Sistem Informasi Penjualan Software Di Perusahaan Niftrasoft

Laporan Kerja Praktek

Diajukan untuk memenuhi syarat mata kuliah kerja praktek
Program diploma tiga Jurusan Manajemen Informatika

Oleh :

Amalia Nur S NIM.10907062

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2009

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan YME, karena atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini dengan judul "Sistem Informasi Penjualan Software di PT. Niftrasoft". Dalam penyusunan laporan kerja praktek ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bimbingan, petunjuk, maupun saran-saran. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat serta Karunia-Nya.
2. Kedua orang tua, serta kakakku atas dukungan, dorongan, dan doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini.
3. Bapak Dadang Minandar, S.Si, M.T, selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika
4. Ibu Citra Noviasari, S.Si, M.T, selaku dosen wali dan pembimbing di Universitas Komputer Indonesia.
5. Ibu Yeni Nurhidayani,ST, selaku pembimbing lapangan di PT. Niftrasoft Bandung.
6. Hendi dan teman-teman, yang sangat banyak memberi bantuan dari awal hingga selesainya penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih bayak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, karena itu segala kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk perbaikan laporan ini.

Bandung, Oktober 2009

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI ii

DAFTAR GAMBAR v

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang 1

1.2.Identifikasi dan Rumusan Masalah 2

1.3.Maksud dan Tujuan 3

1.4.Batasan Masalah 3

1.5.Lokasi dan Jadwal Kerja Praktek 4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1.Pengertian Sistem 6

2.1.1.Elemen Sistem 7

2.1.2.Karakteristik Sistem 8

2.1.3.Klasifikasi Sistem 9

2.2.Pengertian Informasi 10

2.3.Pengertian Sistem Informasi 11

2.4.Metode Analisis dan Perancangan Terstruktur 11

2.4.1.Flow Map 12

2.4.2.Diagram Konteks 13

2.4.3.Data Flow Diagram 14

BAB III PROFIL PERUSAHAAN

3.1.Tinjauan Umum Perusahaan 13

3.2.Struktur Organisasi 18

3.3.Deskripsi Kerja 19

3.4.Analisis Sistem yang Berjalan 19

BAB IV ANALISIS KERJA PRAKTEK

4.1.Analisis Sistem 20

4.1.1.Analisis Dokumen 20

4.1.2.Analisis Prosedur yang Berjalan 20

4.1.1.1.Flow Map 21

4.1.1.2.Diagram Konteks 22

4.1.1.3.Data Flow Diagram 23

4.1.3.Evaluasi Sistem yang Berjalan 24

4.2.Usulan Perancangan Sistem 24

4.2.1.Tujuan Perancangan Sistem 24

4.2.2.Perancangan Prosedur yang Diusulkan 24

4.2.2.1.Flow Map 26

4.2.2.2.Diagram Konteks 27

4.2.2.3.Data Flow Diagram 28

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan 30

Saran 30

DAFTAR PUSTAKA 31

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Strukrur Organisasi Perusahaan 18

Gambar 1.2 Flow Map yang Sedang Berjalan 21

Gambar 1.3 Diagram Konteks yang Sedang Berjalan 22

Gambar 1.4 Data Flow Diagram yang Sedang Berjalan 23

Gambar 1.5 Flow Map yang Diusulkan 26

Gambar 1.6 Diagram Konteks yang Diusulkan 27

Gambar 1.7 Data Flow Diagram yang Diusulkan 28

Gambar 1.8 Kamus Data yang Diusulkan 29

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajan teknologi informasi yang semakin pesat mengakibatkan peningkatan pemikiran manusia yang sangat canggih dan modern. Berbagai jenis teknologi mutakhir pun dapat dipasarkan dengan begitu cepat kepada masyarakat. Bahkan masyarakat awam pun sudah dapat mengikuti perkembangan teknologi saat ini.

Pada masa sekarang ini, teknologi informasi menjadi salah satu penunjang kebutuhan hidup manusia dalam bersosilisasi dengan lingkungan. Dengan adanya teknologi informasi dalam kehidupan manusia, dapat membantu untuk mendapatkan informasi yang akurat dan cepat. Dengan adanya teknologi informasi juga segala bentuk pekerjaan yang pada awalnya memerlukan tenaga dan waktu yang lama akan menjadi pekerjaan yang praktis tanpa memerlukan banyak tenaga serta dapat juga menghemat waktu.

Sebagai bentuk nyata bahwa teknologi informasi sangat diperlukan adalah adanya system informasi yang digunakan pada suatu perusahaan untuk mempermudah melakukan tugas-tugas perusahaan dengan efektif dan efisien, mempermudah dalam pengambilan keputusan serta memberikan kepuasan pada pelanggan.

Pada PT. Nftrasoft , system informasi merupakan salah satu penunjang kinerja pada system yang sedang berjalan. Pada perusahaan ini, system yang sedang berjalan pada bagian penjualan software masih menggunakan system yang manual. Contohnya dalam pembuatan laporan marketing, laporan calon

konsumen, maupun penjualan masih menggunakan Microsoft Excel, dengan cara menginputkan data-data yang berasal dari faktur-faktur, pembuatan laporan seperti ini sering menimbulkan permasalahan dalam pembuatan laporan dan keterlambatan penyampaian laporan kerja kepada pimpinan.

Kekecewaan konsumen kepada perusahaan ini juga terjadi kerena keterlambatan konsumen dalam mendaparkan informasi terutama informasi mengenai perbaikan program. Hal ini terjadi karena pada sat konsumen mengeluh program error, programmer masih mengerjakan komplain dari konsumen yang lain.

Untuk membangun image perusahaan, salah satu usaha yang perlu dilakukan oleh PT. Niftrasoft adalah dengan meningkatkan kinerja system pada perusahaan tersebut khususnya system penjualan software, sehingga pelayanan terhadap konsumennya di tingkatkan pula.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pada PT. Niftrasoft, system penjualan software yang sedang berjalan belum menggunakan system komputerisasi. Data dari bagian marketing belum terinstalasi ke bagian admin. Permasalahan yang ditemukan pada system yang sedang berjalan pada perusahaan ini antara lain :

1. Pada bagian penjualan tau marketing semua di lakukan secara manual, sehingga menimbulkan pemborosan waktu dan tenaga.
2. Pembnuatan laporan masih dilakukan secara manual, hal itu dapat mengakibatkan keterlambatan penyampaian laporan kepada pimpinan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dri penyusunan laporan ini adalah untuk memenuhi syarat menyelesaikan tugas mata kuliah Kerja Praktek.

Adapun tujuan dari pengembangan sistem informasi penjualan software pada PT. Niftrasoft adalah untuk memberikan suatu pencerahan masalah yangh di alami oleh PT. Niftrasoft, sehingga pelayanan yang diberikan oleh perusahaan tersebut pun lebih berkualitas. System informasi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak perusahaan maupun pihak klonsumen.

1.4 Batasan Masalah

PT. Niftrasoft merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang IT. Namun pelayanan yang diberikan oleh perusahaan ini khususnya menjual software. Sistem informasi penerimaan pembelian software diharapkan dapat membantu dan mempermudah karyawan terutama teknisi dan programmer dalam pengerjaan tugas-tugas sehinmgga sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun batasan masalah dalam pengembangan system informasi ioni adalah sebagai berikut :

1. System informasi digunakan pada bagian teknisi dan programmer serta admin.
2. System komputerisasi di harapkan dapat digunakan untuk mempermudah dan mempercepat dalam proses laporan-laporan.

1.5 Lokasi dan Jadwal Kerja Praktek

Lokasi kerja praktek di Komp Ruko Surapati Core Blok F.10 Jl. PHH. Mustopha Bandung. Penulis melaksanakan kegiatan kerja praktek dari tanggal 16 Juli 2009 sampai dengan 21 Agustus 2009. Dimulai dari jam 08.00 wib sampai dengan 17.00 wib.

Pada hari pertama kerja praktek, penulis diberikan pengarahan tentang bagaimana melaksanakan kerja praktek di PT. Niftrasoft, kemudian pada hari kedua penulis diberikan tugas untuk menganalisis, mengecek, serta merevisi program-program yang dijual oleh PT. Niftrasoft. Selanjutnya penulis diberi pekerjaan untuk sesuai bidang Manajemen Informatika, yaitu di tunjuk untuk memanage transaksi penjualan software yang saat ini belum sempurna.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, dentifikasi masalah, maksud dan tujuan kerja praktek, sistematika pelaksanaan kerja praktek, dan sistematika penulisan.

BAB II RUANG LINGKUP PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan mengenai sejarah singkat perkembangan PT Niftrasoft Indonesia dan struktur organisasi.

BAB III KEGIATAN SELAMA KERJA PRAKTEK

Pada bab ini akan diuraikan bagaimana perancangan Sistem Informasi SDM .

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari laporan Kerja Praktek dan saran-saran penulis yang dirasa perlu untuk pemeliharaan, pengembangan, dan peningkatan pelaksanaan Sistem Informasi SDM di Kantor Niftrasoft agar lebih baik di masa yang akan datang.

BAB II
Landasan Teori

2.1 Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa Latin (*systēma*) dan bahasa Yunani (*sustēma*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika seringkali bisa dibuat.

Sistem juga merupakan kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item-item penggerak, contoh umum misalnya seperti negara. Negara merupakan suatu kumpulan dari beberapa elemen kesatuan lain seperti provinsi yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu negara dimana yang berperan sebagai penggeraknya yaitu rakyat yang berada dinegara tersebut.

Kata "sistem" banyak sekali digunakan dalam percakapan sehari-hari, dalam forum diskusi maupun dokumen ilmiah. Kata ini digunakan untuk banyak hal, dan pada banyak bidang pula, sehingga maknanya menjadi beragam. Dalam pengertian yang paling umum, sebuah sistem adalah sekumpulan benda yang memiliki hubungan di antara mereka.

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem abstrak (abstract system) adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sedangkan sistem fisik (physical system) merupakan sistem yang ada secara fisik

2. Sistem alamiah (natural system) adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Sedangkan sistem buatan manusia (human made system) melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin
3. Sistem tertentu (deterministic system) beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Sedangkan sistem tak tentu (probabilistic system) adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probalilitas
4. Sistem tertutup (closed system) merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luar. Sedangkan sistem terbuka (open system) adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luar **Jogiyanto. HM** . *Analisis dan Desain* , Andi Offset, Yogyakarta, 2005.

2.1.1. Elemen Sistem

Elemen system adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

2.1.2. Karakteristik Siatem

Dari buku Analisis dan Desain Sitem Informasi karangan Jogiyanto H.M(1990; 4-6), suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu :

- Bagian (Component), Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang artinya bekerja sama membentuk satu kesatuan komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu sub sistem atau bagian dari sistem.

- Batas Sistem (Boundry), Merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luar.

- Lingkungan Luar Sistem (Environment), Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

- Penghubung Sistem (Interface), Penghubung (interface) merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber daya mengalir darisuatu subsistem akan menjadi masukkan untuk subsistem yang lainnya melalui penghubung ini, dengan begitu suatu sistem dapat beintegrasi dengan subsistem yang lainnya dengan membentuk suatu kesatuan.

- Masukkan Sistem (Input), Energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukkan dapat berupa maintenance input dan signal input. Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk diperoleh keluarannya.

- Keluaran Sistem (Output), Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan keluaran dapat merupakan masukkan untuk sistem yang lain atau supra sistem.

- Pengolah Sistem (Process), Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukkan menjadi keluaran. Suatu sistem pengolahan akan mengolah berupa bahan baku dalam hal ini adalah data serta bahan-bahan lainnya untuk menghasilkan keluaran berupa laporan dan informasi yang berguna.

- Sasaran Sistem (Objective), Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objective). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran maka

operasi tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukkan yang dibutuhkan dan keluaran sistem yang akan dihasilkan oleh sistem itu sendiri.

2.1.3. Klasifikasi Sistem

Klasifikasi Sistem adalah Sistem yang dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya sebagai berikut ini :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (abstract system) dan sistem fisik (physical system). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Misalnya sistem komputer, system akuntansi, sistem produksi dan lain sebagainya.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (natural system) dan system buatan manusia (human made system) Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan human-machine system atau ada yang menyebut dengan man-machine system. Sistem informasi merupakan contoh man-machine system, karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (deterministic system) dan system tak tentu (probabilistic system). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya

dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem komputer adalah contoh dari sistem tertentu yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan programprogram yang dijalankan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (closed system) dan system terbuka (open system) Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak diluarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah relatively closed system (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya. Karena system sifatnya terbuka dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya, maka suatu system harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik. Sistem yang baik harus dirancang sedemikian rupa, sehingga secara relatif tertutup karena system tertutup akan bekerja secara otomatis dan terbuka hanya untuk pengaruh yang baik saja.

2.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi. Namun demikian istilah ini memiliki banyak arti bergantung pada konteksnya, dan secara umum berhubungan erat dengan konsep seperti arti, pengetahuan, negentropy, komunikasi, kebenaran, representasi, dan rangsangan mental.

Dalam beberapa hal pengetahuan tentang peristiwa-peristiwa tertentu atau situasi yang telah dikumpulkan atau diterima melalui proses komunikasi, pengumpulan intelejen, ataupun didapatkan dari berita juga dinamakan informasi. Informasi yang berupa koleksi data dan fakta seringkali dinamakan informasi statistik. Dalam bidang ilmu komputer informasi adalah data yang disimpan, diproses, atau ditransmisikan. Penelitian ini memfokuskan pada definisi informasi sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi dan alirannya.

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah aplikasi komputer untuk mendukung operasi dari suatu organisasi: operasi, instalasi, dan perawatan komputer, perangkat lunak, dan data. Sistem Informasi Manajemen adalah kunci dari bidang yang menekankan finansial dan personal manajemen. Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan.

2.4 Metode Analisis dan Perancangan Terstruktur

Biasanya analisa sistem dimulai dengan adanya dokumen permintaan (*requirement*) yang diperoleh dari semua pihak yang berkepentingan. (Mis: klien, developer, pakar, dll)

Dokumen permintaan memiliki 2 fungsi:

1. memformulasikan kebutuhan klien
2. membuat suatu daftar tugas

2.4.1. Flow Map

Flow map atau bagan alir adalah skema/bagan (map) yang menunjukkan aliran (flow) di dalam suatu program secara logika. Flow map merupakan alat yang banyak digunakan untuk menggambarkan algoritma dalam bentu notasi-notasi tertentu. Secara lebih detil bagian ini akan dibahan pada bagian berikutnya.

2.4.2. Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah salah satu alat dalam perancangan sistem yang digunakan untuk menjelaskan tentang nama obyek, atribut dan metode yang dipakai.

2.4.3. Data Folow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas.

DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan logis.

Suatu yang lazim bahwa ketika menggambarkan sebuah sistem kontekstual data flow diagram yang akan pertama kali muncul adalah interaksi antara sistem dan entitas luar. DFD didisain untuk menunjukkan sebuah sistem yang terbagi-bagi menjadi suatu bagian sub-sistem yang lebih kecil adan untuk menggarisbawahi arus data antara kedua hal yang tersebut diatas. Diagram ini lalu "dikembangkan" untuk melihat lebih rinci sehingga dapat terlihat model-model yang terdapat di dalamnya.

BAB III
PROFIL PERUSAHAAN

2.1 Tinjauan Umum Perusahaan

NiftraSoft merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan perangkat lunak (software) komputer yang berdiri pada tahun 2003 di bawah naungan CV. Niftra Multi Jasa. Perjalanan menuju didirikannya NiftraSoft berawal sejak tahun 1990, dengan konsep usaha personal enterpreunership dalam bidang teknologi telekomunikasi. Pertumbuhan yang cepat secara global dalam dunia bisnis dan teknologi menjadi dorongan untuk semakin mengembangkan segmentasi usaha, yang pada akhirnya tertuju pada konsep software developing.

Keputusan untuk mengembangakan bisnis software developing ini ternyata berhasil mendongkrak segmen usaha dan cukup sukses meraih pasar mulai dari segmen menengah hingga menengah ke atas. Prestasi yang patut dibanggakan diperoleh NiftraSoft yaitu sebagai "International Enterpreuner of The Year 2004" Goblet of Achievement 2004, "Best Professional Award" Indonesian Golden award 2007,"As The Best Enterpreuner" Indonesian Quality + Development Award 2007, dan baru-baru ini Niftrasoft lagi-lagi dianugrahi penghargaan, dan kali ini "The Competition Winning Award 2008" untuk kategori Indonesian Creative and Innovative Award. Empat buah pencapaian yang cukup memotivasi untuk melipatgandakan potensi usaha bagi NiftraSoft.

NiftraSoft kemudian menciptakan sebuah positioning yang merepresentasikan visi organisasi sebagai sebuah perusahaan pengembang software yang bersahabat dengan para pelaku usaha berbagai tingkat dan segmen. Adapun positioning slogan yang digunakan oleh NiftraSoft adalah Systematisize the Future.

Visi

Menjadi pusat pengembang teknologi komputasi yang membangun sistem administrasi dunia usaha dan bisnis sehingga menjadi lebih mudah, cepat, serta akurat.

Misi

1. Mengembangkan serta menciptakan perangkat lunak kreatif dan inovatif untuk sistem adminitrasi maupun kegiatan lainnya yang menunjang dunia usaha dan bisnis.
2. Menciptakan perangkat keras otomatisasi berbasis teknologi komputasi untuk mempermudah kegiatan dan operasinal usaha/bisnis.
3. Menyelenggarakan pelatihan untuk meningkatkan sumber daya manusia dibidang aplikasi teknologi komputasi.
4. Menciptakan dan mengembangkan aplikasi perangkat keras dan lunak dengan tujuan operasional perusahaan lebih terkendali sekaligus meminimalisasi kerugian akibat penyelewengan wewenang dan manipulasi data perusahaan.
5. Melayani pemeliharaan perangkat lunak dan keras untuk menjamin kelancaran operasional usaha/bisnis.
6. Membuat dan memutahirkan sistem online dengan tujuan sentralisasi data bagi usaha/bisnis yang memiliki anak perusahaan atau cabang perusahaan.

Daya juang memang sangat berperan dalam membentuk seseorang menjadi tangguh dan tidak kenal menyerah. Kesuksesan seseorang pun tergantung pada perjuangannya. Karena hasil yang baik juga tak akan pernah tercapai dengan mudah. Dan dengan perjuangan keras dapat dipastikan kita akan memetik hasil yang maksimal. Hal ini tercermin pula pada sepak terjang Ir. Kamaludin,M.Sc. dalam merintis karir dan menjalani hidupnya. "Saya optimis bahwa perjuangan yang keras akan membuahkan hasil yang kita harapkan. Tapi, selain itu, saya juga percaya bahwa keberhasilan merupakan berkah dari Tuhan Yang Maha Kuasa,"

ujar pria kelahiran Tasikmalaya. 40 tahun silam yang dikenal sebagai sosok pribadi ramah, ulet dan pekerja keras.

Melalui kepercayaan terhadap kemampuan pribadinya maupun kepercayaan yang diberikan kepada orang lain terhadap dirinya, ia berhasil menjalankan amanah sebagai Direktur sekaligus Owner dari Niftrasoft.

Niftrasoft sendiri merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang pengembangan perangkat lunak (Software) komputer yang berdiri pada tahun 2003 dibawah naungan CV. Niftra Multi Jasa. Perjalanan menuju didirikannya Niftrasoft berawal sejak tahun 1990, dengan konsep usaha personal enterpreunership dalam bidang teknologi telekomunikasi. Pertumbuhan yang cepat secara global dalam dunia bisnis dan teknologi menjadi dorongan untuk semakin mengembangkan segmentasi usaha, yang pada akhirnya tertuju pada konsep software developing.

Keputusan untuk mengembangkan bisnis software developing ini ternyata berhasil mendongkrak segmen usaha dan cukup sukses meraih pasar mulai dari segmen menengah hingga menengah keatas. Prestasi yang patut dibanggakan diperoleh Niftrasoft yaitu sebagai "International Enterpreuner of The Year 2004" Goblet of Achievement 2004, "Best Professional Award" Indonesian Golden Award 2007, dan "As The Best Enterpreuner" Indonesian Quality + Development Award 2007. Tiga buah pencapaian yang cukup memotifasi untuk melipat gandakan potensi usaha bagi Niftrasoft.

Sebagai salah satu pengembang program aplikasi komputer, Niftrasoft memiliki visi kedepan yaitu turut membangun dunia usaha dan bisnis yang bersih dan jujur, demi terwujudnya Perekonomian masyarakat Indonesia yang mekmur dan sejahtera. Sedangkan misi kami adalah menyediakan dan melayani kebutuhan dunia

usaha/bisnis menyangkut sistem komputerisasi/otomatis administrasi perusahaan, sehingga menjadi lebih mudah, cepat, serta akurat dengan tujuan operasional perusahaan lebih terkendali sekaligus meminimalisasi kerugian akibat penyelewengan wewenang dan manipulasi data perusahaan.

Niftrasoft kemudian menciptakan sebuah positioning yang merepresentasikan visi organisasi sebagai sebuah perusahaan pengembang software yang bersahabat dengan para pelaku usaha berbagai tingkat segmen. Adapun positioning slogan yang digunakan oleh Niftrasoft adalah Systematize The Future. Dengan komitmen kerjasama dan kerja keras Niftrasoft terus berupaya mengembangkan produk software house berupa program aplikasi yang diharapkan mampu memudahkan, mempercepat, mengontrol dengan tingkat keakuratan yang lebih baik dibandingkan dengan cara manual, sehingga dapat mengurangi penyelewengan dan manipulasi data dalam dunia usaha dan aktivitas bisnis. Dan demi kepuasan baik pelanggan maupun konsumen kami, maka Niftrasoft selalu berupaya memberikan hasil yang terbaik.

Dalam perkembangannya, Niftrasoft saat ini sudah berhasil menciptakan beberapa software baru, diantaranya software untuk transaksi via SMS, dengan memanfaatkan handphone sebagai alat bantu dalam komunikasi antar komputer serta software pulsa elektronik yang memiliki manfaat sangat besar dalam membantu efektivitas dan efisiensi suatu pekerjaan maupun cost operasional. Dan guna dapat menjaga eksistensinya Niftrasoft terus melakukan berbagai kerjasama dengan berbagai pihak. Berkat kinerja tersebut, maka Niftrasoft yang dinakhodai Ir.Kamaludin, M.Sc., baru saja dianugrahi penghargaan "The Competition Winning Award 2008" untuk kategori Indonesian Creative and Innovative Award.

Perusahaan NiftraSoft merupakan perusahaan IT yang berbadan hukum bukan perorangan yang umumnya menawarkan jasa pembuatan program secara pribadi.

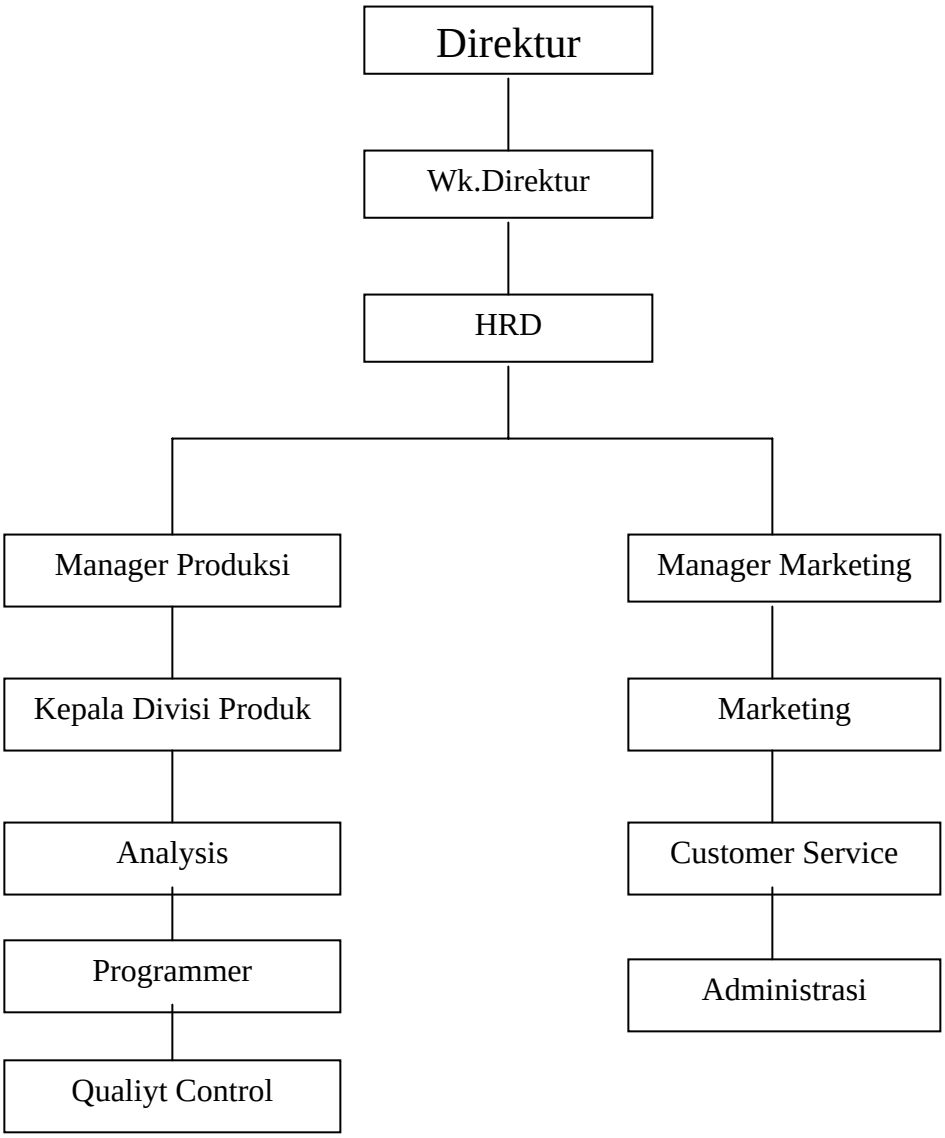
jelas perusahaan kami memiliki legalitas purnajual yang terjamin. Selain itu kami juga sudah memiliki lisensi sistem dari microsoft.

Menyediakan produk (ready stock) program aplikasi. Adapun program aplikasi yang telah kami kembangkan meliputi program aplikasi untuk bidang usaha maupun instansi sebagai berikut :

- Toko/Gudang/Stok/Minimarket
- Apotek/Produksi/Penggajian
- Faktur/Nota/Surat Jalan
- Sistem Informasi VIA SMS
- Sistem Transaksi Voucher
- Kredit Barang/Uang
- Bengkel/Bahan Bangunan
- Sistem Absensi Sidik Jari
- Rumah Makan/Kantin/Pujasera
- Distributor/Agen/Suplier
- Kas/Piutang/Cash Register
- Rumah Sakit/Klinik
- Balai Pengobatan
- Perpustakaan
- Jadwal Mengajar
- Koperasi/Hotel/Salon
- Antrian
- Biro Jasa/BPR
- Rental Kendaraan/Buku/VCD
- Dll.

Melayani pemesanan program aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen (customist) untuk berbagai jenis perusahaan (Industri/Niaga/Jasa/Bisnis/dll). Menyediakan software dan instalasi server pulsa. Yaitu Software Transaksi Voucher Elektronik dan Fisik (TVEF) yang merupakan software pengisian pulsa serba otomatis via sms dan host untuk mempermudah transaksi pembelian dan juga pengelolaan data mengenai hubungan dengan downline dan supplier/provider. Menyediakan pulsa all operator. Yaitu penyediaan pulsa elektronik all operator baik untuk pemakai langsung (user) maupun untuk Resseler (Counter). Menyediakan perlengkapan hardware dan software untuk usaha warnet dan game online. Menyediakan perlengkapan bagi mereka yang ingin membuka hospot.

3.2 Struktur Organisasi



Gambar 1.1

Struktur Organisasi Perusahan

3.3 Deskripsi Kerja

- Marketing bekerja mencari serta menawarkan barang/software kepada para calon konsumen.
- Teknisi bekerja sebagai analisis web, serta memberikan demo kepada calon konsumen yang telah berminat untuk membeli software, dan apabila konsumen komplain mengenai software yang error, maka teknisi juga yang mengatasinya dan menyerahkan tugas tersebut kepada programmer untuk diperbaiki.
- Programmer bekerja sebagai pembuat software atau program yang akan dijual, porogrammer juga mengerjakan komplain dari konsumen melalui teknisi.
- Customer service bekerja sebagai pengangkat telpon dan menerangkan kepada konsumen mengenai guna program serta biaya program.
- Akunting bekerja sebagai kasir yang menerima/menyimpan uang hasil penjualan software, serta mengatur gaji karyawan.
- HRD bekerja merekrut karyawan baru

3.4 Analisis Sistem yang Berjalan

System yang sudah berjalan di PT. Niftrasoft belum lah sempurna, terkadang para karyawan masing menggunakan system tanpa komputerisasi, hal tersebut menjadikan aliran data kurang stabil, laporan kepada pimpinan pun sering kali terlambat. Serta dalam hal penjualan software juga terkadang belum menggunakan komputerisasi.

BAB IV
ANALISIS KERJA PRAKTEK

4.1 Analisis Sistem

Sebelum membuat system informasi penjualan software pada PT.Niftrasoft, terlebih dahulu saya melakukan berbagai analisis, baik analisis terhadap perusahaan itu sendiri maupun terhadap prosedur system yang sedang berjalan pada perusahaan tersebut.

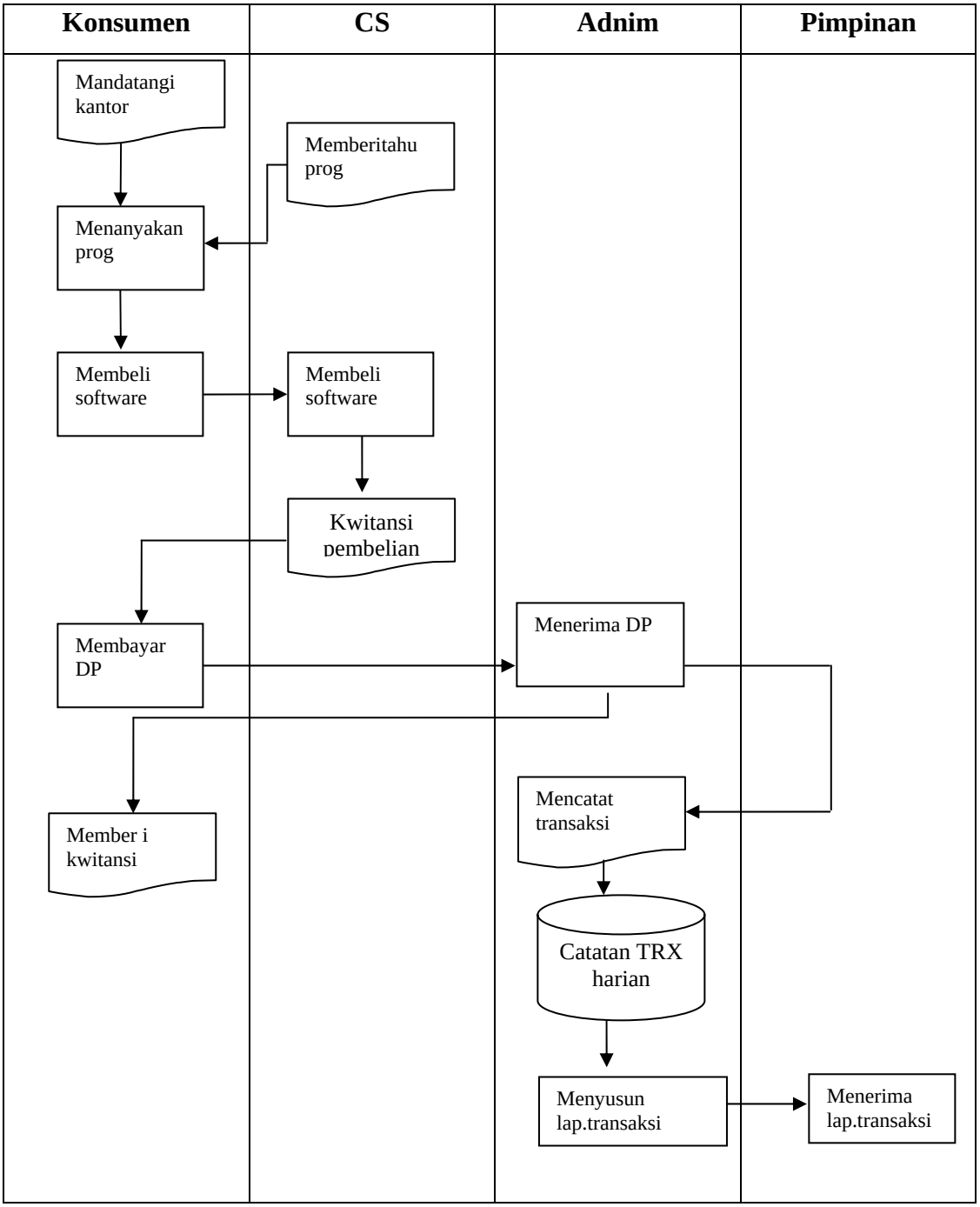
4.1.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan penjelasan mengenai dokumen-dokumen yang digunakan dalam system informasi penjualan software pada PT. Niftrasoft.

4.2.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

System yang sudah berjalan di PT. Niftrasoft belum lah sempurna, terkadang para karyawan masing menggunakan system tanpa komputerisasi, hal tersebut menjadikan aliran data kurang stabil, laporan kepada pimpinan pun sering kali terlambat. Serta dalam hal penjualan software juga terkadang belum menggunakan komputerisasi.

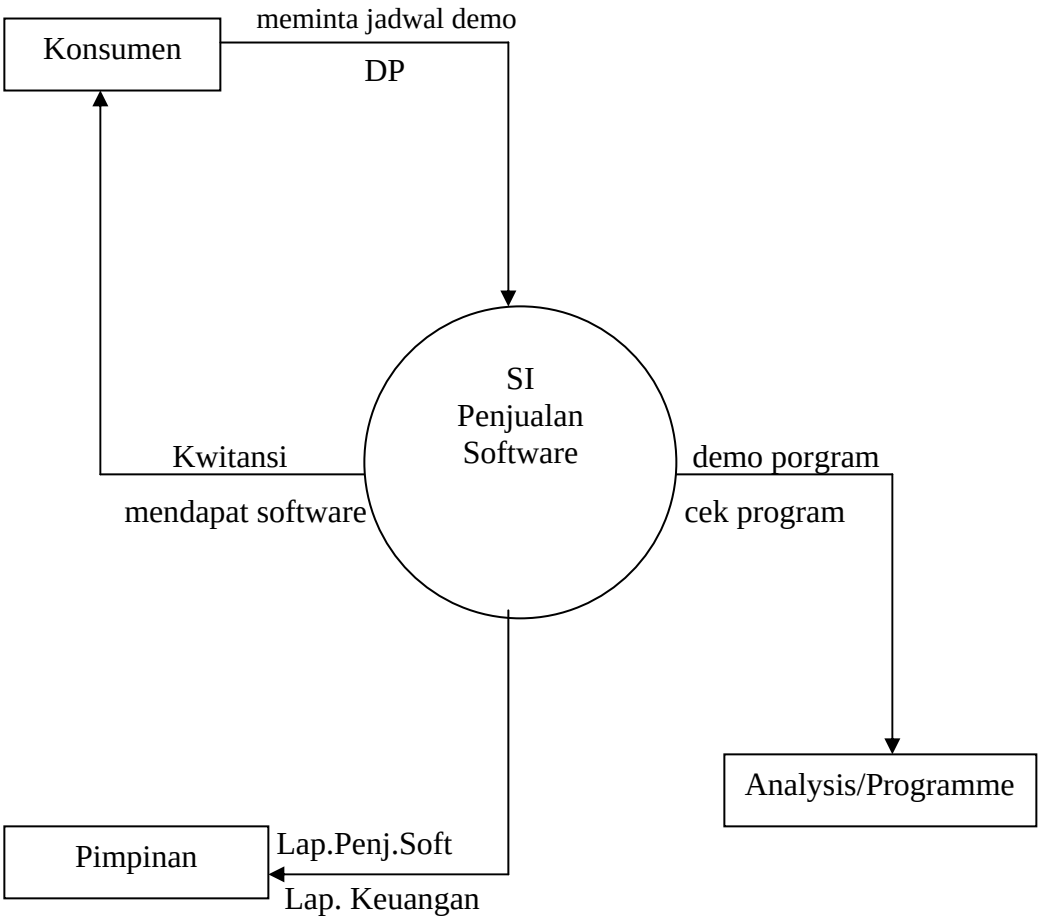
4.1.2.1 Flow Map



Gambar 1.2

Flow Map yang sedang berjalan

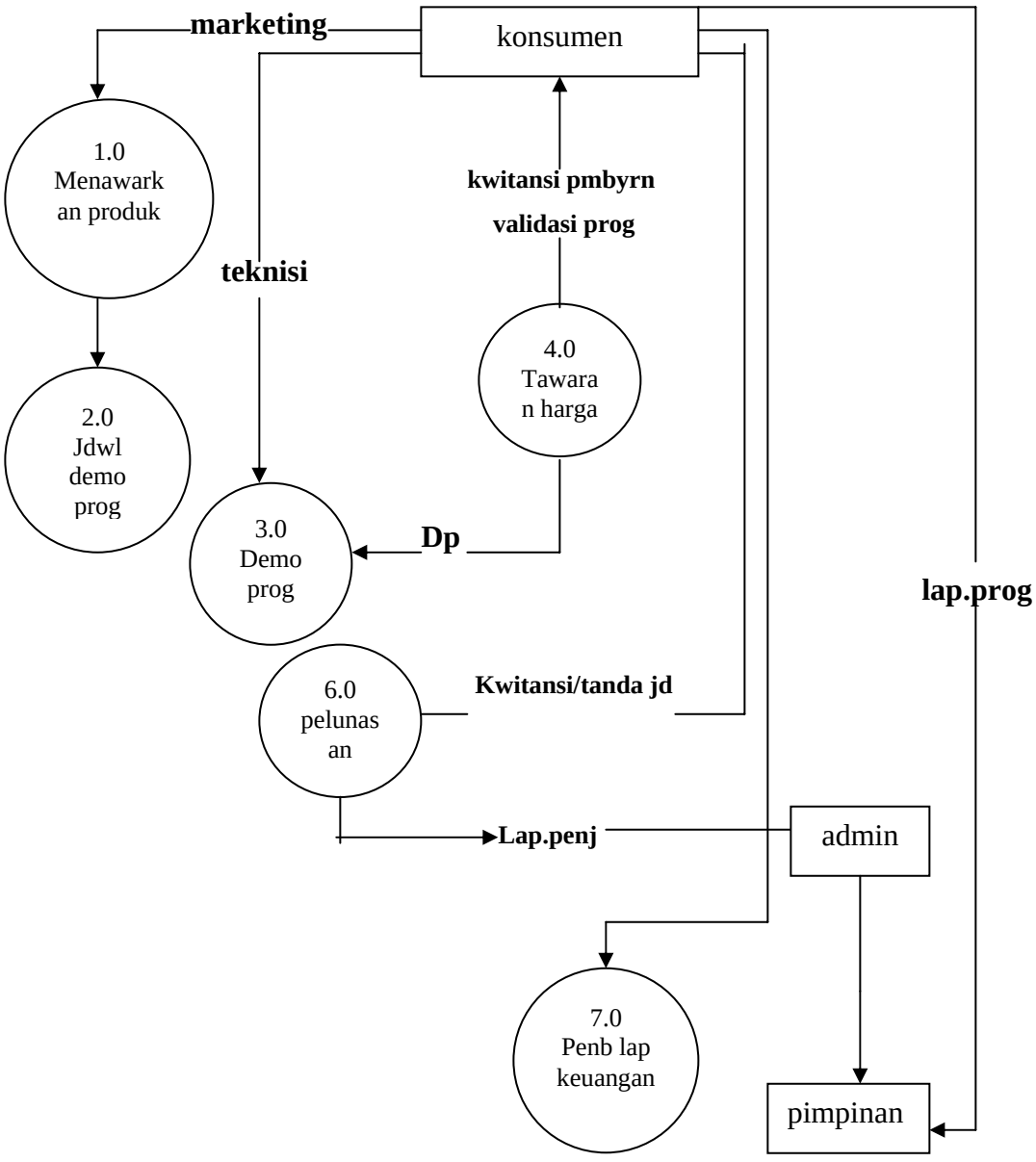
4.1.2.2 Diagram Konteks



Gambar 1.3

Diagram konteks yang sedang berjalan

Data Flow Diagram



Gambar 1.4

DFD yang sedang berjalan

4.1.3 Evaluasi Sistem yang Berjalan

Evaluasi system merupakan perbandingan dari system yang lama dengan system yang baru. Untuk mengetahui kelebihan dari system yang baru berupa pengolahan data yang bersifat komputerisasi yang akan menghasilkan suatu informasi yang akurat, efisien dan relefan.

Kelemahan dari system yang lama adalah untuk melakukan pembelian dengan mencatat data calon konsumen dengan menggunakan buku besar dan menyimpannya didalam ruangan, yang berisi dokumen-dokumen lain dikantor sehingga data atau dokumen tercampur dengan dokumen lain.

4.2 Usulan Perancangan Sistem

Pada perancangan system ini penulis akan merancang sebuah system mengenai system informasi penjualan software pada PT. Niftrasoft dengan mentransformasikan system manual ke system penjualan software saja.

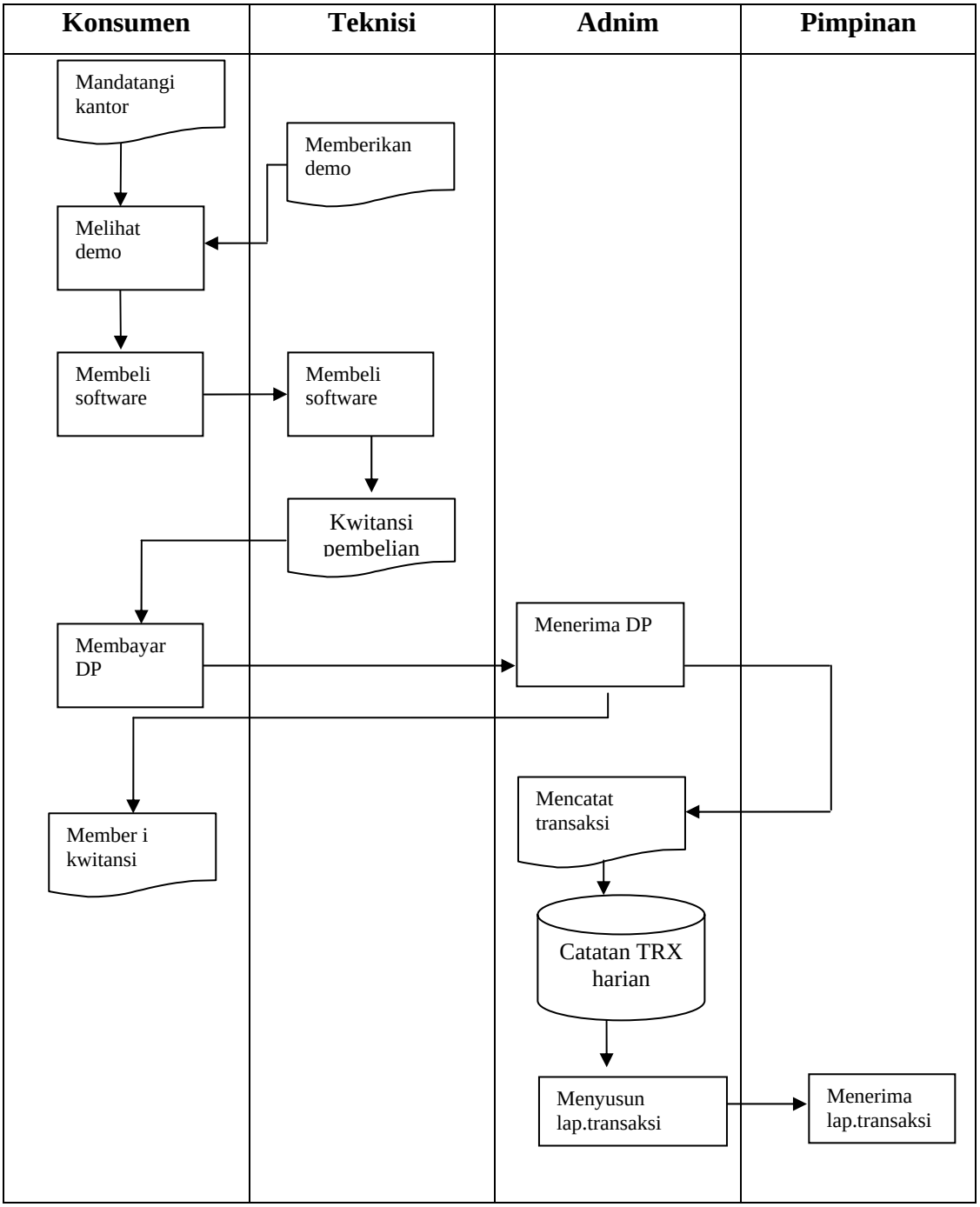
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan di buatnya system ini, yaitu untuk mempermudah dalam pengolahan data di PT. Niftrasoft, serta menjadikan para karyawan perusahaan tersebut cepat dan simple dalam mengerjakan tugas-tugasnya dan dapat menghemat waktu, tenaga dan pikiran, yang menjadikan pekerjaan mereka lebih efektif.

4.2.2 Perancangan Prosedur yang di usulkan

Perancangan system yang diusulkan oleh penulis yaitu suatu cara atau alur yang disempurnakan agar seluruh karyawan yang bekerja di PT. Niftrasoft lebih mudah untuk mengerjakan tugas-tugas mereka. Serta dalam hal ini, seluruh pekerjaan terutama system penjualan software menggunakan komputerisasi, hal itu menjadikan pekerjaan karyawan lebih mudah dan hemat waktu. Apabila ada konsumen yang bermasalah, bagian admin tinggal mencari data komsumen tersebut di file-file yang ada di computer, serta data-data tersebut kemungkinan untuk hilang sedikit.

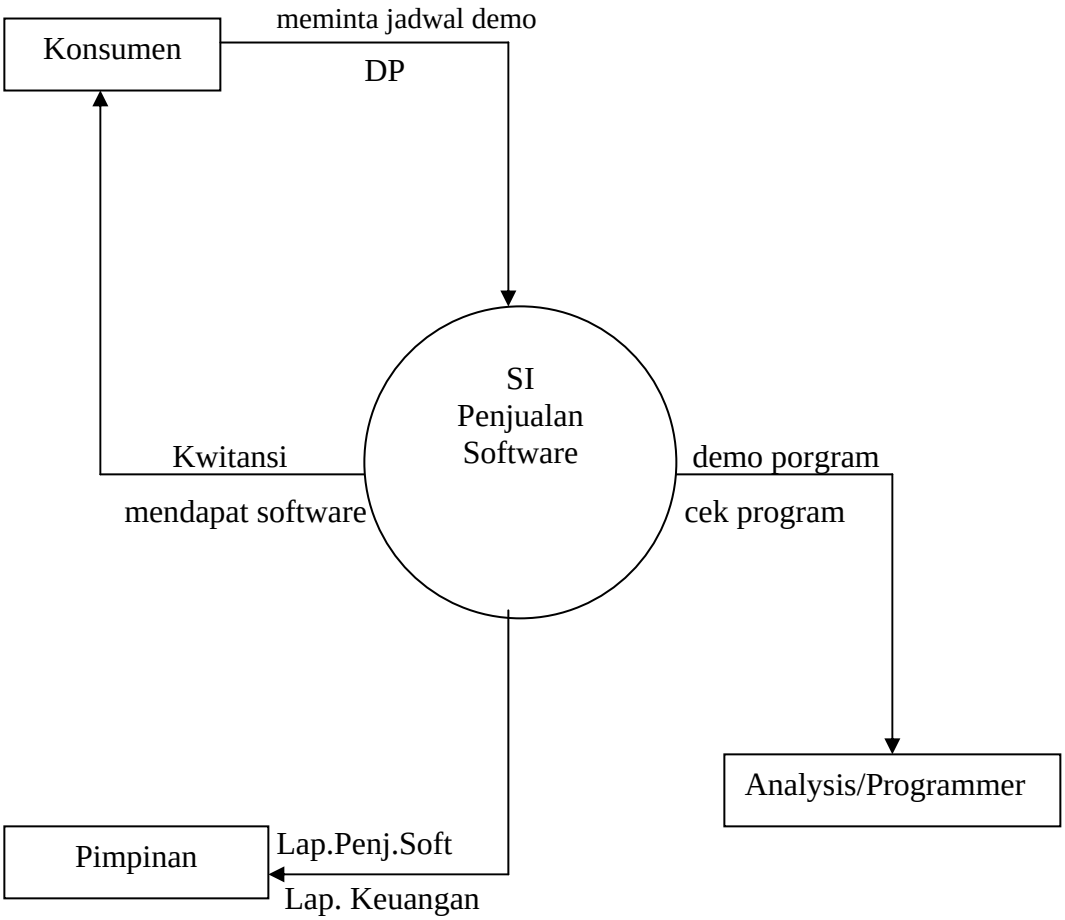
4.2.2.1 Flow Map



Gambar 1.5

Flow Map yang diusulkan

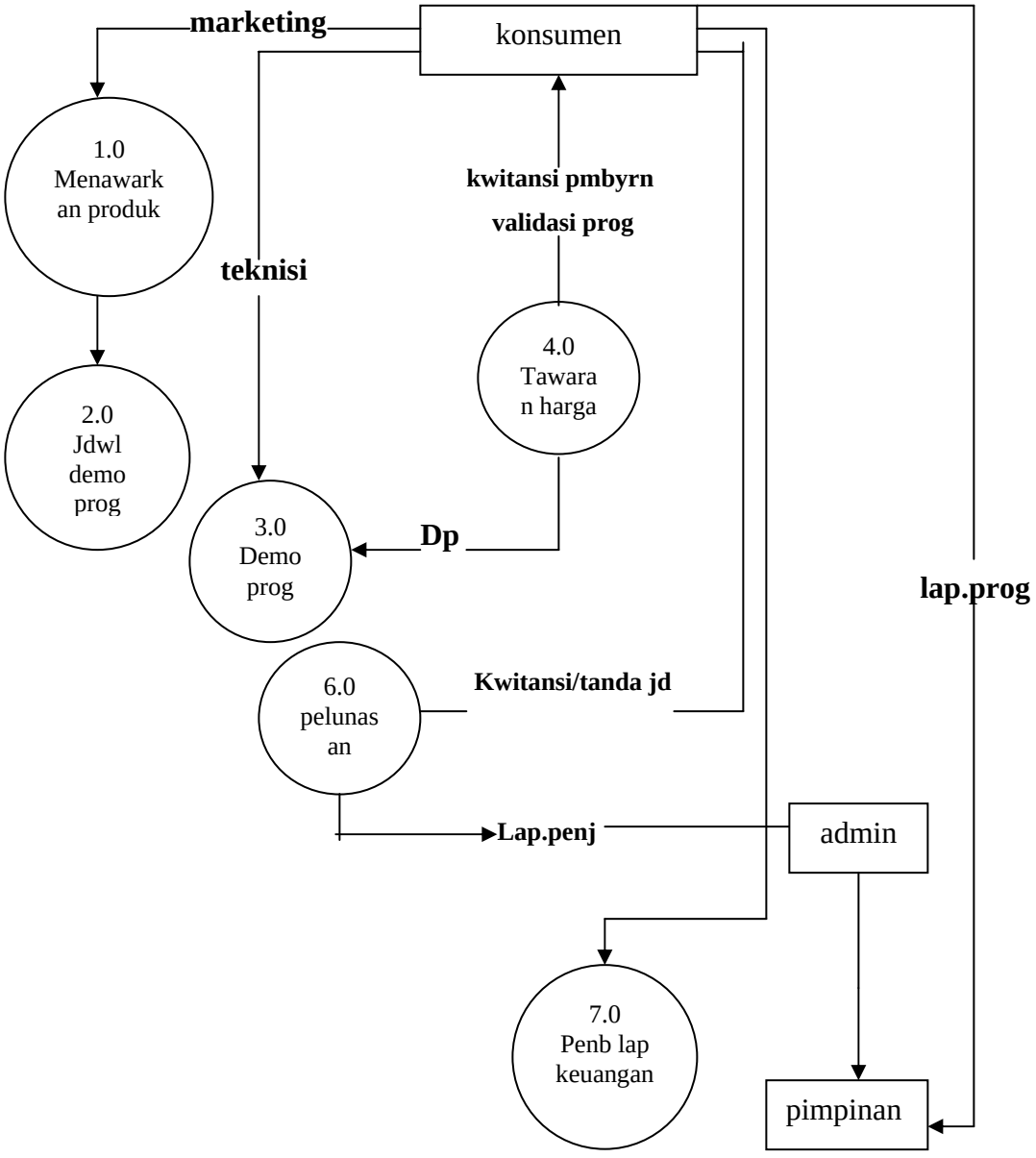
4.2.2.2 Diagram Kontek



Gambar 1.6

Diagram Konteks yang diusulkan

4.2.2.3 Data Flow Diagram



Gambar 1.7

DFD yang diusulkan

4.2.2.4 Kamus Data

Nama Arus Data : Konsumen
Alias :
Aliran Data : konsumen, p1- barang, barang – p1
Struktur Data : kode konsumen, nama konsumen, alamat, no_tlp.

Nama Arus Data : Teknisi
Alias :
Aliran Data : p1 – barang, p1 - barang
Struktur Data : kode teknisi, nama teknisi, alamat, no_tlp

Nama Arus Data : Barang
Alias :
Aliran Data : p1 – konsumen, p1 - konsumen
Struktur Data : kode barang, nama barang, jumlah barang, harga jual.

BAB V
KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kerja praktek yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

Pengolahan data-data system informasi penjualan software secara terkomputasi akan lebih mudah untuk diproses untuk menghasilkan laporan secara cepat dan akurat. Serta dapat menghemat waktu dan tenaga untik mengerkajan tugas-tugas tersebut.

4.2 Saran

Adapun saran yang dapat saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi ini dapat dijadikan bahan masukan bagi pengembangan sistem informasi yang lebih kompleks atau yang lainnya.

2. Agar data-data yang ada pada tiap bagian terkomputerisasi, karena dapat memudahkan dalam pencarian atau pengeditan data ataupun dalam pembuatan laporan.

DAFTAR PUSTAKA

http://images.google.co.id

http://lanieirawati.files.wordpress.com

http://lanieirawati.wordpress.com

www.Niftrasoft.ac.id

file:///E:/a.Lap.PKL/New%20Folder/flow%20map.htm

file:///E:/a.Lap.PKL/New%20Folder/elow%20mar%202.htm

www.google.com