APLIKASI PENGADAAN ALAT TULIS KANTOR PADA BAGIAN UMUM

DI KANTOR PELAYANAN PAJAK PRATAMA BANDUNG CICADAS

Laporan Kerja Praktek

Diajukan untuk memenuhi syarat mata kuliah kerja praktek
Program strata satu Jurusan Manajemen Informatika

Oleh :

Gemma R. Yoedha	NIM. 10506052
Agus Setiawan	NIM. 10506085
Andi Setiadi	NIM. 10506089



JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

2008

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK

APLIKASI PENGADAAN ALAT TULIS KANTOR PADA BAGIAN UMUM

DI KANTOR PELAYANAN PAJAK PRATAMA BANDUNG CICADAS

10506052 Gemma R. Yoedha

10506085 Agus Setiawan

10506089 Andi Setiadi

Bandung, Oktober 2009

Dosen Pembimbing	Pembimbing Lapangan
Citra Novisari, .S.SI,	Dra. Anggarwati. S
Nip. 4127.70.16.009	Nip. 060080696

Ketua Jurusan

Manajemen Informatika

Dadang Munandar S.E.,M.Si

Nip. 4127.70.26.019

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi Robbil A'lamin dengan memanjatkan puji serta syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya kami dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek yang berjudul : "**APLIKASI PENGADAAN ALAT KANTOR PADA BAGIAN UMUM DI KANTOR PELAYANAN PAJAK PRATAMA BANDUNG CICADAS".**

Dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek ini kami menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kami mengharapkan saran dan kritik dari semua pihak yang berkenan demi karya yang lebih baik lagi.

Pada kesempatan ini kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberikan bantuan, dorongan, perhatian, semangat dan bimbingan kepada kami :

1. Ayah dan Ibu kami yang sangat kami cintai serta kakak-kakak dan adik kami tersayang yang telah memberikan dukungan baik moril, spiritual maupun material.
2. Bapak Dadang Munandar S.E.,M.Si selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
3. Ibu Citra Novisari, .S.SI,MT selaku Dosen Wali MI-2 sekaligus Pembimbing Kerja Praktek.
4. Ibu Dra. Anggarwati. S selaku Pembimbing Lapangan selama di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas.
5. Seluruh Staf dan Karyawan Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas khususnya Bagian Pelayanan.

6. Seluruh Dosen Pengajar dan Staf Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung khususnya di Jurusan Manajemen Informatika.
7. Seluruh rekan-rekan MI-2 angkatan 2006, terima kasih atas segala informasinya dan kekompakkannya. Sukses buat semua.
8. Seluruh pihak yang memiliki andil besar dalam penulisan dan penyusunan Laporan Kerja Praktek ini yang terlewatkan dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata kami berharap semoga Laporan Kerja Praktek kami ini dapat bermanfaat dan memberikan pengetahuan serta wawasan bagi seluruh pihak yang membutuhkannya.

Bandung, Oktober 2009

Penyusun

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**

KATA PENGANTAR ..... **ii**

DAFTAR ISI ..... **iv**

DAFTAR SIMBOL ..... **vii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 7

1.5 Lokasi dan jadwal Kerja Praktek 7

BAB II LANDASAN TEORI **8**

2.1 Konsep Dasar Sistem 8

2.1.1 Karakteristik Sistem 9

2.1.3 Klaksifikasi Sistem 12

2.2 Konsep Dasar Informasi 13

2.2.1 Siklus Informasi 13

2.2.2 Kualitas Informasi 14

2.1.1 Nilai Informasi 15

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi 17

2.3.1 Komponen Sistem Informasi 18

2.4 Metode Analisis dan Perancangan Terstruktur 20

2.4.1 Pengertian Flowmap 20

2.4.2 Pengertian Diagram konteks 20
2.4.3 Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD) 20
2.4.4 Pengertian Kamus Data 23
2.4.5 Pengertian Normalisasi 24
2.4.6 Pengertian Relasi Tabel 27
2.4.7 Pengertian Kamus Data 27
2.4.8 Pengertian *Black box* 28
2.5 Perangkat Lunak Pendukung 29
2.5.1 MySQL 29
2.5.2 Borland Delphi 7.0 30
BAB III PROFIL PERUSAHAAN 31
3.1 Tinjauan Umum Perusahaan 31
3.2 Struktur Organisasi 37
3.3 Deskripsi Kerja 38
BAB IV PEMBAHASAN 41
4.1 Jadwal Kerja Praktek 41
4.2 Cara Kerja Praktek 41
4.3 Data Kerja Praktek 42
4.4 Perancangan Aplikasi 43
4.4.1 Normalisasi 43
4.4.2 Kamus Data 45
4.4.1 Rancangan Pengkodean 49
4.4.1 Algoritma / Spesifikasi Program 50
4.4.1 Kebutuhan Hardware dan Software 55
4.5 Panduan Penggunaan Program Aplikasi 56
4.5.1 Struktur Dialog Menu Program Aplikasi 56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 68

5.1 Kesimpulan 68

5.2 Saran..... 69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekarang ini mahasiswa dituntut untuk tidak hanya mengenal masalah yang berhubungan dengan kampus saja, melainkan juga dituntut untuk dapat mengenal permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam dunia kerja. Untuk itu kegiatan kerja praktek merupakan solusi yang tepat bagi paramaha siswa untuk lebih mengenal dunia kerja, dimana dalam kerja praktek itu mahasiswa diajak untuk terlibat langsung dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada pada sebuah perusahaan. Dalam kerja praktek ini juga, mahasiswa diberi kesempatan untuk meneliti permasalahan-permasalahan yang terjadi diperusahaan, yang salah satunya mengenai masalah sistem informasi yang ada diperusahaan. Dan bila ditemukan adanya kekurangan dalam system informasi yang sedang berjalan, mahasiswa diharapkan dapat memperbaikinya agar system informasi itu menjadi lebih baik.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini membawa perubahan baru yang sangat penting terhadap segala bentuk kehidupan bermasyarakat, Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas merupakan suatu badan yang bergerak dalam bidang penanganan amdinistrasi. Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas belum menggunakan apliksi khusus untuk mengangani masalah pengadaan alat tulis kantor. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut penulis mencoba membuat program aplikasi Perangkat Lunak Pengadaan Alat Tulis Kantor, pembagiannya di setiap sub bidang sehingga diharapkan proses transaksi dan penginputan data berjalan cepat dan mudah. Selain itu dalam pencarian data akan lebih akurat, dan mengurangi

jumlah media penyimpanan. Maka dalam pembuatan laporan ini penulis mengambil judul:

"APLIKASI PENGADAAN ALAT TULIS KANTOR PADA BAGIAN UMUM DI KANTOR PELAYANAN PAJAK PRATAMA BANDUNG CICADAS"

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas Penulis mengidentifikasi Permasalahan yang muncul diantaranya ialah :

1. Kurang efektifnya pembuatan laporan pengadaan Alat tulis kantor pada bagian umum,karena masih dilakukan secara manual
2. Sering hilangnya laporan-laporan yang sebelumnya
3. Kesulitan dalam pengecekan Kebutuhan Alat Tulis kantor di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas.Jawa Barat

b. Rumusan Masalah

Agar pembuatan aplikasi Pengadaan Alat Tulis Kantor dapat dilakukan dengan terencana, baik dan teratur, serta tidak meluasnya permasalahan yang penulis bahas, maka penulis membatasi permasalahannya sebagai berikut :

- Meneliti data-data yang berhubungan dengan masalah yang terjadi pada bagian Administrasi yang meliputi pengimputan, pencarian, dan transaksi Alat Tulis kantor.

- Masalah-masalah yang dipecahkan hanya mengenai proses penginputan data-data yang berasal dari kebutuhan tiap-tiap bagian di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas.

1.3 Maksud dan Tujuan Kerja Praktek

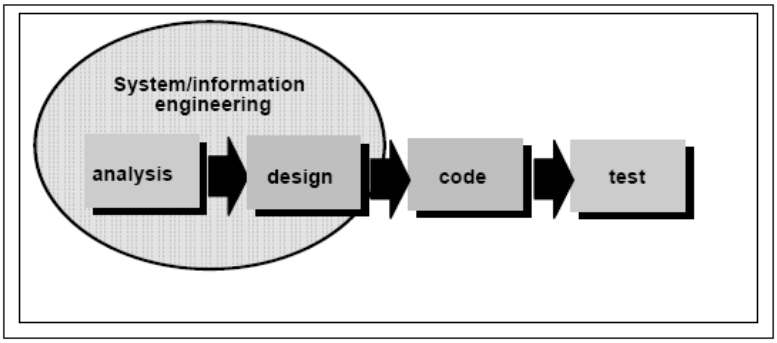
Maksud yang ingin dicapai dalam mengikuti Kerja Praktek di Lapangan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam penerapan teori yang didapatkan selama dibangku perkuliahan dengan pekerjaan sesungguhnya dilapangan.
2. Untuk mengetahui persoalan-persoalan yang ada dilapangan dan bagaimana cara pemecahannya.
3. Untuk mengenal ruang lingkup yang akan dihadapi dilapangan nantinya.
4. Untuk mendapatkan pengetahuan tentang jenis-jenis alat dan bahan yang digunakan dilapangan dan cara menggunakannya serta kegunaan dari alat tersebut.
5. Sebagai sarana penerapan ilmu komputer yang sudah didapat penulis dan sebagai sarana latihan sebelum memasuki dunia kerja.
6. Menumbuh kembangkan dan memantapkan sikap profesionalisme yang diperlukan untuk memasuki dunia kerja sesuai dengan bidangnya.
7. Untuk memperoleh wawasan dan ilmu pengetahuan serta keterampilan praktis lainnya yang belum di dapat dalam pendidikan selama ini.
8. Untuk mendidik, melatih serta mempersiapkan penyusun agar menjadi generasi siap pakai, baik dari segi keterampilan maupun dari pengetahuan.

9. Mengumpulkan data guna kepentingan pendidikan dan menunjang pengetahuan manusia angkatan selanjutnya.
10. Mencari alternative dalam pemecahan masalah sesuai dengan program studi yang dipilihnya secara lebih luas dan mendalam yang terungkap dari kepentingan yang disusunnya.

1.3.1 Metode Pengembangan Sistem

Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing / verification, dan maintenance.* Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap requirement. Secara umum tahapan pada model *waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

(sumber : Roger S. Pressman,2002)

1.3.2 Penjelelasan Metode

Berikut adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam model ini menurut Pressman:

1. Rekayasa dan pemodelan sistem/informasi

   Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware, database,* dsb. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition.*

2. Analisis kebutuhan perangkat lunak

   Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software* engineer harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dsb. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan

3. Desain

   Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "*blueprint" software* sebelum *coding* dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software.*

4. Generasi kode

   Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding.* Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*

5. Pengujian

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software.* Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penulisan Laporan Kerja Praktek ini penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yang meliputi :

1. mencakup masalah kebutuhan alat tulis kantor
2. Proses,input,edit,hapus dan pembuatan laporan pengadaan Alat Tulis Kantor.
3. Bagian – bagian yang tidak berkaitan dengan biaya administrasi tidak dibahas dalam aplikasi ini.

1.5 Lokasi dan Jadwal Kerja Praktek

Penulis melakukan Kerja Praktek di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas, Jalan .Soekarno Hatta No. 781. Waktu pelaksanaan kerja praktek dilaksanakan selama 1 (satu) bulan dimulai dari tanggal 06 Juli sampai 06 Agustus. Waktu masuk kerja pukul 08.00 WIB dan waktu istirahat pukul 12.00 s/d 13.30 WIB, kemudian waktu pulang adalah Pukul 16.00 WIB. Tetapi penulis diberi kebijaksanaan untuk meninggalkan kerja praktek apabila penulis mempunyai Jadwal Kuliah yang tidak bisa ditinggalkan. Di dalam berpakaian pegawai-pegawainya memakai pakaian yang sesuai dengan ketentuan instansi.

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut.

Menurut Jerry FitzGerald, Sistem adalah:

> "Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu"

Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi di dalam sistem. Prosedur didefinisikan oleh Richard F. Neuschel, yaitu :

> "Urutan-urutan operasi *klerikal* (tulis menulis), biasanya melibatkan beberapa orang di dalam suatu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi".

Lebih lanjut Jerry Fitzgerald, Ardra F.Fitzgerald dan Waren D. Stallings, Jr., mendefinisikan prosedur sebagai berikut:

> "Suatu prosedur adalah urutan-urutan yang tepat dari tahapan-tahapan instruksi yang menerangkan apa (*what*) yang harus dikerjakan, siapa (*who*) yang mengerjakannya, kapan (*when*) dikerjakan dan bagaimana (*how*) mengerjakannya".

Menurut Jogiyanto sistem adalah :

"Kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu"

Secara umum sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan hal atau kegiatan atau elemen atau subsistem yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara – cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan.

2.1.1 Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem terdiri dari input, proses dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana mengingat sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran sekaligus. Selain itu sebuah sistem juga memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud adala sebagai berikut:

1. Komponen Sistem (*Components*)

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat-sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar, yang disebut dengan *supra sistem.*

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

Ruang ringkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

   Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut dengan linkungan luar sistem. Linkungan luar sistem ini dapat menguntungkan dan dapat juga merugikan sistem tersebut. Ligkungan luar yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem tersebut, yang dengan demikian lingkungan luar tersebut harus selalu dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan, karena kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

   Sebagai media yang menghubungkan sistem dengan sub-sistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau *interface.* Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lain. Keluaran suatu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem yang lain dengan melewati penghubung. Dengan demikian terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*Input*)

   Energi yang dimasukan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan *(maintenance input)* dan sinyal *(signal input)*. Sebagai contoh, di dalam suatu unit sistem komputer, “program” adalah *maintenance input* yang

digunakan untuk mengoprasikan komputer sementara “data” adalah *signal input* yang akan diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem *(output)*

   Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Seperti contoh sistem informasi, keluaran yang dihasilkan adalah informasi, yang mana informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang merupakan input bagi subsistem lainnya.

7. Pengolah Sistem *(proses)*

   Suatu sistem dapat mempunyai suat proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Sebagai contoh, sistem akutansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.

8. Sasaran Sistem *(objective)*

   suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunnya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Tinjauan tentang suatu sistem dapat diklasifikasikan dalam beberapa cara, yaitu :

1. Sistem abstrak (*Abstract Sytem*) dan sistem phisik (*Physical System*)

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak secara fisik, contohnya *teologia*. Sistem phisik merupakan sistem yang ada secara phisik, contohnya sistem komputer.

2. Sistem alamiah (*Natural System*) dan sistem buatan manusia (*Human Made System*). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Sebagai salah satu contoh dari sistem alamiah adalah perputaran bumi pada porosnya. Sedangkan sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Contohnya adalah sistem akuntansi.
3. Sistem tertentu (*Deterministic System*) dan sistem tak tentu (*Probabilistic system*). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, contohnya sistem komputer. Sedangkan sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
4. Sistem tertutup (*Closed System*) dan sistem terbuka (*Open System*). Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luar. Secara teoritis sistem tertutup ini dinyatakan ada, akan tetapi pada kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup (*Relatively Closed System*). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem lainnya.

2.1.2 Konsep Dasar Informasi

Menurut Jogiyanto informasi adalah:

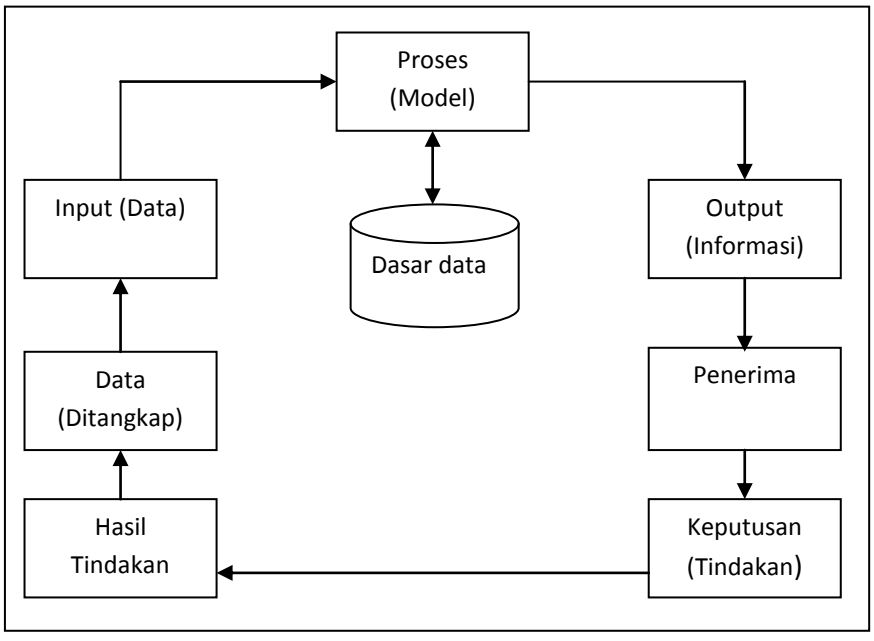
"Data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya".

Fungsi utama dari informasi itu sendiri adalah menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi.

2.2.1 Siklus Informasi

Siklus informasi yaitu data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan

ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus.



Gambar 2.1 : Siklus Informasi

(Sumber: Jogiyanto, HM, 2005, Analisis dan Desain, Andi, Yogyakarta.)

2.2.2 Kualitas Informasi

Kualitas suatu informasi tergantung dari 3 (tiga) hal yaitu, informasi harus akurat (*accurate*), tepat waktu (*timelines*) dan relevan (*relevance*).

1. Akurat

   Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak biasa.

2. Tepat waktu

   Berarti informasi yang datang kepada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang usang tidak memiliki nilai lagi karena informasi merupakan landasan bagi pengambil keputusan.

3. *Relevan*

   Berarti informasi mempunyai manfaat yang sesuai bagi pemakainya.

2.2.3 Nilai Informasi

Nilai informasi ditentukan oleh 2 (dua) hal, yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai apabila manfaat lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Nilai informasi ini didasarkan atas 10 (sepuluh) sifat dikutip dari [Sut04], yaitu :

a. Mudah diperoleh

   Sifat ini menunjukan kemudahan dan kecepatan untuk memperoleh informasi. Kecepatannya dapat diukur, misalnya 1 menit *versus* 24 jam. Akan tetapi berapa nilainya bagi pemakai informasi sulit untuk mengukurnya.

b. Luas dan lengkap

Sifat ini menunjukan kelengkapan isi informasi. Hal ini tidak hanya mengenai *volume*nya, akan tetapi juga mengenai keluaran informasinya. Sifat ini sangat kabur dan karena itu sulit untuk mengukurnya.

c. Ketelitian

Sifat ini berhubungan dengan tingkat kebebasan dari kesalahan keluaran informasi. Pada *volume* data yang besar biasanya terdapat dua jenis kesalahan, yakni kesalahan pencatatan dan kesalahan perhitungan.

d. Kecocokan

Sifat ini menunjukan seberapa baik keluaran informasi dalam hubungannya dengan permintaan para pemakai. Isi informasi harus ada hubungannya dengan masalah yang sedang dihadapi sedangkan semua keluaran yang lainnya tidak berguna. Sifat ini sulit mengukurnya.

e. Ketepatan waktu

Sifat ini berhubungan dengan waktu yang dilalui lebih pendek dari siklus untuk mendapatkan informasi. Masukan, pengolahan dan pelaporan keluaran kepada para pemakai, biasanya tepat waktu. Dalam beberapa hal, ketepatan waktu dapat diukur. Misalnya beberapa banyak penjualan dapat ditingkatkan dengan menanggapi permintaan pelanggan mengenai ketersediaan barang-barang inventaris.

f. Kejelasan

Sifat ini menunjukkan tingkat kejelasan informasi. Informasi hendaknya terbebas dari istilah-istilah yang tidak jelas.

g. Keluwesan

Sifat ini berhubungan apakah informasi tersebut dapat digunakan untuk membuat lebih dari satu keputusan, tetapi juga apakah dapat digunakan untuk lebih dari seorang pengambil keputusan. Sifat ini sulit mengukurnya, akan tetapi dalam beberapa hal dapat diukur dengan suatu nilai tertentu.

h. Dapat dibuktikan

Sifat ini menunjukkan sejauh mana informasi itu dapat diuji oleh beberapa pemakai hingga sampai didapat kesimpulan yang sama.

i. Tidak ada prasangka

Sifat ini berhubungan dengan ada tidaknya keinginan untuk mengubah informasi tersebut guna mendapatkan kesimpulan yang telah diarahkan sebelumnya.

j. Dapat diukur

Sifat ini menunjukkan hakikat informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi formal.

2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi

Pengertian sistem informasi menurut Jugiyanto adalah:

"Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan

kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.”.

2.3.1 Komponen Sistem Informasi

John Burch dan Gary Grudnitski mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran (*output block*), blok teknologi (*technology block*), blok basis data (*database block*), dan blok kendali (*controls block*). Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarannya. Blok-blok tersebut adalah :

1. Blok Masukan

   Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model

   Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran

   Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi

Teknologi merupakan ”kotak alat” (*tool-box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi (*humanware* atau *brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).

5. Blok Basis Data

   Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan di dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut.

6. Blok Kendali

   Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.4 Metode Analisis dan Perancangan Terstruktur

2.4.1 Pengertian *Flowmap*

Flowmap merupakan diagram alir dokumen yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara *entity* yang terlibat berupa aliran-aliran dokumen yanga ada. Untuk menjalankan prosedur sistem, digunakan *flowmap* yang terbentuk dari analisis prosedur.

2.4.2 Pengertian Diagram konteks

Diagram konteks (*context diagram*) merupakan gambaran kasar aliran informasi dan data yang akan dilakukan oleh *system database* yang akan dirancang, diagram ini

hanya menjelaskan secara umum gambaran aliran kontek dari rancangan sistem yang akan dibuat.

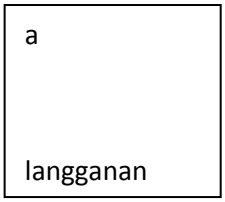
2.4.3 Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) menurut [Jog05] adalah diagram yang menggunakan notasi-notasi berupa lingkaran dan anak panah untuk menggambarkan arus dari data sistem. DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (*Structured Analysis and Design).* Lebih lanjut DFD juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik.

Simbol yang digunakan di DFD menurut Jogiyanto dimaksudkan untuk mewakili:

1. Kesatuan Luar

   Kesatuan luar merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi, atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan *input* atau menerima *output*. Kesatuan luar dapat disimbolkan dengan sustu notasi kotak dan dapat diberi identifikasi dengan huruf kecil di ujung kiri atas sebagai berikut :

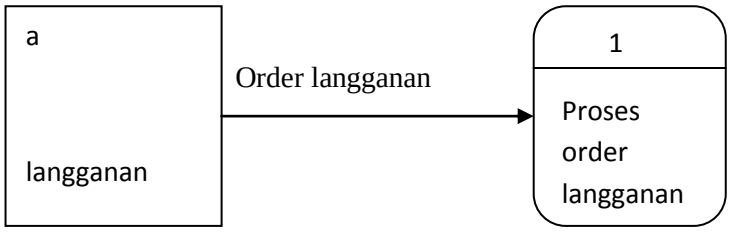


Gambar 2.2 Simbol Kesatuan Luar

(Sumber : Analisis dan Desain Sistem Informasi, Jogianto HM, 2005)

2. Arus Data

Arus data *(data flow)* menunjukan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem. Arus data diberi simbol suatu anak panah dan sebaiknya diberi nama yang jelas dan mempunyai suatu arti.

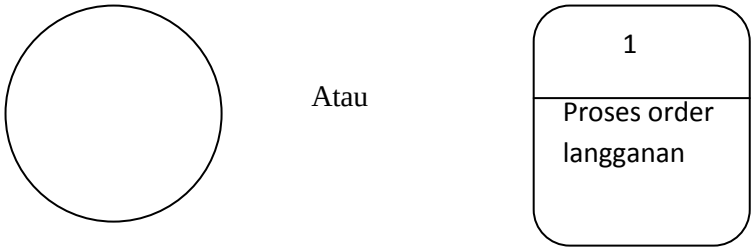


Gambar 2.3 Simbol Arus data

(Sumber : Analisis dan Desain Sistem Informasi, Jogianto HM, 2005)

3. Proses

Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses. Suatu proses dapat ditunjukan dengan simbol lingkaran atau dengan simbol persegi panjang tegak dengan sudut-sudutnya tumpul, dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2.4 Simbol Proses

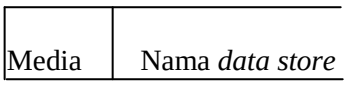
(Sumber : Analisis dan Desain Sistem Informasi, Jogianto HM, 2005)

4. Simpanan Data

Simpanan data (*data store*) merupakan simpanan dari data yang dapat berupa sebagai berikut :

a. Suatu sistem atau database di sistem komputer.
b. Suatu arsip atau catatan manual.
c. Suatu kotak tempat data di meja seseorang.
d. Suatu tabel acuan manual.
e. Suatu tabel agenda atau buku.

Simpanan data di DFD dapat disimbolkan dengan sepasang garis horisontal paralel yang tertutup di salah satu ujungnya



Gambar 2.5 Simbol Simpanan Data

(Sumber : Analisis dan Desain Sistem Informasi, Jogianto HM, 2005)

2.4.4 Pengertian Kamus Data

Kamus data atau disebut juga dengan istilah *system data dictionary* menurut Jogiyanto adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap

perancangan sistem. Pada tahap analisis, kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem. Pada tahap perancangan sistem, kamus data digunakan untuk merancang input, laporan-laporan dan *database*.

2.4.5 Pengertian Normalisasi

Normalisasi adalah proses untuk memperoleh properti-properti skema relasi yang bagus menjadi bentuk normal lebih tinggi sehingga syarat-syarat dibawah ini terpenuhi :

1) Mengoptimalisasi *redudansi* (pengulangan data yang tidak perlu). *Redudansi* tidak bisa dihilangkan sama sekali karena berguna untuk *integritas referensial*, tetapi *redudansi* bisa dioptimalisasi. Untuk jumlah data yang tidak terlalu banyak mungkin tidak terlalu berpengaruh dalam hal penggunaan *harddisk.* Tapi bayangkan jika ada ribuan, bahkan jutaan *redudansi*, mungkin akan sangat berpengaruh pada penggunaan ruang.
2) Menghilangkan *anomali. Anomali* pada dasarnya adalah ketidak-konsistenan (*inkonsistensi*). Misalkan ada pergantian nama dari Bank Perkasa menjadi Bank Perkasa Utama sebanyak 4 *record*. Jika pergantian nama hanya dilakukan pada salah satu *record* saja, maka terjadi ketidak-konsistenan yaitu satu nomor bank berrelasi dengan 2 nama Bank yang berbeda.

   Dekomposisi tabel dapat mengurangi *redudansi* yang ada dan menghilangkan *anomali.* Perancangan melalui proses normalisasi mempunyai keuntungan-keuntungan sebagai berikut :

   a. Meminimalkan ukuran penyimpanan yang diperlukan untuk penyimpanan data.
   b. Meminimalkan resiko *inkonsistensi* data pada basis data.
   c. Meminimalkan kemungkinan *anomaly* pembaruan.

d. Memaksimalkan stabilitas struktur data.

Tujuan proses normalisasi adalah mengkonversi relasi menjadi bentuk normal lebih tinggi. Terdapat beragam tingkat bentuk normal, yaitu :

a. Bentuk Normal Pertama (1NF)

   Bentuk normal pertama adalah ekivalen dengan definisi model relasional. Relasi adalah bentuk normal pertama (1NF) jika semua nilai atributnya adalah sederhana (bukan komposit).

b. Bentuk Normal Kedua (2NF)

   Bentuk normal kedua memiliki ketentuan harus telah berbentuk normal pertama (1NF), dan semua atribut bukan utama harus bergantung fungsional penuh pada kunci relasi. Relasi pada bentuk normal kedua harus tidak menyimpan fakta-fakta mengenai bagian kunci relasi. Bentuk normal kedua menghilangkan kebergantungan parsial dan masih memiliki *anomali-anomali* yang secara praktis tidak dapat diterima.

c. Bentuk Normal Ketiga (3NF)

   Bentuk normal ketiga memiliki ketentuan harus telah berbentuk normal kedua (2NF) dan relasi tidak boleh memuat kebergantungan fungsional di antara atribut-atribut bukan utama. Bentuk normal ketiga menghilangkan kebergantungan transitif, awalnya bentuk normal ketiga dipikir sebagai bentuk normal puncak atau paling akhir. Namun kemudian dapat ditemukan bentuk normal lebih kuat yaitu bentuk normal *Boyce-Codd.*

d. Bentuk Normal *Boyce-Codd* (BCNF)

   BCNF memiliki ketentuan yaitu masing-masing atribut utama bergantung fungsional penuh pada masing-masing kunci dimana kunci tersebut bukan

bagiannya. Relasi adalah BCNF (optimal) jika setiap determinan atribut-atribut relasi adalah kunci relasi. Relasi adalah BCNF (optimal) jika kapanpun fakta-fakta disimpan mengenai beberapa atribut, maka atribut-atribut ini merupakan satu kunci relasi. BCNF dapat memiliki lebih dari satu kunci. Properti penting BCNF adalah relasi tidak memiliki informasi yang *redundansi.*

e. Bentuk Normal Keempat (4NF)

   Relasi dalam bentuk normal keempat (4NF) jika relasi dalam BCNF dan tidak berisi kebergantungan banyak nilai. Untuk menghilangkan kebergantungan banyak nilai dari satu relasi, kita membagi relasi menjadi dua relasi baru. Masing- masing relasi berisi dua atribut yang mempunyai hubungan banyak nilai.

f. Bentuk Normal Kelima (5NF)

   Bentuk normal kelima (5NF) berurusan dengan properti yang disebut *join* tanpa adanya kehilangan informasi (*lossless join*). Bentuk normal kelima (5NF) juga disebut PJNF (*projection-join normal form*). Kasus-kasus ini sangat jarang muncul dan sulit untuk dideteksi secara praktis.

2.4.6 Pengertian Relasi Tabel

Relasi tabel disebut juga relasi antar tabel yaitu, menggambarkan hubungan antara *file-file* yang ada pada suatu pengolahan data. Proses pengelompokan data elemen menjadi tabek-tabel yang menunjukan *entity* dan relasinya yang berfungsi untuk menentukan kunci yang mengakses data *item* atau merupakan *database relation* sedemikian rupa sehingga *database* ersebut menjadi dimodifikasi.

2.4.7 Pengertian Entity Relational Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sebuah diagram yang menggambarkan model relasi antar rancangan data tersimpan model relasi ini diperlukan untuk mengambarkan struktur data dari relasi antar data (yang mungkin sangat komplek) model data ERD dibentuk dari empat komponen dasar yaitu :

1. Entitas.

   Adalah segala sesuatu yang ada dan yang dapat dibedakan. Entitas dapat berupa orang, tempat, benda, peristiwa atau konsep yang bisa memberikan atau mengandung informasi.

2. Atribut.

   Setiap entitas memiliki atribut-atribut atau elemen data yang mencirikan entitas tersebut.

3. Kunci (*key*).

   Sebuah atribut atau set atribut yang nilainya mengidentifikasikan entitas secara unik dalam set entitas.

4. Relasi.

   Hubungan antara entitas atau beberapa entitas jenis relasi yang ada didalam *database* adalah sebagai berikut :

   a. Relasi banyak ke satu (n – 1).
   b. Relasi banyak ke banyak (n – n).
   c. Relasi satu ke banyak (1 – n).
   d. Relasi satu ke satu (1 – 1).

2.4.8 Pengertian *Black box*

Black box merupakan teknik yang digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut. Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diiketahui kesalahan-kesalahannya. Beberapa jenis kesalahan yang dapat diidentifikasi :

1. Fungsi tidak benar atau hilang
2. Kesalahan antar muka
3. Kesalahan pada struktur data (pengaksesan basis data)
4. Kesalahan inisialisasi dan akhir program
5. Kesalahan performasi.

2.5 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak yang penulis gunakan dalam membuat program aplikasi ini adalah MySql sebagai pengolah *database* dan pembuatan program aplikasi dengan menggunakan Borland Delphi 7.0.

2.5.1 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta *instalasi* di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana

penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. Tidak sama dengan proyek-proyek seperti *Apache*, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" .

2.5.2 Borland Delphi 7.0

Delphi adalah sebuah bahasa pemrograman dan lingkungan pengembangan perangkat lunak. Produk ini dikembangkan oleh Borland (sebelumnya dikenal sebagai Inprise). Bahasa Delphi, yang sebelumnya dikenal sebagai *object pascal* (pascal dengan ekstensi pemrograman berorientasi objek (PBO/OOP)) pada mulanya ditujukan hanya untuk Microsoft Windows, namun saat ini telah mampu digunakan untuk mengembangkan aplikasi untuk Linux dan Microsoft .NET *framework* (lihat di bawah). Dengan menggunakan *Free* Pascal yang merupakan proyek *opensource*, bahasa ini dapat pula digunakan untuk membuat program yang berjalan di sistem operasi Mac OS X dan Windows CE.

BAB III

RUANG LINGKUP PERUSAHAAN

3.1 Tinjauan Umum Perusahaan

Sejarah pajak mula-mula berasal dari Negara Perancis pada zaman beliau terkenal dengan nama "*Cope Napoleon "*. Pada masa itu Negara Belanda dijajah oleh Negara Perancis. Sistem pajak yang diterapkan oleh Belanda diterapkan juga oleh Indonesia pada saat Belanda menjajah Indonesia yang saat itu dikenal dengan *"Oor Longs Overgangs Blasting"* (Pajak Penghasilan). Konsep pajak itu kemudian dipakai pada tahun 1942 di Australia disaat Indonesia masih diduduki oleh tentara Jepang.

Maksud dari peralihan mengenai pajak ini merupakan suatu peraturan yang dibuat untuk mempersiapkan bilamana dikemudian hari penjajah Jepang ditarik oleh Indonesia.Pemungutan pajak ini oleh pemerintah Belanda dilaksanakan oleh suatu badan yaitu "*Deinspeti van vinancian* " yang kemudian dengan nama "*Zeinebu*" oleh pemerintahan Jepang pada tanggal 15 Maret 1942.lima bulan kemudian, 15 agustus 1942, nama tersebut diganti menjadi "*Kantor Inspeksi Keuangan*" dan berkantor di gedung Concordia (sekarang Gedung Merdeka) jalan Asia Afrika.

Pada tanggal 21 Agustus 1947 bersamaan dengan Agresi Militer Belanda I, Kantor Inpeksi Keuangan Bandung dipindahkan ke selatan di kabupaten Soreang, bersama-sama denagn tentara keamanan rakyat berevakuasi.

Sejak tahun 1968, Kantor Inspeksi Keuangan berganti nama menjadi Kantor Inspeksi Pajak Bandung. Pada tanggal 1 Agustus 1980, Kantor Inspeksi Pajak Bandung dibagi menjadi dua yakni Kantor Inspeksi Pajak Bandung Barat dan Kantor Inspeksi Pajak Bandung Timur. Berdasrkan keputusan Menteri Keuangan Republik Indonesia no

KEP-48/KMK/1998 tangal 19 Januari 1988 dibentuklah kantor baru yang diberi namamu Kantor Inspeksi Pajak Bandung Tengah beralamat d jl. Purnawarman no.21 Bandung dengan kepala kantor yaitu Drs. Untung Rivai. Sejak berlakunya keputusan Menteri Keuangan tersebut maka di Bandung di bagi menjadi atas Tiga Kantor Inspeksi Pajak,yakni :

1. Kantor Inspeksi Pajak Bandung Timur
2. Kantor Inspeksi Pajak Bandung Tengah
3. Kantor Inspeksi Pajak Bandung Barat

Kemudian berdasarkan keputusan Menteri Keuangan Republik Indonesia tanggal 23 Maret nomor Kep 276/KMK.01/1998, struktur organisasi dan tata kerja Direktorat Jendral Pajak dirombak dan berubah menjadi Pelayanan Pajak (KPP). Dengan demikian pesatnya perkembangan wilayah, maka dipandang perlu adanya pembagian wilayah kerja agar dapat dimaksimalkan penerimaan dari sektor pajak. Perkembangan terakhir pada bulan April 2002, Kantor Pelayanan Pajak di wilayah Bandung telah menjadi enam KPP.

Pada bulan Maret 2006 Kanwil Dirjen Jawa Barat Bagian II membawahi swmbilan KPP meliputi lima KPP di Bandung yaitu terdiri dari

1. KPP Bandung Bojonnagara, Jalan Asia Afrika No. 114
2. KPP Bandung Karees, Jalan Kiaracondong No. 372
3. KPP Bandung Cibeunying, Jalan Purnawarman No.21
4. KPP Bandung Tegalega, Jalan Soekarno Hatta No. 216
5. KPP Bandung Cicadas, Jalan Soekarno Hatta No. 781

Data keempat KPP yang lainya yaitu terdiri dari :

1. KPP Cimahi
2. KPP Tasikmalaya

3. KPP Sukabumi
4. KPP Cianjur

Pada dasarnya Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas adalah unsure pelaksanaan Direktorat Jendral Pajak yang bertugas untuk melaksanakankegiatan pelaksanaan operasional perpajakan.

Berdasarkan keputusan Menteri Keuangan Republik Indonesia tanggal 23 Maret nomor Kep 276/KMK.01/2001 tentang operasional dan tata kerja Kantor wilayah Direktorat Jendral Pajak, Kantor Pelayana Pajak Bumi dan Bangunan, Kantor Pemeriksaan dan Penyidikan Pajak serta kantor Penyuluhan dan Pengawasan Potensi Perpajakan memutuskan bahwa KPP Bandung Cibeunying yang semula wilayahnya meliputi wilayah cibeunying dan wilayah ujung berung dipecah menjadi dua KPP, yaitu KPP Bandung Cibeunying sebagai KPP lama dan, KPP Bandung Cicadas sebagai KPP baru dengan wilayah meliputi : Kecamatan Cibiru, Arcamanik, Cicadas, Ujung Berung dan Cimenyan. Sedangkan Kecamatan Cimenyan adalah semula masuk wilayah KPP Cimahi.

KPP Bandung Cicadas menempati sebuah gedung baru berlantai empat yang semula diperuntukan untuk kanwil IX DJP Jawa Barat II. Sebagai KPP baru, Kepala kantornya dilantik pada tanggal 24 Februari 2002 dan Kaise Kasubag Umum dilantik pada bulan April 2002 dan untuk sementara sambil melekukan pembenahan gedung baru tersebut Kantor Pelayanan Pajak Bandung Cicadas berkantor di aula Kantor Pelayanan Pajak Bandung Cibeunying.

Karena gedung baru tersebut belum ada *Lay-Out* dan Partisi, maka didesain sendiri dengan bekerjasama dengan para Kaise, khususnya Ibu Kasubag Umum dengan konsep mengutamakan dan memudahkan pelayanaan, kenyamanan, keamanan,

keindahan, keterpaduan antar seksi, dan keterbukaan. Keterbukaan itu diwujudkan dengan membuat partisi antar seksi yang tingginya hanya 120 cm, sehingga adanya saling *control* antara satu seksi dengan seksi yang lainya. Begitu juga dengan Tempat Pelayanan Terpadu (TPP), didesain sedemikian rupa dengan mencontoh *Counter* Bank atau Hotel. Untuk pengamanan terhadap peralatan computer yang ada di Tempat Pelayanan Terpadu, maka monitor computer di Tempat Pelayanan Terpadu juga dilengkapi dengan meja serba-serbi untuk Wajib Pajak, meja pelayanan pelanggan (*customer service*) dan penyediaan *space bank* untuk masa yang aka datang.

Kantor Pelayan Pajak Pratama Bandung Cicadas mempunyai tugas melaksanakan pelayanan, pengawasn administrasi dan pemeriksaan sederhana terhadap wajib pajak di bidang Pajak Penghasilan (PPh), Pajak Pertambahan Nilai (PPN), Pajak Penjualan atas Barang Mewah (PPnBM), dan Pajak Tidak Langsung lainya (PTLL) dalam wilayah wewenagnya berdasrkan perundang-undangan yang berlaku.

Kemudian padatahun 2002 Direktorat Jendral Pajak melakukan modrenisasi administrasi perpajakan. Langkah ini sebagai upaya menerapkan *good corporate governance* dan pelayanan prima dalam pengolahan pajak. Untuk implementasinya, maka sebagai *pilot project* dibentuk Kantor Pelayanan Pajak Wajib Pajak Besar (*Large Taxpayers Office,* LTO) yang dilayani adalah wajib pajak badan dalam kategori besarpada skala nasional dengan jumlah yang terbatas. Selanjutnya dibentuklah Kantor Pelayanan Pajak Wajib Pajak Pratama (*Small Taxpayers Office,* STO) yakni Kantor Pelayanan Pajak yang selama ini telah ada dan dikrmbangkan dengan menerapkan prinsip moderenisasi administrasi perpajakan, yang dilayani adalah wajb pajak diluar yang telah terdaftar pada Kantor Pelayanan Pajak Wajib Pajak Besar dan Kantor Pelayanan Pajak Madya.

Untuk Kantor Pajak Pelayanan Pratama pertama kali dibentuk melalui keputusan Menteri Keuangan nomor Kep 254/KMK.01/2004 dilingkngan Kanwil Jakarta I (kini Jakarta Pusat). Kemudian dengan keputusan Menteri Keuangan nomor 55/PMK.01/2007 ditetapkan Kantor Pelayanan Pajak Pratama dilingkungan Kantor wilayah DJP yang ada di pulau Jawa dan Bali secara bertahap saat mulai beroperasi sesuai sengan keputusan Direktur Jendral Pajak. Dan pada tanggal 28 Agustus 2007 Kantor Pelayanan Pajak Bandung Cicadas berubah nama menjadi Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas.

Wajib pajak yang dikelola oleh Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas adalah wajib pajak menengah kebawah, yakni jenis badan yang telah dikelola di Kantor Pelayanan Pajak Wajib Pajak Besar Kantor Pelayanan Pajak Madya serta orang pribadi. Pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas ada kegiatan ekstensifikasi Wajib Pajak, sehingga jumlah wajib pajaknya dapat selalu bertambah seirama dengan pertambahan orang pribadi yang memperoleh penghasilan diatas Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP) atau melakukan kegiatan usaha di wilayah kerjanya.

Dalam meningkatan pelayanannya kepada wajib pajak, maka Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas memiliki visi dan misi. Visi dan misi tersebut adalah sebagai berikut :

1. **Visi**

Menjadi model pelayanan masyarakat yang menyelenggarakan sistem dan manajemen perpajakan kelas dunia, yang dipercaya dan dibanggakan masyarakat.

2. **Misi**

a. Politik

Mendukung demokrasi bangsa

b. Kelembagaan

Senantiasa memperbaharui diri, selaras dengan aspirasi masyarakat dan teknokrasi perpajakan serta administrasi perpajakan mutakhir.

c. Fisikal

Menghimpun penerimaan dalam negeri dari sektor pajak yang menunjang kemandirian pembiayaan pemerintah berdasarkan undang-undang perpajakan dengan tingkat efektivitas dan efisiensi yang tinggi.

d. Ekonomi

Mendukung kebijaksanaan pemerintah dalam mengatasi permasalahan ekonomi bangsa dengan kebijaksanaan yang *minimizing distortion*.

KPP Bandung Cicadas menempati kantor baru di jalan Soekarno hatta No.781 Bandung terhitung 1 Juli 2002.

Dalam gambaran umum Kantor Pelayanan Pajak Pratama bandung Cicadas ini, dijabarkan sejarah instansi dan struktur organisasi yang menguraikan tugas dan fungsi bagian-bagian yang ada di dalamnya,sehingga akan memberikan gambaran yang menyeluruh tentang kegiatan yang sedang diteliti.

3.2 Struktur Organisasi

Organisasi adalah tempat atau wadah orang berkumpul untuk saling bekerjasama untuk mencapai tujuan dan manfaat bersama.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa struktur organisasi pada suatu organisasi merupakan kerangka dasar yang menggambarkan alur hubungan antara bagian yang satu dengan yang lainnya, sehingga suatu bagian dalam organisasi tersebut menjadi jelas kedudukan, jabatan, wewenang dan juga tanggung jawabnya.

Struktur organisai merupakan hal penting dalam sebuah perusahaan, yang menggambarkan hubungan wewenang antara atasan dan bawahan. Masing- masing fungsi memiliki wewenang dan tanggung jawab yang melekat sesuai dengan ruang lingkup pekerjaannya agar tujuan dan sasaran dapat tercapai melalui efisiensi dan efektivitas kerja.

Pengertian oganisasi secara luas merupakan penentuan pengelompokan serta pengaturan dari berbagai aktivitas untuk mencapai tujuan. Oganisasi harus dapat menampung dan mengatasi aktivitas perusahaan. Pada perusahaan yang besar dimana aktivitas dan tujuan semakin kompleks,maka tujuan tersebut dibagi ke unit yang terkecil atau sub unit organisasi.

Dengan demikian struktur organisasi dapat mencerminkan tanggung jawab dan wewenang yang jelas dan didukung oleh urusan tugas yang baik,sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan perusahaan.

Struktur Organisasi Kantor Pelayanan Pajak secara umum telah mengalami beberapa kali perubahan terakhir dengan dikeluarkannya Keputusan Menteri Keuangan RI Nomor. 433/KMK.01/2001 tanggal 23 juli 2001 tentang organisasi dan tata kerja Kantor Wilayah Direktorat Jenderal Pajak,Kantor Pelayan Pajak,Kantor Pelayanan Pajak Bumi dan Bangunan,Kantor pemeriksaan dan Penyidikan pajak dan kantor Pelayanan Penyuluhan dan Pengamatan Potensi Perpajakan.

3.3 Deskripsi Kerja

Penjelasan mengenai tugas dari masing-masing bidang dapat digambarkan sebagai berikut :

1. **Kepala Balai :**

   Kepala Balai mempunyai tugas pokok memimpin, mengkoordinasikan dan mengendalikan pelaksanaan kegiatan proteksi tanamanpadi, palawija, hortikultura dan aneka tanaman.

2. **Sub bagian Tata Usaha :**

   Sub Bagian Tata Usaha mempunyai tugas pokok melaksanakan penyusunan rencana kerja, pengelolaan administrasi kepegawaian, keuangan, perlengkapan, umum dan pelaporan.

3. **Seksi Proteksi Tanaman Pangan dan Hortikultura :**

   Seksi Proteksi Tanaman Pangan dan Hortikultura mempunyai tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan proteksi tanaman padi, palawija, hortikultura dan aneka tanaman.

4. **Seksi Informasi Organisme Penggangu Tanaman :**

   Seksi Informasi Organisme Penggangu Tanaman mempunyai tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan informasi dan dokumentasi organisme penggangu tanaman padi, palawija, hortikultura dan aneka tanaman.

5. **Kelompok Fungsional :**

   Kelompok Fungsional mempunyai tugas pokok melaksanakan kegiatan menyiapkan, merencanakan, melaksanakan, mengembangkan, mengevaluasi, membimbing, dan melaporkan pengamatan dan analisis organisme pengganggu tumbuhan, faktor iklim dan bencana alam.

6. **Instalasi Pengamatan Pengendalian Organisme Pengganggu Tanaman (PPOPT) :**

Instalasi Pengamatan dan Pengendalian Organisme Pengganggu Tanaman (PPOPT) mempunyai tugas pokok melaksanakan sebagian kegiatan teknis operasional Balai Proteksi Tanaman Pangan dan Hortikultura dibidang konservasi dan pelestarian dalam kegiatan pengamatan dan pengendalian OPT.

6. Pengendali Organisme Pengganggu Tanaman (POPT) :

BPTPH Provinsi Jawa Barat mempunyai 386 Petugas POPT yang masing-masing mempunyai wilayah kerja antara 1 sampai 3 kecamatan.

Tugas dan fungsi POPT adalah :

a. Melakukan pengamatan OPT, curah hujan, pestisida yang beredar dan digunakan petani, kasus keracunan pestisida serta bencana alam.
b. Membuat laporan peringatan bahaya, laporan tengah bulan dan laporan musimam atas hasil pengamatan.
c. Memberikan rekomendasi pengendalian OPT.
d. Memasyarakatkan sistem OPT

BAB IV

PEMBAHASAN PRAKTEK LAPANGAN

4.1 Jadwal Kerja Praktek

Kerja Praktek dilaksanakan dari tanggal 06 Juli 2009 s/d 06 Agustus 2009 (Jam praktek 08:00 s/d 16:00 WIB) hari kerja Senin sampai dengan Jum'at, untuk mengetahui jadwal kerja praktek yang lebih terperinci dapat dilihat pada lampiran.

4.2 Cara Kerja Praktek

Praktek kerja lapangan ini dilakukan dengan cara peraktek langsung diperusahaan tempat praktek kerja lapangan. Penulis diberi kesempatan untuk Kerja Praktek meneliti dan membantu karyawan dalam berkerja.

Selama kegiatan kerja praktek berlangsung penulis mengerjakan apa yang diperintahkan pembimbing seperti halnya membuat program Aplikasi Pengadaan Alat Tulis Kantor pada Bagian Umum di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas instalasi tersebut.

Proses Pengumpulan data yang penyusun lakukan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian lapangan, kegiatan ini dilakukan dengan mengumpulkan data yang berguna untuk pembuatan program aplikasi selama melaksanakan Kerja Praktek.
2. Penelitian kepustakaan, kegiatan ini dilakukan dengan membaca buku-buku yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti.
3. Wawancara kegiatan ini dilakukan dengan cara diskusi dan mewawancarai orang yang dapat memberikan sumbangan pengetahuan terhadap penyusunan laporan kerja praktek ini.

4.3 Data Kerja Praktek

Pencatatan laporan berdasarkan data alat tulis kantor yang keluar dan masuk lalu dikumpulkan lalu dibuat laporannya untuk diserahkan kepada kepala seksi di bagian umum.

Pencatatan laporan data barang dilakukan setiap hari , jadi data ini sangat up to date dan terinci. Data dikumpulkan dengan rapih dan terperinci agar tidak ada masalah dalam pencarian data yang akan dating.

4.4 Perancangan Aplikasi

Adapun yang dimaksud dengan perancangan sebuah aplikasi adalah suatu gambaran dari informasi yang terjadi pada aplikasi yang bersangkutan. Perancangan aplikasi ini merupakan suatu perancangan aplikasi yang diusulkan, walaupun tidak mengalami banyak perubahan, sehingga dalam penggunaannya diharapkan mampu memecahkan masalah yang terjadi pada Bagian umum.

4.4.1 Normalisasi

Normalisasi merupakan proses yang menggunakan pendekatan formal untuk mempelajari dan mengelompokan data item yang ada dalam bentuk yang lebih baik. Ada beberapa bentuk normalisasi, yaitu :

1. **Normalisasi I**

   Bentuk normal ke I sebagai relasi yang tidak mengandung group berulang (*Repeating Group*).

2. **Normalisasi II**

Sebuah relasi dalam bentuk normal ke II, dimana relasi tersebut dalam bentuk normal I serta seluruh atribut / field (yang bukan *primary key*) tergantung secara fungsional sepenuhnya pada *primary key* (tidak hanya tergantung pada sebagian *primary key*).

3. Normalisasi III

Suatu relasi disebut dalam normal ke III, jika relasi tersebut sudah dalam bentuk normal ke II dan setiap atribut tidak tergantung secara transitif kepada *primary key*.

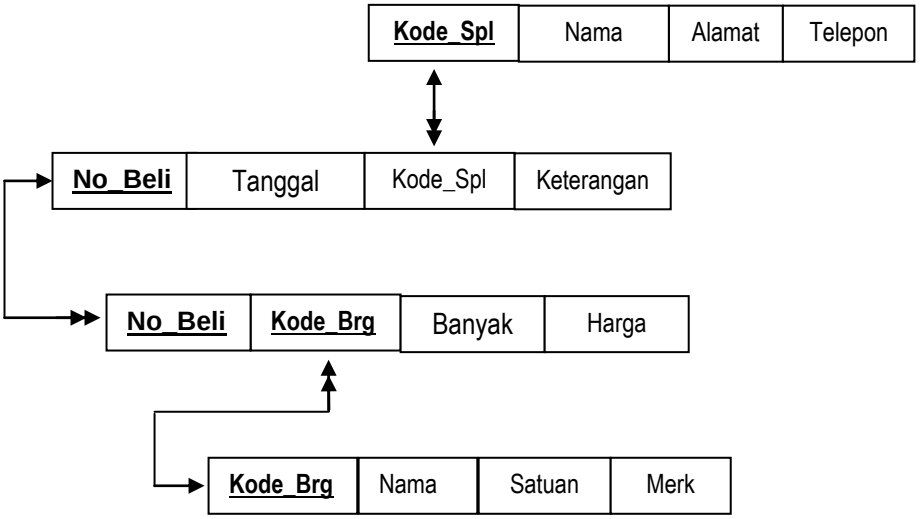
4. Normalisasi IV

Suatu relasi disebut dalam bentuk normal ke IV, jika relasi tersebut sudah dalam bentuk normal ke III dan seluruh atribut yang bukan *primary key* tidak tergantung bernilai banyak (*Multivalued Dependencies*) kepada *primary key*nya.

Berikut ini adalah bentuk normalisasi dari tabel-tabelyang penulis buat dalam merancang *database*

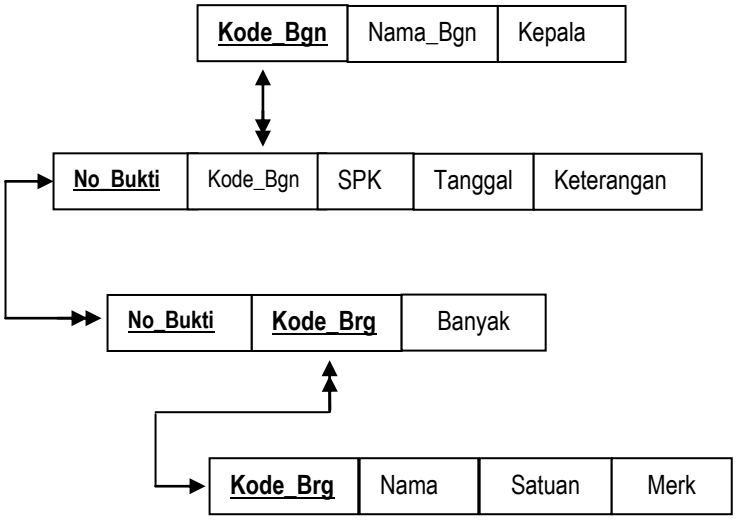
NORMALISASI

Normalisasi Pembelian



Gambar 4.1 : Normalisasi Pembelian

Normalisasi Permintaan



Gambar 4.2 : Normalisasi Permintaan

4.4.2 Kamus Data

Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi dari suatu sistem, dengan menggunakan kamus data dapat mendefinisikan batasan yang mengalir pada suatu sistem.Kamus data digunakan pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan data. Berikut ini adalah kamus data berdasarkan hasil normalisasi untuk memenuhi kebutuhan informasi.

KAMUS DATA FILE

Kode Tabel : TB01

Nama Tabel : Barang Type Tabel : Master

Field Kunci : Kode _Brg Media Penyimpanan :Harddisk

Panjang Record : 83

Struktur Data :

No	Nama data item		Type Data	Lebar Data	Format (Picture)	Keterangan
	di Sistem	di Program				
1	Kode_Brg	Kode Barang	Text	5	-	Harus diisi
2	Nama	Nama Barang	Text	25	-	Harus diisi
3	Jenis	Jenis Barang	Text	15	-	Harus diisi
4	Satuan	Satuan	Text	10	-	Harus diisi

5	Stok	Stok	Number	Double	-	Harus diisi
6	Merk	Merk	Text	20	-	Harus diisi

Tabel 1 : Tabel Barang

Kode Tabel : TB02

Nama Tabel : *Supplier* Type Tabel : Master

Field Kunci : Kode_Spl Media Penyimpanan : Harddisk

Panjang Record : 119

Struktur Data :

No	Nama data item		Type Data	Lebar Data	Format (Picture)	Keterangan
	di Sistem	di Program				
1	Kode_Spl	Kode *Supplier*	Text	4	-	Harus diisi
2	Nama	Nama *Supplier*	Text	30	-	Harus diisi
3	Alamat	Alamat	Text	40	-	Harus diisi
4	Telepon	Telepon	Text	15	-	Bisa diisi / tidak
5	Fax	Fax	Text	30	-	Bisa diisi / tidak

Tabel.2 : Tabel *Supplier*

Kode Tabel : TB03

Nama Tabel : Pembelian Type Tabel : Transaksi

Field Kunci : No_Beli Media Penyimpanan : Harddisk

Panjang Record : 60

Struktur Data :

No	Nama data item		Type Data	Lebar Data	Format (Picture)	Keterangan
	di Sistem	di Program				
1	**No_Beli**	No Beli	Text	10	-	Harus diisi
2	Kode_Spl	Kode Supplier	Text	4	-	Harus diisi
3	Tanggal	Tanggal	Text	Date/Time	-	Harus diisi
4	Total	Total	Number	Currency	-	Otomatis
5	Keterangan	Keterangan	Text	30	-	Bisa diisi / tidak

Tabel 3 : Tabel Pembelian

Kode Tabel : TB04

Nama Tabel : Sub_Beli Type Tabel : Transaksi

Field Kunci : No_Beli Media Penyimpanan : Harddisk

Panjang Record : 34

Struktur Data :

No	Nama data item		Type Data	Lebar Data	Format (Picture)	Keterangan
	di Sistem	di Program				
1	**No_Beli**	No Beli	Text	10	-	Harus diisi
2	Kode_Brg	Kode Barang	Date/Time	5	-	Harus diisi
3	Banyak	Banyak	Text	Single	-	Harus diisi
4	Harga	Harga	Text	Double	-	Harus diisi

Tabel 4 : Tabel Sub_Beli

Kode Tabel : TB05

Nama Tabel : T_Bagian Type Tabel : Master

Field Kunci : Kode_Bgn Media Penyimpanan : Harddisk

Panjang Record : 52

Struktur Data :

No	Nama data item		Type Data	Lebar Data	Format (Picture)	Keterangan
	di Sistem	di Program				
1	Kode_Bgn	Kode Bagian	Text	2	-	Harus diisi
2	Nama_Bgn	Nama Bagian	Text	25	-	Harus diisi
3	Kepala	Kepala Bagian	Text	25	-	Harus diisi

Tabel 5 : Tabel_Bagian

Kode Tabel : TB06

Nama Tabel : Permintaan Type Tabel : Transaksi

Field Kunci : No_Bukti Media Penyimpanan : Harddisk

Panjang Record : 70

Struktur Data :

No	Nama data item		Type Data	Lebar Data	Format (Picture)	Keterangan
	di Sistem	di Program				
1	No_Bukti	No Bukti	Text	10	-	Harus diisi
2	Kode_Bgn	Kode Bagian	Text	2	-	Harus diisi
3	SPK	SPB	Text	20	-	Harus diisi
4	Tanggal	Tanggal	Date/time	-	-	Harus diisi
5	Keterangan	Keterangan	Text	30	-	Bisa diisi / tidak

Tabel 6 : Tabel Permintaan

Kode Tabel : TB07

Nama Tabel : Sub_Permintaaan Type Tabel : Transaksi

Field Kunci : No_Bukti; Kode_Brg Media Penyimpanan : Harddisk

Panjang Record : 22

No	Nama data item		Type Data	Lebar Data	Format (Picture)	Keterangan
	di Sistem	di Program				
1	No_Bukti	No Bukti	Text	10	-	Harus diisi
2	Kode_Brg	Kode Barang	Text	5	-	Harus diisi
3	Banyak	Banyak	Single	4	-	Harus diisi

Tabel 7 : Sub_Permintaaan

Kode Tabel : TB08

Nama Tabel : User Type Tabel : Master User

Field Kunci : Name Media Penyimpanan : Harddisk

Panjang Record : 42

Struktur Data :

No	Nama data item		Type Data	Lebar Data	Format (Picture)	Keterangan
	di Sistem	di Program				
1	Name	User Name	Text	20	-	Harus diisi
2	Password	Password	Text	20	-	Harus diisi
3	Level	Level	Text	2	-	Harus diisi

Tabel 8 : Tabel User

4.4.3 Rancangan Pengkodean

No	Nama Item	Nama Tabel	Keterangan
1	Kode_Brg	Barang	***** : Diisi angka atau huruf sesuai kebijakan perusahaan

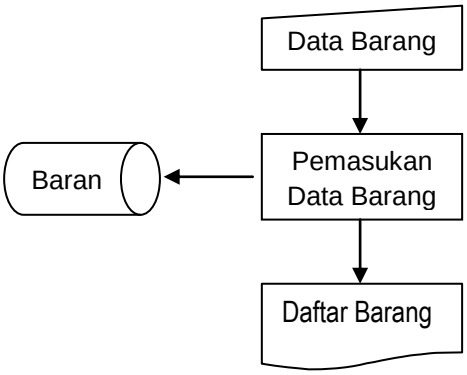
No	Nama Item	Nama Tabel	Keterangan
2	Kode_Spl	Barang	**** : Diisi angka atau huruf sesuai kebijakan perusahaan
3	No_Beli	Pembelian	yyyymm-999 yyyymm : Tahun dan bulan Faktur 999 : Nomor Urut
4	Kode_Bgn	T_Bagian	** : Diisi angka atau huruf sesuai kebijakan perusahaan
5	No_Bukti	Permintaan	yyyymm-999

			yyyymm : Tahun dan bulan penyerahan 999 : Nomor Urut

4.4.4 Algoritma / Spesifikasi Program

Nama Modul : Barang

Dialog Screen : Master Barang

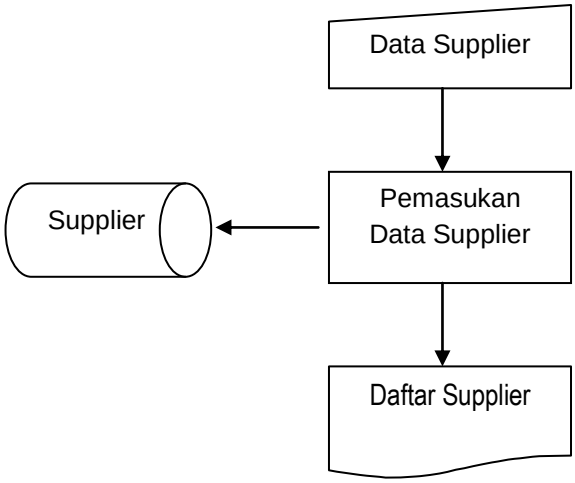


INPUT	PROSES	OUTPUT
Kode_Brg	Maksimal 8 digit, dua digit awal huruf, enam digit terakhir angka	Save data : * TB01
Nama Jenis Satuan Stok Merk	Input sesuai data barang yang ada, dan untuk stok harus angka	Print out : * Daftar barang

Gambar 4.3 : Algoritma Master Barang

Nama Modul : Supplier

Dialog Screen : Master Supplier

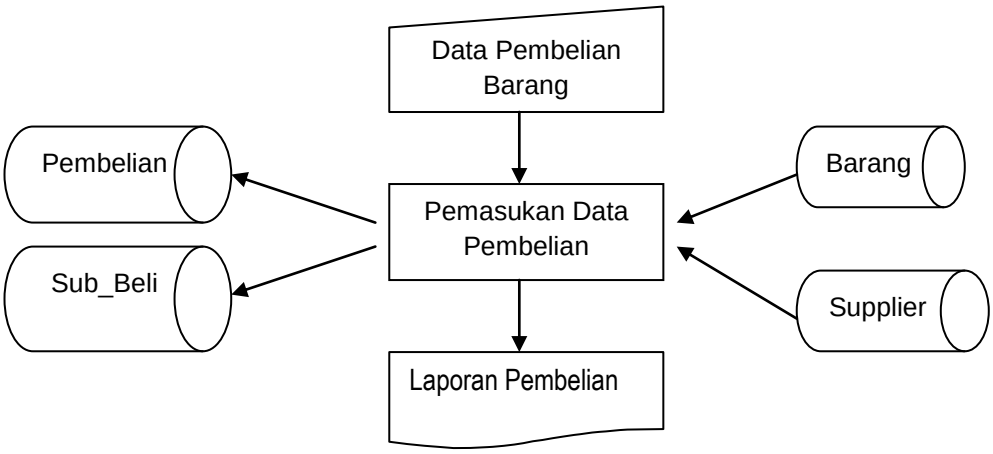


INPUT	PROSES	OUTPUT
Kode_Spl	Maksimal 4 digit satu digit awal huruf tiga digit terakhir angka	Save data : * TB02
Nama Jenis Alama Telepon Fax	Input sesuai data supplier yang ada, dan untuk Telepon harus agka	Print out : * Daftar Supplier

Gambar 4.4 : Algoritma Master Supplier

Nama Modul : Pembelian

Dialog Screen : Pembelian Barang

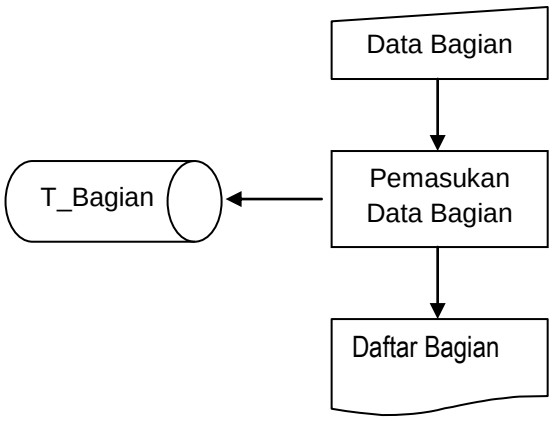


INPUT	PROSES	OUTPUT
No_Beli (No Faktur)	Pengsisian sesuai No Faktur pembelian	Save data : * TB03 * TB04 Print out : * Laporan Pembelian barang
Tanggal Kode_Spl Total Keterangans	Input sesuai data pembelian, sedangkan otomatis berdasarkan banyak dikali harga satuan	
Kode_Brg Banyak Harga	Input sesuai barang yang dibeli , jumlah beli dan, harga barang yang dibeli berdasarkan nomor beli	

Gambar 4.5 : Algoritma Pembelian Barang

Nama Modul : Bagian

Dialog Screen : Master Bagian(Devisi)

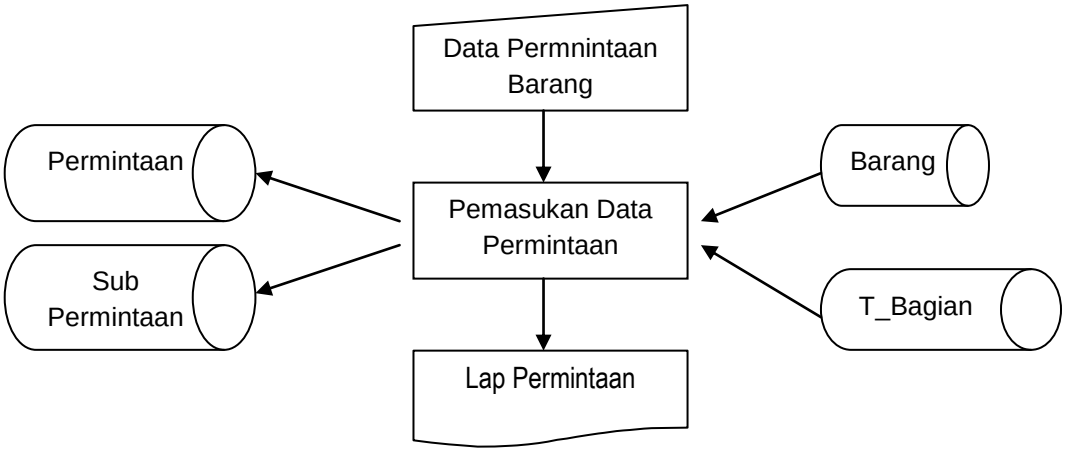


INPUT	PROSES	OUTPUT
Kode_Bgn	Maksimal 2 digit, dua digit awal huruf, dua digit terakhir angka	Save data : * TB05
Nama_Bgn Nama_Bgn	Input sesuai data bagian yang ada	Print out : * Daftar bagian

Gambar 4.6 : Algoritma Master Bagian (Devisi)

Nama Modul : Permintaan

Dialog Screen : Permintaan Barang



INPUT	PROSES	OUTPUT
No_Bukti	Otomatis : format yyyymm-99, 4 digit tahun, 2 digit bulan, 2 digit tahun	Save data : * TB06 * TB07 Print out : * Laporan Permintaan barang
Tanggal Kode_Bgn	Input sesuai data permintaan	
SPK	Input sesuai No Surat permintaan dari tiap devisi/bagian	
Kode_Brg Banyak Harga	Input sesuai barang yang diminta , dan jumlahnya	

Gambar 4.7 : Algoritma Permintaan Barang

4.4.5 Kebutuhan *Hardware* dan *Software*

Untuk menjalankan program aplikasi ini tidak harus menggunakan hardwarre yang spesifikasinya tinggi tetapi dengan komputer minimal setara Pentium 486, spesifikasi hadware yang dibutuhkan diantaranya :

A. Hardware

1. Processor Intel Pentium III 450 Mhz
2. Memory 128 Mb
3. VGA Card 8 Mb
4. Harddisk 5 Gb
5. Printer
6. Mouse
7. Keyboard
8. Mother Board
9. Monitor

B. Software

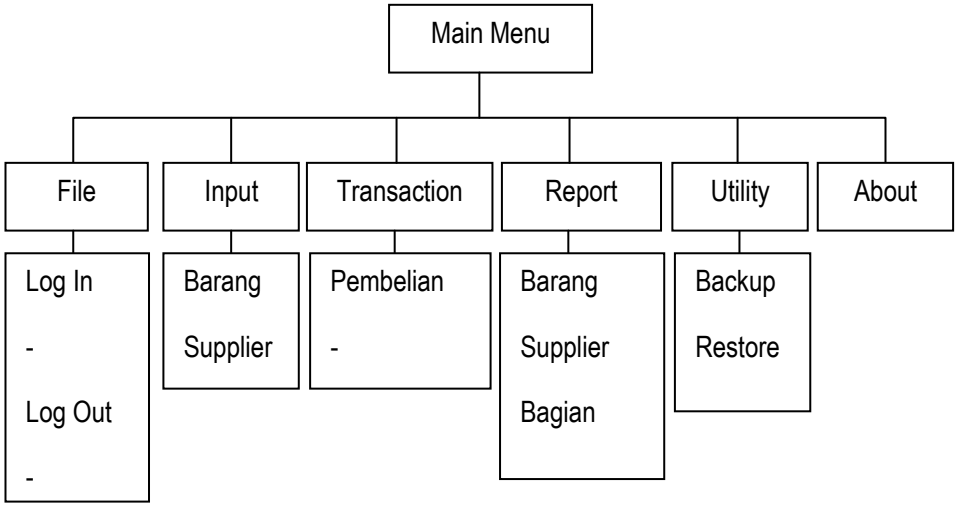
1. Sistem Operasi MS Windows 98,MS Windows 2000, dan MS Windows XP
2. Bahasa Pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0
3. *Database* Microsoft Access 2003
4. Crystal Report 8.5

4.5. Panduan Penggunaan Program Aplikasi

4.5.1 Struktur Dialog Menu Program Aplikasi

STRUKTUR DIALOG MENU

"KOMPUTERISASI PENGADAAN ALAT TULIS KANTOR PADA BAGIAN UMUM DI KANTOR PELAYANAN PAJAK PRATAMA BANDUNG CICADAS".



Gambar 4.8 : Struktur Dialog Menu

Struktur Dialog Menu

Kode Dialog Screen : DS-0



Gambar 4.9 : Menu Utama

Nama Dialog Screen : Menu Utama

Fungsi : Sebagai Menu utama aplikasi

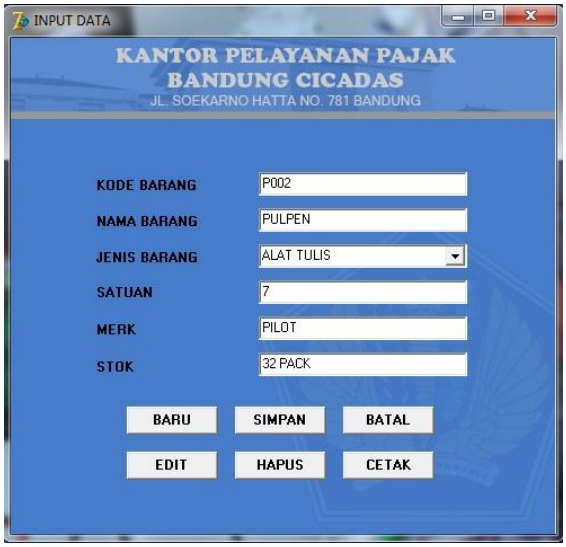
4.5.2 Penjelasan Penggunaan Screen Input

Kode Dialog Screen : DS-0.2.1

Nama Dialog Screen : Master Barang

Fungsi : Untuk menginput data Barang

Bentuk Form :



Gambar 4.10 : Form Input Data

Cara Menggunakan Program :

- Tombol ***Baru*** untuk memulai pengisian data barang
- **Kode Barang** diisi 2 digit awal inisial dan 4 digit akhir no urut
- Isikan ***Nama, jenis, satuan,merk, dan stok barang***

- Tombol ***Simpan*** untuk melakukan penyimpanan data
- Tombol ***Batal*** untuk membatalkan penyimpanan data Barang
- Tombol ***Edit*** untuk mengedit data *Barang*
- Tombol ***Hapus*** untuk menghapus data *Barang*
- Tombol ***Cetak*** untuk mencetak data barang
-

Kode Dialog Screen : DS-0.2.2

Nama Dialog Screen : Master *Supplier*

Fungsi : Untuk menginput data *Supplier*

Bentuk Form :



Gambar 4.11 : Form Input Data

Cara Menggunakan Program :

- Tombol ***Baru*** untuk memulai pengisian data *Supplier*

- **Kode Supplier** diisi 2 digit awal inisial dan 2 digit akhir no urut
- Isikan ***Nama***, ***alamat, telepon, fax/E-mail***
- Tombol ***Simpan*** untuk melakukan penyimpanan data
- Tombol ***Batal*** untuk membatalkan penyimpanan data *Supplier*
- Tombol ***Edit*** untuk mengedit data *Supplier*
- Tombol ***Hapus*** untuk menghapus data *Supplier*
- Tombol ***Cetak*** untuk mencetak data *Supplier*

Kode Dialog Screen : DS-0.2.3

Nama Dialog Screen : Master *Bagian*

Fungsi : Untuk menginput data *Bagian*

Bentuk Form :



Gambar 4.12 : Form (Bagian Devisi)

Cara Menggunakan Program :

- Tombol ***Baru*** untuk memulai pengisian data *Bagian*
- **Kode Bagian** diisi 4 angka
- Isikan ***Nama, dan kepala bagian***
- Tombol ***Simpan*** untuk melakukan penyimpanan data
- Tombol ***Batal*** untuk membatalkan penyimpanan data *Bagian*
- Tombol ***Hapus*** untuk menghapus data *Supplier*

Kode Dialog Screen : DS-0.2.4

Nama Dialog Screen : Transaksi Pembelian

Fungsi : Untuk menginput transaksi pembelian

Bentuk Form



Gambar 4.13 : Form Input Data

Cara Menggunakan Program :

- Tombol ***Baru*** untuk memulai pengisian transaksi pembelian

- **No Faktur Otomatis,** format(yyyymm-999)
- Isikan ***pilih kode supplier****,(nama,alamat,telepon muncul otomatis)*
- Tombol ***Simpan*** untuk melakukan penyimpanan data
- Tombol ***Batal*** untuk membatalkan penyimpanan data
- Tombol ***Cetak*** untuk menuju form laporan transaksi beli
- Tombol ***Keluar*** untuk keluar dari form transaksi pembelian
- ***Option penawaran*** dipakai jika akan menggunakan data berdasarkan penawaran harga yang sudah diinput di form prnawaran, jika tidak maka yang ditampilkan adalah data supplier dan barang secara umum

Kode Dialog Screen : DS-0.2.5

Nama Dialog Screen : Transaksi Permintaan

Fungsi : Untuk menginput transaksi permintaan barang dari tiap bagian

Bentuk Form :



Gambar 4.14 : Form Permintaan barang

Cara Menggunakan Program :

- Tombol ***Baru*** untuk memulai pengisian transaksi Permintaan
- **No Faktur Otomatis,** format(yyyymm-999)
- Isikan ***pilih kode supplier***,*(nama,alamat,telepon muncul otomatis)*
- Tombol ***Simpan*** untuk melakukan penyimpanan data
- Tombol ***Batal*** untuk membatalkan penyimpanan data
- Tombol ***Cetak*** untuk menuju form laporan transaksi beli
- Tombol ***Keluar*** untuk keluar dari form transaksi Permintaan

Penjelasan Penggunaan Screen Output

Kode Dialog Screen : DS-0.2.6

Nama Dialog Screen : Laporan Pembelian

Fungsi : Untuk melihat laporan pembelian

Bentuk Form :



Gambar 4.15 : Form Cetak Pembelian

- Pilih Option button untuk mencetak data sesuai kriteria yang diinginkan (per no faktur, per tanggal, per supplier)
- Tombol Cetak untuk mencetak data
- Tombol Keluar untuk keluar form

Kode Dialog Screen : DS-0.2.8

Nama Dialog Screen : Log In

Fungsi : Untuk menentukan hak akses penggunaan aplikasi

Bentuk Form :

Penjelasan Penggunaan Screen *Utility*



Gambar 4.16 : Form Login

Cara Pemakaian :

- Masukan User Name dan Password
- Klik tombol OK, jika user name dan password benar maka akan menuju menu utama dengan hak ases sesuai level di database
- Cancel Untuk Keluar

Kode Dialog Screen : DS-0.2.9

Nama Dialog Screen : Backup

Fungsi : Untuk duplikasi database

Bentuk Form :



Gambar 4.17 : Form Backup

Cara Pemakaian :

- Masukan Nama Database baru dan alamatnya untuk backup, dengan menekan tombol ***Browse***
- Klik tombol ***Oth***, jika ingin muncul pilihan lainya
- Tombol ***Backup*** untuk backup database
- Tombol ***Close*** untuk keluar form

Kode Dialog Screen : DS-0.2.10

Nama Dialog Screen : Restore

Fungsi : Untuk mengembalikan data, laporan

Bentuk Form :



Gambar 4.18 : Form Restore

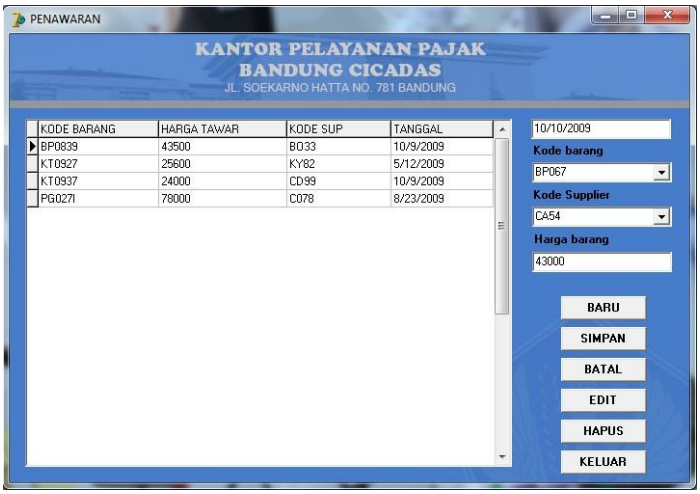
- Masukan Nama Database dan alamatnya untuk restore, dengan menekan tombol ***Browse***
- Klik tombol ***Oth***, jika ingin muncul pilihan lainya
- Tombol ***Restore*** untuk merestore database
- Tombol ***Unrestore*** untuk mengembalikan data restore
- Tombol ***Close*** untuk keluar form

Kode Dialog Screen : DS-0.2.11

Nama Dialog Screen : Penawaran

Fungsi : Menginputkan data – data penawan harga barang, menampilkan harga barang termurah, dan hubungan antara barang dan supplier.

Bentuk Form :



Gambar 2.19 : Form Penawaran

- Masukan Kode barang, dan kode suplier darai combo barang dan supplier
- Masukan harga penawaran
- Tanggal penawaran muncul otomatis berdasarkan tanggal komputer
- Klik ***Baru*** untuk menambah data
- Tombol ***Simpan*** untuk melakukan penyimpanan data
- Tombol ***Batal*** untuk membatalkan penyimpanan data
- Tombol ***Cetak*** untuk menuju form laporan transaksi beli
- Tombol ***Edit*** untuk mengedit data *Supplier*
- Tombol ***Hapus*** untuk menghapus data *Supplier*

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan Praktek Kerja Lapangan di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bandung Cicadas Jawa Barat, terutama di bagian umum. Penulis menarik kesimpulan dan melihat permasalahan serta pembahasan yang ada diantaranya :

1. Dengan menggunakan program aplikasi perangkat lunak membantu pengelolaan alat tulis kantor akan mempermudah dan mempercepat pelaksanaan pengelolaan alat tulis kantor masuk dan keluar pada bagian umum.
2. Dalam pelaksanaan pengelolaan alat tulis kantor yang masuk maupun dan keluar di bagian umum, data barang akan lebih terorganisir.
3. Dengan menggunakan program aplikasi perangkat lunak Bantu, tidak terjadi lagi penumpukan alat tulis kantor di bagian umum, arus barang masuk dan keluar dapat didokumentasikan secara baik, adanya pencatatan barang masuk dan keluar sehingga meminimalkan perbedaan data barang, barang masuk dan keluar dapat diketahui.

5.2 SARAN

1. Melaksanakan pekerjaan dalam pendataan barang masuk maupun barang yang keluar, lebih baik menggunakan program aplikasi perangkat lunak bantu barang masuk dan keluar supaya lebih cepat dan mudah.
2. Adanya program aplikasi perangkat lunak bantu dibagian umum hendaknya digunakan sebagai aplikasi untuk membantu pekerjaan dan juga pengguna aplikasi program tersebut dapat menguasai dengan baik sehingga hasil yang didapat sesuai dengan yang diinginkan.