

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH PALEMBANG**

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PENGAMATAN APLIKASI ISI ULANG KARTU GAMES
PT. FUNWORLD PRIMA PTC MALL PALEMBANG**



Diajukan Oleh:

SULAIMAN

021110243

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah
Praktik Kerja Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

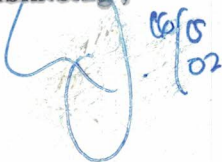
2015

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH PALEMBANG**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

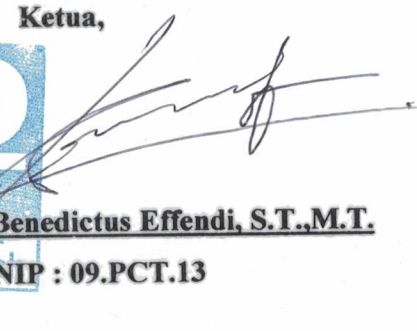
NAMA : SULAIMAN
NOMOR POKOK MAHASISWA : 021110243
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI : PEMROGRAMAN DAN DESAIN
JUDUL PKL : PENGAMATAN APLIKASI ISI
ULANG KARTU GAMES PT.
FUNWORLD PRIMA PTC MALL
PALEMBANG

Tanggal, 05 Januari 2015
Pembimbing,



Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.
NIDN : 0215028002

Mengetahui,
Ketua,



Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH PALEMBANG**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

NAMA : SULAIMAN
NOMOR POKOK MAHASISWA : 021110243
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI : PEMROGRAMAN DAN DESAIN
JUDUL PKL : PENGAMATAN APLIKASI ISI
ULANG KARTU GAMES PT.
FUNWORLD PRIMA PTC MALL
PALEMBANG

Tanggal : 04 Februari 2015

Penguji 1 :



Fatmariansi, S.Kom.,M.Kom.

NIDN: 0214036903

Tanggal : 04 Februari 2015

Penguji 2 :



Herlinda Kusmiati, S.Kom.,M.Kom.

NIDN: 0204098901



Menyetujui,

Ketua,

Benedictus Effendi, S.T.,M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- *Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.*
- *Jangan tunda sampai besok apa yang bisa engkau kerjakan hari ini.*

Kupersembahkan kepada :

- *Papa dan Mama ku tercinta yang selalu memberikan doa dan semangat*
- *Adik dan kakak ku yang tersayang*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan baik. Laporan ini diberi judul *"Pengamatan Aplikasi Isi Ulang Kartu Games"*. Adapun tujuan penulisan laporan PKL ini adalah sebagai bentuk pelaporan terhadap apa yang telah penulis kerjakan, dapatkan dan usulkan selama Praktik Kerja Lapangan, sehingga apabila laporan PKL ini dinilai layak, dapat memenuhi sebagian syarat guna penyusunan skripsi.

Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada Ketua STMIK PalComTech Bapak Benedictus Effendi S.T.,M.T, kepada Ketua Program Studi Sistem Informasi Ibu Herlinda Kusmiati,M.Kom. , S.T, kepada Dosen Pembimbing PKL Ibu Atin Triwahyuni S.T.,M.Eng., Bapak Hendri selaku Ketua Yayasan PalComTech Palembang, kedua orang tua penulis yang tercinta, kepada teman dan sahabat terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, dengan kesadaran penulis bahwa Laporan Praktik Kerja Lapangan masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, Januari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

NAMA HALAMAN	HAL
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang	1
1.2. Ruang Lingkup PKL	3
1.3. Tujuan dan manfaat PKL	3
1.3.1. Tujuan.....	3
1.3.2. Manfaat.....	3
1.3.2.1. Bagi Penulis.....	3
1.3.2.2. Bagi Instansi	4
1.3.2.3. Bagi Akademik.....	4
1.4. Tempat dan Pelaksanaan PKL.....	5
1.4.1. Lokasi Tempat PKL.....	5
1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL.....	5
1.5. Teknik Pengumpulan Data	5

BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	
2.1.	Landasan Teori.....	10
2.1.1.	Aplikasi.....	10
2.1.2.	Kartu Games	10
2.1.3.	Flowchart	10
2.1.4.	Data Flow Diagram (DFD).....	13
2.1.5.	Entity Relationship Diagram(ERD).....	16
2.2.	Gambaran Umum Perusahaan.....	17
2.2.1.	Sejarah Perusahaan PT.FunWorld Prima.....	17
2.2.2.	Visi dan Misi.....	18
2.2.2.1.	Visi.....	18
2.2.2.2.	Misi	19
2.2.3.	Struktur Organisasi dan Tugas wewenang.....	19
2.2.3.1.	Struktur Organisasi	19
2.2.4.	Pembagian Tugas dan Wewenang	21
BAB III	LAPORAN KEGIATAN	
3.1.	Hasil Pengamatan.....	25
3.1.1.	Prosedur yang berjalan	25
3.1.2.	Cara Kerja Aplikasi Isi Ulang Kartu Games	26
3.1.3.	Cara Penggunaan Aplikasi Isi Ulang Kartu Games.....	31
3.1.4.	Bagan Alir (System Flowchart).....	33
3.2.	Tampilan Input.....	35

	3.2.1. Kelebihan Aplikasi Isi Ulang Kartu Games	38
	3.2.2. Kelehan Aplikasi Isi Ulang Kartu Games	39
BAB IV	PENUTUP	
	4.1 Simpulan.....	40
	4.2 Saran.....	41
	DAFTAR PUSTAKA	x
	HALAMAN LAMPIRAN	xi

DAFTAR GAMBAR

Nama Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Funworld Prima Palembang.....	19
Gambar 3.1Kartu Funcard	26
Gambar 3.2 Kartu Fungold.....	26
Gambar 3.3 Kartu Funpremium.....	26
Gambar 3.4 Flowchart Penginputan Aplikasi Isi Ulang Kartu Games.....	30
Gambar 3.5 Bagan Alir (System Flowchart)	32
Gambar 3.6 Form Login.....	33
Gambar 3.7 Form Menu Utama	34
Gambar 3.8 Form Pengecekan.....	35

DAFTAR TABEL

Nama Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Data Wawancara	7
Tabel 2.2 Simbol System <i>Flowchart</i>	11
Tabel 2.3 Simbol Data Flow Diagram (DFD)	14
Tabel 2.4 Simbol Elemen Entity Relationship Diagram (ERD)	16

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. Form Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. Form Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. Form Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. Form Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. Form Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya teknologi saat ini terlihat signifikan terutama di bidang teknologi internet, internet menjadi orang mampu mengakses berita-berita terbaru melakukan transaksi atau berbisnis. Internet juga sangat berpengaruh besar pada perusahaan yang bergerak dibidang rekreasi dan hiburan keluarga. Selain itu dengan adanya internet perusahaan juga mampu meningkatkan efektifitas untuk membangun sebuah sistem yang memudahkan *user* mengakses informasi atau melakukan transaksi secara online.

PT.FUNWORD PRIMA adalah bagian dari “FUN GROUP” yang merupakan pelopor usaha jasa *Family Recreation Center* (Arena Rekreasi dan Hiburan Keluarga). Kehadiran Funworld di Indonesia mempunyai arah dan tujuan sebagai *Family Recreation Center* yang terbaik dan terlengkap di Indonesia, yang mempunyai berbagai macam permainan untuk kalangan anak-anak hingga permainan dewasa serta mampu membuat masyarakat tertarik dalam memainkan Games yang ada di wahana PT.FUNWORLD PRIMA.

Aplikasi pengisian isi ulang kartu Games adalah Aplikasi yang dapat digunakan untuk mengisi ulang kartu sehingga dapat mempermudah dalam memainkan semua permainan games yang berada di wahana

PT.FUNWORLD, jika PT.FUNWORLD tidak menggunakan aplikasi isi ulang kartu games maka akan mempersulit dalam pekerjaan dikarenakan harus menggunakan satu coin dalam satu jenis permainan games, sehingga mempersulit customer untuk membeli coin berulang-ulang dalam satu permainan, dikarenakan games tidak bisa digunakan dalam satu jenis coin permainan.

Berdasarkan uraian diatas penulis membuat judul PKL ***"Pengamatan Aplikasi Isi Ulang Kartu Games PT.FUNWORLD PRIMA Palembang"***.

1.2. Ruang Lingkup

Supaya pembahasan laporan yang dilakukan lebih tertera dan tidak keluar atau menyimpang dari permasalahan maka membatasi perumusan masalah hanya pada pengamatan mengenai penggunaan aplikasi pengisian isi ulang kartu games yang ada pada PT.FUNWORLD PRIMA Palembang yang meliputi bagaimana cara penggunaannya, serta kekurangan, kelebihan dan memberi solusi pada aplikasi isi ulang kartu Games, berdasarkan uraian pada bagian pelayanan costomer.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan

Tujuan penulis membuat laporan dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT.FUNWORLD PRIMA PTC MOLL Palembang untuk pengamatan dan memahami proses kerja sistem aplikasi yang dapat mempermudah atau membantu pengolahan data serta kekurangan, kelebihan sehingga memberi solusi pada Aplikasi pengisian ulang kartu games.

1.3.2. Manfaat

1.3.2.1 Bagi Penulis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu Pengetahuan, menambah wawasan di dunia kerja nyata dan bagaimana cara penggunaan aplikasi isi ulang kartu games serta dapat menerapkan dan mengembangkan

ilmu yang didapat selama menjadi mahasiswa di STMIK PalComTech Palembang.

2. Memperaktekan ilmu yang telah didapatkan terutama yang berhubungan dengan sistem informasi.

1.3.2.2 Bagi Instansi

1. manfaat bagi tempat PKL membantu pengamatan sistem yang ada dan menambah informasi masukan berupa saran dengan adanya pengamatan Aplikasi isi ulang kartu games.
2. Membantu mensosialisasikan aplikasi pengisian isi ulang kartu games sebagai pedoman untuk menjalankan aplikasi bagi yang belum mengerti menjalankannya.

1.3.2.3 Bagi Akademik

1. Penelitian ini di harapkan dapat menjadi pedoman dan acuan bagi penulis lainnya dikemudian hari.
2. Serta sebagai masukan dalam bahan penulisan ilmiah yang lebih baik dan bacaan pada perpustakaan.

1.4. Tempat dan Pelaksanaan PKL

1.4.1. Lokasi Tempat PKL

Penelitian ini dilakukan di PT.FUNWORLD PRIMA di PTC MOLL Jalan.R.Sukatmo No.8A Palembang-30114.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu Praktek Kerja Lapangan di lakukan mulai dari tanggal 25 Agustus 2014 sampai dengan 25 September 2014 jadwal masuk pada hari senin sampai hari sabtu, waktu masuk pukul 10:00 WIB sampai dengan pukul 04:00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Menurut Sutabri dalam sebuah buku Analisis Sistem Informasi (2012:97), observasi merupakan tekni pengumpulan data dengan langsung melihat kegiatan yang di lakukan oleh user, salah satu keuntungan dari pengamatan langsung/observasi ini adalah bahwa sistem analis dapat lebih mengenal lingkungan disik seperti letak ruangan serta peralatan dan formulir yang di gunakan serta sangat membantu untuk melihat proses bisnis beserta kendala-kendalanya.

2. Metode Wawancara (*interview*) wawancara (*interview*) telah diakui sebagai teknik pengumpulan data atau fakta (*fact finding technique*) yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan sistem informasi. Wawancara memungkinkan analisis sistem sebagai pewawancara (*interviewer*) untuk mengumpulkan data secara tatap muka langsung dengan orang yang diwawancarai (*interviewee*) (Prof.Dr,Jogianto HM,MBA,Akt. :617). Interview dengan cara mengadakan Tanya jawab dengan pihak-pihak yang dianggap berhubungan dengan data atau informasi yang diperlukan penulis.

Petugas Wawancara : Sulaiman

Yang di Wawancara : Ibu Devilia

Topik : Cara penggunaan Aplikasi

Tanggal : 29 Agustus 2014

Waktu : 14:00 – 14:30

JAM	WAKTU (MENIT)	ISI/MATERI POKOK WAWANCARA	HASIL WAWANCARA
14:00	2	Memperkenalkan diri dan ucapan terimakasih kepada Ibu Devilia atas waktu yang disediakan	Iyah Sulaiman ada yang bisah Ibu bantu
14:02	4	Tujuan wawancara saya yaitu untuk mengetahui proses aplikasi isi ulang kartu games yang berjalan di Funworld	Iyah boleh kalau Sulaiman ingin mempelajari Aplikasi tersebut.
14:06	4	Bagaimana langkah awal cara menjalankan aplikasi itu Ibu	Langkah awal silakan Sulaiman hidupak komputer setelah itu masukan kode

JAM	WAKTU (MENIT)	ISI/MATERI POKOK WAWANCARA	HASIL WAWANCARA
			Setelah kode diterima maka akan tampil sebuah menu-menu pilihan
14:10	4	Setelah semua tampil semua menu selanjutnya bagaimana Ibu	Sulaiman siapkan kartu Funcard, Fungold, Funpremium nah nanti Costomer akan memilih kartu jenis apa yang kan dipilihnya
14:15	4	Kalu mingsalkan Coustomer memilih kartu Funcard selanjutnya bagaiman Ibu.	Kalau coustomer meilih kartu Funcard Sulaiman pilih aja menu kartu yang berwarna merah atau yang bertuliskan Rechargw Funcard
14:20	5	Setelak nanti kita pilih menu kartu yang berwarna merah langkah selanjutnya	Nah klu sudah Sulaiman pilih

JAM	WAKTU (MENIT)	ISI/MATERI POKOK WAWANCARA	HASIL WAWANCARA
		Saya harus pilih yang mana lagi Ibu?	Menu yang berwarna merah langkah selanjutnya Sulaiman masukan berapa jumlah Customer mau ngisi ulang kartunya mingsalkan Rp100000 maka isikan 100000 lalu pilih simpan maka kartu tersebut sudah terisi dan sudah dapat dipergunakan.
14:25	3	Saya sudah mengerti tentang Aplikasi isi ulang kartu Games ini Ibu,saya sangat berterimakasih sudah dapat memahami langkah-langkah yang harus dilakuakn dan saya mengucapkan terimakasih atas waktu dan jawaban yang Ibu telah berikan kepada saya.	Sama-sama semoga bermanfaat untuk Sulaiman.

DAFTAR PUSTAKA

Jogianto, 2008. Metodologi Penelitian Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi

Sutabri, Tata. 2012. Analisis Sistem Informasi, Yogyakarta : Andi.

Hendrayudi, 2008. Pemrograman Delphi 8.0, Bandung : Yrama Widya.

Jogianto, 2005. Analisis Dan Desain Informasi, Yogyakarta: Andi.

M.shalahudin,2011. Modul Pembelajaran Perangkat Lunak, Bandung: Modula