JURNAL ILMIAH **Vol. XIX, No.1, Maret 2023**

INFOKAM

INFORMASI KOMPUTER AKUNTANSI DAN MANAJEMEN

ISSN 1829 - 7458
E-ISSN 2798 - 4753

SK DIREKTUR AMIK "JTC" SEMARANG
NO. 6856/AMIK-JTC/DIR/XII/2022

Penasehat : Kolonel Ctp (Pur) Drs. Satriya Wardana (Direktur)
Pengarah : Sugeng Murdowo, S.Kom, M.Kom (Ketua SPMI)

Penanggung Jawab : Sumardi, S.Kom, M.Kom (Ka Progdi KA)
Subianto, S.Kom, M.Kom (Ka.Progdi MI)

Ketua Dewan Redaksi
Wahjono, SE, M.Si (Ketua Editor)
Sekretaris Editor
Anton Sujarwo, S.Kom, M.Si
Bendahara
Agus Pitoyo, SE., M.Si
Anggota Dewan Editor
Subianto, S.Kom. M.Kom
Sumardi, S.Kom, M.Kom
Dr. Heru Sulistyo, SE, MSI (STIE Dharmaputra)
Editor Teknis Dan Pelaksana
Sugeng Murdowo, S.T, S.Kom, M.Kom
Mitra Bestari Peer Reviewer
Komputer
Daniel Alfa Puryanto, M.Kom (STMIK AKI Pati)
Aslam Fathkudin, M.Kom (Univ. Muh. Pekajangan Pekalongan)
Entot Suhartono, M.Kom (Univ. Dian Nuswantoro)
Fata Nida'ul Khasanah, M.Eng (Univ. Bhayangkara Jakarta Raya)
Akuntansi
Dr. Heru Sulistiyo, M.Si, Akt (STIE Dharmaputra)
Dr. Arini Novandalina, SE., M.Si (STIE Semarang)
Manajemen
Prof. Dr. Amron, SE. MM (Univ. Dian Nuswantoro)
Entot Suhartono, M.Kom (Univ. Dian Nuswantoro)

Section Editor
Subianto, S.Kom, M.Kom

Administrasi Keuangan
Anintya Rizky N, A.Md

Distribusi
Rizky Viandari, S.Pd

Jurnal Ilmiah INFOKAM terbit minimal setiap 6 bulan sekali (2 X dalam setahun, bulan Maret & September) oleh AMIK "JTC" Semarang dengan maksud sebagai media informasi tentang Komputer, Akuntansi dan Manajemen bagi Sivitas Akademika pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Alamat Redaksi / Penerbit :

Badan Penerbit Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (BP-P3M)
AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
"JAKARTA TEKNOLOGI CIPTA"
Jl. Kelud Raya No. 19 Telp. 024 – 8310002 Semarang
www.amikjtc.com/jurnal, email : infokam.amikjtc@gmail.com

JURNAL ILMIAH **Vol. XIX, No. 1, Maret 2023**

INFOKAM

INFORMASI KOMPUTER AKUNTANSI DAN MANAJEMEN

ISSN 1829 - 7458
E-ISSN 2798 - 4753

DAFTAR ISI

Metode *Back Flushing* dalam Perhitungan Biaya Manufaktur
Alek Candra Ismanto ..... **1 – 6**

Perancangan Aplikasi Kepramukaan (SIK) Berbasis Android
Purwanto, Sumardi ..... **7 – 15**

Strategi Perusahaan Teknologi Menghadapi Resesi 2023
Cut Zurnali, Wahjono ..... **16 – 22**

Investasi Digital: Faktor Penentu dalam Keputusan Investasi
Fahri Ali Ahzar, Rina Sari Qurniawati, Yulfan Arif Nurohman ..... **23 – 33**

Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Persediaan Barang Berbasis Web pada Toko Mas Murni Semarang
Anton Sujarwo, Siti Muthmainnah, Ritma Meldi Sutirto ..... **34 – 44**

Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada Bengkel Wahda Motor Pringapus
Wahjono, Subianto, Kotik Rahayu ..... **45 – 58**

Sistem Informasi Akademik pada MI NU 25 Curugsewu Patean Kendal
Agus Pitoyo, Siti Muthmainnah, Firda Ningrum ..... **59 – 73**

Mengenal Lebih Dalam Tentang Virus-Virus Komputer dan Perilakunya
Sugeng Murdowo ..... **74 – 84**

Perancangan Aplikasi Kepramukaan (SIK) Berbasis Android

Purwanto[1], Sumardi[2]
Email : kolojoyo@gmail.com[1], masmardis@gmail.com[2]
STIMIK Tunas Bangsa Banjarnegara[1], AMIK Jakarta Teknologi Cipta Semarang[2]

Abstrak

Gerakan Pramuka merupakan organisasai kepanduan yang mempunyai payung hukum yaitu Undang -Undang Gerakan Pramuka No. 12 tahun 2010. Selama ini pendataan anggota Gerakan Pramuka ini belum tersistem secara tepat sehingga kita masih menemui kendala ketiika ingin melihat *track record* dari setiap anggotanya, oleh karena itu, kami ingin membuat semuanya lebih sistematis dengan membuat sebuah Sistem Informasi Kepramukaan atau *SIK* yang akan mempermudah pengelolaan maupun pencarian *Data* anggota Gerakan Pramuka khususnya di Kabupaten Banjarnegara. Bukan cuma itu kami akan memastikan setiap anggota bisa mengakses *SIK* tersebut dengan melakukan perancangan *Aplikasi* berbasis *Android* atau *Mobile.*
Kata kunci: *Android, Mobile, SIK.*

Abstract

The Scout Movement is a scouting organization that has a legal umbrella, namely the Scout Movement Act No. 12 of 2010. So far, the data collection for members of the Scout Movement has not been systemized properly so we are still having problems when we want to see the track record of each member, therefore, we want to make everything more systematic by creating a Scouting Information System or SIK which will make it easier management and data search for members of the Scout Movement, especially in Banjarnegara Regency. Not only that, we will ensure that each member can access the SIK by designing an Android or mobile based application.
Keywords*: Android, Mobile, SIK.*

1. Pendahuluan

Pengelolaan data merupakan sebuah hal yang sangat penting pada era sekarang. Setiap instansi mulai dari Pemerintahan, Pendidikan, Hiburan bahkan sampai dengan Perdagangan dan Penjualan sangat membutuhkan sebuah pengelolaan data yang baik. Dengan pengelolaan data yang baik setiap instansi dapat memperoleh kemudahan yang sangat besar seperti kemudahan dalam mencari *data* yang spesifik, kemudahan membuat proyeksi atau pandangan kedepan tentang data yang ada dan lain sebagaianya.

Sama seperti instansi pemerintahan dan non-pemerintahan lainnya pada Gerakan Pramuka Kwartir Cabang Banjarnegara juga terdapat data yang banyak dan bermacam-macam. Dimulai dari data anggota, data kegiatan, data keuangan, data persuratan, dan data data lain yang masih banyak jenisnya. Salah satu contohnya adalah Data anggota yang jumlahnya sudah masuk pada SIK Kwartir Daerah Jawa Tengah per-tanggal 30 Desember 2022 ada 29.354 Anggota dan 1.673 Gugus Depan atau Sekolah dari 20 Kwartir Ranting atau Kecamatan se-Banjarnegara. Masing-masing Data anggota yang ada tersebut terdiri dari kumpulan data lainnya mulai dari data diri, data sekolah, dan data pencapaian pada tiap golongan pada masing-masing anggota Pramuka di wilayah Kwartir Cabang Banjarnegara. SIK atau Sistem Informasi Kepramukaan Kwartir Daerah Jawa Tengah merupakan sebuah sistem pendataan anggota Gerakan Pramuka di wilayah kerja Kwartir Daerah Jawa Tengah yang berbasis *Website.* Dengan adanya SIK Kwartir Daerah Jawa Tengah tersebut pengelolaan data anggota di wilayah Gerakan Pramuka Kwartir Cabang Banjarnegara mulai terdigitalisasi tetapi dikarenakan sistem yang ada masih berbasis *Website* menimbulkan satu permasalahan baru yaitu keterbatasan akses. Keterbatasan akses yang dimaksud adalah bahwa tidak semua pengurus dan anggota Gerakan Pramuka di wilayah Kwartir Cabang Banjarnegara mempunyai perangkat PC atau *Laptop* dan juga tidak semua pengurus dan anggota mahir mengoperasikan aplikasi berbasis *website*.

Oleh karena itu Gerakan Pramuka Kwartir Cabang Banjarnegara merasa perlu untuk membuat sebuah SIK yang bisa menampilkan Data anggota Gerakan Pramuka di wilayah Kabupaten Banjarnegara yang bisa diakses oleh setiap pengurus dan anggota. Solusi yang ditawarkan oleh

penulis untuk menjawab permasalahan diatas atalah dengan membuat sebuah perancangan sistem *SIK Mobile* yang memudahkan setiap pengurus ataupun anggota yang kurang *familiar* dengan *website* untuk mengelola *data* mereka melalui *Smartphone* mereka masing-masing.

2. Dasar Teori

a. *Android*

Android merupakan sebuah sistem operasi *seluler* yang didasarkan pada versi modifikasi dari *kernel Linux* dan perangkat sumber terbuka lainnya. (Wahyu Setia Bintara, 2022).

b. *Mobile Apps*

Aplikasi *Mobile* atau sering juga disingkat dengan istilah *Mobile Apps* adalah Aplikasi dari sebuah perangkat lunak yang dalam pengoperasiannya dapat berjalan diperangkat *Mobile* (*Smartphone*, *Tablet, iPod*, dll), dan memiliki sistem operasi yang mendukung perangkat lunak secara *standalone*. *Platform* pendistribusibusian Aplikasi *Mobile* yang tersedia, biasanya dikelola oleh *owner* dari *Mobile operating system,* seperti *store* (*Apple App*), *store* (*Google Play), Store* (*Windows Phone*) dan *world* (*BlackBerry App*) (Kadi, 2017).

c. *Smartphone*

Smartphone adalah telepon yang *internet enabled* yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant (PDA),* seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. (Irawan, 2016).

d. *Database*

Basis Data atau *Database* merupakan sebagai kumpulan Data berisi informasi yang sesuai untuk sebuah perusahaan. (Waty, 2020).

e. *Website*

Website adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam *web server. Web app* adalah sebuah Aplikasi yang berada dalam *web server* yang bisa *User* akses melalui *browser*. *Web app* biasanya menampilkan *Data User* dan informasi dari *server*. (Abigail, 2021).

f. *CorelDRAW*

CorelDRAW adalah *software* pengolah grafis yang memiliki kegunaan untuk membantu pekerjaan desainer. Perangkat lunak ini dikembangkan oleh Corel Corporation, sebuah perusahaan yang berbasis di Ottawa, Kanada. (Fandy, 2021).

g. *Adobe Photoshop*

Adobe Photoshop adalah *software* editor grafis *raster* yang dikembangkan oleh Adobe Inc. *Software* ini menjadi standar untuk mengedit grafis gambar. Lebih akrabnya, Adobe Photoshop digunakan untuk pengeditan foto dan pembuatan efek. Photoshop menawarkan beberapa fitur efek dan *tool* untuk memanipulasi foto untuk meningkatkan hasil yang berkualitas. *Software* berbasis *bitmap* ini dipakai para desainer grafis untuk mengolah gambar dengan mengubah pewarnaan, menggabungkan, memberi efek, hingga membuat *masking* dari objek yang diedit. Banyak sekali fitur *editing* yang bisa digunakan dari Adobe Photoshop. (Setiyaningsih, 2022).

h. *Gitmind*

Gitmind merupakan *platform mind map online* gratis yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep yang rumit. Aplikasi ini juga dapat membantu kamu untuk menghasilkan ide-ide baru, mempersiapkan presentasi, dan membuat daftar prioritas tugas. (Sutanto, 2022).

3. Metodologi Penelitian

a. Metode Penelitian

Tahap-tahap dalam metode penelitian yang dilakukan adalah Analisa kebutuhan

1) Perangkat keras (*hardware*)
   a). *Processor* Intel Celeron N4000.
   b). RAM 4 GB DDR4.
   c). SSD dengan ukuran 256 GB.
   d). *Harddisk* dengan ukuran *1 TB*.
2) Perangkat lunak (*software*)
   a). Sistem operasi Windows 11 64 bit.
   b). CorelDraw.
   c). Adobe Photoshop.

d). GitMind.

b. Metode Pengumpulan Data

1) Observasi

Melakukan pengamatan terhadap tempat kerja praktik, beserta sarana dan prasarana yang dimiliki dalam proses pengambilan dan pengelolaan Data nantinya, juga dilakukan pengecekan *Database* dan *resource* yang ada.

2) Wawancara

Komunikasi secara langsung antara peneliti dengan responden. Komunikasi disini dilakukan dengan metode tanya jawab. Data yang diperoleh dapat dipastikan objektivitasnya karena dilakukan secara tatap muka. Wawancara ini dilakukan dengan Sekretaris II Gerakan Pramuka Kwartir Cabang Banjarnegara yaitu Kak Dwicahyo Ariwidodo, S.Si. dan Andalan Gerakan Pramuka Kwartir Cabang Banjarnegara yaitu Kak Rakhmat Nur Ilmi, S.Sos.

3) Dokumentasi

Melakukan pendokumentasian selama kegiatan kerja praktik berlangsung.

c. Alur Kerja Praktik

Alur kerja praktik dapat dilihat pada gambar 3.1.

Gambar 3.1 Alur Kerja Praktik

4. Analisa dan Pembahasan

a. Analisis Sistem

1) Identifikasi Kebutuhan

a). Perangkat Keras *(hardware)*

(1) *Processor Intel Celeron N4000.*
(2) *RAM 4 GB DDR4.*
(3) *SSD dengan ukuran 256 GB.*
(4) *Harddisk* dengan ukuran *1 TB.*

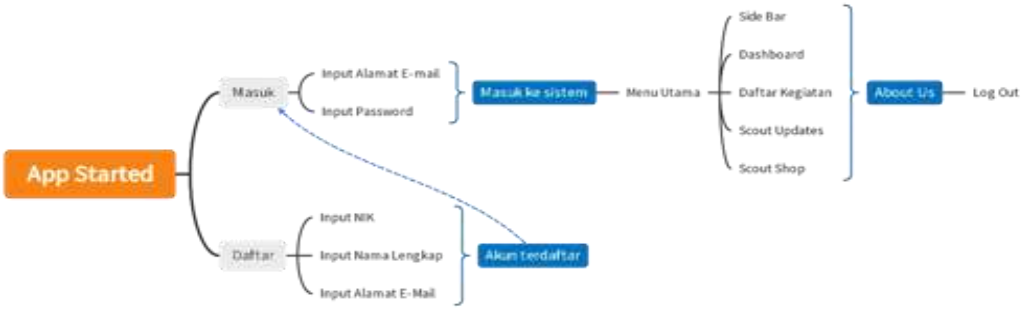
b). Perangkat lunak (*software*)

(1) OS Windows 11 64 bit.
(2) CorelDraw.
(3) Adobe Photoshop.
(4) GitMind.

2) Rancangan Sistem

Perancangan Skema Sistem pada penilitian kali ini menggunakan *Flowchart* pada setiap proses yang ada. Selain *Flowchart* ada juga *App Journey* dan *Diagram Tree* yang akan merangkum semua proses yang berjalan didalam aplikasi.

b. App Journey



Gambar 4.1 *App Journey SIK Mobile*

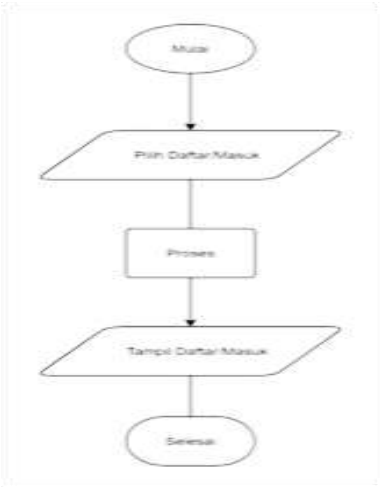
App Journey pada gambar 4.1 menjelaskan perjalanan penggunaan aplikasi oleh *End User*.

c. *Diagram Tree*

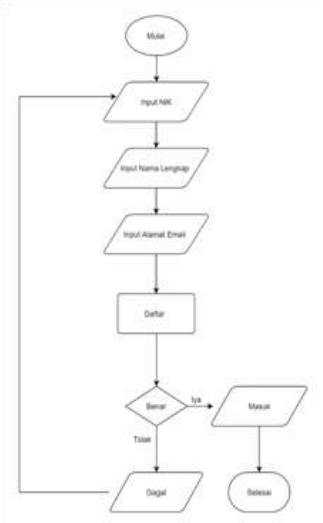
Gambar 4.2 *Diagram Tree SIK Mobile*

Class Diagram pada gambar 4.2 menjelaskan bahwa aplikasi memiliki lima Menu yang terdiri dari *Sidebar*, *Dashboard,* Daftar Kegiatan*, Scout Updates,* dan *Scout Shop*.

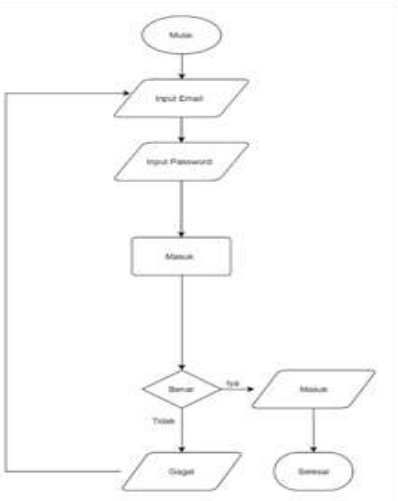
d. *Flowchart*



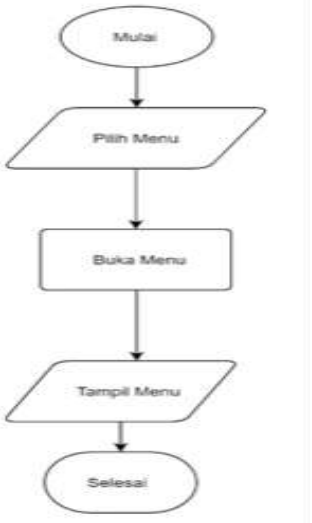
Gambar 4.3 *Flowchart Register/Login Page*



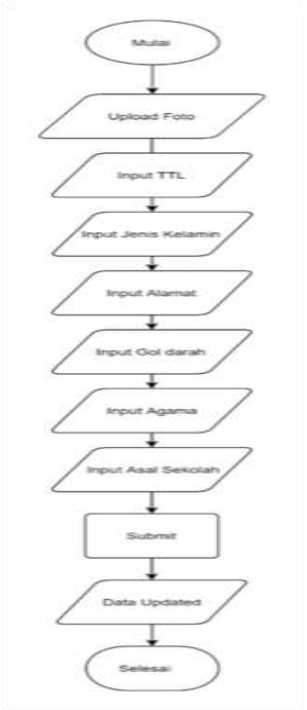
Gambar 4.4 *Flowchart Register Page*



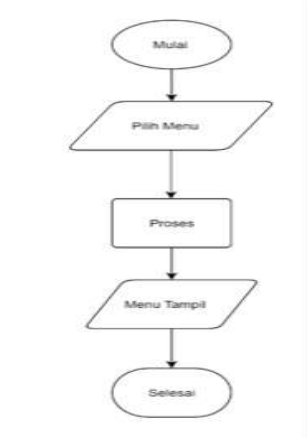
Gambar 4.5 *Flowchart Login Page*



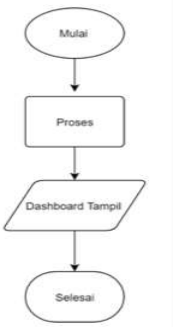
Gambar 4.6 *Flowchart Menu Page*



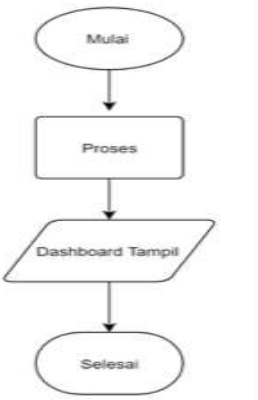
Gambar 4.7 *Flowchart Update Profile*



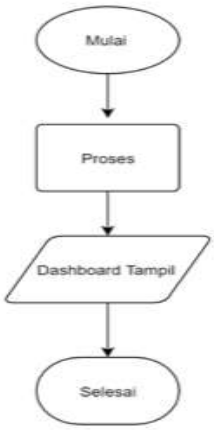
Gambar 4.8 *Flowchart Sidebar*



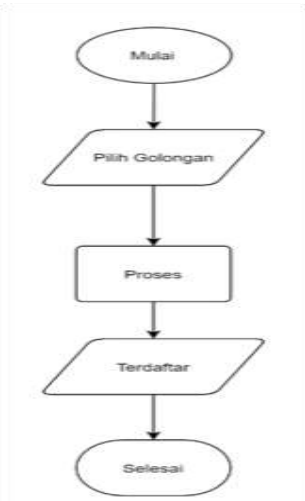
Gambar 4.9 *Flowchart Dashboard* Kwarcab



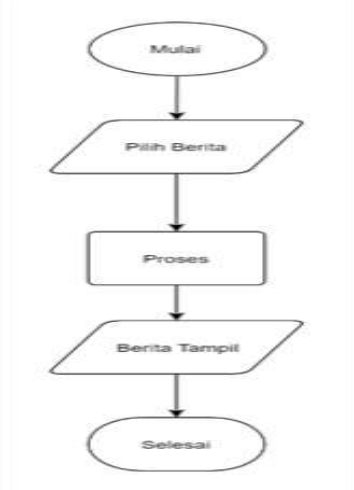
Gambar 4.10 *Flowchart Dashboard* Kwarran



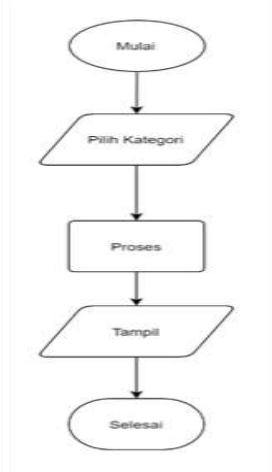
Gambar 4.11 *Flowchart Dashboarad* Gudep



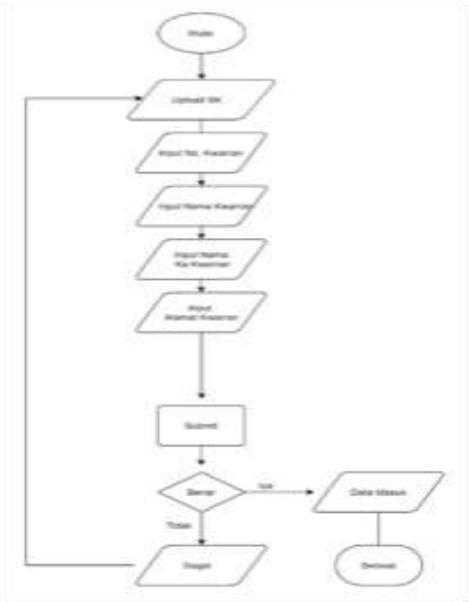
Gambar 4.12 *Flowchart* Daftar Kegiatan



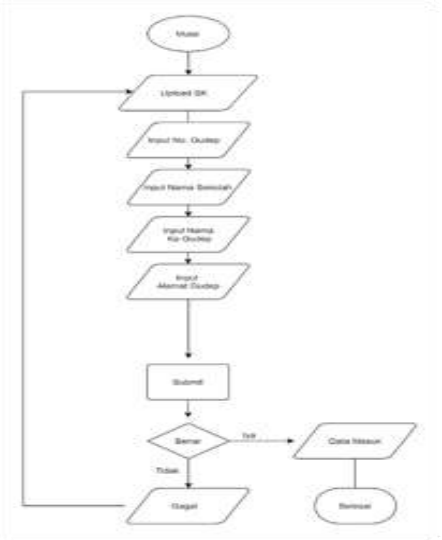
Gambar 4.13 *Flowchart Scout Updates*



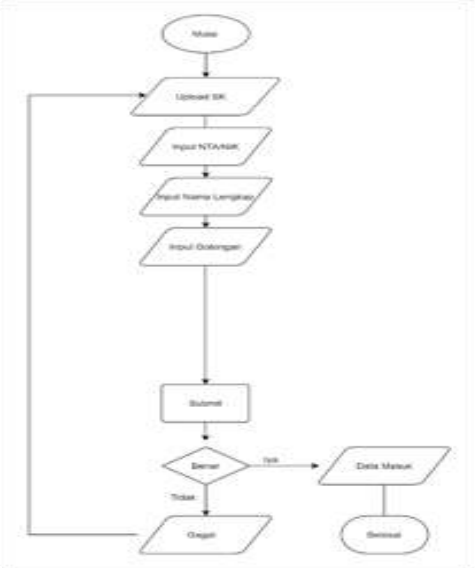
Gambar 4.14 *Flowchart Scout Shop*



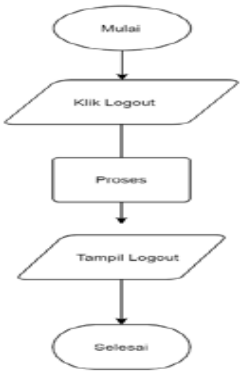
Gambar 4.15 *Flowchart* Tambah Data Kwarran



Gambar 4.16 *Flowchart* Tambah Data Gudep



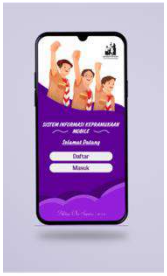
Gambar 4.17 *Flowchart* Tambah Data Anggota



Gambar 4.18 *Flowchart Logout*

e. ***Interface***

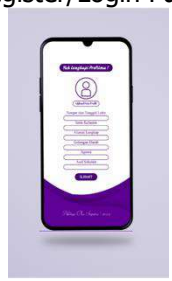
Gambar 4.19 Loading Page



Gambar 4.20 Register/Login Page

Gambar 4.21 Register Page

Gambar 4.22 Login Page



Gambar 4.23 Update Profile Page

Gambar 4.24 Menu Page

Gambar 4.25 Sidebar

Gambar 4.26 Dasboard Kwarcab

Gambar 4.27 Dashboard Kwarran

Gambar 4.28 Dashboard Gudep

Gambar 4.29 Daftar Kegiatan

Gambar 4.30 Scout Updates

Gambar 4.31 Scout Shop

Gambar 4.32 Tambah Data Kwarran

Gambar 4.33 Tambah Data Gudep

Gambar 4.34 Tambah Data Anggota

Gambar 4.35 Logout

Gambar 4.36 About

5. Penutup

a. Kesimpulan

Simpulan yang bisa diambil dari kerja praktik ini adalah bahwa dalam pengelolaan Data anggota Gerakan Pramuka Kwartir Cabang Banjarnegara saat ini masih terkendala dengan minimnya jangkauan akses *Aplikasi SIK* Jateng dan dengan adanya *SIK Mobile* akan sangat memudahkan bagi setiap anggota agar dapat mengakses *SIK* melalui telepon genggam mereka. *SIK Mobile* yang sudah dirancang dengan mengutamakan kemudahan akses, tampilan yang *user friendly* membuat pengelolaan data maupun pengembangannya menjadi lebih efektif dan efisien.

Beberapa manfaat dan kemudahan yang ditawarkan oleh aplikasi *SIK Mobile* antara lain :

1) Akses dimana saja dan kapan saja karena aplikasi berbasis mobile.
2) Dapat melihat dan memperbarui data keanggotaan secara *Real Time.*
3) Dapat menampilkan berita terbaru seputar Kepramukaan.
   Adanya *Scout Shop* untuk memudahkan pembelian *Accessories* Kepramukaan.

b. Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan untuk kebaikan dan pengembangan sistem kedepan antara lain:

1) Semoga realisasi pengembangan sistem yang telah penulis rancang bisa benar benar terlaksana.
2) Semua pihak baik *Admin* ataupun yang lain dapat bertanggung jawab sepenuhnya untuk kebaikan system.
3) Sistem Informasi Kepramukaan *Mobile* ini bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Daftar Pustaka

Abigail, M. F. (2021). Implementasi E-Commerce Menggunakan Low Code Programming Pada Sam's Foodie Berbasis Responsive Web. *Skripsi*, 5.

Bintara, W. S. (2022, Juni 9). *Pengertian Android - Definisi, Fungsi, Sejarah, Kelebihan*. Retrieved from dianisa.com: https://dianisa.com/pengertian-android/

Fandy. (2021, Oktober 16). *Pengetian CorelDraw: Fungsi, dan Kelebihannya dalam Dunia Desain*. Retrieved from Gramedia Blog:https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwidhIaIuav8AhW2DrcAHSdDCIoQFnoECBMQAw&url=https%3A%2F%2Fwww.gramedia.com%2Fliterasi%2Fcoreldraw-pengertian-fungsi-dan-kelebihannya%2F%23%3A~%3Atext%3DPengertian%2520Co

Gerakan Pramuka, A. K. (2017, Agustus 23). *Gerakan Pramuka*. Diambil kembali dari Pramuka.or.id: https://pramuka.or.id/gerakan-pramuka/

Irawan, M. I. (2016). Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Smartphone 2016 Dengan Menggunakan metode Weight Product (WP). *Skripsi*, 5.

Kadi, D. (2017). Pengembangan Aplikasi Mobile Objek Wisata Secara Real Time Dengan Augmented Reality di Kabupaten Sumba Barat Daya. *TESIS*, 17.

Laily, I. N. (2022, Februari 7). Pengertian Website Menurut Para Ahli dan Fungsinya. Retrieved from katadata.com: https://katadata.co.id/safrezi/berita/6200a2a9697ec/pengertian-website-menurut-para-ahli-beserta-jenis-dan-fungsinya

Morales, G. (2022, November 18). Program Peta Pikiran GitMind: Apakah Layak Diperoleh? Saksikan berikut ini! Retrieved from MindOnMap: https://www.mindonmap.com/id/blog/gitmind-review/

Mulachela, H. (2021, Desember 21). *Database* Adalah : Pengertian dan Jenisnya. Retrieved from katadata.co.id: https://katadata.co.id/intan/digital/61c04e3f62f5b/database-adalah-pengertian-dan-jenisnya

Nugroho, A. (2022, Januari 16). Sejarah Android & Perkembangannya dari Masa ke Masa. Retrieved from qwords.com: https://qwords.com/blog/sejarah-android/

Permata, H. (2016, April 18). Sejarah Perkembangan Mobile App. Retrieved from harmonipermata.com: https://harmonipermata.com/sejarah-perkembangan-mobile-app/

Rifai, M. A. (2022, Desember 12). Banjarnegara Menjadi Titik Awal Lahirnya Kepanduan di Indonesia dan Cikal Bakal Gerakan Pramuka. Retrieved from Banjarnegaraku.com: https://banjarnegara.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-2465960851/banjarnegara-menjadi-titik-awal-lahirnya-kepanduan-di-indonesia-dan-cikal-bakal-gerakan-pramuka/

Sekarningrum, A. (2022, September 27). CorelDRAW adalah: Fungsi, fitur, harga beserta kelebihan dan kekurangannya. Retrieved from Ekrut Media: https://www.ekrut.com/media/coreldraw-adalah

Setiyaningsih, Y. (2022, Desember 19). Pengertian Adobe Photoshop beseta sejarah, fungsi, tools, dst. Retrieved from dianisa.com: https://dianisa.com/pengertian-adobe-photoshop/

Sutanto. (2022, Januari 28). Rekomendasi Aplikasi Mind Mapping Terbaik untuk Membuat Peta Konsep. Retrieved from Kumparan: https://kumparan.com/berita-update/rekomendasi-aplikasi-mind-mapping-terbaik-untuk-membuat-peta-konsep-1xOajUmdltl/full

Waty, S. N. (2020, April 25). Database. Retrieved from Universitas Raharja: https://raharja.ac.id/2020/04/25/database/

Wijaya, A. (2022, November 30). Pengertian Smartphone – Sejarah, Perkembangan, Manfaat, dst. Retrieved from dianisa.com: https://dianisa.com/pengertian-smartphone/