

Sistem Informasi Kartuhalo Dari Telkomsel Berbasis Komputer Multimedia
Kajian Strategis Praktis Telkomsel Divisi Surakarta
Bambang Eka Purnama
Universitas Surakarta

ABSTRAKSI : Salah satu penggunaan teknologi komputer adalah sebagai media informasi dan pengolahan data yang interaktif komunikatif dan familiar untuk masyarakat pengguna. Telkomsel sebagai perusahaan profit yang bergerak pada jasa telekomunikasi seluler sangat strategis sekali sebagai perusahaan publik multidimensi sangat memerlukan sebuah media informasi yang komunikatif untuk mensosialisasikan perusahaan dan produknya, maka timbullah ide dan gagasan untuk membuat sebuah sistem yang dapat digunakan untuk media perantara antara perusahaan dan publik. Sehingga jeda yang membelahnya dapat terjembatani.

Sistem informasi kartuhalo sistem dan programnya dibuat dengan menggunakan paket pemrograman Microsoft Visual Basic, bekerja pada sistem operasi dan platform Windows. Sehingga akan sangat familiar dan user friendly.

Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pada bagian pemasaran dalam mengolah menyampaikan informasi produk dari Telkomsel sehingga masyarakat akan dapat mengetahui historikal dan keunggulan produk yang dihasilkan. Dengan berbagai pertimbangan penelitian dilakukan dengan mengambil objek sentral di Telkomsel Divisi Surakarta. Radius jangkauannya luas sekali. Sistem yang dibuat dapat berjalan baik pada komputer dengan prosesor Pentium atau yang lebih baru, dengan memori RAM minimal 16 MB atau lebih dan VGA card 1 MB atau lebih. Sistem yang dibuat mengandalkan objek basis data dan tampilan grafis multimedia. Sehingga dengan data yang sudah tersimpan akan dapat diproses menurut kebutuhan dan dapat diproses lebih lanjut lagi untuk keperluan strategis tertentu.

Kata Kunci : Sistem Informasi

1. LATAR BELAKANG

Di era yang serba global dan instant seperti saat ini, kebutuhan untuk selalu berhubungan sudah menjadi kebutuhan pokok manusia tanpa memperhitungkan lagi dimensi ruang, jarak, waktu dan situasinya. Sebenarnya upaya orang untuk menyelenggarakan hubungan jarak jauh sudah berlangsung lama dalam sejarah peradabannya. Tetapi perkembangan yang pesat baru terjadi pada sekitar abad 20-an seiring dengan majunya teknologi elektronika. Perkembangan telekomunikasi dan kemajuan iptek secara umum saling mempengaruhi. Karena arus informasi akan semakin cepat, sehingga orang akan lebih cepat tanggap terhadap situasi dan keadaan dengan jaminan lebih terarah dan terkontrol. Hal ini akan menyebabkan pola berpikir manusia semakin kritis, sehingga dampaknya adalah peradaban akan makin berkembang dan modern. Kualitas dan mutu perangkat serta sistem telekomunikasi juga makin tinggi dan handal, varasinya makin banyak, persentase kesalahannya makin kecil, sehingga unjuk kerja bidang telekomunikasi ini akan makin maksimal dan terpercaya serta makin meluas pada sisi kehidupan manusia yang paling mendasar sekalipun.

Sementara itu disisi lain aktifitas manusia makin disibukkan oleh pekerjaan dan rutinitas yang tiada hentinya. Dengan keadaan

yang seperti ini dimungkinkan seorang praktisi bisnis dalam hubungannya dengan relasi atau keluarganya akan tersita habis oleh kesibukannya. Pada kondisi seperti ini peranan perangkat telekomunikasi akan terasa sangat dominan untuk efisiensi dan efektifitas. Penggunaan telepon kabel akan menjadi terbatas oleh penggunaannya jika berada diluar ruangan. Alternatif lain adalah pesawat radio panggil atau *pager*. Namun kelemahan perangkat ini adalah merupakan media komunikasi satu arah. Seorang penerima tidak akan bisa langsung membalas pesan yang dikirim oleh rekannya. Seorang praktisi dilokasi tertentu akan menjadi terganggu aktivitasnya karena harus mencari telepon koin atau telepon kartu dilokasi yang tidak memungkinkan lagi untuk menghubungi instruksi dari pemanggilnya. Penggunaan radio HT atau CB juga banyak terganggu oleh kondisi cuaca dan jarak jangkauan serta rentannya diganggu oleh frekuensi lain. Alternatif yang cukup potensial adalah *handphone* atau telepon genggam, selain bentuk fisiknya yang semakin kecil, seiring itu pula harganya juga berangsur turun dan mulai terjangkau oleh lapisan menengah. Penggunaannya pun tidak lagi terbatas oleh dimensi ruang dan waktu, dimanapun berada dan sedang melakukan aktivitas apapun pesawat akan selalu siap untuk digunakan. Tetapi permasalahan yang timbul kemudian adalah biaya pulsa atau tarif komunikasinya

yang masih tinggi. Maka sebenarnya seorang pemegang pesawat harus bisa mengendalikan sendiri pulsa yang dipakainya. Alternatif yang ditawarkan oleh perusahaan jasa adalah dengan sistem kartu yang didalamnya sudah terisi sejumlah pulsa tertentu yang akan habis pada waktu yang tertentu pula tetapi dapat diisi ulang kembali dengan biaya yang terjangkau.

Walaupun perkembangan telekomunikasi sistem seluler sangat cepat dan fantastis, tetapi jumlahnya saat ini masih jauh sekali jika dibandingkan dengan jumlah penduduk Indonesia. Bisnis bidang jasa telekomunikasi, khususnya bisnis telepon seluler di Indonesia masih akan terus memberikan harapan dan pasar yang begitu potensial terbesar di Asia Tenggara. Semula pemerintah yang hanya menargetkan 400 ribu sst sampai Pelita VI, akan tetapi pada akhir 1996 angka sudah menunjukkan 600 ribu sst. Hal ini disebabkan karena adanya kebijakan pemerintah melalui menteri keuangan untuk membebaskan bea masuk bagi perangkat keras ponsel (*handset*). Maka akibatnya berbagai merk ponsel membanjiri Indonesia dan persaingan pun tidak hanya terjadi antar operator jasa seluler saja, tetapi juga antar perusahaan ponsel. Sampai saat ini ada kurang lebih 30 merk ponsel beredar di Indonesia dengan berbagai kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Bagian pemasaran suatu perusahaan akan memegang peranan yang sangat penting dalam menjalankan proses usaha dan untuk kelangsungan hidup perusahaan. Media informasi yang biasa digunakan oleh bagian pemasaran Telkomsel adalah menggunakan brosur, iklan pada stasiun televisi swasta. Seiring dengan kemajuan teknologi pembuatan situs di internet juga dilakukan dengan beberapa fasilitas dan kemudahan. Maka kemudian timbul ide dan gagasan untuk menciptakan suatu sistem yang lebih interaktif dan komunikatif sebagai media alternatif selain menggunakan media yang sudah ada dengan membuat sebuah program sistem informasi yang databasenya dapat *diupdate* menurut kebutuhan.

2. RUMUSAN MASALAH

Masalah teknologi telekomunikasi adalah sangat vital dan menyangkut hajat hidup orang banyak, maka akan terasa fatal akibatnya jika tidak dikelola dengan baik dan profesional. Bidang komputerisasi termasuk memegang peranan yang penting dalam mendukung teknologi ini. Salah satu penggunaan teknologi komputer adalah sebagai media informasi yang interaktif komunikatif dan familier untuk masyarakat.

3. TUJUAN PENELITIAN

Dalam penulisan penelitian ini, penulis mempunyai tujuan penelitian yaitu membuat sebuah sistem informasi untuk KartuHALO dari Telkomsel sehingga instansi dapat mempergunakan sistem aplikasi tersebut agar lebih optimal untuk media informasi dan publikasi terutama pada bagian pemasaran.

4. MANFAAT PENELITIAN

- Aplikasi teori yang sesungguhnya.
- Dapat membuat sistem aplikasi komputer sesuai dengan permasalahan yang dihadapinya.
- Dapat menambah pengetahuan tentang aplikasi pemrograman visual dan perangkat pendukung dalam membuat sebuah sistem informasi.
- Untuk bahan referensi bagi pemakai lain.
- Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam usaha mengembangkan jangkauan informasi pemasaran.

5. BATASAN MASALAH

Masalah telekomunikasi dan komputer terasa luas sekali. Bahkan faktor yang mungkin tidak pernah terpikirkanpun mungkin akan mendukung bidang ini. Maka agar bahasan masalah ini lebih matang dan terarah, tentunya perlu dibatasi masalahnya. Maka dalam kegiatan penelitian ini akan dibatasi pada masalah Sistem Informasi pada bagian Pemasaran di Telkomsel divisi Yogyakarta. Tetapi tidak menutup kemungkinan dalam pengembangannya dapat digunakan untuk pengolahan data pada sistem yang lain, karena untuk pengembangannya dapat dilakukan hanya dengan memasukkan data – data yang diperlukan ke komputer dengan mudah dan sistemnya hampir sama.

6. METODE PENGUMPULAN DATA

- Studi Kepustakaan
Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur, paket modul dan panduan, buku-buku pedoman, buku-buku perpustakaan dan segala kepustakaan lainnya yang dianggap perlu dan mendukung.
- Metode Wawancara
Metode ini dilakukan kepada nara sumber dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung permasalahan. Wawancara dilakukan pada nara sumber dan guru, dosen ataupun ahli sejarah yang mendukung permasalahan.

7. SISTEM PERANGKAT LUNAK

Kemampuan kerja komputer memang saling mendukung antara perangkat keras dan perangkat lunaknya, akan tetapi perangkat lunak memang lebih dominan dari pada perangkat kerasnya. Hal ini bukan berarti perangkat keras tidak penting, tetapi olah kerja komputer memang ditentukan oleh perangkat lunaknya. Perangkat keras dapat dikatakan sebagai rangkaian elektronis untuk menghasilkan konversi dari data menjadi informasi. Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan aplikasi Sistem Multimedia Wayang adalah menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 dari Microsoft Corp., sedangkan sistem operasi yang digunakan adalah menggunakan sistem operasi Microsoft Windows98 atau yang lebih baru. Sistem yang baru biasanya akan menawarkan fasilitas yang baru juga dan tentu saja akan lebih baik dari sistem release sebelumnya.

Perangkat lunak yang dipergunakan dalam pembuatan program selain bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic, antara lain adalah :

1. Microsoft Access 2000, perangkat lunak ini dipergunakan untuk pembuatan dan pengolahan berkas *database* (*.MDB).
2. Adobe PhotoShop 7.0, Corel Draw 9.0, ACDSee dimana perangkat lunak ini digunakan dalam pengolahan citra grafis latar belakang dan juga dipergunakan dalam pengeditan berkas hasil *scanner*.
3. Cool Edit Pro 2.0. Perangkat lunak ini dipergunakan untuk pembuatan dan pengolahan berkas suara sehingga menghasilkan suara digital.
4. Pinnacle Studio 8.8, Adobe Premiere 6.5. Perangkat lunak ini dipergunakan untuk pembuatan dan pengolahan berkas video sehingga menghasilkan video digital.

8. SISTEM PERANGKAT KERAS

Sistem perangkat keras adalah instalasi perangkat atau sistem komputer secara umum yang merupakan rangkaian elektronis yang disusun sedemikian rupa, sehingga dapat mengolah data dan menghasilkan informasi. Sistem perangkat keras terdiri dari unit masukan, unit pengolahan dan unit keluaran. Untuk pemrosesan data-data yang diperlukan, maka diperlukan perangkat keras tambahan.

Adapun kebutuhan perangkat keras yang digunakan untuk mengolah data – data Multimedia Wayang dan dapat menjalankan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic

serta Program kompilasinya dengan baik adalah sebagai berikut :

1. Komputer dengan prosesor tidak kurang dari Intel Pentium 233 atau yang lebih baru agar lebih cepat.
2. Monitor Super VGA agar tampilannya lebih halus.
3. Kartu VGA dengan akselerasi disarankan tidak kurang dari 1 MB
4. *Desktop Scanner* digunakan untuk menciptakan citra digital bitmap.
5. RAM minimal 32 MB.
6. Ruang spasi harddisk tidak kurang dari 5GB.
7. Mikrophon untuk memasukkan suara analog biasa menjadi suara digital.
8. Sepasang *speaker* aktif untuk mendengarkan hasil pemrosesan suara.
9. Kamera video untuk merekam gambar bergerak kedalam kaset magnetic untuk selanjutnya dapat ditransfer kedalam berkas video digital.
10. Video capture card atau fire wire. Kartu tambahan pada komputer untuk *interface* antara kamera digital dan komputer.

9. RANCANGAN BASIS DATA

Sebuah perancangan pada sistem ini tidak akan terlepas dari perancangan basis data. Perancangan basis data yang baik akan memudahkan dalam aplikasi program secara sistematis. Sumber data adalah berupa data-data tekstual dan numerik. Kemudian data dimasukkan dan diproses kedalam penyimpanan data, dikelompokkan kedalam berkas dan didalamnya terdapat tabel-tabel data.

Pengolahan Data Multimedia Wayang memerlukan 1 buah berkas data yaitu Wayang.MDB yang didalamnya memuat 2 buah tabel data. Nama tabel datanya adalah Tabel data tokoh wayang, Potongan Harga. Tabel data diskon atau potongan harga adalah informasi mengenai data potongan harga dan merchant atau mitra kerja kartuHALO yang memberikan potongan harga. Tabel data pembayaran adalah informasi mengenai sistem pembayaran yang dapat dilakukan untuk membayar taguhan rekening kartuHALO.

10. TABEL DATA

Proses pembentukan berkas diperoleh dari form masukan data yang berisi data-data semua tokoh wayang secara keseluruhan. Struktur datanya adalah sebagai berikut :

Nama Tabel : Tokoh
Fungsi : Untuk menyimpan data tokoh wayang

Medan Kunci : ID
Jumlah Medan : 5

Tabel 1. Tabel Data Pembayaran

Nama Medan	Tipe Data	Lebar	Keterangan
KdTokoh	Number	AutoNumber	Kode otomatis
NmWayang	Teks	30	Nama tokoh wayang
Asal	Teks	20	Asal
Senjata	Teks	20	Nama Senjata
Sifat	Teks	25	Sifat dan karakter
GbTokoh	Teks	10	Nama Gambar
SuaraTokoh	Teks	10	Suara Tokoh Wayang
SuaraJelas	Teks	10	Suara penjelas dari tokoh

Proses pembentukan berkas diperoleh dari form masukan data yang berisi data-data tokoh budayawan wayang. Struktur datanya adalah sebagai berikut :

Nama Tabel : Budayawan
Fungsi : Untuk menyimpan data budayawan wayang
Medan Kunci : ID
Jumlah Medan : 5

Tabel 2. Tabel Data Potongan Harga

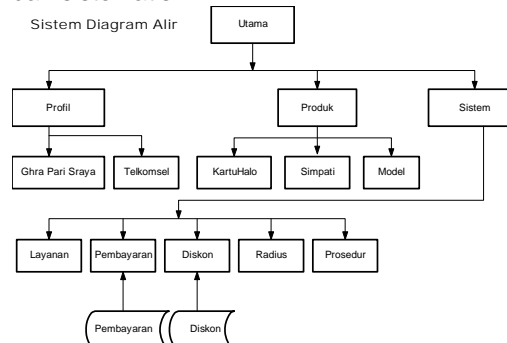
Nama Medan	Tipe Data	Lebar	Keterangan
KdTokoh	Number	AutoNumber	Kode otomatis
NmBudaya	Teks	30	Nama Merchant Potongan Harga
Alamat	Teks	10	Nama Berkas teks
Kota	Teks	10	Nama Berkas Gambar
Telp	Teks	10	Nama Berkas Suara
Bidang			
GbTokoh			
SuaraTokoh			
SuaraJelas			
FilmJelas			

11. DIAGRAM ALIR SISTEM

Dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam pemrosesan data terkomputerisasi maka diperlukan diagram alir. Diagram alir akan menggambarkan langkah-langkah dan urutan sistem yang diterapkan oleh pemrogram dari sejak data masih mentah sampai data siap untuk disajikan. Dengan adanya diagram alir ini maka langkah

pengerjaan pemrograman akan menjadi jelas dan sistematis.

Sistem Diagram Alir



Gambar 1. Diagram Alir Sistem

Setelah pemakai masuk ke desktop utama, maka pemakai dapat memilih informasi apa yang diinginkan. Tersedia profil yang didalamnya berisi tentang Telkomsel dan Ghira Pari Sraya. Sistem Produk berisi tentang produk kartuHalod an kartuSIMPATI serta model kartu. Sistem layanan akan berisi tentang sistem layanan, pembayaran yang datanya diambil dari tabel data pembayaran, potongan harga tabel data pembayaran, potongan harga, radius jangkauan dan prosedur berlangganan.

12. RANCANGAN MODUL PROGRAM

1. MODUL PROGRAM MEMBUKA FORM

Digunakan untuk menampilkan form kelayar. Sebelum menampilkan form maka form sebelumnya harus ditutup dahulu. Prosedurnya adalah :

```

Private Sub
ObjekPengaktif_Kejadian()
Unload Me
NamaForm.Show
End Sub
  
```

2. MODUL KELUAR DARI SISTEM

Digunakan untuk keluar dari sistem secara keseluruhan. Sebelum benar-benar keluar dari sistem maka tentunya pemakai perlu ditanyakan apakah yakin benar akan keluar atau tidak. Jika ya maka akan keluar dari sistem program tetapi jika tidak maka akan tidak jadi keluar dari sistem program. Prosedurnya adalah

```

Private Sub
ObjekPengaktif_Kejadian()
Dim Pilihan As String
Pilihan = MsgBox("Yakin Keluar ?",
vbOKCancel + vbQuestion, "Pesan")
If Pilihan = 1 Then
Unload Me
Else
FrmUtama.SetFocus
End If
End Sub
  
```

3. MODUL MEMBACA DATA

Untuk dapat dibaca maka data harus diaktifkan dimemori. Sehingga kemudian data yang telah aktif dapat diproses lebih lanjut. Prosedurnya adalah sebagai berikut :

```
Private ObjekPengaktif_Kejadian()
    Dim MyDb As Database, MyRs As Recordset

    On Error Resume Next

    Set MyDb = OpenDatabase("Lokasi
Data.MDB")
    Set MyRs =
MyDb.OpenRecordset("Nama Tabel
Data")
    MyRs.MoveFirst
    With NamaForm.NamaKotakKombo
    Do Until MyRs.EOF
        .AddItem MyRs.Fields(1)
        .ItemData(.NewIndex) =
Str(MyRs.Fields(0))
        MyRs.MoveNext
    Loop
    End With
    MyRs.Close
    MyDb.Close
End Sub
```

4. MODUL MEMBACA PROSEDUR DATA

Data yang sudah diaktifkan kemudian harus dibaca untuk dapat diproses. Modul programnya adalah sebagai berikut :

```
Private Sub
ObjekPengaktif_Kejadian()

    BacaCombo

End Sub
```

5. MODUL MENAMPILKAN DATA

Data yang sudah diaktifkan dan dibaca kemudian dapat ditampilkan untuk dapat dilihat dan diproses jika masih diperlukan.

```
Public Sub BacaCombo()
    Dim Isi As Long
    Dim NamaVariabelGambar As String
    Dim NamaVariabelTeks As String

    On Error Resume Next

    With NamaForm
        Isi =
        .NamaKotakKombo.ItemData(.NamaKotak
Kombo.ListIndex)
    End With
    With NamaForm.NamaObjekData
        .RecordSource = "SELECT * FROM
NamaTabelData WHERE
        Potongan.Medan Index = " &
Isi & "; "
        .Refresh
    End With
```

End With

```
NamaVariabelGambar =
NamaLabel.Caption
NamaImageTampil.Picture =
LoadPicture(App.Path +
    "LokasiBerkasGambar" &
NamaVariabelGambar)
ObjekTeks.Text = NamaVariabelTeks

End Sub
```

6. MODUL MENGAKTIFKAN FUNGSI API MULTIMEDIA

Fungsi API adalah Application Program Interface, yaitu fungsi untuk dapat memproses data multimedia. Modul programnya adalah sebagai berikut :

```
Option Explicit
Private Declare Function
sndPlaySound Lib "winmm.dll" Alias
"sndPlaySoundA" (ByVal
lpszSoundName As String, ByVal
uFlags As Long) As Long

Const SND_ASYNC = &H1
```

7. MODUL MENGAKTIFKAN BERKAS SUARA

Untuk dapat mendengarkan suara multimedia yang sudah tersimpan didalam media simpan maka digunakan modul sebagai berikut :

```
Private Sub
ObjekPengaktif_Kejadian()
    Dim Arg As String
    Dim Flag As Long
    Dim throw As Long
    ' Get the wave file name
    Arg$ = App.Path +
"\LokasiBerkasSuara\NamaBerkasSuara
.wav"

    ' asynchronously
    Flag = SND_ASYNC

    ' Play the sound
    throw = sndPlaySound(Arg$,
Flag)
End Sub
```

8. MODUL MENGAKTIFKAN BERKAS VIDEO

Untuk dapat mendengarkan video multimedia digital yang sudah tersimpan didalam media simpan maka digunakan modul sebagai berikut :

```
Private Sub
ObjekPengaktif_Kejadian()
    NamaFormFilm.Show
    NamaFormFilm.ActiveMovie.FileName =
App.Path + "\Lokasi
BerkasVideo\NamaBerkasVideo.AVI"
End Sub
```

9. MODUL MENGAKTIFKAN BERKAS HTML

Berkas hiperteks lebih mudah ditampilkan karena hanya memerlukan kapasitas simpan yang kecil dan cepat akses penampilannya. Modul programnya adalah sebagai berikut :

```
Private Sub ObjekPengaktif_Kejadian()  
    NamaObjekScript.Visible = 1  
End Sub
```

III.5. SPESIFIKASI PROGRAM PENDUKUNG

III.5.1. PROGRAM UTAMA

Nama Program : Telkomsel.VBP

Fungsi : Pengendali seluruh jalannya program

13. Program Menampilkan Form

1. Nama Form : Utama.Frm
Fungsi : Menampilkan form utama
2. Nama Program : Profil.Frm
Fungsi : Menampilkan form profil
3. Nama Program : Produk.Frm
Fungsi : Menampilkan form produk
4. Nama Program : Sistem.FRM
Fungsi : Menampilkan form sistem layanan
5. Nama Program : Diskon.FRM
Fungsi : Menampilkan form potongan harga
6. Nama Program : Custom.FRM
Fungsi : Menampilkan form layanan konsumen
7. Nama Program : Fasilitas.FRM
Fungsi : Menampilkan form Fasilitas
8. Nama Program : Radius.FRM
Fungsi : Menampilkan form radius jangkauan
9. Nama Program : Teknik.FRM
Fungsi : Menampilkan form dukungan teknik
10. Nama Program : Film.FRM
Fungsi : Menampilkan form video

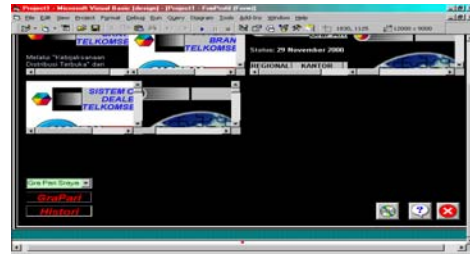
14. RANCANGAN TAMPILAN

1. RANCANGAN FORM UTAMA



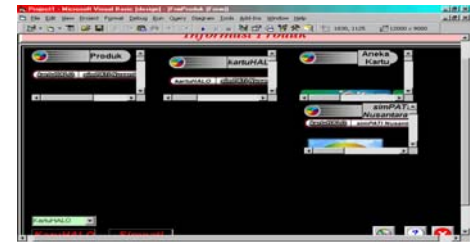
Gambar 2. Rancangan form utama

2. RANCANGAN FORM PROFIL



Gambar 3. Rancangan form profil

3. RANCANGAN FORM PRODUK



Gambar 4. Rancangan form produk

4. RANCANGAN FORM SISTEM LAYANAN



Gambar 5. Rancangan form layanan

5. RANCANGAN FORM DISPLAY VIDEO



Gambar 6. Rancangan form penampil video

15. APLIKASI PROGRAM

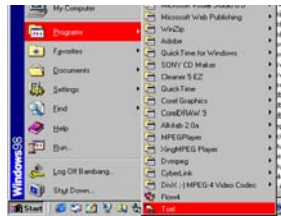
1. PROSES INSTALLASI

Untuk dapat menjalankan sistem yang dibuat, maka sistem harus diinstal kekomputer. Pada proses instalasi ini akan terjadi pemasangan objek – objek visual dan program kedalam komputer. Proses instalasi ini terutama ditujukan pada komputer yang belum terinstall Microsoft Visual Basic. Dalam proses ini akan terjadi proses *handshake* atau jabat tangan yang akan mengenalkan objek – objek visual kekomputer yang baru. Langkah instalasi

diawali dengan mengklik ikon SetUp pada folder Setup. Langkah selanjutnya akan diberitahukan oleh sistem dan pemakai hanya tinggal memilih dengan cara mengklik saja. Setelah proses instalasi selesai maka sistem siap dijalankan.

2. MENJALANKAN SISTEM

Setelah sistem terinstallasi maka akan muncul ikon pada menu pulldown menu, pemakai dapat mengklik ikon ini untuk menjalankan.



Gambar 7. Ikon short cut

Setelah diklik maka akan ditampilkan form utama yang merupakan form pembuka dan awal dari sistem program.



Gambar 8. Form Utama

3. MENJALANKAN SISTEM FORM PROFIL

Dalam sistem ini akan ditampilkan profil Telkomsel dari sisi perusahaan maupun hiostorikal.



Gambar 9. Form profil perusahaan

4. MENJALANKAN SISTEM INFORMASI PRODUK

Dalam sistem ini akan ditampilkan sistem informasi kartuHALO dan kartuSIMPATI sebagai produk utama Telkomsel. Dalam sistem ini juga akan ditampilkan potongan chip SIMCard.



Gambar 10. Form info produk

5. MENJALANKAN SISTEM LAYANAN

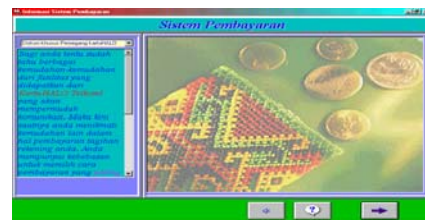
Dalam sistem ini akan ditampilkan sistem layanan yang dimiliki oleh Telkomsel. Sebagai awal pemakai dapat memilih ikon yang letaknya dibagian bawah. Dengan mengklik ikon yang akan maka informasi yang dipilih akan ditampilkan dengan interaktif dan komunikatif.



Gambar 11. Form Sistem Pembayaran

6. MENJALANKAN FORM SISTEM PEMBAYARAN

Dalam sistem ini akan ditampilkan cara pembayaran dan lokasi ataupun dengan cara bagaimana pelanggan Telkomsel dapat membayar tagihan KartuHALOnya. Tentu saja dalam sistem ini akan dijelaskan dengan gamblang dan mudah sistem yang dikehendaki.



Gambar 12. Sistem Pembayaran

7. MENJALANKAN FORM SISTEM LAYANAN KONSUMEN



Gambar 13. Fasilitas

Dalam sistem ini akan ditampilkan fasilitas apa saja yang akan didapat jika menggunakan kartuHALO dari Telkomsel.

8. MENJALANKAN FORM SISTEM FASILITAS LAYANAN

Dalam sistem ini akan divisualisasikan fasilitas layanan apa saja yang ditawarkan oleh Telkomsel.



Gambar 14. Fasilitas Layanan

9. MENJALANKAN FORM SISTEM PROSEDUR LANGGANAN



Gambar 15. Prosedur berlangganan

Dalam sistem ini akan divisualisasikan cara untuk menjadi pelanggan kartuHALO dari berbagai latar belakang calon pengguna dan pelanggan.

10. MENJALANKAN FORM SISTEM RADIUS JANGKAUAN

Dalam sistem ini akan divisualisasikan radius jangkauan yang dapat terkover oleh layanan Telkomsel.



Gambar 16. Radius jangkauan

11. MENJALANKAN FORM SISTEM DUKUNGAN TEKNIK



Gambar 17. Form fasilitas Teknik

Dalam sistem ini akan divisualisasikan sistem dukungan teknik apa saja yang dimiliki oleh Telkomsel yang mungkin akan mempermudah operasional.

16. KELENGKAPAN

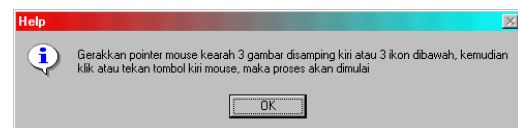
1. MENJALANKAN TAMPILAN VIDEO

Dengan mengklik ikon video, maka akan dapat dilihat tampilan video digital tentang features Telkomsel. Tampilan dapat diakhiri dengan mengklik ikon exit.



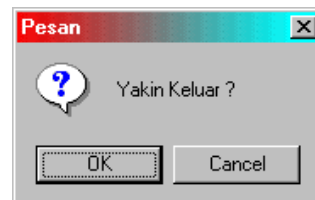
Gambar 18. Tampilan video

3. MELIHAT INFO BANTUAN



Gambar 20. Pesan bantuan

17. Keluar Dari Sistem



Gambar 21. Pesan keluar dari sistem

Pemilihan menu keluar dari program dilakukan jika pengguna ingin mengakhiri pemakaian program. Program akan diakhiri dan kembali ke Desktop windows dengan diberikan pilihan untuk meyakinkan.

18. PENUTUP

1. Kesimpulan

1. Penggunaan perangkat komputer sistem Informasi KartuHALO dirasakan sangat baik dan cocok karena akan menjadikan pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien, terutama pada bagian pemasaran sebagai media penjas yang informatif.
2. Dengan perangkat komputer, kejadian dan data dapat dicatat dengan baik dan akurasi yang tinggi.
3. Penggunaan pemrograman windows dirasakan lebih mudah dan menyenangkan karena menggunakan konsep Pemrograman Berorientasi Objek yaitu objek visual

DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Ananta Sjartuni**, *Pemrograman Windows dengan Visual Basic 3.0*, Elex Media
- [2] Komputindo, 1995.
- [3] **Ananta Sjartuni**, *Tuntunan Praktis Pemrograman Visual Basic 4.0 dan Akses Basis Data*, Elex Media Komputindo, 1996.
- [4] **Deborah Kurata**, *Membuat Object dalam Microsoft Visual Basic 4.0*, Elex Media
- [5] Komputindo, 1996.
- [6] **M Agus J Salim**, *36 Jam Belajar Komputer Pemrograman Database CA Clipper 52*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 1995.
- [7] **Tavri D. Mahyusir**, *Pengantar Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak*, Elex
- [8] Media Komputindo, Jakarta, 1991
- [9] **www.bl.ac.id**, *Diktat Basis Data*, STMIK Budi Luhur, Jakarta, 1996.
- [10]
- [11]