Vol. 6 No. 2 Desember 2025 Hal : 584 - 602 E-ISSN: 2723-1089
P-ISSN: 2776-7779

Sistem Informasi Pengadaan Barang Reward Kumpul Point Pada PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan Berbasis *Dekstop*

Diana Sitepu[1)], Ananda Hadi Elyas[2)], Sri Wahyuni[3)]

Universitas Dharmawangsa, Medan, Indonesia

Email: dianasitepu241@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong perusahaan untuk berinovasi dalam pengelolaan data dan pelayanan pelanggan. PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan menerapkan sistem "*Millenation Point Reward*" untuk meningkatkan loyalitas pelanggan melalui pengumpulan poin belanja yang dapat ditukar dengan hadiah. Namun, proses pengadaan dan pendataan barang reward yang sebelumnya dilakukan secara manual menimbulkan kendala dalam efisiensi waktu, akurasi data, dan efektivitas pelaporan. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Pengadaan Barang *Reward* Kumpul *Point* berbasis desktop guna mengatasi permasalahan tersebut. Metode penelitian meliputi observasi, analisis kebutuhan sistem, perancangan menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, serta implementasi melalui *Microsoft Visual Studio 2010* dan *Crystal Report 8.5*. Hasil implementasi menunjukkan sistem mampu mengotomatisasi proses pengadaan barang, pencatatan data pelanggan, serta pelaporan reward secara cepat, akurat, dan real-time. Sistem juga meningkatkan keamanan data melalui autentikasi pengguna dan mengurangi risiko kesalahan pencatatan. Meskipun masih bersifat *stand-alone*, sistem ini telah terbukti meningkatkan efisiensi kerja dan akurasi pendataan pada PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan, serta berpotensi dikembangkan menjadi sistem berbasis web untuk mendukung integrasi dan aksesibilitas yang lebih luas.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Reward, Pengadaan Barang, Millenation Point, PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan

Abstrack

The rapid development of information technology has encouraged companies to innovate in data management and customer service. PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan implemented the "Millenation Point Reward" system to enhance customer loyalty through a point collection program, allowing customers to exchange shopping points for prizes. However, the previous manual process of managing and recording reward items caused inefficiencies in time, data accuracy, and reporting effectiveness. This study aims to design and implement a Desktop-Based Information System for Reward Item Procurement to address these issues. The research methods include observation, system requirement analysis, design using Data Flow Diagram (DFD) and Entity Relationship Diagram (ERD), and implementation with Microsoft Visual Studio 2010 and Crystal Report 8.5. The implementation results show that the system successfully automates the processes of item procurement, customer data recording, and reward reporting in a faster, more accurate, and real-time manner. It also enhances data security through user authentication and minimizes human error in data entry. Although the

system is currently stand-alone, it has proven to improve work efficiency and data accuracy at PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan and has strong potential for future development into a web-based system to support better integration and accessibility.

Keywords: Information System, Reward, Item Procurement, Millenation Point, PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan

PENDAHULUAN

Dengan semakin pesatnya perkembangan komputer pada saat ini, di mana komputer telah dipergunakan di berbagai keilmuan dengan ruang lingkup kerja yang sangat luas, peran teknologi menjadi semakin dominan dalam menunjang aktivitas manusia. Adanya sistem komputer yang mampu mengelola serta menyajikan informasi yang diharapkan membuat produktivitas kerja semakin meningkat dan efisiensi semakin tercapai. Setiap perusahaan memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda untuk meningkatkan produktivitasnya. Informasi yang cepat, akurat, dan relevan menjadi faktor kunci dalam pengambilan keputusan strategis. Oleh karena itu, perusahaan membutuhkan sistem yang dapat menyimpan dan mengolah informasi penting secara efektif agar dapat mendukung kinerja dan tujuan organisasi.

Sistem informasi merupakan gabungan antara teknologi, data, manusia, dan prosedur yang bekerja bersama untuk mengubah data menjadi informasi yang berguna. Dengan sistem informasi, pengolahan data menjadi lebih cepat, informasi yang dihasilkan lebih tepat waktu dan akurat, serta pekerjaan menjadi lebih mudah dan efisien. Hal ini sesuai dengan konsep bahwa sistem informasi memanfaatkan teknologi untuk mengolah data menjadi sebuah informasi, kemudian dalam penerapannya digabungkan dengan komunikasi dan jaringan komputer untuk membentuk suatu kesatuan yang saling mendukung. Salah satu bentuk inovasi penerapan sistem informasi di dunia bisnis dapat ditemukan pada PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan yang memperkenalkan program "Millenation Point Reward". Millenation Point Reward, atau yang dikenal juga dengan *Reward Kumpul*

Point, merupakan kegiatan di mana para pelanggan The Plaza Millennium mengumpulkan poin dari hasil belanja mereka.

Poin-poin yang telah dikumpulkan tersebut nantinya dapat ditukarkan dengan berbagai macam barang seperti televisi, sepeda motor, dan smartphone. Sistem ini tidak hanya meningkatkan loyalitas pelanggan, tetapi juga menuntut perusahaan untuk memiliki sistem pendataan yang akurat dalam mengelola data reward dan stok barang yang tersedia. Namun, proses pendataan barang yang dilakukan secara manual sering kali menimbulkan berbagai kendala. Penanganan secara manual dapat mengakibatkan pemborosan biaya, waktu, dan tenaga yang tidak efektif dan efisien. Oleh karena itu, komputer sebagai media teknologi informasi merupakan sarana yang tepat dalam proses pengolahan data agar sistem aplikasi dapat dirancang secara efektif dan efisien.

Dari uraian di atas, dapat dijadikan dasar untuk mengangkat penelitian dengan judul "Sistem Informasi Pengadaan Barang Reward Kumpul Point pada PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan Berbasis Desktop". Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah proses pendataan barang reward kumpul point di lingkungan PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan agar lebih sistematis dan terintegrasi. Berdasarkan latar belakang tersebut, fokus permasalahan penelitian ini diarahkan pada perancangan sistem informasi pengadaan barang reward kumpul point guna mempermudah proses pendataan barang yang menjadi hadiah pelanggan. Rumusan masalah yang diajukan meliputi: (1) bagaimana proses pengelolaan data barang reward kumpul point pada PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan? (2) bagaimana merancang sistem informasi pengadaan barang reward kumpul point yang efektif? (3) bagaimana agar penginputan data barang reward kumpul point dapat dilakukan dengan cepat? dan (4) bagaimana agar laporan data reward dapat dihasilkan secara akurat?

Untuk mendukung pengembangan sistem ini, pemahaman terhadap konsep "barang" menjadi penting. Menurut definisi, barang adalah suatu produk yang

berbentuk fisik yang memiliki bentuk nyata sehingga dapat dilihat, disentuh, dan diraba. Barang merupakan produk yang dapat diperlakukan secara fisik seperti disimpan, dirawat, dan dibersihkan, serta memiliki berbagai bentuk, warna, jenis, dan fungsi yang beragam [1]. Dalam konteks ekonomi, barang dapat berupa barang konsumsi, investasi, maupun barang modal [2]. Selain itu, konsep *reward* atau penghargaan juga menjadi elemen utama dalam sistem ini. Reward adalah suatu jenis apresiasi atau penghargaan yang diberikan kepada individu atau kelompok atas perilaku baik, keunggulan, atau keberhasilan penyelesaian tugas sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan [3]. Reward merupakan bentuk pengakuan terhadap prestasi dalam bentuk material maupun non-material untuk memotivasi pencapaian tujuan organisasi [4]. Reward juga berfungsi menumbuhkan rasa diterima dan diakui di lingkungan kerja [5].

Dari segi teknis, sistem informasi yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada prinsip bahwa sistem adalah gugus dari elemen-elemen yang saling berinteraksi secara teratur untuk mencapai suatu tujuan. Suatu sistem memiliki komponen masukan (*input*), pemrosesan (*processing*), dan keluaran (*output*), di mana seluruh elemen saling berhubungan dalam suatu proses transformasi yang terorganisir [6]. Menurut definisi klasik, istilah sistem berasal dari bahasa Latin *systema* dan Yunani *sustema*, yang berarti suatu kesatuan yang terdiri dari komponen yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu. Suatu sistem memiliki karakteristik seperti komponen, batas sistem, lingkungan, dan antarmuka (*interface*) antar komponen yang menjadi penghubung antara masukan dan keluaran [7].

Dalam penerapan sistem informasi ini, aplikasi memegang peranan penting sebagai perangkat lunak yang menjalankan instruksi tertentu. Aplikasi adalah program komputer yang diciptakan untuk melakukan tugas-tugas spesifik [8]. Berdasarkan jenisnya, aplikasi dapat dibedakan menjadi aplikasi *desktop*, *web*, dan *mobile*, di mana sistem ini dirancang berbasis *desktop* untuk mendukung kebutuhan internal perusahaan. Dalam pengembangan sistem, digunakan alat bantu

pemodelan seperti *Data Flow Diagram (DFD)* dan *Flowchart*. DFD menggambarkan aliran data dari proses awal hingga akhir dalam sistem, membantu pengembang memahami fungsionalitas dan kebutuhan sistem [9][10]. Sementara itu, *flowchart* merepresentasikan algoritma dan urutan proses secara visual, memudahkan dokumentasi serta penelusuran logika sistem [11].

PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan sendiri berdiri sejak tahun 2000 oleh Bapak Djoko Susanto dengan bidang usaha *property management*. Transformasi besar dilakukan ketika perusahaan mengakuisisi Plaza Millennium di Medan dan mengubahnya menjadi pusat perdagangan IT dan telekomunikasi terbesar di Sumatera. Inovasi seperti *Millenation Point Reward* menjadi wujud nyata adaptasi perusahaan terhadap kemajuan teknologi informasi dalam mendukung pelayanan pelanggan dan efisiensi operasional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode analisis kebutuhan sistem yang bertujuan untuk membangun sistem informasi pengadaan barang *reward* kumpul *point* pada PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan. Langkah awal dalam proses penelitian ini adalah melakukan pengumpulan data melalui observasi langsung terhadap kegiatan pengadaan barang *reward*. Observasi dilakukan untuk mengamati jenis-jenis barang yang sering dijadikan hadiah dalam setiap event, serta menentukan barang-barang dengan tingkat permintaan tertinggi dari pelanggan. Dengan metode ini, peneliti dapat memahami kebutuhan sistem secara nyata dan menyesuaikannya dengan kondisi operasional perusahaan. Analisis terhadap sistem berjalan dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pendataan barang *reward* kumpul *point* dilaksanakan sebelum adanya sistem terkomputerisasi. Berdasarkan hasil pengamatan, proses pendataan dilakukan secara manual melalui pencatatan pada dokumen fisik, kemudian data tersebut diserahkan ke bagian purchasing dan diteruskan ke bagian TAF untuk penganggaran dana. Metode manual ini menyebabkan proses menjadi lambat, berisiko tinggi terhadap kesalahan

pencatatan, serta sulit dalam menghasilkan laporan yang akurat. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi yang mampu mempercepat dan mengotomatisasi proses tersebut.

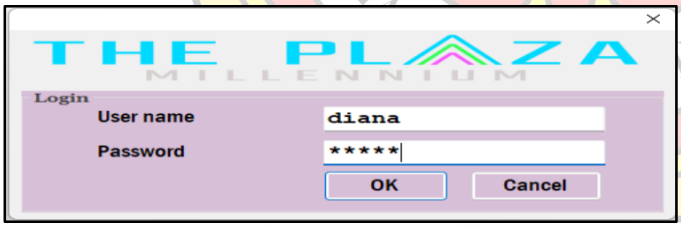
Dalam perancangan sistem yang diusulkan, peneliti merancang model proses dan keluaran sistem menggunakan pendekatan diagram konteks. Diagram ini menggambarkan hubungan antarbagian, di mana bagian purchasing melakukan permintaan pengadaan kepada admin, kemudian diteruskan ke bagian TAF untuk disetujui atau ditolak. Jika disetujui, data pengadaan akan dikirimkan kembali kepada admin dan diteruskan ke purchasing untuk pembelanjaan barang. Semua data pengadaan yang telah dilakukan akan dilaporkan kembali kepada admin dan TAF, kemudian direktur menerima laporan akhir. Alur ini memastikan keterpaduan antarbagian serta akuntabilitas dalam setiap tahapan pengadaan. Tahapan berikutnya adalah merancang proses detail dalam sistem dengan menggunakan Data *Flow Diagram* (DFD) Level 0. Dalam rancangan ini terdapat tujuh proses utama: pengelolaan data pelanggan, data admin, data barang, data hadiah, data pengadaan, data penukaran hadiah, serta proses pembuatan laporan. Setiap proses memiliki input, output, dan uraian fungsi yang jelas untuk memastikan kelengkapan dan keterhubungan antarproses. Dengan adanya DFD, pengembang sistem dapat memahami arus data dan meminimalkan kesalahan logika dalam implementasi program.

Relasi antar tabel dalam sistem dirancang menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang menggambarkan hubungan antara entitas seperti pelanggan, barang, hadiah, pengadaan, dan penukaran hadiah. Relasi ini berfungsi untuk memastikan integritas data dan mempermudah proses pengolahan informasi di dalam database. Selain itu, sistem dirancang agar mampu menghasilkan berbagai laporan penting, seperti laporan data pelanggan, poin pelanggan, admin, barang, hadiah, pengadaan, serta penukaran hadiah. Laporan-laporan ini dirancang menggunakan perangkat lunak Crystal Report 8.5 untuk menghasilkan format yang rapi, cepat, dan mudah dipahami oleh pihak manajemen. Tahap akhir penelitian

adalah perancangan antarmuka input atau form yang digunakan untuk memasukkan data ke dalam sistem. Form yang dirancang meliputi form login, data barang, data pelanggan, data hadiah, data penukaran hadiah, dan data pengadaan barang. Semua rancangan form dibuat menggunakan Microsoft Visual Studio 2010 untuk memastikan kemudahan dalam pengoperasian dan kompatibilitas dengan sistem desktop yang digunakan perusahaan. Dengan tahapan dan metode tersebut, penelitian ini menghasilkan rancangan sistem informasi pengadaan barang reward kumpul point yang efektif, efisien, serta dapat meningkatkan akurasi dan produktivitas kerja di PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas hasil implementasi dari sistem informasi pengadaan barang reward kumpul point yang telah dirancang untuk PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan. Implementasi dilakukan guna menguji kesesuaian antara rancangan sistem dengan kebutuhan pengguna di lapangan. Sistem ini dirancang untuk mempercepat proses pengadaan barang, pendataan pelanggan, serta pelaporan reward kumpul point agar lebih efektif dan efisien dibandingkan sistem manual sebelumnya.



Gambar 1. *From Login*

Hasil implementasi pertama terlihat pada *Form Login* (Gambar 1) yang menjadi pintu utama dalam menjalankan sistem. Form ini memastikan hanya pengguna dengan *username* dan *password* yang valid yang dapat mengakses menu utama. Hal ini meningkatkan keamanan sistem dan mencegah penyalahgunaan data.

Jika data login yang dimasukkan salah, sistem tidak akan menampilkan menu utama, sehingga otentikasi menjadi langkah awal penting dalam perlindungan informasi.

Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Selanjutnya, sistem menampilkan Tampilan Menu Utama (Gambar 2) yang berfungsi sebagai pusat navigasi program. Tampilan menu utama dibuat dengan konsep MDI (*Multiple Document Interface*) agar pengguna dapat membuka beberapa menu secara bersamaan tanpa harus menutup jendela lain. Terdapat empat kategori utama yaitu Menu Data, Menu Proses, Menu Laporan, dan Menu Keluar. Desain ini memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses setiap fungsi utama sistem tanpa kebingungan.

Gambar 3. Tampilan Menu Data

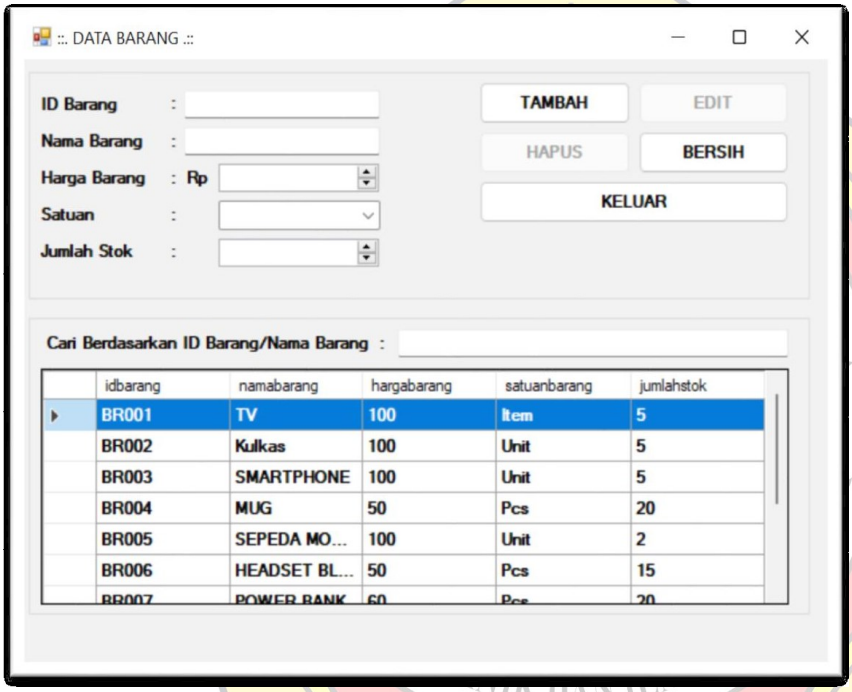
Tampilan Menu Data (Gambar 3) dirancang untuk mengelola input data yang diperlukan perusahaan. Dalam menu ini terdapat tiga sub-menu utama yaitu Data Barang, Data Pelanggan, dan Data Hadiah. Setiap sub-menu berfungsi untuk memasukkan, memperbarui, dan menghapus data sesuai kebutuhan. Hal ini mempermudah bagian administrasi dalam memperbarui stok barang, mencatat pelanggan baru, serta menetapkan hadiah yang tersedia dalam program reward.

Gambar 4. Tampilan Menu Proses

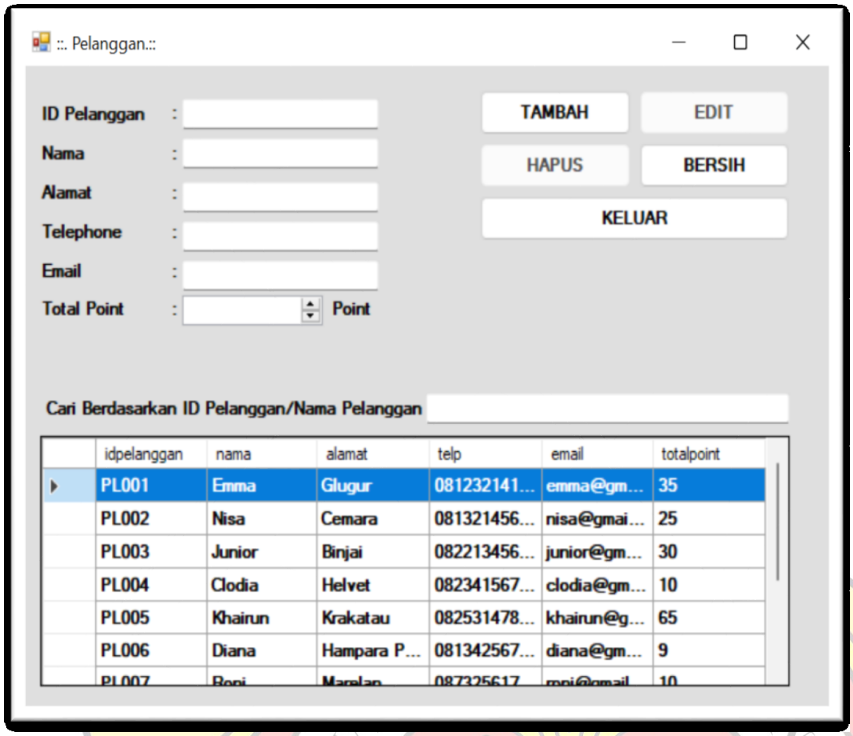
Pada Tampilan Menu Proses (Gambar 4), pengguna dapat mengelola transaksi yang berhubungan langsung dengan aktivitas pelanggan dan pengadaan barang. Terdapat dua sub-menu penting, yaitu Data Penukaran Hadiah dan Data Pengadaan. Melalui menu ini, setiap transaksi penukaran poin oleh pelanggan dan proses pengadaan barang baru dapat dicatat secara otomatis. Desain antarmuka dibuat sederhana agar mudah dipahami oleh pengguna baru.

Gambar 5. Tampilan Menu Laporan

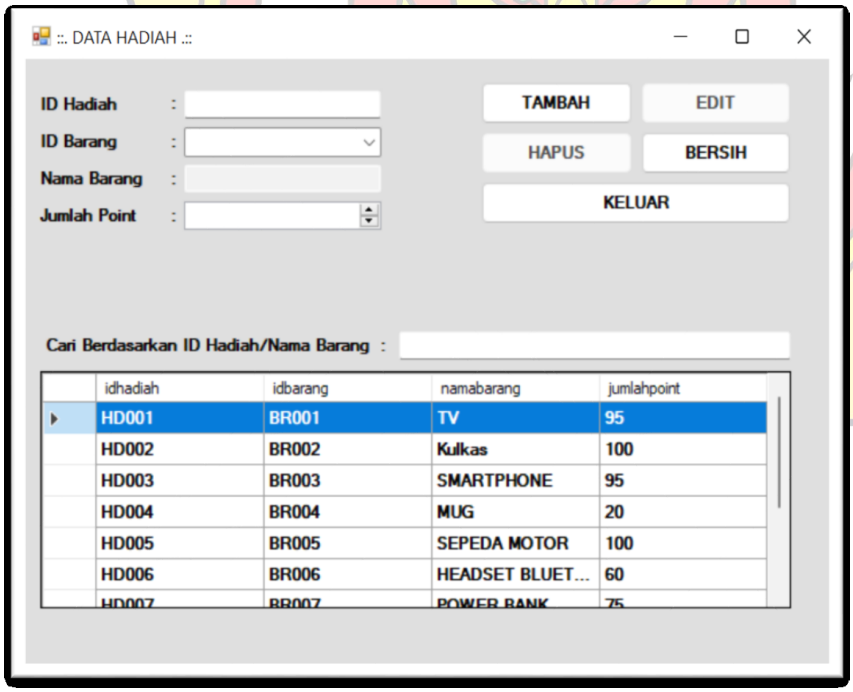
Berikutnya, Tampilan Menu Laporan (Gambar 5) menampilkan hasil akhir dari pengolahan data dalam bentuk laporan yang dapat dicetak atau disimpan. Menu ini memiliki lima sub-menu, yaitu Laporan Data Barang, Pelanggan, Hadiah, Pengadaan, dan Penukaran Hadiah. Setiap laporan dihasilkan melalui aplikasi **Crystal Report 8.5**, yang menampilkan data secara rapi, sistematis, dan mudah dianalisis oleh pihak manajemen dalam proses pengambilan keputusan.



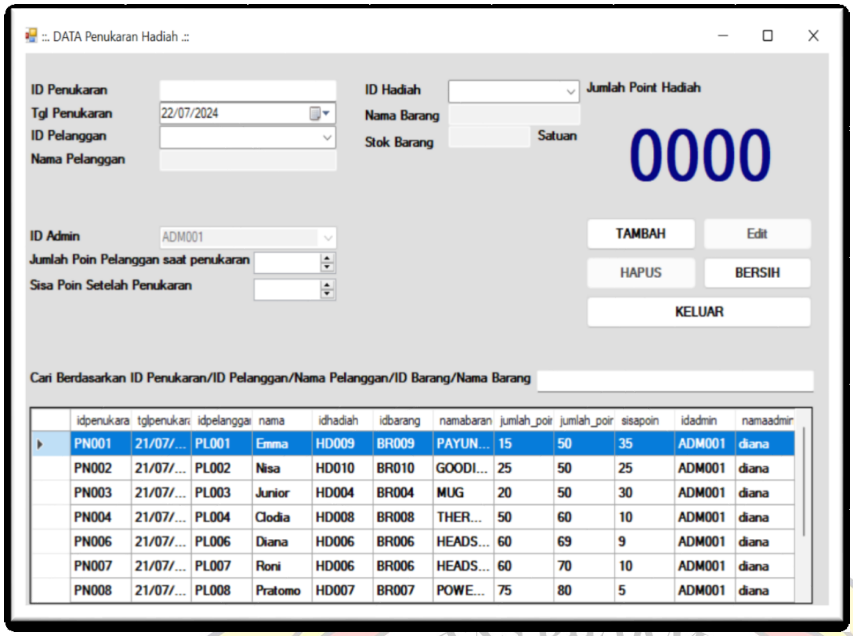
Gambar 6. Tampilan *Form* Data Barang



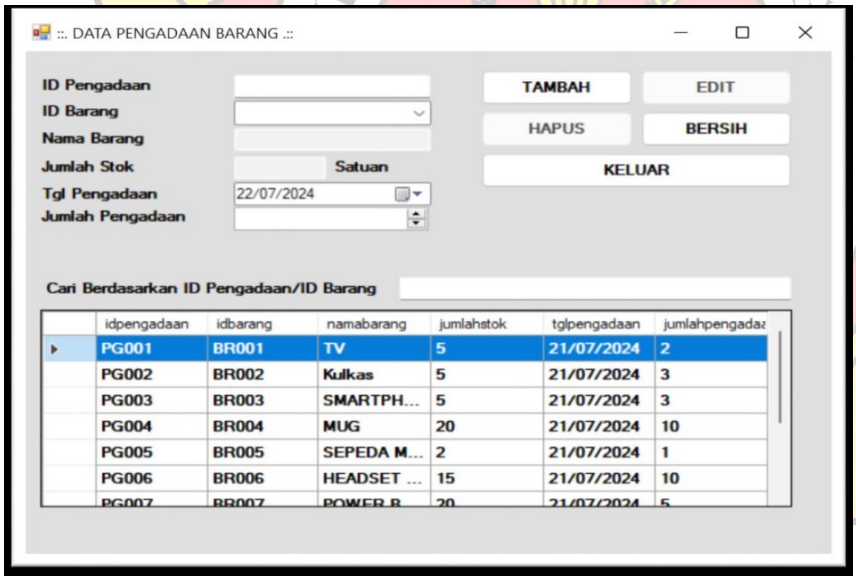
Gambar 7. Tampilan *Form* Data Pelanggan



Gambar 8. Tampilan *Form* Data Hadiah



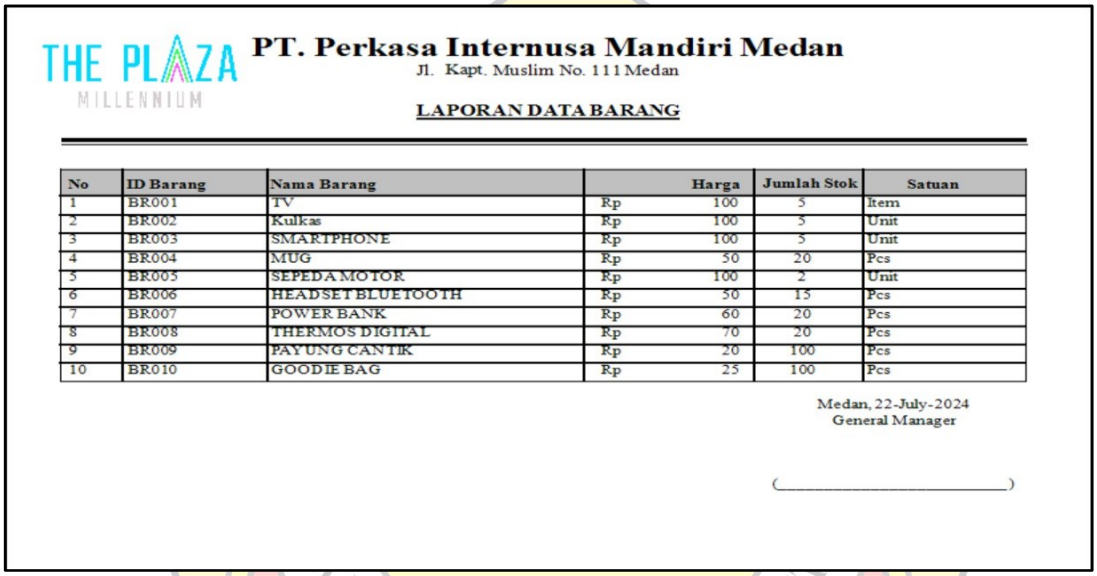
Gambar 9. Tampilan *Form* Penukar Hadiah



Gambar 10. Tampilan *Form* Pengadaan Barang

Form input sistem juga berperan penting dalam kelancaran pengolahan data. *Form* Data Barang (Gambar 6) berisi identitas lengkap barang seperti ID, nama, harga, satuan, dan jumlah stok. *Form* Data Pelanggan (Gambar 7) mencatat informasi pelanggan seperti nama, alamat, nomor telepon, dan total poin yang

dimiliki. *Form* Data Hadiah (Gambar 8) digunakan untuk mengatur hadiah yang dapat ditukar dengan poin pelanggan. Sementara itu, *Form* Penukaran Hadiah (Gambar 9) menampilkan transaksi penukaran yang mencakup tanggal, pelanggan, admin, dan jumlah poin yang digunakan. Terakhir, *Form* Pengadaan Barang (Gambar 10) menampung data pembelian barang baru lengkap dengan tombol fungsi seperti Tambah, Hapus, Edit, Bersih, dan Keluar yang memudahkan pengelolaan data.



THE PLAZA MILLENNIUM

PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan
Jl. Kapt. Muslim No. 111 Medan

LAPORAN DATA BARANG

No	ID Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah Stok	Satuan
1	BR001	TV	Rp 100	5	Item
2	BR002	Kulkas	Rp 100	5	Unit
3	BR003	SMARTPHONE	Rp 100	5	Unit
4	BR004	MUG	Rp 50	20	Pcs
5	BR005	SEPEDA MOTOR	Rp 100	2	Unit
6	BR006	HEADSET BLUETOOTH	Rp 50	15	Pcs
7	BR007	POWER BANK	Rp 60	20	Pcs
8	BR008	THERMOS DIGITAL	Rp 70	20	Pcs
9	BR009	PAYUNG CANTIK	Rp 20	100	Pcs
10	BR010	GOODIE BAG	Rp 25	100	Pcs

Medan, 22-July-2024
General Manager

(_____)

Gambar 11. Tampilan Laporan Data Barang

PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan
Jl. Kapt. Muslim No. 111 Medan

LAPORAN DATA PELANGGAN

No	ID Pelanggan	Nama Pelanggan	Alamat	Telp	Email	Total Point
1	PL001	Emma	Glugur	081232141567	emma@gmail.com	35
2	PL002	Nisa	Cemara	081321456789	nisa@gmail.com	25
3	PL003	Junior	Binjai	082213456987	junior@gmail.com	30
4	PL004	Clodia	Helvet	082341567892	clodia@gmail.com	10
5	PL005	Khairun	Krakatau	082531478990	khairun@gmail.com	65
6	PL006	Diana	Hampara Perak	081342567089	diana@gmail.com	9
7	PL007	Roni	Marelan	087325617890	roni@gmail.com	10
8	PL008	Pratomo	Belawan	087567890231	pratomo@gmail.com	5
9	PL009	Iqbal	Tanah 600	081342567907	iqbal@gmail.com	65
10	PL010	Hafizd	Terjun	085234151678	hafizd@gmail.com	105

Medan, 22-July-2024
General Manager

(_____)

Gambar 12. Tampilan Laporan Data Pelanggan

THE PLAZA MILLENNIUM

PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan
Jl. Kapt. Muslim No. 111 Medan

LAPORAN DATA HADIAH

No	ID Hadiah	ID Barang	Nama Barang	Jumlah Point	Jumlah Stok	Satuan
1	HD001	BR001	TV	95	[redacted]	Item
2	HD002	BR002	Kulkas	100	[redacted]	Unit
3	HD003	BR003	SMARTPHONE	95	[redacted]	Unit
4	HD004	BR004	MUG	20	20	Pcs
5	HD005	BR005	SEPEDA MOTOR	100	[redacted]	Unit
6	HD006	BR006	HEADSET BLUETOOTH	60	15	Pcs
7	HD007	BR007	POWER BANK	75	20	Pcs
8	HD008	BR008	THERMOS DIGITAL	50	20	Pcs
9	HD009	BR009	PAYUNG CANTIK	15	100	Pcs
10	HD010	BR010	GOODIE BAG	25	100	Pcs

Medan, 22-July-2024
General Manager

(_____)

Gambar 13. Tampilan Laporan Data Hadiah

THE PLAZA MILLENNIUM

PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan
Jl. Kapt. Muslim No. 111 Medan

LAPORAN DATA PENGADAAN

No	ID Pengadaan	Tanggal Pengadaan	ID Barang	Nama Barang	Nama Admin	Jumlah Pengadaan	Satuan
1	PG001	21-July-2024	BR001	TV	diana	2	Item
2	PG002	21-July-2024	BR002	Kulkas	diana	3	Unit
3	PG003	21-July-2024	BR003	SMARTPHONE	diana	3	Unit
4	PG004	21-July-2024	BR004	MUG	diana	10	Pcs
5	PG005	21-July-2024	BR005	SEPEDA MOTOR	diana	1	Unit
6	PG006	21-July-2024	BR006	HEADSET BLUETOOTH	diana	10	Pcs
7	PG007	21-July-2024	BR007	POWER BANK	diana	5	Pcs
8	PG008	21-July-2024	BR008	THERMOS DIGITAL	diana	10	Pcs
9	PG009	21-July-2024	BR009	PAYUNG CANTIK	diana	50	Pcs
10	PG010	21-July-2024	BR010	GOODIE BAG	diana	50	Pcs

Medan, 22-July-2024
General Manager

(_____)

Gambar 14. Tampilan Laporan Data Pengadaan

THE PLAZA MILLENNIUM

PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan
Jl. Kapt. Muslim No. 111 Medan

LAPORAN DATA PENUKARAN HADIAH

No	ID Penukaran	Tanggal Penukaran	ID Hadiah	Nama Barang	Nama Admin	Nama Pelanggan	Point Pelanggan	Point Hadiah	Sisa Point
1	PN001	21-July-2024	HD009	PAYUNG CAN	diana	Emma	50	15	35
2	PN002	21-July-2024	HD010	GOODIE BAG	diana	Nisa	50	25	25
3	PN003	21-July-2024	HD004	MUG	diana	Junior	50	20	30
4	PN004	21-July-2024	HD008	THERMOS DIG	diana	Clodia	60	50	10
5	PN006	21-July-2024	HD006	HEADSET BLU	diana	Diana	69	60	9
6	PN007	21-July-2024	HD006	HEADSET BLU	diana	Rora	70	60	10
7	PN008	21-July-2024	HD007	POWER BANK	diana	Pratomo	80	75	5
8	PN009	21-July-2024	HD010	GOODIE BAG	diana	Iqbal	90	25	65
9	PN010	21-July-2024	HD001	TV	diana	Hafizd	200	95	105

Medan, 23-July-2024
General Manager

(_____)

Gambar 15. Tampilan Laporan Data Penukaran Hadiah

Bagian keluaran sistem menampilkan berbagai laporan yang menjadi hasil akhir dari proses pengolahan data. Laporan Data Barang (Gambar 11) menampilkan stok barang terkini, Laporan Data Pelanggan (Gambar 12) memperlihatkan jumlah pelanggan beserta poin mereka, Laporan Data Hadiah (Gambar 13) menampilkan daftar hadiah yang tersedia, Laporan Data Pengadaan (Gambar 14) menunjukkan riwayat pembelian barang baru, dan Laporan Data Penukaran Hadiah (Gambar 15) menampilkan aktivitas pelanggan dalam menukar poin. Semua laporan tersebut

memberikan transparansi dan membantu bagian manajemen melakukan pengawasan lebih akurat terhadap kegiatan reward perusahaan.

Dari sisi kinerja sistem, seluruh form dan laporan telah diuji dan berjalan sesuai rancangan. Setiap data yang diinputkan pada form akan otomatis terhubung dengan database Microsoft Access 2013, memastikan data tersimpan dan dapat dipanggil kapan pun dibutuhkan. Sistem juga mampu menampilkan pembaruan stok barang secara real-time setiap kali ada transaksi pengadaan atau penukaran hadiah. Dengan spesifikasi perangkat keras minimal prosesor Intel i-Core, RAM 4 GB, dan sistem operasi Windows, aplikasi dapat berjalan stabil tanpa hambatan berarti.

Meskipun sistem ini memiliki banyak keunggulan seperti kemudahan pendataan, efisiensi waktu, serta pencegahan duplikasi data, penulis juga menyadari adanya beberapa keterbatasan. Sistem masih terbatas pada proses pendataan dan pengadaan barang saja serta belum terintegrasi dengan sistem keuangan atau sistem reward berbasis online. Selain itu, keterbatasan sumber data dan waktu penelitian membuat beberapa fitur tambahan belum dapat diimplementasikan. Namun demikian, sistem informasi pengadaan barang reward kumpul point ini sudah terbukti meningkatkan efektivitas kerja dan akurasi data di PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan, serta dapat menjadi dasar pengembangan sistem berbasis web di masa mendatang.

SIMPULAN

Setelah melalui serangkaian pembahasan dari bab satu hingga bab empat, dapat disimpulkan bahwa proses pengelolaan data barang reward kumpul point pada PT. Perkasa Internusa Mandiri Medan telah berhasil dioptimalkan melalui penerapan sistem informasi yang terintegrasi. Sistem ini memastikan setiap tahapan pengumpulan poin pelanggan, pengolahan data, hingga penukaran hadiah berlangsung secara efisien dan akurat. Dengan adanya sistem terkomputerisasi, setiap transaksi pelanggan tercatat secara real-time dan meminimalkan risiko kesalahan pencatatan yang sebelumnya sering terjadi pada proses manual. Tahapan

analisis kebutuhan dalam perancangan sistem menjadi dasar utama keberhasilan implementasi ini. Melalui tahap tersebut, kebutuhan pengguna, alur data pelanggan, serta mekanisme pengadaan barang dapat diidentifikasi dengan tepat. Sistem dirancang untuk menampung data pelanggan, data barang, penukaran hadiah, serta pelaporan kegiatan reward secara menyeluruh. Pendekatan ini memungkinkan perusahaan memiliki sistem informasi yang bukan hanya memudahkan proses administrasi, tetapi juga memperkuat akurasi data dan transparansi kegiatan pengadaan barang reward.

Desain sistem dikembangkan dengan memperhatikan struktur perangkat lunak yang efisien dan fleksibel. Arsitektur sistem dibangun agar mampu menangani proses pengumpulan poin, pengolahan data pelanggan, pengelolaan hadiah, hingga pelaporan secara otomatis. Tahap pengembangan dan implementasi dilakukan secara bertahap, disertai dengan pengujian sistem untuk memastikan semua fungsi berjalan sesuai rancangan. Proses uji coba ini menunjukkan bahwa sistem mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan berjalan stabil pada lingkungan kerja perusahaan. Evaluasi menjadi tahap penting dalam memastikan keberlanjutan kinerja sistem. Melalui evaluasi berkala, perusahaan dapat menilai efektivitas sistem dan melakukan perbaikan bila ditemukan kekurangan. Umpan balik dari pengguna memberikan pandangan praktis untuk peningkatan fungsi serta pengembangan fitur baru di masa mendatang. Dengan demikian, sistem ini tidak bersifat statis, melainkan terbuka terhadap penyempurnaan berkelanjutan sesuai dinamika kebutuhan perusahaan dan perkembangan teknologi.

Dalam implementasinya, sistem ini juga menggunakan beberapa strategi pendukung untuk mempercepat proses penginputan data. Penggunaan template standar, format input yang seragam, dan optimasi basis data menjadikan proses pendataan lebih cepat dan mudah. Dukungan perangkat lunak **Crystal Report 8.5** memberikan nilai tambah dengan kemampuan menghasilkan laporan yang detail, terstruktur, dan akurat. Laporan-laporan yang dihasilkan dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan manajerial secara lebih objektif dan tepat waktu.

Meskipun sistem ini telah memberikan kemudahan signifikan, masih terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Saat ini sistem masih bersifat *stand-alone* sehingga di masa mendatang diharapkan dapat dikembangkan menjadi sistem berbasis online agar dapat diakses dari berbagai lokasi. Selain itu, integrasi dengan sistem keuangan perusahaan akan semakin memperluas manfaatnya dalam pengelolaan reward dan pengadaan barang. Pengembangan berbasis web juga akan memudahkan monitoring dan kontrol dari manajemen pusat tanpa batas ruang dan waktu.

Sebagai refleksi akhir, penelitian ini memberikan pelajaran penting baik bagi perusahaan maupun mahasiswa yang terlibat. Mahasiswa diharapkan mempersiapkan diri dengan matang sebelum memasuki dunia kerja, terutama dengan penguasaan ilmu komputer dan sistem informasi yang kini menjadi tulang punggung dunia bisnis modern. Persaingan kerja menuntut kemampuan adaptif dan inovatif, sehingga pemahaman terhadap teknologi menjadi kunci keberhasilan. Sementara bagi perusahaan, sistem informasi pengadaan barang reward kumpul point ini diharapkan dapat terus dikembangkan menjadi lebih kompleks, adaptif, dan selaras dengan kebutuhan bisnis yang dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

[1] M. U. Albab, "Analisis Pelaksanaan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah (Studi Pada Unit Layanan Pengadaan Daerah Kementerian Keuangan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta)," *ABIS Account. Bus. Inf. Syst. J.*, vol. 5, no. 4, 2020, doi: 10.22146/abis.v5i4.59262.

[2] R. D. Kusumawati and S. Nurjannah, "Penerapan Sistem Modal Usaha dan Likuiditas di Usaha Batik Tatsaka Desa Tampo Banyuwangi," *JEKOBIS J. Ekon. dan Bisnis*, vol. 1, no. 1, pp. 70–75, 2022, [Online]. Available: http://ejournal.ubibanyuwangi.ac.id/index.php/jurnal_jekobis

[3] Suparmi and S. Vicy, "Reward Dan Punishment Sebagai Pemicu Kinerja Karyawan Pada Pt. Dunia Setia Sandang Asli Iv Ungaran," *J. Ilm. Untag Semarang*, vol. 8, no. 1, pp. 51–61, 2019, [Online]. Available: http://jurnal.untagsmg.ac.id/index.php/sa/article/view/1134/981

[4] E. Jayanti and A. H. Andi, "Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Kinerja Polisi Di Polres Cilacap," *J. Ris. Akunt. dan Bisnis Indones.*, vol. 2, no.

2, pp. 317–335, 2022, doi: 10.32477/jrabi.v2i2.469.

[5] A. Saleh and A. Mardiana, "Pemberian Reward Terhadap Peningkatan Motivasi Kerja Karyawan Dalam Perspektif Islam," *MUTAWAZIN (Jurnal Ekon. Syariah)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–14, 2021, doi: 10.54045/mutawazin.v2i1.233.

[6] S. Rahayu and Y. Diana, "Sistem Informasi Manajemen," *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11), 951–952.*, pp. 22–31, 2023.

[7] E. Effendy, E. A. Siregar, P. C. Fitri, and I. A. S. Damanik, "Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem)," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 5, no. 2, pp. 4343–4349, 2023.

[8] Novria Rahma, M. K. Budi Kurniawan, and M. K. Suryanto, "Aplikasi Pemesanan Makanan Di Bebek dan Ayam Tekaeng Menggunakan Php dan Mysql," *J. Inform. dan Komput.*, vol. 13, no. No. 1, pp. 15–26, 2022.

[9] M. H. Alhamda, A. H. Elyas, and B. S. Hasugian, "Sistem Informasi Jasa Peminjaman Baju Pengantin Di Intan Teratak," *Device J. Inf. Syst. Comput. Sci. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 44–54, 2023, doi: 10.46576/device.v4i1.3439.

[10] F. Soufitri, "Perancangan Data Flow Diagram Untuk Sistem Informasi Sekolah (Studi Kasus Pada Smp Plus Terpadu)," *Ready Star*, vol. 2, no. 1, pp. 240–246, 2019

[11] R. Rosaly and A. Prasetyo, "Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-Simbol," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 2, no. 3, pp. 5–7, 2020.