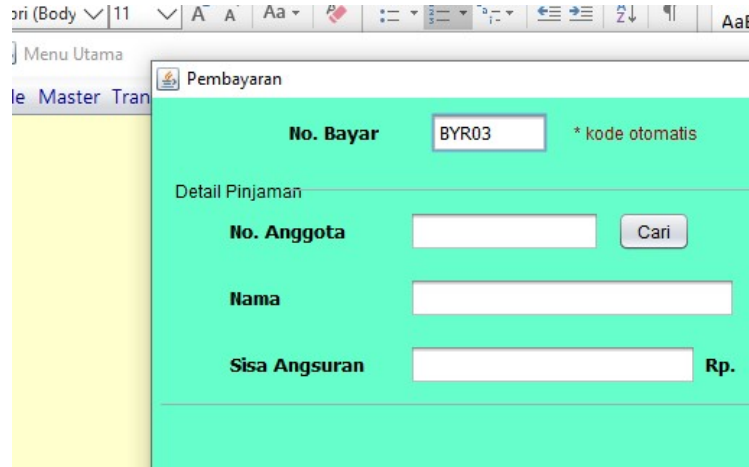
Gambar 5. Tampilan Layar Data Simpanan Kas

Layar di atas menampilkan tampilan *form* data simpanan. Pada layar *form* data simpanan untuk meng-*input* data gudang yang terdiri dari No Simpanan, Tgl Simpanan, No Anggota, Nama Anggota, No Telp, Alamat, Simpanan, Penarikan, Saldo Lama dan Saldo Baru.



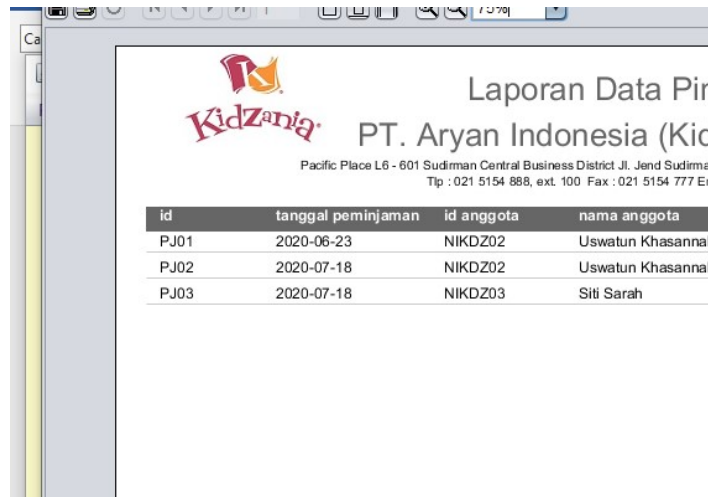
Gambar 6. Tampilan Layar Data Pinjaman Kas

Layar di atas menampilkan tampilan *form* data pinjaman. Pada layar *form* data pinjaman untuk meng-*input* data pinjaman yang terdiri dari No Pinjaman, Tgl Pinjaman, No Anggota, Nama Anggota, No Telp, Alamat, Pinjmana, Lama Pinjaman, Jumlah Terima dan Angsuran.



Gambar 7. Tampilan Layar Data Pembayaran Kas

Layar di atas menampilkan tampilan *form* data pembayaran. Pada layar *form* data pembayaran untuk meng-*input* data pembayaran yang terdiri dari No Bayar, Tgl Bayar, No Anggota, Nama Anggota, Sisa Angsuran, Angsuran dan Lama Pinjam.



id	tanggal peminjaman	id anggota	nama anggota
PJ01	2020-06-23	NIKDZ02	Uswatun Khasannat
PJ02	2020-07-18	NIKDZ02	Uswatun Khasannat
PJ03	2020-07-18	NIKDZ03	Siti Sarah

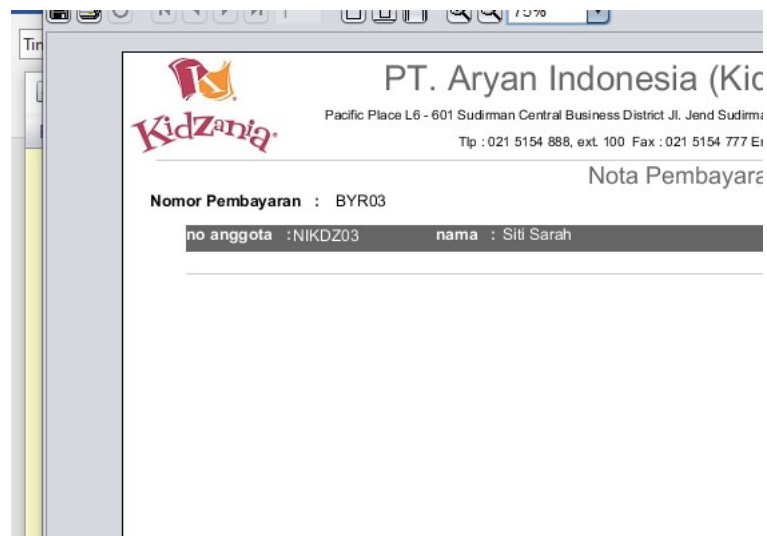
Gambar 8. Tampilan Layar Laporan Data Pinjaman Kas

Layar di atas menampilkan tampilan *form* laporan data pinjaman. Pada layar *form* data pinjaman digunakan untuk mengecek laporan data pinjaman terdiri No Pinjaman, Tgl Pinjaman, No Anggota, Nama Anggota, No Telp, Alamat, Pinjmana, Lama Pinjaman, Jumlah Terima dan Angsuran.



Gambar 9. Tampilan Layar Struk Pinjaman Kas

Layar di atas menampilkan tampilan *form* struk pinjaman. Pada layar *form* struk pinjaman digunakan untuk mengecek struk pinjaman terdiri Tanggal Pinjaman, Id Anggota, Nama Anggota, Sisa Pinjaman, Lama Pinjaman, Jumlah Pinjaman dan Angsuran.



Gambar 10. Tampilan Layar Nota Pembayaran Kas

Layar di atas menampilkan tampilan *form* nota pembayaran. Pada layar nota pembayaran digunakan untuk mengecek nota pembayaran terdiri Nomor Pembayaran, Tanggal, No Anggota, Nama Anggota, Angsuran, Lama Pinjaman dan Sisa Pinjaman.

SIMPULAN

Aplikasi Sistem Informasi Kas Karyawan dan Pemasaran di PT Aryan Indonesia (Kidzania Jakarta) memberikan kecepatan dan ketepatan waktu dalam pengisian data berupa transaksi dan alur bisnis menjadi lebih jelas, serta data-data yang masuk akan tersimpan dengan baik karena sudah memakai sistem basis data yang terkoneksi dengan aplikasi sehingga dapat mengurangi pemborosan waktu, aplikasi yang dapat digunakan ini berfungsi untuk mempermudah karyawan dalam bekerja dan juga memberikan kemudahan bagi karyawan dalam menyampaikan laporan kepada pimpinan dengan

akurat, Kecepatan dan ketepatan hasil perancangan ini juga membutuhkan partisipasi aktif dari pemakai sistem, terutama kedisiplinan para pelaksana yang menangani secara langsung pada sistem yang dirancang. Rancangan Sistem Informasi Kas Karyawan dan Pemasaran di PT Aryan Indonesia (Kidzania Jakarta) lebih efektif, cepat, terkonsep dan *up to date* dalam pengolahan datanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Dewi, Irra Chrisyanti. (2011). *Pengantar Ilmu Administrasi*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Effendi, R. (2013). *Accounting Principles "Prinsip-Prinsip Akuntansi Berbasis SAK ETAP."* Jakarta: Salemba Empat.
- Indrajani. (2011). *Perancangan Basis Data All in 1*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Martani, D. (2012). *Akuntansi Keuangan Menengah Berbasis PSAK*. Jakarta: Salemba Empat.
- Nofriadi. (2015). *Java Fundamental dengan Netbeans 8.0.2*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pahlevi, D. S. M. (2013). *Tujuh Langkah Praktis Pembangunan Basis Data*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Prasojo, M. (2011). *Pengantar Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: CV. Remadja Karya.
- Shalahudin, A. . R. dan. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.