

APLIKASI MANAJEMEN PEMESANAN RUANG RAPAT BERBASIS ANDROID DI PT ABC KOTA BANDAR LAMPUNG

Kiki Andriani ¹, Kurniawan Saputra.², Dwirgo Sahlinal.³

¹ mahasiswa jurusan ekonomi dan bisnis, ² pembimbing 1, ³ pembimbing 2

Abstrak

ABC merupakan salah satu Badan Usaha Milik Negara yang bertanggungjawab menyediakan dan membangkitkan listrik di Sumatera Bagian Selatan dan Tengah (Sumbagsel). Data ini didapatkan dari hasil wawancara dan observasi. Bagian informasi memberikan informasi rapat menggunakan media pengeras suara. Pelaksanaan rapat dilaksanakan beberapa saat sebelum rapat dilaksanakan, sehingga informasi ini dianggap kurang efisien karena pada saat pemberitahuan informasi rapat tidak semua karyawan berada pada lingkungan kantor. Mekanisme pelaksanaan rapat tersebut masih memiliki kelemahan, antara lain kurang efisiennya informasi yang diberikan oleh bagian informasi. Oleh karena permasalahan tersebut, maka dibuatlah suatu “Aplikasi Manajemen Pemesanan Ruang Rapat “ berbasis android pada PT ABC Kota Bandar Lampung menggunakan metode Prototype yang bertujuan untuk dapat membantu seluruh karyawan dalam manajemen pemesanan ruang rapat dan memudahkan karyawan dalam mendapatkan informasi jadwal rapat yang akan dilaksanakan.

Kata kunci : Aplikasi, PT ABC, Prototype, Android.

A. PENDAHULUAN

PT ABC merupakan salah satu Badan Usaha Milik Negara yang bertanggungjawab menyediakan dan membangkitkan listrik di Sumatera Bagian Selatan dan Tengah (Sumbagsel). PT ABC memiliki tugas pokok diantaranya menyelenggarakan pembangkitan, penyaluran listrik, dan pengaturan secara terpusat sistem tenaga listrik di wilayah Propinsi

Lampung. PLN SBDL memiliki jadwal rutin salah satunya rapat, rapat di PLN SBDL dibedakan menjadi 3 antara lain : rapat pimpinan, rapat karyawan, dan rapat umum. Jarak tenggang waktu diadakannya rapat tersebut minimal satu kali dalam satu minggu. Informasi tentang rapat diumumkan oleh petugas bagian operator menggunakan media pengeras suara beberapa saat sebelum rapat dimulai. Hal ini dianggap kurang

KARYA ILMIAH MAHASISWA MANAJEMEN INFORMATIKA

efisien karena informasi rapat yang disampaikan terlalu berdekatan dengan rapat yang akan dilaksanakan. Selain itu informasi juga tidak dapat diterima langsung oleh karyawan yang sedang tidak ada di lingkungan kantor.

Berdasarkan uraian diatas permasalahan yang dihadapi adalah menyediakan alat yang dapat membantu petugas operator untuk mengatur jadwal rapat dan menginformasikan jadwal rapat secara langsung kepada karyawan yang menjadi peserta rapat. Alat bantu yang dimaksud akan dikembangkan dalam bentuk aplikasi *java* sebagai alat untuk mengatur jadwal rapat dan aplikasi android sebagai media informasi jadwal rapat yang bernama AMPERRA (aplikasi manajemen pemesanan ruang rapat). Sistem dalam aplikasi tersebut dibangun menggunakan *java* sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai penyimpanan *database*, dan *android studio* sebagai pembangun aplikasi android.

Sistem ini memudahkan dalam mengatur kegiatan rapat karena sudah terjadwal dengan baik, sehingga memudahkan karyawan mengetahui jadwal rapat yang akan dilaksanakan. Dalam aplikasi ini karyawan dapat melihat jadwal terkini, melihat jadwal yang lalu atau jadwal yang sudah didaftarkan pada pihak pemesan. Oleh karena permasalahan tersebut, perlu penanganan dengan cara pembuatan suatu “Aplikasi Manajemen Pemesanan Ruang Rapat” Berbasis Android di PT ABC Kota Bandar Lampung.

B. METODOLOGI PELAKSANAAN

Metodologi yang digunakan dalam

perancangan aplikasi manajemen pemesanan ruang rapat berbasis android ini menggunakan metode *Prototype*. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam perancangan aplikasi ini antara lain :

1. Mendengarkan pelanggan (*Listen to Customer*)

Tahap mendengarkan pelanggan dilakukan dengan cara wawancara tidak terstruktur kepada Bapak Uci yang menjabat sebagai Kepala informasi di PT ABC Kota Bandar Lampung mengenai sistem pemberitahuan pengadaan rapat. Setelah dilakukan wawancara maka tahap selanjutnya membuat *flowchart* dokumen.

2. Tahap Merancang dan Membuat (*Build/Revise Mock-Up*)

Tahap merancang dan membuat *prototype* dilakukan setelah tahapan mendengarkan pelanggan. Pada tahap ini dibuat rancangan mengenai solusi dari hasil wawancara yang dilakukan sebelumnya. Solusi dari hasil wawancara berupa membuat suatu aplikasi manajemen pemesanan ruang rapat berbasis android pada PT ABC Kota Bandar Lampung. Adapun tahapan rancangan dalam pembuatan aplikasi manajemen pemesanan ruang rapat berbasis android pada PT ABC Kota Bandar Lampung adalah sebagai berikut :

a. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem guna menggambarkan alur aplikasi manajemen

KARYA ILMIAH MAHASISWA MANAJEMEN INFORMATIKA

pemesanan ruang rapat berbasis android pada PT ABC Kota Bandar Lampung terdiri dari rancangan *flowchart*, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

b. Perancangan Database

Perancangan *database* yang digunakan untuk membangun aplikasi manajemen pemesanan ruang rapat berbasis android pada PT ABC Kota Bandar Lampung adalah *MySQL*.

c. Perancangan User Interface

Perancangan *user interface* ini dimaksudkan untuk memberikan panduan pemakaian sistem secara menyeluruh sehingga *user* mengerti apa yang akan dilakukan terhadap suatu sistem. Perancangan ini terdiri dari perancangan *input* (*website*) dan *output* *Android* yang dibangun.

3. Tahap Uji Coba (*Customer Test Drives Mock-Up*)

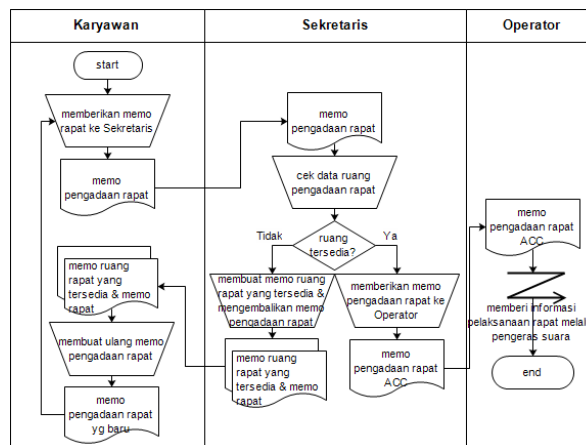
Tahapan uji coba ini dilakukan untuk menentukan aplikasi manajemen pemesanan ruang rapat berbasis android pada PT PLN (Persero) Pembangkitan Sumbagsel Sektor Pengendalian Pembangkitan Bandar Lampung yang dibangun telah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau tidak. Tahap uji coba dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Listen to Customer

Analisis sistem yang sedang berjalan

Tahap analisis sistem yang sedang berjalan digunakan untuk mengetahui bagaimana sistem yang sedang digunakan saat ini. Analisis sistem yang sedang berjalan digambarkan dengan *mapping chart* yang disajikan pada Gambar 1.

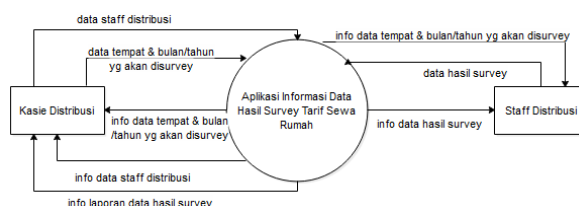


Gambar 1. *Mapping chart* dokumen sistem berjalan

2. Build/Revise Mock-Up

a. Rancangan DFD

DFD *level 0* menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungan luar yang terlibat. Perancangan DFD *level 0* aplikasi manajemen pemesanan ruang rapat berbasis android yang dirancang menggunakan aplikasi *Edraw Max* adalah seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. DFD level 0

KARYA ILMIAH MAHASISWA MANAJEMEN INFORMATIKA

REFERENSI

- Enterprise, J. (2017). *Otodidak Pemrograman Javascript In Otodidak Pemrograman Javascript*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Fathansyah. (2012). *Basis Data*. Bandung: Informatika Bandung.
- Hakim, R. (2010). *Buku Pintar Windows*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Indrajani. (2014). *Pengantar Sistem Basis Data Case Study All in One*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Indrajani. (2015). *Database Design*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto, H. (2005). *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Kasman, A. D. (2015). *Bikin Aplikasi Pemesanan Tiket Online Berbasis Web dan Android*. Cirebon: Cv. Asfa Solution.
- Kurniawan, D. &. (2010). *145 Freeware Pilihan Untuk Berbagai Kebutuhan*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kurniawan, D., & Creativity, J. (2010). *145 Freeware Pilihan Untuk Berbagai Kebutuhan*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Lubis, A. (2016). *Basis Data Dasar*. Yogyakarta: Cv. Budi Utama.
- Nugroho, A. (2010). *Mengembangkan Aplikasi Basis Data Menggunakan C# + SQL Server*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Rosa A.S, & Shalahudin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Setia, W. (2010). *Membangun Aplikasi E-Commerce Penjualan Barang di Toko Venom Stuff*.
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Cv. Andi Offset.
- Supardi, Y. (2015). *Semua Bisa Menjadi Programmer Visual FoxPro 9.0*. Yogyakarta: Cv. Andi Offset.
- Westriningsih. (2012). *Belajar Javascript menggunakan jQuery in Belajar Javascript Menggunakan jQuery (p.2)*. Semarang: Cv. Andi Offset.