

PROGRAM APLIKASI ADMINISTRASI CLAIM TOKO KACAMATA GARUDA MAS

Irvan¹⁾ Ery Dewayani¹⁾

¹⁾ Sistem Informasi Universitas Tarumanagara
Jl. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta 11440 Indonesia
email : vanvanvan26@rocketmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari Program Aplikasi Administrasi Claim adalah untuk membuat program yang dapat digunakan oleh karyawan dan pemilik untuk keperluan toko agar mempermudah pencatatan yang terkomputerisasi dan dapat menghasilkan laporan yang lebih akurat untuk diberikan ke pemilik toko. Metode yang digunakan dalam pembuatan perancangan ini adalah metode SDLC (System Development Life Cycle).

Aplikasi ini berbasis desktop yang menghasilkan informasi mengenai sistem Claim Tokoacamata garuda mas. Program aplikasi ini dibuat dengan Visual Studio 2015, dan menggunakan PhpMyadmin untuk mengolah database, dan Crystal Reports untuk membuat laporan. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengelola customer, barang, claim yang terjadi pada Toko Kacamata Garuda Mas. Selain mengelola data customer, barang, dan claim, aplikasi tersebut dapat menghasilkan laporan-laporan secara terkomputerisasi.

Adapun laporan yang dapat dibuat oleh program ini adalah laporan penjualan, dan laporan claim. Berdasarkan uji coba yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibuat dapat dijalankan dan dapat membantu Toko Kacamata Garuda Mas dalam hal claim.

Kata Kunci :

Aplikasi, Toko Kacamata Garuda Mas, Claim

1. Pendahuluan

Di zaman era globalisasi ini, perkembangan teknologi terjadi sangat cepat. Banyak perubahan dan kemajuan dibidang teknologi. Kemajuan-kemajuan teknologi banyak membawa manfaat, Salah satu contoh manfaat dari kemajuan teknologi adalah penggunaan komputer untuk menyimpan data toko. Manfaat untuk pemilik toko adalah penyimpanan data lebih praktis dan mudah untuk diolah.

Toko kacamata Garuda Mas merupakan toko yang menjual produk seperti *Frame* kacamata, Lensa kacamata, Cairan pembersih kacamata, *Softlens*, dan aksesoris kacamata. Pemilik toko ini adalah Bapak Adi Lim, yang berlokasi di Jakarta Pusat Jembatan Multiguna Senen Jaya blok G 1-3. Toko ini masih belum

berjualan secara *online*. Toko Garuda Mas masih berjualan dengan cara menunggu pelanggan datang ke toko.

Di toko Kacamata Garuda Mas ini dapat melakukan *Claim*. *Claim* ini adalah penggantian barang rusak dengan barang baru, bisa dikatakan *claim* ini sama dengan *retur* barang. Perlu di catat bahwa Dengan kondisi ketentuan tertentu. Barang yang dapat di-*claim* antara lain adalah Lensa kacamata dan *frame* kacamata. Alasan *customer* melakukan *claim* antara lain karena barang rusak, barang cacat dan lainnya. Cara melakukan *claim* mudah. *Customer* hanya perlu membawa barang yang rusak ke toko, lalu disampaikan ke pemilik atau karyawan. Lalu dicek kemudian diberitahukan ke *customer* apakah barang tersebut dapat di *claim* atau tidak.

Masalah saat ini adalah ketika proses pencatatan *claim* barang. Pencatatan barang oleh pemilik tidak sama dengan catatan barang yang ada. Barang keluar tetapi tidak di catat oleh karyawan. Kemudian pemilik toko mengalami kerugian finansial. Pemilik ingin setiap ada transaksi di catat agar tidak mendapat kerugian.

Dengan permasalahan tersebut Pemilik ingin membuat program aplikasi *desktop* untuk toko yang bisa di gunakan karyawan untuk menginput data barang, data *customer*, data *claim* agar semua tercatat dan pemilik memiliki *history* tentang *customer*, dan barang di toko.

2. Landasan Teori

2.1 Sistem Informasi

Menurut Soeherman dalam (Mustikowati, Purnama, & Sukadi, 2012) mengatakan bahwa sistem informasi merupakan serangkaian komponen berupa manusia, prosedur, data, dan teknologi (seperti komputer) yang digunakan untuk melakukan sebuah proses untuk pengambilan keputusan guna penunjang keberhasilan bagi setiap organisasi (dalam pencapaian tujuan).[1]

2.2 Claim

Retur disini adalah kata lain *claim*. Menurut Soemarso "*Retur* penjualan adalah barang dagang yang dijual mungkin dikembalikan oleh pelanggan karena

kerusakan atau alasan-alasan lain, pelanggan diberikan potongan harga (*sales allowance*).” *Claim* ini merupakan pergantian barang yang terjadi karena adanya barang cacat atau barang rusak, kesalahan pemberian barang oleh karyawan. [2]

2.3 System Development Life Cycle (SDLC)

Menurut Supriyanto, Metode *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah metode yang menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun (*waterfall approach*) dimana setiap tahapan sistem akan dikerjakan secara berurut menurun dari perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan pemeliharaan. [3]

Berikut adalah fase SDLC:

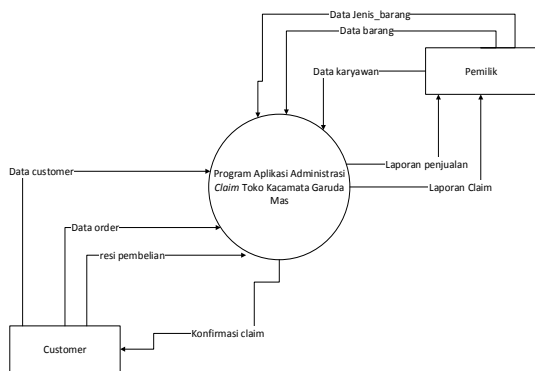
- Perencanaan (*Planning*)
- Analisis (*Analysis*)
- Desain (*Design*)
- Implementasi (*Implementation*)
- Pemeliharaan (*Maintenance*)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Context Diagram

Menurut Jogiyanto, *context* Diagram adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. [4]

Context Diagram pada Toko Kacamata Garuda Mas terdapat tiga entitas luar, yaitu *customer*, dan pemilik, yang menuju ke entitas utama yaitu bagian administrasi *claim*. Untuk lebih jelas dapat melihat pada gambar 1



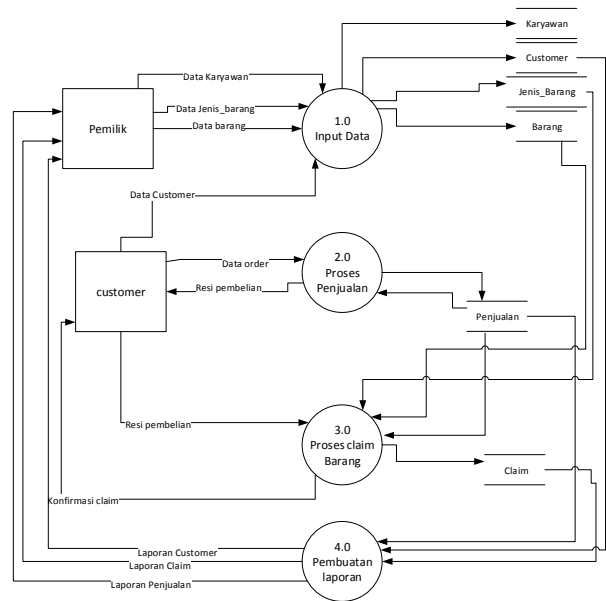
Gambar 1. Context Diagram

3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Mahyuzir, Data Flow Diagram (DFD) adalah gambaran sistem secara logikal. Gambaran ini memberikan keuntungan yaitu memudahkan pemakai (*user*) yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan atau dikembangkan. [5]

Data Flow Diagram pada Toko Kacamata Garuda Mas memiliki 2 entitas, yaitu pemilik, *customer*. Selain entitas, terdapat juga 4 buah proses, yaitu *input data*, proses penjualan, proses *claim* barang, dan pembuatan laporan, laporan yang masing – masing terhubung pada data *store*. Untuk lebih jelas dapat melihat pada Gambar 2.

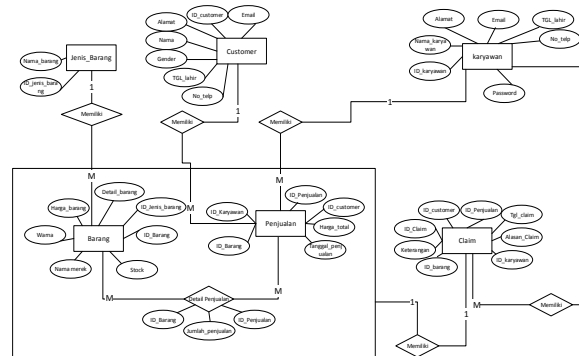
Gambar 2. Data Flow Diagram



3.3 Entity Relationship Diagram

Menurut Date *Entity Relationship Diagram* adalah sebuah pendekatan *top-bottom* dalam perancangan basis data, yang dimulai dengan mengidentifikasi data-data terpenting yang disebut dengan entitas, dan hubungan antara entitas-entitas tersebut di gambarkan dalam suatu model. [6]

Entity Relationship Diagram pada Toko Kacamata Garuda Mas memiliki 6 entitas yang saling terhubung, yang masing – masing memiliki atribut, dan beberapa relasi menghasilkan entitas baru yaitu tabel detail. Untuk lebih jelas dapat melihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Entity Relation Diagram

3.2 Perancangan Interface

Berikut adalah rancangan *Form input login*, *Form input claim*, dan *Form output claim* yang dapat dilihat pada Gambar 4, Gambar 5, Gambar 6.

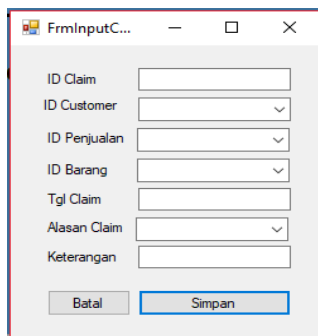


Gambar 4. *Form Login*

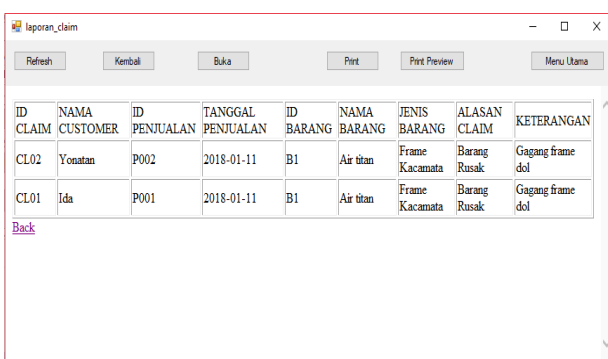
4. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa :

- Program aplikasi administrasi *claim* dapat membantu Toko Kacamata Garuda Mas dalam pengolahan data toko.
- Sistem dapat menampilkan laporan *claim*, laporan penjualan, laporan *customer*



Gambar 5. *Form Input claim*



Gambar 6. *Form output claim*

REFERENSI

- [1] Bonnie Soeherman dan Marion Pinontoan. 2008. *Designning Information System Concepts dan Cases With Visio*. Jakarta : PT. Elex Media Komputind.
- [2] Soemarso. 2009. *Akuntansi Suatu Pengantar*. Buku ke 2. Edisi 5. Jakarta:Salemba Empat.
- [3] Aji Supriyanto. 2005. "Pengantar Teknologi Informasi". Edisi Pertama. Penerbit Salemba Empat. Jakarta.
- [4] Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [5] Tavri, D, Mahyuzir, *Analisa Perancangan Sistem Pengolahan Data*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 1989.
- [6] C.J. Date. 2004. *Pengenalan Sistem Basis Data*. Indeks. Jakarta.

Irvan, Mahasiswa Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara tahun 2013.