**PENGEMBANGAN APLIKASI UNTUK ADMINISTRASI *BUSSINES CENTRE***

**DI SMK MUHAMMADIYAH II KADUNGORA GARUT**

**(Studi Kasus : *Bussines Centre*)**

 **Rian Patriandana**

Pendidikan Teknologi Informasi IPI Garut

**rianpatriandanakasep@gmail.com**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan sistem adminitrasi yang berada di bagian bussines centre SMK Muhammadiyah 2 kadungora. (2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan sistem aplikasi *bussines centre* ini di SMK Muhammadiyah 2 Kadungora. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu pada model pengembangan Pengertian Metode Waterfall adalah metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan sistem dilakukan secara terstuktur dan sistematis (berurutan) sesuai dengan siklus pengembangan yang ada. Metode ini disebut waterfall atau air terjun karena dalam prosesnya, sistem akan dibuat berurutan setahap demi setahap. Mulai dari tahapan *Requirement, Design, Implementation, Verification dan Maintenance.* Hasil penelitian menunjukkan: (1) Aplikasi *Bussines Centre* yang dikembangkan menjadi produk media penjualan, penyimpanan sebuah stock barang dan transaksi penjualan berupa aplikasi Komputer untuk BC SMK Muhammadiyah 2 kadungora (2) Aplikasi BC Sistem Komputer yang dikembangkan layak digunakan sebagai media administrasi penjualan, penyimpanan sebuah stock barang dan transaksi penjualan.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Aplikasi, *Bussines Centre*

**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan menengah kejuruan merupakan suatu kegiatan pendidikan di tingkat pendidikan menengah dengan mengedepankan pengembangan kecakapan peserta didik untuk melakukan bentuk pekerjaan khusus. Yang diutamakan dalam Pendidikan menengah kejuruan adalah mempersiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional. (PP Republik Indonesia No 29 Th 1990, Pasal 1). Berdasarkan penjelasan di atas maka pendidikan menengah kejuruan dimaksudkan untuk mendidik siswa agar siap memasuki lapangan kerja dengan memiliki sikap yang professional baik sebagai pekerja maupun wirausahawan.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu pendidikan menengah kejuruan. SMK MUHAMMADIYAH 2 KADUNGORA adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang berada di Kabupaten Garut. SMK MUHAMMADIYAH 2 KADUNGORA terletak di Kecamatan Kadungora. Terdapat 4 kompetensi keahlian di SMK MUHAMMADIYAH 2 KADUNGORA diantaranya jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, Teknik Sepeda Motor, Farmasi dan Keperawatan dengan total jumlah siswa sebanyak 348.

SMK MUHAMMADIYAH 2 KADUNGORA selain fokus terhadap visi misi sebuah instansi pendidikan yang memberikan effort terhadap keberlangsungan proses belajar mengajar juga disamping itu melatih peserta didik agar mampu berwirausaha baik itu skala kecil ataupun besar maka siswa – siswi dilatih agar mempunyai skill baik itu pengelolaan terhadap usaha atau bisnis yang mereka bangun ataupun untuk membuat sebuah produk dari mulai mereka duduk dibangku SMK maka sebuah kreatifitas dan jiwa wirausaha mereka dibangun, maka dari itu di SMK Muhammadiyah 2 kadungora memiliki sebuah Bussines Centre yang bergerak di bidang bisnis, baik itu berupa produk makanan, minuman dan alat tulis kantor untuk keperluan bagi para siswa - siswi maupun para guru. Selain itu, sebuah hasil kreatifitas wirausaha atau produk siswa – siswi maupun guru sekalipun itu bisa mendistribusikan barang atau produknya pada bussines centre tersebut.

Bussines centre yang sudah berlangsung sejak tahun 2021 tepatnya bulan April ini tidak selalu berjalan lancar, rapih dan tertib terutama dalam segi adminitrasi, baik itu administrasi data barang, stock barang, data keluar masuk barang dan administrasi keuangan yang ada pada bussines centre tersebut. Bussines Centre ini memiliki sebuah kendala yang dirasakan oleh pengelola bisnis ini yaitu seorang karyawan sekaligus kepala tata usaha di SMK MUHAMMADIYAH 2 KADUNGORA yaitu Bapak Fakhrudin Abas, S.Pd sebagai pengelola bisnis tersebut, diantaranya ada beberapa kendala yang sudah peneliti simpulkan pada hasil wawancara antara lain seperti kurang akuratnya laporan administrasi baik itu laporan data stock barang hasil dari keluar masuk barang, catatan transaksi yang terlihat tidak rapih, pengarsipan data barang dan keuangan yang terkadang tidak akurat atau kurang sesuai dengan bukti fisik barang ataupun pemasukan karena terjadi human error dalam artian disini yaitu tidak tercatatnya data barang atau jumlah keuangan secara rapih dan tertib.

Bussines centre yang berada di lingkungan SMK MUHAMMADIYAH 2 KADUNGORA ini memang memerlukan sebuah inovasi terutama pada bagian pengolahan data administrasi yang efektif dan efisien agar di kelola atau di bantu oleh sebuah sistem aplikasi desktop yang sangat mudah dan fleksibel sesuai kebutuhan bussines centre yang dimana nantinya aplikasi tersebut dioperasikan oleh satu user admin atau karyawan yang bekerja di bussines centre tersebut. Aplikasi desktop yang akan di pergunakan untuk membantu proses berjalannya bussines centre ini guna untuk meminimalisir terjadinya human error yang terkadang terjadi hampir 4 atau 6 kali keganjilan sebuah data atau ketidak akuratan data administrasi baik itu sebuah data jumlah barang ataupun hal yang sifatnya sensitif seperti perihal data keuangan yang masuk atau data keuangan yang keluar saat diadakannya pemeriksaan atau check data dalam kurun waktu biasnaya satu bulan sekali. Manfaat utama dari aplikasi desktop adalah efisiensi tinggi dan fleksibilitas antarmuka pengguna. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi berbasis desktop lebih stabil, aman dan umumnya tidak menggunakan jaringan internet untuk menggunakannya

Aplikasi desktop adalah aplikasi yang berdiri sendiri yang diinstal pada komputer desktop atau laptop. Ini bisa berfitur lengkap seperti Microsoft Excel atau melakukan satu atau dua fungsi seperti aplikasi kalender. Biasanya, aplikasi desktop dibatasi oleh perangkat keras yang dijalankannya. Dikombinasikan dengan aplikasi terminal mainframe, mereka memiliki antarmuka pengguna yang tidak kompleks. Mereka juga sulit untuk diperbarui, terutama jika peningkatan perangkat keras diperlukan agar aplikasi berfungsi.

**2. BAHAN DAN METODE**

# *2.1 Pengembangan*

# Berdasar pada UU Republik Indonesia No 18 Th 2002 pada Pasal 1 poin No 5, Pengembangan merupakan suatu aktivitas di dalam IPTEK yang mempunyai tujuan untuk menggunakan pedoman dan teori ilmu pengetahuan yang sudah terbuktikan atas kebenaran dalam peningkatan fungsi dan manfaat IPTEK yang sudah ada, atau dapat menghasilkan teknologi baru untuk digunakan.

# *2.2 Sistem Aplikasi*

# Pengertian sistem menurut Cambridge Dictonary adalah cara untuk melakukan sesuatu. Ini didefinisikan seperti satu set benda atau perangkat terhubung yang beroperasi bersama. Pengertian sistem juga bisa berarti satu set peralatan komputer dan program yang digunakan bersama untuk tujuan tertentu atau sekumpulan organ atau struktur dalam tubuh yang memiliki tujuan tertentu.

#  Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sistem adalah perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas. Sistem juga diartikan sebagai susunan yang teratur dari pandangan, teori, asas, dan sebagainya. KBBI juga mendefinisikan pengertian sistem sebagai sebuah metode.

# *2.3 Kerangka Pikir*

#  Berdasarkan hasil dari proses observasi yang pelaksanaannya dilakukan di SMK MUHAMMADIYAH 2 KADUNGORA Januari 2022, kegiatan bussines centre masih berpusat pada cara manual dan dikhawatirkan banyak atau kembali terulang adanya human error yang tidak disengaja ataupun khilaf, staff adminitrasi bussines centre masih berperan pasif dalam proses pengarsipan data administrasi. Dengan adanya kekurangan pada segi administrasi bussines centre, berdampak pada pendataan mulai dari catatan laporan keuangan, stock barang dan transaksi. Padahal data transaksi dan catatan pengarsipan stock barang keluar masuk adalah salah satu point penting dalam berjalannya sebuah bussines centre di SMK MUHAMMADIYAH 2 KADUNGORA.

#

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

*3.1 Model Pengembangan*

Pada penelitian kali ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Waterfall Menurut Roger S. Pressman (2010: 39), Waterfall Model atau biasa disebut klasik Life Cycle adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun piranti lunak. Pada tahap ini akan dilakukan inisiasi proyek, seperti menganalisis masalah yang ada dan tujuan yang akan dicapai.

# *3.2 Tempat dan Waktu Penelitian*

Penelitian ini dilaksanakan di SMK MUHAMMADIYAH 2 KADUNGORA Garut, Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada saat Tahun Ajaran 2021/2022.

# *3.3 Subjek Penelitian*

Subjek penelitian kali ini terdiri dari dua macam yaitu responden ahli dan responden pengguna. Responden ahli yaitu responden ahli media, responden ahli media dalam penelitian ini adalah guru yang mengampu mata pelajaran Sistem Komputer di SMK MUHAMMADIYAH 2 KADUNGORA. Responden pengguna dalam penelitian ini adalah 1 pegawai staff administrasi bussines centre di SMK MUHAMMADIYAH 2 KADUNGORA, Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat.

# *3.4 Instrumen Penelitian*

Dalam penelitian kali ini akan memakai instrumen berupa kuesioner atau angket untuk memperoleh data yang dibutuhkan demi mengetahui kualitas aplikasi yang dikembangkan. Jenis angket yang dipakai di penelitian ini adalah jenis angket skala *Likert,* dimana disediakan 4 pilihan bukan 5 pilihan. Keunggulan yang dimiliki skala *Likert* dengan 4 pilihan yaitu tidak disediakan pilihan tengah atau netral. Dengan demikian responden yang mengisi harus menentukan pilihannya dengan mantap dan tidak ada keragu-raguan.

# *3.5 Teknik Analisis Data*

Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan cara teknik analisis deskriptif, yang mana hasil penelitian dikategorikan dalam 2 macam kategori : Data Kuantitatif dan Data Kualitatif. Dengan menggunakan teknik analisis data ini, maka akan dilakukan dengan cara melakukan analisa terhadap kelayakan sistem aplikasi. Analisa dilakukan berdasarkan hasil dari pengisian angket yang dilakukan ahli media dan respon pengguna yaitu staff *bussines centre*.

**4. KESIMPULAN**

Berdasar pada hasil penelitian & pengembangan tentang pengembangan sistem aplikasi *bussines centre* di SMK Muhammadiyah 2 Kadungora. bisa diambil kesimpulan bahwa :

* 1. Aplikasi *bussines centre* yang dihasilkan memperoleh hasil penilaian yang menunjukkan bahwa Sistem aplikasi *bussines centre* layak digunakan untuk proses kegiatan bisnis. Hal tersebut didasarkan pada rerata skor segi media yaitu 8,00 (delapan koma nol nol) yang termasuk pada kategori baik, rerata skor dari user atau staff memperoleh 8,00 (delapan koma nol nol) yang termasuk pada kategori baik.
	2. Aplikasi *bussines centre* adalah aplikasi yang dihasilkan pada penelitian ini yang dibutuhkan untuk membantu proses administrasi data barang atau transaksi pada sebuah bisnis *centre* di SMK Muhammadiyah 2 Kadungora. Tingkat kelayakan telah di uji validasi oleh ahl media dan staff *bussines centre* di SMK Muhammadiyah 2 Kadungora Garut.

**DAFTAR PUSTAKA**

[1] Fajaryati, N., Nurkhamid, Pranoto, P.W.,

 Muslikhin, Athika D.W. (2016). *E- module*

 *development for the subject of measuring*

 *instruments and measurement in*

*electronics engineering education.* Diakses dari https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/13187 tanggal 31 Mei 2018, jam 13.47 WIB

[2] Krisnayuni, K., Darmawiguna, I.G.M.,

 Putrama, I.M. *Pengembangan e-modul*

 *berbasis model project based learning*

 *untuk mata pelajaran video editing (studi*

 *kasus : kelas XI di SMK Negeri 1*

 *Sukasada).* Karmapati.

[3] Mardapi, Djemari. (2008). *Teknik*

 *penyusunan instrumen tes dan non*

 *tes*. Yogyakarta : Mitra Cendekia Press.

[4] Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Riset*

 *terapan bidang pendidikan dan teknik.*

 Yogyakarta: UNY Press.

[5] Setiarini, P., Agustini, K., & Sunarya, I. M.

 (2016). *Pengaruh e-modul berbasis*

 *metode pembelajaran problem based*

 *learning terhadap hasil dan motivasi*

 *belajar siswa pada mata pelajaran*

 *pemrograman dasar (studi kasus: kelas x*

 *multimedia di smk negeri 3 singaraja).*

Karmapati.

[6] Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan*

 *pengembangan (Research and*

 *Development/ R&D)*. Bandung:Alfabeta.

[7] Sungkono. (2012). *Pengembangan*

 *instrumen evaluasi media modul*

 *pembelajaran*. Artikel Ilmiah Tugas Akhir.

 Universitas Negeri Yogyakarta.