

PENGEMBANGAN E-BUDGETING PERUSAHAAN KELAPA SAWIT DENGAN METODE EXTREME PROGRAMMING

Erwinda Sri Ramadhani¹, Slamet Riyadi, M.Kom²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Darwan Ali

^{1,2} erwindasramadhani@gmail.com dan slamet.riau2@gmail.com

ABSTRACT - Palm Oil Company E-Budget Development Information System with Extreme Programming Method is a management information system that produces various information that can be useful to support budgeting activities. This information system was developed to collect, manage and store budget data so that data can be seen again for distribution as useful information.

The manifestation of the development of this Information System is the creation of a computer application that is able to represent an information system that is designed as a whole, this system is produced capable of managing General Budget data, employee salary data and data needs in an organized manner, and producing reports that are complete, accurate and always up to date every level of management.

The system approach method used in this information system uses an Object Oriented method which emphasizes more on solving object-based software problems. System design using the Java Programming Language with visual design using Netbeans, as well as visual display of reports using the iReport application, and the use of database design. The results of the design of the Budgeting Information System application show that the role of the computer application in the development of the budgeting application information system is very important as a support in improving the quality of sales and service activities as well as budgeting in the corporate environment.

Keywords: *Information Systems, Budget, Methods, Budgeting*

ABSTRAK - Sistem Informasi Pengembangan E-Anggaran Perusahaan Minyak Kelapa Sawit dengan Metode Pemrograman Ekstrim adalah sistem informasi manajemen yang menghasilkan berbagai informasi yang dapat berguna untuk mendukung kegiatan penganggaran.

Sistem informasi ini dikembangkan untuk mengumpulkan, mengelola, dan menyimpan data anggaran sehingga data dapat dilihat kembali untuk didistribusikan sebagai informasi yang bermanfaat.

Manifestasi dari pengembangan Sistem Informasi ini adalah terciptanya suatu aplikasi komputer yang mampu mewakili suatu sistem informasi yang dirancang secara keseluruhan, sistem ini diproduksi mampu mengelola data Anggaran Umum, data gaji pegawai dan kebutuhan data dalam suatu cara yang terorganisir, dan menghasilkan laporan yang lengkap, akurat dan selalu terkini setiap tingkat manajemen.

Metode pendekatan sistem yang digunakan dalam sistem informasi ini menggunakan metode Berorientasi Objek yang lebih menekankan pada penyelesaian masalah perangkat lunak berbasis objek. Desain sistem menggunakan Bahasa Pemrograman Java dengan desain visual menggunakan Netbeans, serta tampilan visual laporan menggunakan aplikasi iReport, dan penggunaan desain basis data. Hasil perancangan aplikasi Sistem Informasi Penganggaran menunjukkan bahwa peran aplikasi komputer dalam pengembangan sistem informasi aplikasi penganggaran sangat penting sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas kegiatan penjualan dan layanan serta penganggaran di perusahaan lingkungan Hidup.

Kata kunci: Sistem Informasi, Anggaran, Metode, Penganggaran

Kata kunci – Toko Mabel, Penjualan, Internet, aplikasi.

I. PENDAHULUAN

Fungsi utama manajemen suatu organisasi adalah merencanakan dan mengendalikan operasi. Dalam dunia usaha, pemerintah dan sebagian besar kegiatan organisasi atau kelompok lainnya, sistem perencanaan dan pengendalian (juga disebut penganggaran manajerial) dipakai secara luas untuk melaksanakan tanggung jawab perencanaan dan pengendalian manajerial. Dalam fungsi manajemen diatur tentang perencanaan, pengkoordinasian, pengendalian terhadap kegiatan perusahaan, dimana pihak manajemen harus mengetahui arah yang akan dituju, hal-hal yang harus dilakukan serta bagaimana langkah pengawasan agar rencana itu dapat direalisasikan.

Untuk dapat melaksanakan fungsi manajemen tersebut dengan baik, pihak manajemen memerlukan suatu pedoman yang disebut Anggaran. Perencanaan didasarkan pada pandangan bahwa kesuksesan masa depan suatu

organisasi dapat ditingkatkan dengan penetapan anggaran yang baik yang dilakukan oleh manajemen secara berkesinambungan. Anggaran digunakan sebagai alat pengendalian yang dapat mengontrol penggunaan dana dan keuangan perusahaan agar tidak berlebihan dan dipakai sesuai kebutuhan. Hal ini tentunya menyebabkan penggunaan keuangan perusahaan menjadi efisien dan tepat guna.

Perusahaan kelapa sawit merupakan suatu perusahaan yang menjalankan usaha agrobisnis perkebunan di bidang perkebunan kelapa sawit, serta menghasilkan produk minyak sawit, inti sawit, serta produk turunannya yang berkualitas untuk memberikan kepuasan bagi pelanggan. Untuk mendorong kinerja perusahaan agar tetap berjalan secara berkesinambungan pihak perusahaan harus merencanakan anggarannya dengan baik. Anggaran yang disusun juga harus bisa digunakan sebagai alat pengawasan

keuangan perusahaan. Namun pada kenyatannya rencana anggaran yang sudah disusun dengan baik oleh pihak manajemen masih belum sesuai dengan realisasinya.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat dewasa ini, telah menjadi sebuah kebutuhan yang mutlak pada perusahaan, instansi dan lembaga-lembaga formal/informal. Kebutuhan akan sebuah aplikasi yang dapat mengolah data dengan cepat, tepat dan praktis guna menunjang kelancaran dalam penyediaan informasi sebagai bahan pengambilan keputusan bagi pihak yang membutuhkan. Beberapa ketentuan perusahaan mengharuskan diterapkannya penganggaran yang berbasis kinerja sebagai pengganti sistem penganggaran yang masih manual dan tradisional (*traditional budget system*) yang masih memiliki banyak kelemahan yang berimbas pada praktik penganggaran yang boros dan korup, sehingga mengakibatkan tujuan perusahaan tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh pihak perusahaan.

Pembuatan pengajuan biaya ini biasanya berisi tentang informasi total biaya hasil penggabungan dari beberapa transaksi yang digunakan, Contoh pembuatan satu pengajuan untuk *listing budget*, *budget* umum, *budget* produksi, *budget* kapita, *budget* tanaman dan lain – lain. Berkas – berkas biaya ini biasanya dibuat oleh admin dan dikumpulkan terlebih dahulu. Setelah mendapatkan semua persetujuan maka akan diserahkan kepada pihak accounting. Kemudian, berkas – berkas ini direkap dalam sebuah file excel. Setelah berkas dikirim ke accounting, admin menunggu hingga proses *claim* selesai dilakukan dan diberikan rekap *claim* yang sudah di proses dari pengajuan biaya yang ada.

Extreme Programming (XP) merupakan salah satu metode pengembangan *software* yang disederhanakan dengan berbagai tahapan dalam proses pengembangannya sehingga menjadi lebih adaptif dan fleksibel. XP bukan hanya berpusat pada *coding* tetapi juga meliputi seluruh area pengembangan perangkat lunak, termasuk dalam *Agile Software Development*. XP menggunakan pendekatan *object-oriented*, dimunculkan untuk menangani perubahan-perubahan yang biasanya sering terjadi pada saat pengembangan berlangsung bahkan pada saat proses pengembangan sudah hampir berakhir. Selain itu XP juga dimunculkan untuk mengatasi berbagai *requirements* yang tidak jelas dari *user*.

Berdasarkan hal ini kemudian dilahirkan konsep XP yang digagas oleh Kent Beck dan Ward Cunningham pada Maret 1996. Metode XP merupakan yang terpopuler dari beberapa metodologi pengembangan *software* yang dipakai untuk mengimplementasikan proyek pengembangan perangkat lunak. Tujuan utama XP adalah menurunkan biaya dari adanya perubahan *software*. Dalam metodologi pengembangan sistem tradisional, kebutuhan sistem ditentukan pada tahap awal pengembangan proyek dan bersifat *fixed*. Hal ini berarti biaya terhadap adanya perubahan kebutuhan yang terjadi pada tahap selanjutnya akan menjadi mahal. XP diarahkan untuk menurunkan biaya dari adanya perubahan dengan memperkenalkan nilai-nilai basis dasar, prinsip dan praktis. Dengan menerapkan XP, pengembangan suatu sistem haruslah lebih *fleksibel* terhadap perubahan.

Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti

PERUSAHAAN KELAPA SAWIT sebagai objek penelitian. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai analisis anggaran biaya produksi sehingga memilih judul “**PENGEMBANGAN E – BUDGETING PERUSAHAAN KELAPA SAWIT DENGAN METODA EXTREME PROGRAMMING**”.

II. METODOLOGI PENELITIAN

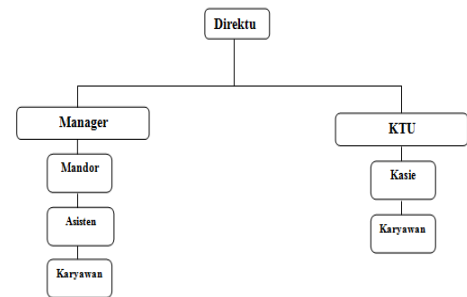
Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

a. Wawancara (*Interview*)

Melakukan tanya jawab secara langsung kepada Kepala Tata Usaha (KTU), bagian pengolahan data umum dan data keuangan pada Perusahaan Kelapa Sawit, guna memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Observasi (*Observation*)

Melihat secara langsung proses-proses kegiatan pengolahan data Budgeting yang sedang berjalan pada Perusahaan Kelapa Sawit. Dengan struktur organisasi sebagai berikut :



Gambar: 1.1. struktur organisasi

c. Studi Pustaka (*Library Research*)

Berpedoman menggunakan buku-buku referensi yang berkaitan dengan budgeting, perusahaan kelapa sawit, metode pengembangan aplikasi, perancangan aplikasi dan bahasa pemrograman

III. LANDASAN TEORI

2.2.1. Pengertian Budget

Budget (anggaran) adalah suatu rencana meliputi seluruh .yang di wujudkan ke dalam satuan unit moneter untuk dibelanjakan dan cara memperolehnya serta berlaku untuk jangka waktu tertentu pada masa yang akan datang. *Budget* di buat dengan tujuan tertentu , dapat di katakan bahwa anggaran adalah rencana pengeluaran tertentu untuk mencapai tujuan tertentu, yang dinyatakan dalam angka – angka. Anggaran merupakan bagian dari rencana keseluruhan perusahaan, karena pada hakekatnya anggaran merupakan rencana terinci dari rencana umum perusahaan. Dengan demikian rencana anggaran harus dapat mendukung rencana umum perusahaan, demikian juga tujuan anggaran harus sejalan dengan tujuan umum perusahaan [1].

Tujuan anggaran adalah untuk efektifitas dana yang di belanjakan pada bidang – bidang tertentu, sedangkan

tujuan perusahaan lebih luas lagi serta mencakup aspek – aspek yang kompleks dan eksternal.

Untuk mencapai tujuan perusahaan yang dikaitkan dengan lingkungan perusahaan yang bersifat kompleks, perusahaan biasanya di pecah kedalam bagian – bagian yang mengelola kegiatan yang lebih spesifik, sehingga dalam mencapai sasaran setiap bagian, di perlukan dana yang di terjemahkan dalam berbagai anggaran. Dengan demikian anggaran juga di buat untuk mendukung kegiatan dan tujuan dari bagian – bagian perusahaan tersebut.

Manfaat dari penyusunan *budget* adalah sebagai berikut :

- a. Merupakan alat bagi manajemen untuk melakukan perencanaan, kordinasi dan pengendalian terhadap aktivitas perusahaan.
- b. Sebagai pegangan untuk bertindak bagi kegiatan pengambilan keputusan dan operasional.
- c. Sebagai pedoman untuk penilaian prestasi karyawan atau unit – unit operasional.

2.2.2. Pengertian Extreme Programming

Extreme Programming di kenal akrab dengan XP, adalah salah satu dari sekian banyak metodologi dalam sekian banyak rekayasa perangkat lunak dan merupakan dari metodologi pengembangan perangkat lunak agile.

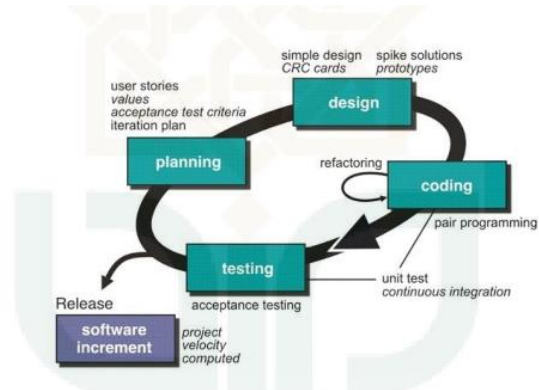
Secara umum XP di jabaran sebagai sebuah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang mencoba meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dalam suatu pengembangan perangkat lunak yang mengkombinasikan berbagai ide sederhana tanpa mengurangi kualitas *software* yang akan dibangun.

XP di kembangkan oleh beck, Cunningham, dan Jeffries dan ini merupakan *lightweight discipline* pengembangan perangkat lunak berdasarkan empat *core value*. Empat nilai utama yang sangat mendasar dan menjadi ciri utama dalam metodologi XP, yaitu : *simplicity, communication, feedback, dan courage*.

1. *Simplicity* (Kesederhanaan) , mencoba untuk mencari solusi yang paling sederhana dan praktis. Perbedaan metode XP dan metode lainnya terletak pada proses desain dan *coding* yang berfokus pada kebutuhan saat ini dari pada kebutuhan yang akan datang. Lebih baik melakukan hal yang sederhana dan di kembangkan ketika sudah di perlukan.
2. *Communication* (Komunikasi), sangat di utamakan dalam setiap fase XP untuk menentukan hal yan tepat dan diinginkan *costumer*. Komunikasi tetap dilakukan oleh *developer* dan *costumer* pada saat *coding* hingga penyelesaian akhir program, sehingga saat terjadi kekeliruan dapat segera diperbaiki.
3. *Feedback* (Umpan balik), XP memungkinkan projek mendapatkan masukan atau umpan balik lebih awal dan seserlin mungkin baik dari *costumer* atau dari *stakholder* lain yang berwenang dari projek atau pun dari ihak lain. Hal ini sangat membantu dalam mengidentifikasi masalah lebih awal sehingga dapat segera diselesaikan.

4. *Courage* (Keberanian), berani mencoba hal baru, berani mengerjakan kembali, dan seiap ada kesalahan langsung diperbaiki. Contoh dari *courage* adalah komitmen untuk selalu melakukan *desain* dan *coding* untuk saat ini bukan untuk besok, ketika ada kode yang terlalu rumit dan sulit dipahami, tidak sesuai permintaan *costumer* sudah seharusnya kode program di refactor. Hal ini menjadikan *developer* merasa nyaman dengan *refactoring* program ketika diperlukan.

Dalam pengembangan *system* menggunakan XP terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu : *Planning, Design, Coding, dan Testing*.



Gambar:1.2 Extreme Programming Process

2.2.3. Pengertian Kelapa Sawit

Kelapa sawit adalah tanaman hutan yang di budidayakan. Tanaman ini memiliki respon yang sangat baik terhadap kondisi lingkungan hidup dan perlakuan yang di berikan. Seperti tanaman budidaya lainnya, kelapa sawit membutuhkan kondisi tumbuh yang baik agar potensi produksinya dapat di keluarkan secara maksimal. Faktor utama lingkungan tumbuh yang perlu di perhatikan adalah iklim serta keadaan fisik dan kesuburan tanah, di samping faktor lain seperti genetis tanaman, perlakuan yang di berikan, dan pemeliharaan.

Kelapa sawit merupakan tanaman monokotil (berbiji tunggal) yang dapat tumbuh dengan baik di dataran rendah. Kelapa sawit dapat menghasilkan buah yang bernilai ekonomis dan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- a. Kelapa sawit adalah tanaman sejenis palma.
- b. Bagian tanaman yang bernilai ekonomis adalah buah.
- c. Buah tersusun dalam sebuah tandan dan di sebut dengan tandan buah segar (TBS)
- d. Satuan tandan dewasa beratnya bernilai 15 – 30 kg, tersusun dari 600 – 2000 buah dengan berat tiap buah 13 – 30 gram.
- e. Buah di ambil minyaknya dengan hasil sebagai berikut :

- a. sabut (daging buah) menghasilkan minyak kasar atau *crude palm oil* (CPO) sebanyak 20 – 24 %.
- b. Inti sawit sebanyak 6% menghasilkan minyak inti sawit (PKO) 3 – 4%.

Tindakan agronomis sangat menentukan umur tanaman kelapa sawit. Proyeksi sesuai umur tanaman merupakan dasar penentuan status tanaman dengan rincian :

- a. Umur ekonomis kelapa sawit yang di budidayakan umumnya 25 tahun.
- b. Pada umur lebih dari 25 tahun tanaman sudah tinggi dan sulit di panen,
- c. Pengelompokan dasar umur tanama :
 - a. Tanaman muda, 3 – 8 tahun.
 - b. Tanaman remaja, 9 – 13 tahun.
 - c. Tanaman deawasa, 14 – 20 tahun.
 - d. Tanaman tua, lebih dari 20 tahun.
- d. Pengelompokan berdasarkan masa perubahan.
 - a. TBM (tanaman belum menghasilkan) 0 – 3 tahun.
 - b. TM 9tanaman menghasilkan) > 3 tahun.

Tanaman kelapa sawit mulai menghasilkan pada umur 24 – 30 bulan. Buah yang pertama keluar masih di nyatakan sebagai buah pasit. Artinya, belum dapat di olah karena kandungan minyaknya masih sedikit.

Dalam satu pohon di jumpai bunga betina dan bunga jantan yang berbeda, sehingga penyebaran disebut penyebaran silang. Jumlah bunga betina dan bunga jantan yang terbentuk di pengaruhi oleh sifat tanaman dan pengaruh lingkungan seperti penyinaran, pemupukan, dan perlakuan lainnya. Umur buah tergantung pada jenis tanaman, umur tanaman, dan iklim. Umumnya buah dapat setelah berumur 6 bulan setelah penyerbukan[3].

2.2.4. Perusahaan Kelapa Sawit

Dilihat dari banyaknya kebun dan pabrik kelapa sawit yang dimiliki, persahaan perkebunan dan pabrik kelapa sawit dapat di bagi atas tiga kalsifikasi sebagai berikut[3].

- a. Perusahaan Perkebunan Kecil Adalah perusahaan yang memiliki satu kebun atau PKS. Manajemen kemungkinan masih di pegang oleh pemilik. Segala keputusan, meski maalah kecil, harus di putuskan oleh pemilik. Pendelegasian wewenang tidak ada dan semua karyawan bersifat pembantu biasa (bekerja menunggu intruksi dari pemilik). Pemilik perusahaan memegang kekuasaan penuh dan bawahan tidak pernah di mintai pendapat. Kelangsungan hidup perusahaan hanya bergantung pada seseorang. Pada perusahaan perkebunan kecil tidak ada manajemen. Hanya ada manajemen tunggal (*single management*).
- b. Perusahaan Perkebunan menengah Perusahaan Perkebunan menengah sudah lebih maju memiliki beberapa kebun dan PKS, sehingga pemilik perusahaan tidak punya cukup waktu untuk mengelola sendiri semua kegiatan kebun dan PKS. Wewenang dan tanggung jawabnya sebagian di delegasikan kepada orang lain (pelaksana), yang membantu pemilik perusahaan dalam mengendalikan dan mengawasi kegiatan kebun dan PKS. Agar pelaksanaan dapat menjalankan ketentuan – ketentuan yang gariskan, harus ada prosedur tertulis yang mengatur aktivitas.

- c. Perusahaan Perkebunan Besar Perusahaan Perkebunan Besar dengan unit usaha terbesar di beberapa wilayah kerja dengan jarak yang berjauhan, pimpinan perusahaan tidak mampu lagi mengendalikan perusahaan. Karena itu, di lakukan pendelegasian wewenang atau pengambilan keputusan sebagian atau seluruh fungsional operasional kepada manajemen lebih bawah., sementara pimpinan berada dalam status pengendalian organisasi secara keseluruhan. Pendelegasian wewenang dari pemimpin perusahaan berupa pembentukan kantor wilayah atau manajemen kantor pusat dalam mengendalikan dan mengawasi kegiatan kebun dan PKS yang ada dalam wilayahnya. Selanjutnya, kantor wilayah membagi kegiatan kedalam unit - unit yang lebih kecil. Unit – unit ini di sebut sebagai departemen, bagian, dan unit kerja. Unit kerja terdiri atas kebun dan tiap – tiap unit kerja berada di bawah tanggung jawab manajer, pembagian ini di perlukan, karena semakin besar suatu perusahaan, pemusatan kendali semakin sulit dilakukan. Sehingga dengan pendelegasian tugas dan wewenang, pimpinan perusahaan membutuhkan alat pengawasan untuk mengetahui kemajuan yang di capai, dan kebutuhan ini dapat di capai dengan adanya sistem akuntansi yang baik.

A. Database

Database adalah sebuah kumpulan data yang tersusun secara sistematis sehingga akan memudahkan pengguna untuk mengakses dan mengatur sehingga akan menghasilkan sebuah informasi yang efektif dan efisien. Komponen-komponen *database* antara lain [4] :

- a. Tabel adalah data yang disimpan ke dalam *database* dipisahkan menggunakan tabel-tabel. Setiap tabel memiliki data atau informasi yang sudah dikelompokan, disusun dalam setiap baris dan kolom. Data yang ada disetiap baris dinamakan *record*, setiap *record* memiliki beberapa macam informasi yang dipisahkan oleh kolom yang disebut *field*.
- b. Tipe Data adalah tipe data bertujuan untuk membedakan data yang disimpan kedalam *database*, secara garis besar dibedakan menjadi : tipe data *numerik*, tipe data karakter, tipe data tanggal, dan tipe data *boolean*.
- c. *Field Key* atau *Index* adalah pengenal baris dalam setiap baris *record*. *Field Key* memudahkan untuk mencari data dan lebih cepat dalam mendapatkan informasi yang berada dalam satu tabel. *Field key* adalah sebuah kolom khusus dan biasanya isi dari kolom ini tidak sama antara *record* satu dengan *record* lainnya
- d. *Relasi* adalah hubungan antara entitas data pada tiap-tiap tabel. Pada setiap tabel data akan diwakili dengan sebuah *field* yang dijadikan *field index* untuk menghubungkan dengan tabel yang lain.

B. XAMPP

XAMPP merupakan singkatan dari MySQL dan phpMyAdmin. XAMPP adalah tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan

instalasi dan konfigurasi MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau auto konfigurasi[7].

XAMPP adalah singkatan singkatan dari masing masing huruf nya adalah[7] :

X : Program ini dapat dijalankan dibanyak sistem operasi, seperti Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris

A : *Apache*, merupakan aplikasi web server. Tugas utama *Apache* adalah menghasilkan web yang benar kepada user berdasarkan kode PHP yang di tuliskan oleh pembuat web.

M : *MySQL* merupakan aplikasi *database server*. *MySQL* dapat digunakan untuk membuat dan mengolah *database* beserta isinya. Kita dapat memanfaatkan *MySQL* untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam *database*.

P : PHP, bahasa pemrograman web. Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa untuk web .PHP juga mendukung sistem manajemen *database Oracle, Microsoft Access, Interbase, d-base* dan sebagainya.

P : Perl, bahasa pemrograman.

C. NetBean

a. Sejarah Awal

NetBeans dimulai pada tahun 1996 sebagai Xelfi (kata bermain pada Delphi), Java IDE proyek mahasiswa di bawah bimbingan Fakultas Matematika dan Fisika di Charles University di Praha. Pada tahun 1997 Stanek Romawi membentuk perusahaan sekitar proyek tersebut dan menghasilkan versi komersial NetBeans IDE hingga kemudian dibeli oleh Sun Microsystems pada tahun 1999. Komunitas NetBeans sejak terus tumbuh, berkat individu dan perusahaan yang menggunakan dan berkontribusi dalam proyek ini.

c. Versi Lancar

a. NetBeans IDE 6.0 memperkenalkan dukungan untuk mengembangkan modul IDE dan aplikasi klien kaya berdasarkan platform NetBeans, Java Swing GUI builder (sebelumnya dikenal sebagai "Proyek Matisse"), meningkatkan CVS dukungan, WebLogic 9 dan JBoss 4 dukungan, dan perangkat tambahan banyak editor. NetBeans 6 tersedia dalam repositori resmi dari distribusi Linux utama.

b. NetBeans IDE 6.5, dirilis pada bulan November 2008, memperpanjang ada Java EE fitur (termasuk dukungan Java Persistence, EJB 3 dan JAX-WS). Selain itu, NetBeans Enterprise Pack mendukung pengembangan aplikasi Java EE 5 perusahaan, termasuk SOA alat desain visual, skema XML tools, layanan web orkestrasi (untuk BPEL), dan UML modeling. The NetBeans IDE Bundle

untuk C / C ++ mendukung C / C ++ dan FORTRAN pembangunan.

c. NetBeans IDE 6.8 adalah IDE pertama yang memberikan dukungan lengkap Java EE 6 dan GlassFish Enterprise Server v3. Pengembang tuan proyek open source mereka pada tambahan manfaat dari instant messaging dan pelacakan masalah integrasi dan navigasi kanan dalam IDE, dukungan untuk pengembangan aplikasi web dengan PHP 5.3 dan kerangka Symfony, dan peningkatan penyelesaian kode, layout, petunjuk dan navigasi dalam proyek JavaFX.

d. NetBeans IDE 6.9, dirilis pada bulan Juni 2010, menambahkan dukungan untuk OSGi , Spring Framework 3.0, Java EE injeksi ketergantungan (JSR-299), Zend Framework untuk PHP , dan navigasi kode lebih mudah (seperti "Apakah ditimpa / diimplementasikan" penjelasan), format , petunjuk, dan refactoring di beberapa bahasa.

e. NetBeans IDE 7.0 dirilis pada April 2011. Pada tanggal 1 Agustus 2011, Tim NetBeans NetBeans IDE 7.0.1 dirilis, yang memiliki dukungan penuh untuk rilis resmi Java SE 7 Platform.

D. iReport

iReport adalah sebuah tools yang digunakan untuk membuat design laporan pada JasperReports di NetBeans. iReport merupakan program yang open source, program iReport ini di buat oleh Giulio Toffoli pada tahun 2005[7].



Gambar 1 1 iReport

IV. DESAIN, HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum sistem yang berjalan pada Perusahaan Kelapa Sawit meliputi proses dalam sistem, prosedur dan data serta informasi yang sedang terkait. Berikut ini adalah hasil gambaran sistem yang sedang berjalan pada Perusahaan Kelapa Sawit :

a. Manager kebun menyiapkan sarana administrasi budget produksi untuk mencatat estimasi produksi pertahun.

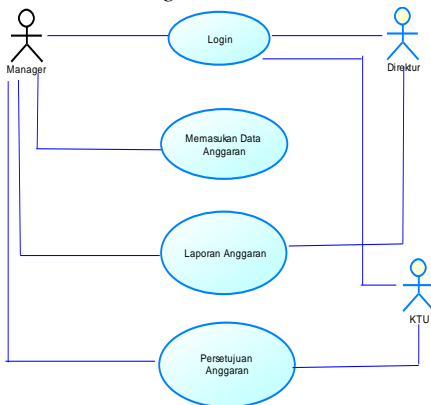
- b. Direktur memeriksa perancangan estimasi budget yang telah di buatoleh manager.
- c. Operator komputer rmenginput data perancangan budget ke komputer.
- d. Manager kebun, dan KTU melakukan koreksi bersama untuk mendapatkan kebenaran perhitungan budget.
- e. Jika terjadi kesalahan akan diberikan ke operator computer untuk di koreksi.

E. Kelemahan Sistem Berjalan

Berdasarkan analisis system di atas, dapat di ambil beberapa kesimpulan bahwa masih terdapat kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan yaitu sebagai berikut :

- a. Manager kebun di haruskan untuk menyiapkan dan mencatat perancangan budget produksi pertahun secara manual.
- b. Memerlukan waktu yang cukup lama untuk mencatat estimasi budget produksi pertahun.

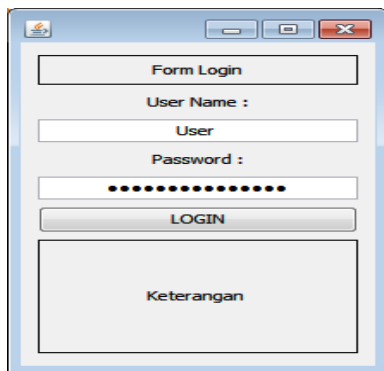
F. Use Case Diagram



Gambar 3. 1 Use Case Diagram

1) Desain Sistem

2) Halaman Logging

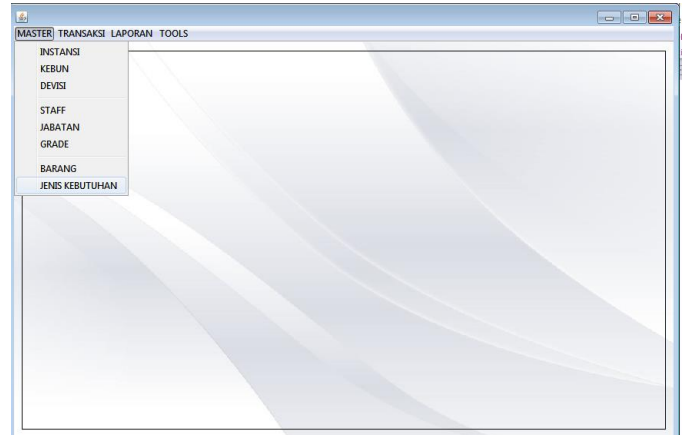


Gambar 4 1 Logging

Form ini menampilkan Form Login yang berfungsi untuk mengontrol pengaksesan Pemakai (User) pada saat menjalankan program aplikasi. Proses pertama saat Form Login berjalan. Pemakai (User) diminta untuk memasukkan kode aksesnya berupa nama pemakai pada kotak isian “Nama

User” dan Sandi (Password) dan kotak isian “Password”, adapun form tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

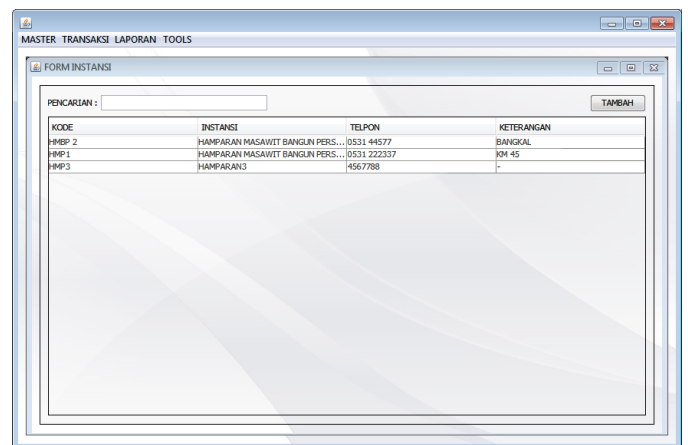
A. Halaman Pengelolaan Data Master



Gambar 4 2 Pengelolaan Data Master

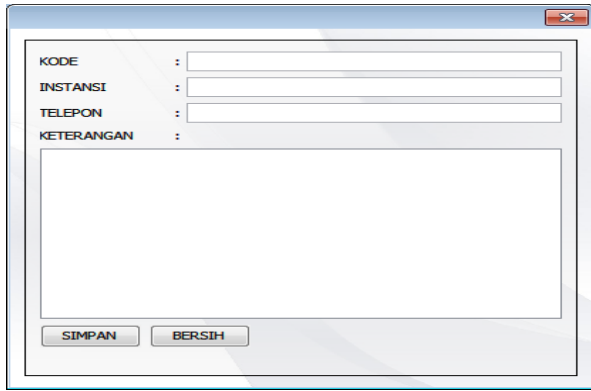
Dalam Pengelolan Data Master ada terbagi 8 (Delapan) yaitu data Instansi, Data Kebun, Data Devisi, Data Staff, Data Jabatan, Data Grade, Data Barang dan Jenis Kebutuhan

B. Halaman Penerapan Data Instansi



Gambar 4 3 Penerapan Data Instansi

Penerapan ini akan menampilkan form Master Data Instansi seperti tampak pada gambar di atas.



Gambar 4 4 Tampilan From Data Instansi

Untuk menambah Data Instansi maka operator atau user harus menekan tombol tambah sehingga akan tampil from tambah Data Instansi seperti tampak pada gambar di atas.

C. Halaman Data Laporan Rekap Gaji Karyawan

NO	JABATAN	Gaji Pokok			TUNJANGAN						TOTAL	
		GRADE	SALJ	PERSIKAN	OSKAT	RUMAH	JARIBOTOK	TMS	KEMERAK	TEMP		
11112	IAJI	AS5	800000	1000000	100000	50000	1000000	50000	50000	500000	0	6200000
11110	WULAN	ASISITEN	500000	1000000	100000	50000	50000	250000	50000	200000	0	3700000
GRAND TOTAL												7775000

Gambar 4 5 Laporan Data Rekap Gaji Karyawan

V. KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan yang dapat dijabarkan berdasarkan teori yang digunakan antara lain :

- Sistem Informasi Pengembangan E-Budgeting Perusahaan Kelapa Sawit Dengan Metode Extreme Programming dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java dan MySql untuk mengelola dataDa dalam perhitungan gaji karyawan.
- Sistem ini menyediakan informasi tentang data gaji karyawan dan data perhitungan budgeting hingga data dalam mengelola pengeluaran perusahaan dalam mengelola keuangan.

VI. SARAN

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dari system yang telah dibuat, yaitu :

- Dengan menambahkan fasilitas transaksi Perhitungan Budgeting Progres Produksi.
- System dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dengan menambahkan perhitungan lainnya.
- System informasi yang sudah dibuat ini hanya berbasis desktop saja. Dan system ini hendaknya dikembangkan di platform berbasis android dan web agar diakses melalui smartphone.

REFERENSI

- [1] *Pengantar Budget Perkebunan*, Training Administrasi Angkatan Ke-VII. Batu Ampar, 1998.
- [2] C. Andres, *Extreme Programming Explained*, 2nd ed. .
- [3] M. Pardamean, *Panduan Lengkap Pengelolaan Kebun Dan Pabrik Kelapa Sawit*. .
- [4] Arbie, *Manajemen Database Dengan MySQL*. Yogyakarta: Andi, 2004.
- [5] L. Madcoms, *Membuat Aplikasi Database Karyawan Online Berbasis Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Publisher, 2007.
- [6] Sadikin, "Sistem informasi distribusi bibit,pupuk,alat dan perlengkapan penunjang pertanian Pada balai penyuluh pertanian kecamatan cempaga menggunakan java & mysql," UNIVERSITAS DARWAN ALI, 2014.
- [7] H. Kurniawan, E. Mardiani, and N. Rahmansyah, *Aplikasi Inventory Menggunakan Menggunakan Java NetBeans,Xampp Dan Ireport*. Elex Media Komputindo Indonesia, 2013