

**SISTEM INFORMASI PEMBELIAN BARANG
DEPARTEMEN PURCHASING PADA PT. PIPE INDONESIA
JAYA (SPIJ) CILEGON.**

ERLITA SULISTUTI

STMIK Mahakarya

JL. TAMPAK SIRING RAYA BLOK KJE NO. 2 KALIDERES
JAKARTA BARAT 11840

Abstract

This final duty explain about existing system in PT. Pipe Indonesia Jaya (SPIJ) Cilegon. This matter is to water down the operation process in a work with the new information system, beyond question will conducive to the advantage for company because with the new information system information will be more be efficient and effective. The research of method that using by writer is Structure System Analysis and Design used Data Flow Diagram (DFD) with five entity are Purchasing, Divisi, Vendor, Accounting, dan Pimpinan. Design Application of Information System goods purchasing of Department Purchasing made by using Visual Basic 6.0 as Visual Programming Language. By using computerized information system, can quicken the process of forwarding of information to vendor. So that process the purchasing faster. For use of system, expected a user know the existing function by comprehending Input, Process and Output to be facilitating delivery data processing.

Key word : Information System Goods Purchasing

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Sistem Informasi saat ini sudah banyak digunakan oleh semua perusahaan di Indonesia. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses pengoperasian dalam melakukan suatu pekerjaan dengan sistem informasi yang baru, sudah pasti akan mendatangkan keuntungan-keuntungan bagi perusahaan karena dengan sistem informasi yang baru informasi akan lebih efektif dan efisien. Setiap perusahaan dalam menyusun rencana *Purchase* (Pembelian) berbeda-beda sesuai dengan kepekaan terhadap rencana jangka panjang serta kebutuhan tiap perusahaan yang pokok dan perlu. Bidang *Purchasing* adalah salah satu bidang yang berperan dalam hal pembelian barang dan jasa.

Aktivitas *Purchasing* telah berkembang maju sejalan dengan tahap perkembangan ekonomi, akan tetapi bidang *Purchasing* tidak akan berjalan tanpa adanya pihak ketiga dalam pemenuhan prosesnya. Yang dimaksud dengan pihak ketiga adalah pihak yang bekerja sama dalam hal pemenuhan kebutuhan perusahaan. Bidang *Purchasing* mempunyai tugas dalam hal pengelolaan pembelian barang dan jasa. Berdasarkan uraian diatas, suatu sistem informasi pembelian barang yang terkomputerisasi perlu diterapkan, guna mempercepat proses serta penyampaian informasi dan upaya meningkatkan kinerja PT. Seamless Pipe Indonesia Jaya (SPIJ).

2. Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi pembelian barang pada PT. Seamless Pipe Indonesia Jaya (SPIJ) sekarang ini?
2. Apakah dengan adanya sistem ini dapat membantu pengolahan data sehingga akan efektifitas dan efisiensi kerja dalam sistem informasi pembelian barang ?
3. Apakah karena keterlambatan barang yang diminta oleh Divisi pada saat *Urgent* (mendesak), vendor sering terlambat menawarkan harga barangnya?

B. LANDASAN TEORI

1. Pengertian Sistem

Menurut Jogiyanto Hartono dalam bukunya yang berjudul *Pengenalan Komputer*, mengemukakan bahwa: "Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan". (Hartono, 1999, hal: 683). Suatu sistem dapat terdiri dari sistem-sistem bagian (*subsystem*). Misalnya, sistem komputer dapat terdiri dari subsistem perangkat keras dan subsistem perangkat lunak. Masing-masing subsistem dapat terdiri dari subsistem-subsistem yang lebih kecil lagi atau terdiri dari komponen-komponen.

2. Pengertian Informasi

Sumber dari informasi adalah data. Definisi data menurut Edhy Sutanta, dalam bukunya yang berjudul *Sistem*

Basis Data adalah: “ Data adalah bahan keterangan tentang kejadian-kejadian nyata atau fakta-fakta yang dirumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak yang merupakan jumlah, tindakan atau hal”. (Edhy, 2004, hal: 4).

Data dapat berbentuk simbol-simbol semacam huruf-huruf, angka-angka, bentuk-bentuk suara, sinyal-sinyal, gambar-gambar maupun berupa catatan-catatan dalam kertas, buku atau tersimpan dalam file dalam basis data. Oleh karenanya sebuah data belum dapat berbicara banyak sebelum diolah lebih lanjut.

2.1 Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi (*quality of information*) tergantung dari tiga hal, yaitu informasi harus akurat, tepat pada waktunya dan relevan.

1. Akurat (*accurate*)

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan, harus jelas maksudnya karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi memungkinkan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

2. Tepat pada Waktunya (*time liness*)

Informasi yang datang pada penerima informasi tidak boleh terlambat, jika terlambat maka informasi yang disampaikan tersebut sudah tidak ada nilainya lagi karena sudah dianggap basi.

3. Relevan (*relevance*)

Informasi yang disampaikan harus mempunyai manfaat untuk orang yang menerima informasi tersebut, dan relevan artinya informasi yang disampaikan harus sesuai dengan kebutuhan pemakainya.

2.2. Konsep Dasar Sistem Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen dalam mengambil keputusan. Informasi tersebut dapat diperoleh dari sistem informasi (*information system*) atau disebut juga dengan *processing systems* atau *information processing systems* atau *information-generating systems*. Menurut Jogiyanto Hartono dalam bukunya yang berjudul *Pengenalan Komputer*, mengemukakan bahwa: Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-

orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian *internal* dan *eksternal* yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdas. (Hartono, 1999, hal: 692).

C METODOLOGI PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Structure Analysis and Design*. Penulis menggunakan *structure Top Down* dalam Sistem Informasi Pembelian Barang Departemen Purchasing pada PT. Seamless Pipe Indonesia Jaya (SPIJ) ini yaitu meneliti dari yang bersifat umum kepada yang bersifat khusus.

2. Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode-metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Wawancara, Penulis mendapatkan informasi untuk bahan tugas akhir ini dengan melakukan tanya jawab dengan kepada pihak divisi *purchasing* dan karyawan PT. Seamless Pipe Indonesia Jaya (SPIJ) yang berwenang. Dari kegiatan ini penulis mendapatkan data pembelian.
2. Observasi, Penulis mendapatkan bahan-bahan untuk penyusunan tugas akhir ini dengan mengamati langsung dan mempelajari prosedur kerja Divisi *Purchasing* PT. Seamless Pipe Indonesia Jaya (SPIJ), dengan melakukan praktek kerja di divisi ini.
3. Studi Pustaka, Penulis mengumpulkan bahan-bahan untuk menyusun tugas akhir ini dari berbagai sumber pustaka baik dari teori-teori yang didapatkan penulis semasa belajar di Politeknik Piksi Input Serang, , maupun dari sumber-sumber pustaka lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas oleh penulis dalam tugas akhir ini. Dari kegiatan ini penulis mendapatkan data sejarah perusahaan, dan struktur organisasi perusahaan.

D. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

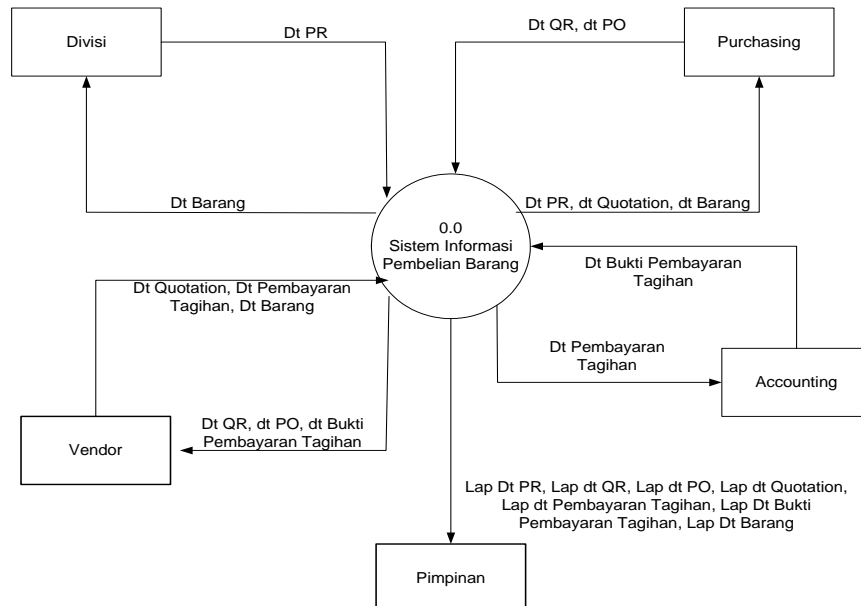
1. Perancangan Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem disini menggunakan diagram aliran data atau *Data Flow Diagram* (DFD) yaitu merupakan konsep perancangan termudah dengan penekanan pada sistem modular, *top down design* dan pemrograman terstruktur, meliputi :

- a. Diagram konteks yaitu diagram yang menggambarkan sistem yang ada di dalamnya secara keseluruhan.
- b. Diagram konteks ini akan dibagi lagi menjadi beberapa level yang lebih kecil untuk menggambarkan kejadian yang berlangsung dalam suatu sistem. Hasil dari pembagian menjadi beberapa level tersebut dinamakan *Data Flow Diagram* (DFD).
- c. Relasi tabel, yaitu model data relasional dengan cara menghubungkan antar *file* direlasikan dengan kunci relasi yang merupakan kunci utama dari masing-masing *file*.

Diagram Konteks

Dalam diagram konteks ini penulis membuat sistem pembelian barang yang terdiri dari empat terminator, yaitu *Divisi*, *Purchasing*, *Vendor*, *Accounting* dan Pimpinan. Output dari *Divisi* adalah data *Quotation*. Input dari sistem untuk terminator *Divisi* adalah data *PR*. Output dari *Purchasing* yaitu data *PR* dan data *Quotation*. Input yang diperoleh dari sistem untuk *Purchasing* adalah data *QR*, data *PE* dan data *PO*. Output dari *Vendor* adalah Data *Quotation*, sedangkan input yang diperoleh dari sistem adalah data *QR* dan data *PO*. Output dari *Accounting* yaitu data *Invoice*. Input yang diperoleh dari sistem untuk *Accounting* adalah data pembayaran tagihan. Pimpinan hanya menerima laporan-laporan yaitu laporan data *PR*, laporan data *QR*, laporan data *PE*, laporan data *PO*, laporan data *Quotation*. Diagram konteks dari sistem pembelian barang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1 Diagram Konteks Sistem Informasi Pembelian Barang

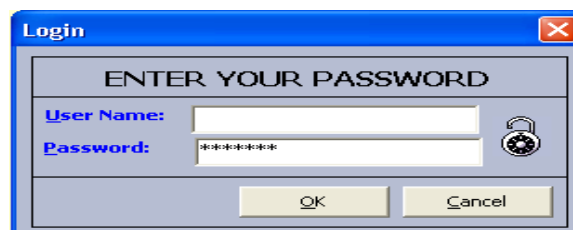
Keterangan :

PR : Purchase Request
 QR : Quotation Request
 PE : Purchase Evaluation
 PO : Purchase Order

2. Implementasi


2.1. Implementasi Form Menu Login

Form Menu login terdiri dari satu Form, dua Label, dua Textbox, dua Command Button, satu Image, tiga Shape dan 1 Timer. Fungsi dari Form Menu Login adalah untuk memasukan data yang sesuai dengan nama pengguna (*user*) dengan kata kunci yang sudah tersimpan pada *source* Menu Login. Tampilan dari Form Menu Login dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Implementasi Form Menu Login

Langkah-langkah dalam pembuatan *Form Menu Login* adalah :
Klik *File > Project* kemudian akan tampil kotak dialog *Add Form* kemudian pilih *Log In Dialog > Open*. Setelah itu akan muncul kotak dialog *Project1 FrmLogin*.

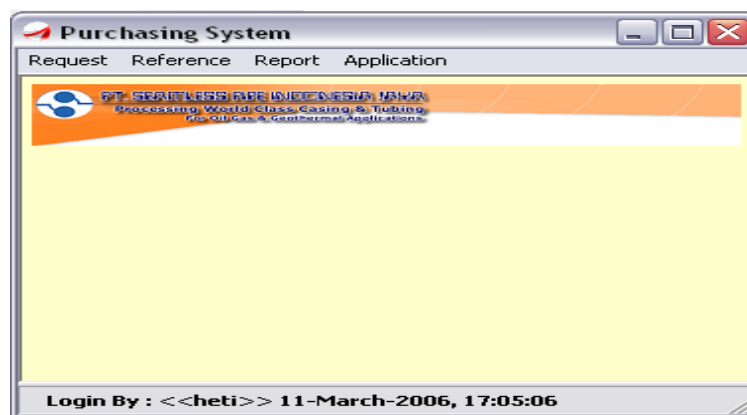
Pada *Form* disisipkan  (timer) untuk mengaktifkan waktu pada saat menu utama dijalankan.

Untuk mengaktifkannya klik dua kali pada *Command Button OK* maka akan keluar jendela *code* untuk pengisian *source program*.

Untuk tombol *Cancel*, klik dua kali pada *Command Button Cancel* dan kemudian isikan *source program*.

2.2. Implementasi Form Menu Utama

Form menu utama terdiri dari satu *Form*, empat *Menubar*, 15 *Menulist* dan satu *toolbar*. Fungsi dari *Form* menu utama adalah suatu tampilan *Form* secara keseluruhan untuk dapat melakukan pengolahan *editing* data dan pengolahan laporan yang telah disediakan dan dibuat dengan menu *editor*. Implementasi *Form* menu utama Pembelian barang, dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4. *Form* Menu Utama pembelian barang

3. Analisis Implementasi

1. Analisis Sistem Terhadap Masalah

Pada sistem lama terutama dalam masalah pendataan Laporan *PR* masih memerlukan waktu yang lama, sehingga pada saat *audit* memerlukan waktu yang cukup lama untuk meng-auditnya. Maka secara otomatis sistem lama yang

digunakan ini tidak efisien dalam proses pendataan, dan proses penyampaian informasi, sehingga dari rancangan sistem baru ini memungkinkan dapat mengoptimalkan proses penyampaian informasi.

2. Analisis Terhadap Antar Muka (*Interface*) Sistem

Antar muka menjadi hal yang sangat penting dalam suatu perangkat lunak, perangkat lunak yang mempunyai antar muka (*interface*) yang baik harus bersifat ramah pengguna (*user friendly*), artinya mudah digunakan, mudah untuk dipelajari, tidak membingungkan pengguna serta tidak banyak menghabiskan waktu untuk menyelesaikan pekerjaannya dengan menggunakan sistem tersebut.

Form ini digunakan untuk awal masuk ke sistem, karena pada sistem ini masing-masing *user* diberikan hak akses, ini berfungsi untuk keamanan sistem. Pada awalnya seorang *user* yang ingin memulai masuk ke sistem ini harus memasukkan *name user* dan *password*. Jika *user name* atau *passwordnya* cocok maka *user* tersebut dapat mengakses sistem, sedangkan bila salah satu atau keduanya tidak cocok maka *user* tersebut tidak dapat masuk ke sistem ini. Tampilan keterangan kesalahan pada saat memasukkan *user name* dan *password* dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7 Keterangan kesalahan pada saat Pemasukan *User Name* atau *Password*

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan keterangan-keterangan yang penulis peroleh maka dapat diambil kesimpulan bahwa : *Purchasing* atau pembelian barang dapat diartikan sebagai barang/jasa yang pada dasarnya diperuntukan untuk diolah menjadi produk/jasa

tertentu atau dijual kembali tanpa diolah. Kuncinya terletak pada kemampuan bagian pembelian untuk kemampuan untuk menjadikan barang yang dijual lebih mahal dari harga beli. Untuk memproses pembelian barang sebelumnya, tidaklah semudah yang dibayangkan, akan tetapi proses pembelian barang mendapatkan kendala dan pesaingan yang begitu besar, sedangkan kenaikan harga yang tidak sesuai sebelumnya tidak bisa menunjang kelancaran pembelian. Implementasi di buat dalam bentuk antar muka menggunakan *Microsoft Visual Basic 6.0*. Dengan sistem komputerisasi maka kualitas informasi yang dihasilkan akan meningkat sebab sistem komputerisasi dapat memperkecil kesalahan yang terjadi.

2. Saran

Berdasarkan penelitian dan analisa yang penulis lakukan serta kesimpulan yang penulis utarakan sebelumnya, penulis akan mencoba untuk memberikan beberapa saran sebagai berikut :Setiap pelaksanaan dalam proses pembelian barang harus memerlukan kerjasama antara organisasi dilingkungan PT. Seamless Pipe Indonesia Jaya (SPIJ). Terutama pada bagian pembelian perlu ditingkatkan karena data-data yang diperoleh saling berkaitan satu sama lain, hingga dapat meningkatkan *efektifitas* dan *efesiensi* kerja. Dalam upaya menunjang pelaksana tugas dan pembelian barang. Diperlukan sumber Daya Manusia (SDM) yang terampil dan *professional*. Untuk mendapatkan hasil yang baik hendaknya menjaga kualitas kerja yang sudah ada. *Back up* Data (Data Cadangan) Data yang telah dibuat juga harus dibuatkan cadangannya agar apabila terjadi kerusakan pada sistem pembelian barang dan penerapan *back up* data dilakukan dengan cara pengguna sistem mengcopy data-data yang ada ke *Hardisk external* pada komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Jefkins, Frank, 2006, "*Public Relations*", Erlangga, Jakarta.
- Hartono, Jogiyantom, 1999, "*Pengenalan Komputer* ", Andi Offset, Yogyakarta.
- Kurniadi, Adi, 1999, "*Pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0* ", PT. Elex Media Komputindo Gramedia, Jakarta.
- Sutanta, Edhy, 2004, "*Sistem Basis Data*" , Konsep dan Peranannya dalam sistem Informasi Manajemen, Andi Offset, Yogyakarta.
- Fatansyah, Ir, 2004, "*Basis Data*", Informatika Bandung, Bandung.
- Manullang, M, 2008, "*Dasar-Dasar Manajemen*", Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.