LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

ENTERPRISE RESOURCE PLANING (ERP) SIMULATION
"CREATE YOUR VIRTUAL COMPANY"

TIM PELAKSANA

Ketua : Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I. (040024)

Anggota : Ita Novita, S.Kom, M.T.I (040021)

Atik Ariesta, S.Kom., M.Kom. (060011)

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FEBRUARI2018

LEMBAR PENGESAHAN

1.	**Judul Kegiatan**	:	Enterprise Resource Planing (ERP) Simulation: Create Your Virtual Company
2.	**Bidang Kegiatan**	:	Komputer
3.	**Bidang Ilmu**	:	Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
4.	**Ketua Pelaksana Kegiatan**		
	a. Nama Lengkap	:	Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I.
	b. NIP/NIDN	:	040024/0322028201
	c. Jabatan Fungsional	:	Asisten Ahli
	d. Program Studi	:	Teknik Informatika
	e. Alamat Surel (e-mail)	:	pipin.faridaariyani@budiluhur.ac.id
5.	**Anggota Tim**	:	
	Anggota 1		
	a. Nama Lengkap	:	Ita Novita, S.Kom., M.T.I.
	b. NIP/NIDN	:	040021/0303118201
	Anggota 2		
	a. Nama Lengkap	:	Atik Ariesta, S.Kom., M.Kom.
	b. NIP/NIDN	:	060011/0320048401
6.	**Biaya Pelaksanaan**		
	a. Universitas Budi Luhur	:	Rp. 4.495.000,-
	b. Lainnya	:	-
7.	**Lama Pelaksanaan**	:	50 Jam

Jakarta, 6 Februari 2018

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Informasi

Goenawan Brotosaputro, S.Kom, M.Sc
NIP: 930008

Ketua Tim Pelaksana

Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I.
NIP: 040024

Menyetujui,
Direktur Riset dan PPM

Prof. Dr. F.X. Suwarto, M.S.
NIP: 170017

No. Reg: 077 02 LPT 02 18
Tanggal: 12 02 18 Paraf: PS

RINGKASAN

Enterprise Resource Planing (ERP) Simulation
"Create Your Virtual Company"

Kegiatan Pelatihan pengenalan dan eksplorasi sebuah perusahaan virtual dengan game simulasi *Enterprise Resource Planing* (ERP) telah dilaksanakan pada hari Selasa, 30 Januari 2018, di SMK Trimulia, Petukangan Selatan, Jakarta Selatan. Kegiatan ini diikuti oleh 35 orang peserta yang terdiri dari siswa/i di SMK Trimulia. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan pengalaman proses bisnis kepada siswa/i SMK Trimulia dalam membangun dan mengelola sebuah perusahaan virtual dengan memanfaatkan game simulasi MonsoonSIM. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah kombinasi dari tutorial, praktek, dan diskusi atau tanya jawab, dan evaluasi untuk mengetahui tingkat penyerapan terhadap materi pelatihan yang diberikan.

Kata kunci: ERP, simulasi, game, MonsoonSIM

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, penulisan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat tersusun dengan lancar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai pelatihan *Enterprise Resource Planing* (ERP) *Simulation : "Create Your Virtual Company*" telah dilaksanakan di Jl. H. Adam Malik No.1, RT.4/RW.3, Petukangan Selatan, Pesanggrahan, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12270, dengan peserta para siswa/i pada SMK Trimulia.

Laporan ini menguraikan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan mengenal proses bisnis sebuah perusahaan dengan memanfaatkan aplikasi game simulasi MonsoonSIM. Diharapkan pelatihan ini telah meningkatkan kemampuan *softskill* para peserta. Mudah-mudahan bermanfaat bagi yang memerlukan. Apabila terdapat kekurangan dan kelemahan dalam penyusunan laporan ini, kami menerima saran dan kritik guna penyempurnaan lebih lanjut.

Jakarta, Februari 2018

Ketua Pelaksana Kegiatan

Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I.

NIP: 040024

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
RINGKASAN ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL v
DAFTAR LAMPIRAN vi
BAB I PENDAHULUAN 1
BAB II GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN 4
BAB III METODE 7
BAB IV PELAKSANAAN PROGRAM 9
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN 12
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 15
DAFTAR PUSTAKA 17
LAMPIRAN-LAMPIRAN 18

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Jadwal Kegiatan Evaluasi 11

Tabel 4.2. Realisasi Biaya..... 11

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Anggaran Biaya 18
Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas..... 20
Lampiran 3. Biodata Ketua/Anggota Tim Pelaksana..... 21
Lampiran 4. Surat Pernyataan Kesediaan Kerjasama 27
Lampiran 5. Surat Kontrak Pelaksanaan Kegiatan 28
Lampiran 6. Daftar Hadir Peserta 29
Lampiran 7. Foto Kegiatan 32
Lampiran 8. Hasil Tim Berdasarkan KPI..... 35
Lampiran 9. Materi Pelatihan..... 36

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut data Badan Pusat Statistik yang dikeluarkan awal November tahun ini, jumlah pengangguran sampai dengan Agustus 2014 mencapai 7,2 juta orang dan 11,24 persen di antaranya merupakan lulusan SMK [1]. Karena merasa sudah menguasai ilmu yang mereka dapatkan di sekolah, para siswa lulusan SMK ini banyak yang merasa tidak perlu lagi meng*upgrade* dirinya dengan ilmu-imu lain yang tidak mereka dapatkan di sekolah. Misalnya dengan mengikuti kursus, pelatihan, atau seminar yang tidak ada hubungannya dengan apa yang mereka dapatkan di sekolah namun penting bagi mereka disaat hendak melamar dan memasuki dunia kerja [2].

Softskill merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan oleh para lulusan SMK. Menurut Deputi Menteri PPN/Kepala Bappenas Bidang Pembangunan Manusia, Masyarakat, dan Kebudayaan, Subandi hasil kajian Bank Dunia menunjukkan kemampuan *softskill* anak-anak SMK itu rata-rata nasionalnya di bawah lulusan SMA, tapi ada juga SMK yang bagus *employeability*-nya tinggi [3].Kemampuan *softskill* dapat dilihat dari cara individu untuk memahami kondisi psikologisnya sendiri, mengatur ucapan, pikiran, dan sikap sesuai dengan lingkungan sekitar.

Softskill ini tidak dapat hanya dipelajari secara teori, tetapi terlihat di dalam praktiknya. Untuk meningkatkan *softskill* ini, salah satu alternatif adalah mengikuti pelatihan seperti pelatihan proses bisnis, dengan mengikuti pelatihan proses bisnis [4]. Memahami proses bisnis perusahaan sangat penting bagi para lulusan SMK karena memudahkan beradaptasi dengan lingkungan perusahaan, Dengan s*oftskill* nantinya dapat meningkatkan peluang siswa lulusan SMK lebih cepat diterima kerja.

Pelatihan proses bisnis bisa didapatkan dengan simulasi *Enterprise Resource Planing* (ERP), salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi game simulasi MonsoonSIM. Universitas Budi Luhur telah memenangkan kejuaraan lomba game simulasi MonsoonSIM [5], yaitu Juara 1 dan 3 di Indonesia Final (2016); Juara 5 di Regional South East Asia, Singapore (2106); Final Juara 1 dan 2 di Indonesia Final (2017) [6]; Juara 1 dan 6 di Regional Final South East Asia, Bangkok (2017) [7].

Sekarang sedang aktif dilaksanakan Short Course MonsoonSIM untuk para mahasiswa Fakultas Teknologi Infomasi di Universitas Budi Luhur. Diharapkan mahasiswa bisa mandapat pembekalan *softskill* dalam beradaptasi di lingkugan dunia kerja.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

a. Bagaimana membekali pengetahuan kepada para peserta tentang proses bisnis yang terdapat pada suatu perusahaan?
b. Bagaimana memberikan pengalaman kepada para peserta dalam membangun dan mengelola sebuah perusahaan?

1.3. Tujuan Kegiatan

Tujuan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu:

a. Tujuan praktis, untuk memberikan pengalaman kepada para peserta dalam mengenal proses bisnis dan mengelola perusahan dengan melakukan simulasi untuk membangun perusahaan virtual. Aplikasi yang digunakan adalah Simulasi Game MonsoonSIM.
b. Tujuan akademis, sebagai bagian dari *sharing* pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan *softskill* para peserta mengenai proses bisnis pada suatu perusahaan dan bagaimana pengelolaannya.

1.4. Target Luaran

Target luaran yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

a. Memberikan pengetahuan kepada siswa/i Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Trimulia mengenai proses bisnis suatu perusahaan dengan memakai Simulasi Game MonsoonSIM.
b. Memberikan pengalaman kepada siswa/i Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Trimulia membangun dan mengelola perusahaan dengan memahami proses bisnisnya.

1.5. Manfaat Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan manfaat langsung bagi:

a. Peserta

Manfaat yang dapat diperoleh bagi peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa/i SMK Trimulia mempunyai pengetahuan dan pengalaman simulasi dalam pengelolaan proses melalui *Enterprise Resource Planning* (ERP) memakai Simulasi Game MonsoonSIM dengan membangun perusahaan virtual.

b. Pelaksana (Universitas Budi Luhur)

Manfaat yang dapat diperoleh bagi Universitas Budi Luhur adalah:

1) Sebagai sarana untuk mempromosikan keberadaan institusi agar lebih dikenal masyarakat.
2) Meningkatkan partisipasi dalam pembangunan lokal dan regional di bidang pendidikan.
3) Sebagai sarana untuk memberikan pengalaman bagi civitas akademik dalam program pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian integral dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

BAB II
GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN

2.1 Profil Masyarakat Sasaran

SMK Trimulia berdiri dari tahun 1992 merupakan bagian dari Yayasan Pendidikan Islam Trimulia. SMK Trimulia memiliki tiga program keahlian yaitu keahlian administrasi dengan kompetensi adminstrasi perkantoran, keahlian pemasaran dengan kompetensi tata niaga, dan terakhir keahlian teknologi dengan kompetensi teknik komputer dan jaringan. Pada masing-masing keahlian terdiri dari 3 angkatan yaitu Kelas 10, 11, dan 12 dengan total siswa aktif ± 300 orang. Tenaga Pendidik dan guru berjumlah ± 30 Orang yang dikepalai oleh Bapak Riswanto, S.Pd. sebagai Kepala Sekolah SMK Trimulia. Pada tahun 2012 SMK Trimulia mendapatkan peringkat Akreditasi A dengan nomor sertifikat ISO 9001:2008.

SMK Trimulia memiliki beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh siswa antara lain Paskibra, Rohis, Pencak Silat, Futsal, Teather, Dance, Marawis, dan Karate.

Visi dari SMK Trimulia adalah unggul dalam iman, taqwa, berakhlak mulia serta siap berkompetisi di dunia usaha dan dunia industri.

Sedangkan Misi dari SMK Trimulia adalah:

a. Menyelenggarakan pembelajaran *Full day*, *Full* AC, *Full Creativity.*
b. Melaksanakan Sholat Dzhuhur berjama'ah dan Sholat Jum'at di sekolah.
c. Melaksanakan kegiatan Latihan Keterampilan Islam (LKI) secara rutin dan terjadwal dalam KBM.
d. Menyiapkan tenaga pendidik yang kompeten dan handal.
e. Meningkatkan kedisiplinan dalam segala hal.
f. Memaksimalkan kegiatan ekstrakurikuler.
g. Meningkatkan prestasi di bidang akademik dan non akademik.

2.2 KondisiObyek Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar SMK Trimulia memiliki 9 (sembilan) Ruang kelas yang dapat menampung maksimal 40 orang siswa dan juga terdapat laboratorium yaitu Laboratorium Aplikasi Perkantoran memiliki 1 (Satu)

Server dan 36 PC Komputer; Laboratorium Jaringan memiliki 1 (satu) Server dan 40 PC Komputer; dan Laboratorium (bengkel) komputer yang digunakan untuk merakit komputer. Selain ruang kelas dan lab SMK Trimulia memiliki Aula, perpustakaan, musholah, lapangan basket dan futsal, serta tempat parkir.

Laboratorium Aplikasi Perkantoran dan Jaringan sudah terhubung dengan internet dengan spesifikasi sebagai berikut:

a. Server Laboratorium Aplikasi Perkantoran: Windows 10 Enterprise, Intel Core i7 3.60 GHz dengan RAM 16 GB.
b. Server Laboratorium Jaringan: Windwos Server 2012 Standard, Intel Xeon 3.10 GHz dengan RAM 8 GB.

SMK Trimulia menggunakan kurikulum 2013 untuk mata pelajaran yang diberikan ke siswa seperti Pengantar Ekonomi dan Bisnis, Pengantar Administrasi Perkantoran, Pengantar Akuntansi, Analisa dan Riset Pasar, Perencanaan Pemasaran, Pengelolaan Usaha Pemasaran, Strategi Pemasaran, Pemasaran Online, Simulasi Digital, Prinsip-Prinsip Bisnis, Pengetahuan Produk, Penataan Barang Dagangan, Komunikasi Bisnis, Administrasi Barang, Adminisrasi Transaksi, dan Pelayanan Penjualan.

Mata pelajaran yang telah diterima merupakan teori dari jurusan Pemasaran karena memang dipersiapkan untuk bekerja sebagai tenaga pemasaran, pramuniaga, tenaga pembelian, pengelola gudang, kasir, tenaga administrasi, keuangan, staf, tenaga pembukuan, dan sebagainya. Untuk keperluan praktek pada dunia lapangan kerja, setiap siswa SMK Trimulia yang menduduki Kelas 11 dan 12 diwajibkan untuk melaksanakan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dimana diharapkan dengan melakukan PKL siswa mendapatkan pengalaman dalam dunia kerja serta mempelajari proses bisnis yang terjadi. Dari PKL yang telah dilaksanakan oleh siswa SMK Trimulia tidaklah banyak yang dapat diamati proses bisnisnya, hanya bagian dimana siswa tersebut melaksanakan PKL-nya. Oleh karena itu diperlukan sebuah kegiatan yang dapat membantu siswa dalam memahami kegiatan proses bisnis, diharapkan dengan adanya kegiatan pengenalan *Enterprise Resource Planning* (ERP) memakai Simulasi Game MonsoonSIM ini siswa dapat menambah ilmu tentang bagaimana proses bisnis pada perusahaan di dunia kerja dengan membandingkan pada perusahaan

virtual dan diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan *softskill*-nya dan mendapat bayangan dalam kesiapan terjun langsung pada dunia kerja.

BAB III
METODE

3.1 Metode Kegiatan

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan memberikan **Game Simulasi** menggunakan aplikasi *Cloud Base System* pada http://monsoonacademy.com. Pada Game Simulasi tersebut akan menggunakan modul *Finance, Procurement, Retail, Warehouse*, dan *Production*. Peserta akan dibagi menjadi grup tim yang terdiri dari 5 (lima) orang setiap timnya. Dalam permainan setiap tim merupakan perusahaan virtual yang bersaing merebutkan pasar dengan perputaran waktu virtual.

3.2 Langkah-Langkah Kegiatan

Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan meliputi Langkah Persiapan, Langkah Pelaksanaan, dan Langkah Evaluasi.

a. Langkah Persiapan

Melakukan koordinasi dengan pelaksana dari SMK Trimulia mengenai rencana pelaksanaan kegiatan.

b. Langkah Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 30 Januari 2018 dan materi yang akan disampaikan sebagai berikut:

1) Pengenalan *Enterprise Resource Planning* (ERP)
2) Pengenalan Game Simulasi MonsoonSIM
3) Pengenalan Modul *Finance*
4) Pengenalan Modul *Procurement*
5) Pengenalan Modul *Retail*
6) Pengenalan Modul *Warehouse*
7) Pengenalan Modul *Production*

c. Langkah Evaluasi

Evaluasi akan dilakukan melalui Game Simulasi pertandingan antar tim yang terbentuk. Kemudian pada akhir permainan akan dinilai dengan menggunakan KPI (*Key Performance Indicator*) dari *scoring matrix* sehingga dapat menentukan tim mana yang memiliki kinerja paling baik.

BAB IV
PELAKSANAAN PROGRAM

4.1. Waktu dan Lokasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan pada hari Selasa, 30 Januari 2018 berlokasi di Laboratorium Aplikasi PerkantoranSMK Trimulia. Pelaksanaan kegiatan berlangsung dari pukul 08.30 hingga pukul 12.30.

4.2. Peserta

Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan 35 orang. Peserta adalah siswa/i SMK Trimulia Kelas 10 dan Kelas 11 yang terdiri dari program keahlian Tata Niaga dan program Keahlian Teknologi.

4.3. TahapanPelaksanaanKegiatan

Tahap-tahap yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

a. Tahapan Pendahuluan

Mempersiapkan registrasi peserta pada http://monsoonacademy.com beserta dengan pemberian bahan materi yang akan disampaikan.

b. Tahapan Pelaksanaan

Memberikan pemaparan materi yaitu:

1) Pengenalan *Enterprise Resource Planning* (ERP)

Memberikan penjelasan bagian-bagian dari *Enterprise Resource Planning* (ERP) dan pentingnya ERP dalam sebuah perusahaan.

2) Pengenalan Game Simulasi MonsoonSIM

Memberikan penjelasan bagian-bagian modul dari Game Simulasi MonsoonSIM mulai dari login, dilanjutkan dengan bergabung ke Game Simulasi, dan memulai permainan.

3) Pengenalan Modul *Finance*

Memberikan penjelasan tentang kegiatan yang terjadi pada bagian *Finance* di dalam sebuah perusahaan mulai dari biaya yang dikeluarkan hingga biaya yang didapat.

4) Pengenalan Modul *Procurement*

Memberikan penjelasan tentang proses pembelian barang yang akan dijual, mulai dari pembelian *finish good* (barang jadi) hingga bahan mentah (*raw material*) dengan menggunakan jenis-jenis pembelian yang dapat digunakan mulai dari pembelian standar (*immediete delivery*), pembelian dengan barang yang dikirim sesuai dengan jadwal yang ditentukan (*future delivery*), hingga pembelian dengan barang yang dikirim sesuai dengan ketentuan waktu dan jumlahnya (*blanket po*).

5) Pengenalan Modul Retail

Memberikan penjelasan tentang proses penjualan barang pada retail yang ada, mulai dari menentukan harga jual, menentukan luas toko retail, dan melihat laporan penjualan pada setiap toko dan setiap produk.

6) Pengenalan Modul*Warehouse*

Memberikan penjelasan kegiatan yang terjadi pada gudang mulai dari pengisian barang ke gudang baik barang jadi maupun barang mentah. Pengiriman barang dari gudang ke retail baik yang terjadwal maupun tidak, menentukan luas gudang yang diperlukan.

7) Pengenalan Modul *Production*

Memberikan penjelasan kegiatan yang terjadi pada bagian produksi mulai dari membeli mesin yang akan digunakan, menentukan urutan produksi pada setiap mesin, serta melihat kapasitas produksi mesin setiap harinya.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan yang dilakukan adalah menggunakan *Scoring Matrix* yang sudah ditentukan KPI- nya untuk mendapatkan tim dengan kinerja yang baik.

Adapun jadwal untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Jadwal Kegiatan Evaluasi

Kegiatan	Des 2017				Jan 2018					Feb 2018	Alokasi Waktu
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	(Jam)
Koordinasi dengan pelaksana dari SMK Trimulia	X	X				X	X				10
Persiapan rancangan kegiatan	X	X	X	X							10
Pembuatan Proposal		X	X	X							7
Pembuatan bahan pelatihan				X	X	X	X				10
Pelatihan									X		6
Penyusunan laporan									X	X	7

4.4. Instrumen Pelaksana

Berikut instrumen pelaksana pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini:

a. LCD *Projector* dan Layar yang digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pelatihan
b. Modul pelatihan digunakan untuk bahan belajar peserta pada saat pelaksanaan dan setelah selesai pemberian materi pelatihan.
c. Komputer yang terkoneksi internet.
d. Login peserta pelatihan pada http://monsoonacademy.com

4.5. Realisasi Biaya

Adapun realisasi biaya yang dibutuhkan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2. Realisasi Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya Yang Dikeluarkan (Rp.)
1	Honor	1,350,000
2	Peralatan penunjang	300,000
3	Bahan habis pakai	2,545,000
4	Perjalanan	300,000
	Jumlah	**4,495,000**

BAB V
HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan di SMK Trimulia mengenai pelatihan *Enterprise Resource Planing* (ERP) *Simulation : "Create Your Virtual Company*" dengan menggunakan aplikasi game simulasi MonsoonSIM telah mendapat respon positif dari peserta dan pihak sekolah. Kegiatan yang diadakan sejalan dengan program sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran dalam memperbanyak kesempatan siswa/i belajar melalui praktik sesuai dengan teori yang telah diajarkan.

Pemaparan yang telah diberikan oleh Tim Dosen Universitas Budi Luhur terdiri dari 5 (lima) sesi, yaitu:

a. Sesi 1

Pengenalan Tim Dosen Universitas Budi Luhur dengan pihak sekolah dan para peserta. Dilanjutkan pengenalan mengenai pentingnya *Enterprise Resource Planing* (ERP) dalam suatu perusahaan.

b. Sesi 2

Pengenalan aplikasi game simulasi MonsoonSIM, diawali dengan registrasi para peserta pelatihan pada URL http://monsoonacademy.com. Dilanjutkan pembuatan tim yang terdiri dari 5 (lima) orang per tim.

c. Sesi 3

Penyampaian materi modul *finance*, *procurement*, dan *retail* dari game simulasi MonsoonSIM beserta contohnya. Dilanjutkan dengan simulasi oleh para peserta.

d. Sesi 4

Penyampaian materi modul *warehouse* dan *production* dari game simulasi MonsoonSIM beserta contohnya. Dilanjutkan dengan simulasi oleh para peserta.

e. Sesi 5

Peserta pelatihan melakukan simulasi 5 (lima) modul dari game simulasi MonsoonSIM

5.2. Pembahasan

Target luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat telah tercapai yaitu Memberikan pengalaman kepada siswa/i Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Trimulia membangun dan mengelola perusahaan dengan memahami proses bisnisnya dengan memakai Aplikasi Game Simulasi MonsoonSIM

Pada pelaksanaan kegiatan, waktu yang ditargetkan pada awal pengajuan yaitu hari Jumat, 19 januari 2018 tidak sesuai dikarenakan Laboratorium Aplikasi Perkantoran SMK Trimulia digunakan oleh kelas 12 untuk kegiatan *tryout* UAN. Sehingga dilakukan penjadwalan ulang kegiatan pelatihan menjadi hari Selasa, 30 Januari 2018. Saat pemberian materi terdapat kesulitan yaitu koneksi internet sempat terganggu karena dimatikan untuk kegiatan praktek Mikrotik pada Laboratorium Jaringan. Para peserta mendapatkan materi modul dari game simulasi MonsoonSIM hanya sebanyak 5 (lima) dari 12 modul karena keterbatasan waktu.

Tim Dosen Universitas Budi Luhur memaparkan modul dari game simulasi MonsoonSIM meliputi modul *finance, procurement, retail, warehouse*, dan *production.* Saat simulasi, para peserta yang berjumlah 35 orang dibagi menjadi 7 (tujuh) tim, dimana masing-masing tim terdiri dari 5 (lima) orang. Setiap tim mempunyai sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan minuman. Sebuah perusahaan diberikan modal berupa 3 (tiga) toko masing-masing seluas $100m^2$, produk jadi jus apel 10.000 unit/toko, produk jadi jus jeruk 10.000 unit/toko,dan produk jadi jus melon 10.000 unit/toko. Setiap perusahaan diberikan kondisi awal yang sama mengenai stok awal, dimensi produk, harga produk jadi, harga produk mentah, harga jual awal produk, luas awal toko, biaya sewa toko, biaya *overflow* toko, area awal gudang, biaya sewa gudang, biaya *overflow* gudang, biaya pengiriman gudang ke toko, biaya pengiriman berdasarkan jarak, dan biaya per pengiriman.

Dari kondisi dan modal awal perusahaan, para peserta belajar mengatur stategi penjualan dan stocking produk untuk bisa meningkatkan penjualan dan mendapat keuntungan yang banyak. Secara umum peserta pelatihan bisa mengikuti materi pelatihan dengan baik dilihat dari praktek dari materi yang telah diberikan.

Sebagai acara penutupan kegiatan, Tim Dosen Universitas Budi Luhur memberikan *reward* kepada 2 (dua) tim/kelompok terbaik berdasarkan penilaian penjualan dan keuntungan dalam simulasi 5 (lima) modul dari game simulasi

MonsoonSIM di sesi 5 (lima). Tim Dosen Universitas Budi Luhur juga memberikan cinderamata kepada pihak Sekolah SMK Trimulia. Kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama Tim Dosen Universitas Budi Luhur, pihak sekolah SMK Trimulia, dan para peserta pelatihan.

BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Untuk menyiapkan anak didik di SMK Trimulia dalam berkompetisi di dunia usaha dan dunia industri, sekolah berkomitmen untuk memberikan pembekalan pembelajaran dengan memperbanyak materi praktik demi meningkatkan *softskill* para siswa/i. Dengan s*oftskill* nantinya dapat meningkatkan peluang siswa/i lulusan SMK lebih cepat diterima kerja atau dapat menambah ilmu tentang bagaimana proses bisnis pada suatu perusahaan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan dosen-dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur dalam memberikan materi pelatihan yaitu Pelatihan *Enterprise Resource Planing* (ERP) *Simulation : "Create Your Virtual Company*"dengan menggunakan aplikasi *cloud base system* yaitu game simulasi MonsoonSIM yang bertujuan untuk memanfaatkan tools aplikasi tersebut sebagai upaya meningkatkan *softskill* para siswa/i. Para peserta mendapatkan pengalaman mengelola bagian *finance, procurement, retail, warehouse,* dan *production* dalam perusahaan dengan menggunakan aplikasi game simulasi MonsoonSIM.

Berdasarkan materi pelatihan yang telah diberikan, maka kegiatan ini telah memberikan manfaat kepada banyak pihak seperti siswa/i (para peserta), dosen, sekolah, maupun universitas. Bagi siswa/imendapat pengalaman mempelajari proses bisnis suatu perusahaan dengan cara yang menarik yaitu melalui game simulasi; bagi dosen mendapat kesempatan *sharing knowledge* untuk masyarakat; bagi sekolah atau universitas yang merupakan tempat yang telah memberikan wadah untuk mencerdaskan masyarakat dalam bidang pendidikan sehingga dapat mensejahterakan kehidupan bangsa dalam bidang sosial dan teknologi.

6.2. Saran

Diperlukannya bentuk kerjasama yang lebih luas untuk mencapai sasaran yang lebih optimal terkait tentang pendalaman *softskill* bagi para siswa/i SMK Trimulia khususnya mengenai proses bisnis pada suatu perusahaan. Berdasarkan pada kondisi lapangan setelah kegiatan berlangsung, diharapkan ada kerjasama lanjutan dalam

pengembangan meningkatkan kualitas *softskill* dengan mengadakan pelatihan semua modul dari Aplikasi Game Simulasi MonsoonSIM.

DAFTAR PUSTAKA

[1] https://www.antaranews.com/berita/464358/persaingan-lulusan-smk-di-pasar-kerja-makin-ketat

[2] http://diankelana.web.id/kenapa-penyerapan-lulusan-smk-lebih-rendah-dari-sma/

[3] https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/3508298/banyak-lulusan-smk-jadi-pengangguran-ini-penyebabnya

[4] http://www.inapen.ac.id/read/news/18/lulusan-smk-harus-siap-hadapi-persaingan-global/ina

[5] http://monsoonacademy.com

[6] http://fti.budiluhur.ac.id/2017/08/universitas-budi-luhur-meraih-juara-1-dan-2-pada-ajang-merpc-2017-indonesian-final-di-universitas-podomoro/

[7] http://fti.budiluhur.ac.id/2017/10/universitas-budi-luhur-meraih-juara-1-dan-6-pada-ajang-merpc-2017-di-kasetsart-university-bangkok-thailand/

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Anggaran Biaya

1. Honorarium				
Pelaksana	Honor/Jam (Rp)		Waktu (Jam)	Honor (Rp)
Ketua	9.000		50	450.000
Anggota 1	9.000		50	450.000
Anggota 2	9.000		50	450.000
			Subtotal (Rp)	**1.350.000**
2. Peralatan Penunjang				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
Materi Pelatihan	Pembuatan modul	2	150.000	300.000
			Subtotal (Rp)	**300.000**
3. Bahan Habis Pakai				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya (Rp)
Penggandaan proposal dan laporan	Administrasi Kegiatan PKM	5 Rangkap	50.000	250.000
Penggandaan dan jilid modul pelatihan	Materi pelatihan untuk peserta pelatihan	40 orang	5.000	200.000
Spanduk		1	200.000	200.000
Kertas concorde	Pembuatan sertifikat	5 pack	10.000	50.000
Snack pagi	Snack untuk peserta, instruktur dan panitia sekolah	45 orang	6.000	270.000
Makan siang	Makan siang saat pelatihan untuk Peserta dan panitia sekolah	45 orang	20.000	900.000
Alat Tulis Kantor (paper clip, spidol, file keeper, CD,dll)	Pengarsipan dokumen PKM	1 paket	100.000	100.000
Kertas A4 80 gr	Operasional kegiatan PKM dari persiapan sampai laporan	1 Rim	50.000	50.000
Tinta hitam Printer HP21	Mencetak Laporan kegiatan PKM dari persiapan sampai	1 buah	300.000	300.000

	laporan			
Pulsa HP	Kebutuhan komunikasi	3	75.000	225.000
			Subtotal (Rp)	**2.545.000**
4. Perjalanan				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya (Rp)
Transportasi	2	3 Orang	50.000	300.000
			Subtotal (Rp)	**300.000**
			TOTAL REALISASI BIAYA (Rp)	**4.495.000**

Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas

No.	Nama/NIP	Program Studi	Uraian Tugas
1.	Pipin Farida Ariyani / 040024	Teknik Informatika	▪ Memimpin dan mengarahkan jalannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ▪ Membuat Proposal kegiatan ▪ Membuat Laporan kegiatan
2.	Ita Novita / 060015	Sistem Informasi	▪ Membantu persiapan pelatihan ▪ Membuat materi kegiatan ▪ Memberikan pemaparan materi
3	Atik Ariesta/060011	Manajemen Informatika	▪ Membantu persiapan pelatihan ▪ Membuat Proposal kegiatan ▪ Memberikan pemaparan materi

Lampiran 3. Biodata Ketua/Anggota Tim Pelaksana

1. Identitas Ketua Pelaksana

Identitas Diri	
Nama Lengkap	Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I.
Jenis Kelamin	Perempuan
Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
NIM/ NIDN	040024/0322028201
Tempat, Tanggal Lahir	Klaten, 22 Februari 1982
Nomor Handphone	08121004656
Alamat	Jl. Karyawan 3 No. 43 RT. 03/05 Karang Tengah, Tangerang 15157

Riwayat Pendidikan			
	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Budi Luhur	Universitas Indonesia	
Bidang Ilmu	Komputer	Komputer	
Tahun Masuk – Lulus	2000-2004	2006-2009	

Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir				
No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Rp)
1	2013	Penerapan Aplikasi Pengelolaan Bank Sampah Matahari RW 08 Kelurahan Pedurenan	Mandiri	-
2	2014	Pelatihan Membuat Blog Bekerjasama Dengan Yayasan Perempuan, Anak, dan Keluarga (PERAK)	Universitas Budi Luhur	1,915,000
3	2014	Pelatihan Ms.Power Point dan Ms.Access Bagi Remaja Putus Sekolah Bekerjasama Dengan Desa Kranggan Setu, Tangerang Selatan	Universitas Budi Luhur	2,755,000
4	2015	Penerapan Dan Pelatihan*E-Learning System* Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Siswa Pada Yayasan Al-Qomariyah Walahir	Universitas Budi Luhur	3,710,000
5	2015	Perlindungan Anak Terhadap Kejahatan Internet Sebagai Tantangan di Era Globalisasi	Universitas Budi Luhur	4,440,000
6	2015	Pelatihan Tools Aplikasi Pengolah Gambar untuk Staf dan Unit Pelaksana Teknis Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia	Kemdikbud RI	6,000,000
7	2016	Pelatihan Pengelolaan Web Dinamis Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Cijeruk	Universitas Budi Luhur	4,250,000
8	2017	Pengenalan Hybrid Mobile Application	Universitas	4,500,000

Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir				
No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Rp)
		"Membangun Mobile Apps Untuk Media Promosi" Pada SMK Yuppentek-2 Sebagai Upaya Pencapaian Sustainable Development Goals Tujuan 4 Target 4	Budi Luhur	
9	2017	Pelatihan Manajemen Proyek Sebagai Peningkatan Kompetensi Pegawai Kemdikbud (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan) Republik Indonesia Bidang Komputer Tingkat Lanjut	Kemdikbud RI	6,000,000
10	2017	Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMK Trimulia	Universitas Budi Luhur	4,500,000

Jakarta, 6 Februari 2018
Ketua Pelaksana,

Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I.

2. Identitas Anggota Pelaksana1

Identitas Diri	
Nama Lengkap	Ita Novita, S.Kom, M.T.I
Jenis Kelamin	Perempuan
Jabatan Fungsional	Lektor
NIP/ NIDN	040021/0303118201
Tempat, Tanggal Lahir	Jakarta, 3 November 1982
Nomor Handphone	0818192233
Alamat	Jl. Sektor V No. 40 Rt. 003/07 Ciledug Tangerang 15151

Riwayat Pendidikan			
	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Budi Luhur	Universitas Indonesia	
Bidang Ilmu	Sistem Informasi	Teknologi Informasi	
Tahun Masuk - Lulus	2000 – 2004	2005 - 2009	

Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir				
No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Rp)
1	2013	Pelatihan Membuat Blog Bekerjasama Dengan Yayasan Perempuan, Anak Dan Keluarga (Perak)	Univ.Budi Luhur	1.915.000,-
2	2013	Penerapan Aplikasi Pengelolaan Bank Sampah Matahari RW 08 Kelurahan Pedurenan	Mandiri	1.000.000,-
3	2014	Pelatihan Ms.Power Point Dan Ms.Access Bagi Remaja Putus Sekolah Bekerjasama Dengan Desa Keranggan Setu Tangsel	Univ.Budi Luhur	2.755.000,-
4	2015	Implementasi & Pelatihan pengelolaan Web Pada Yayasan Generasiku	Univ.Budi Luhur	4.500.000,-
5	2015	Pelatihan Microsoft Access Dan Microsoft PowerpointBekerjasama Dengan Yayasan Perempuan, Anak Dan Keluarga Pesanggrahan	Univ.Budi Luhur	2.676.000,-
6	2015	Pelatihan Microsoft Powerpoint Bagi Staf dan UPT (Unit Pelaksana Dan Kebudayaan) Kemdikbud (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan) Republik Indonesia	Kemdikbud	6.000.000,-
7	2016	Impelementasi dan Pelatihan Sistem	Univ.Budi	2.171.000,-

Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir				
No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Rp)
		Administrasi RT dan Pelayanan Warga di Tingkat RT Studi Kasus Rt. 005/002 Kel. Pondok Jagung Timur Kec. Serpong Utara Kota Tangerang Selatan	Luhur	
8	2017	Pelatihan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Upaya Pengentasan Kemiskinan Dalam Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) Pada Kelas Belajar OKY	Univ.Budi Luhur	4.500.000,-
9	2017	Pelatihan Manajemen Proyek Sebagai Peningkatan Kompetensi Pegawai Kemdikbud (Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan) Republik Indonesia Bidang Komputer Tingkat Lanjut	Univ.Budi Luhur	Rp.4.250.000,-

Jakarta, 6 Februari 2018
Anggota Pelaksana,

Ita Novita, S.Kom., M.T.I.

3. Identitas Anggota Pelaksana2

Identitas Diri	
Nama Lengkap	Atik Ariesta, S.Kom., M.Kom.
Jenis Kelamin	Perempuan
Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
NIP/ NIDN	060011/0320048401
Tempat, Tanggal Lahir	Jakarta, 20 April 1984
Nomor Handphone	083890476139
Alamat	Jl. Al-Mujahiddin RT 02/08 No.15 Kreo Selatan, Tangerang

Riwayat Pendidikan			
	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Budi Luhur	Universitas Budi Luhur	
Bidang Ilmu	Komputer	Komputer	
Tahun Masuk - Lulus	2002 – 2006	2009 - 2011	

Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir				
No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Rp)
1	2013	Pelatihan Membuat Blog Bagi Siswa SMAN 13 Tangerang untuk Melatih Wirausaha Online	Universitas Budi Luhur	4.280.000
2	2014	Pelatihan Membuat Blog Bagi Remaja Putus Sekolah Desa Keranggan Kecamatan Setu	Universitas Budi Luhur	2.755.000
3	2015	Penerapan dan Pelatihan E-Learning System untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Yayasan Al-Qomariyah Walahir	Universitas Budi Luhur	3.710.000
4	2015	Pelatihan Internet Bagi Anak-Anak Yatim dan Dhuafa Yayasan Amanatul Huda	Universitas Budi Luhur	3.805.000
5	2015	Pelatihan Membuat Situs Online Bagi Pegawai Pada Unit Pelaksana Teknis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	6.000.000
6	2016	Pelatihan Membuat Materi Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMA Negeri 1 Cijeruk Bogor	Universitas Budi Luhur	4.090.000
7	2017	Sosialisasi *Mobile Internet OfThings* (IoT): Penerapan *Internet OfThings* Dengan *Smartphone*Pada SMK Plus Al-MusyaroffahSebagai Upaya Pencapaian *Sustainable Development Goals* Tujuan 4	Universitas Budi Luhur	4.420.000

Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir				
No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Rp)
		Target 3		
8	2017	Seminar*Mobile Internet Of Things* (IoT) Dengan *Smartphone*Pada SMKTrimulia	Universitas Budi Luhur	4.500.000

Jakarta, 6 Februari 2018
Anggota Pelaksana,

Atik Ariesta,S.Kom., M.Kom.

Lampiran 4. Surat Pernyataan Kesediaan Kerjasama

YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM TRIMULIA JAKARTA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN TRIMULIA
SMK TRIMULIA
Jl. H. Adam Malik No. 1 Petukangan Selatan Pesanggrahan
Jakarta Selatan 12270 Telp. : 7375725

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama	: Riswanto, S.Pd
Nomor Induk Pegawai	: 1937750652200072
Jabatan	: Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bersedia untuk bekerjasama dengan Pelaksana Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Nama	: Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I.
Nomor Induk Pegawai	: 040024
Fakultas	: Fakultas Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi	: Universitas Budi Luhur

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 08 Desember 2017

(Riswanto, S.Pd)

Lampiran 5. Surat Kontrak Pelaksanaan Kegiatan

UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI | FAKULTAS EKONOMI & BISNIS | FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
FAKULTAS TEKNIK | FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI | PROGRAM PASCASARJANA
Kampus Pusat : Jl. Raya Ciledug - Petukangan Utara - Jakarta Selatan 12260
Telp : 021-5853753 (hunting), Fax : 021-5853489, http://www.budiluhur.ac.id

SURAT PERJANJIAN KONTRAK
PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Nomor A/UBL/DRPM/000/037/01/18

Pada hari ini Senin tanggal 22 Januari 2018, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

1. **Prof. Dr. F.X. Suwarto, M.S.**, selaku Direktur Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Budi Luhur, selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**.
2. **Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I**, sebagai Ketua Tim Pelaksana Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

Secara bersama-sama telah mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Judul: "Enterprise Resource Planning (ERP) Simulation "Create Your Virtuan Company"".

Biaya pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dibebankan pada Yayasan Pendidikan Budi Luhur Cakti pada semester Gasal Tahun 2017/2018 dengan nilai kontrak sebesar Rp 4,495,000.00 (empat juta empat ratus sembilan puluh lima ribu rupiah).

Adapun ketentuan persyaratan kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

1. **PIHAK KEDUA** harus menyelesaikan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam waktu paling lama 6 (enam) bulan terhitung dari tanggal yang tertera dalam Surat Perjanjian Kontrak Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini;
2. **PIHAK KEDUA** harus menyelesaikan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam waktu paling lama 6 (enam) bulan terhitung dari tanggal yang tertera dalam Surat Perjanjian Kontrak Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini;
3. Dalam hal **PIHAK KEDUA** tidak dapat memenuhi Surat Perjanjian Kontrak Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, maka **PIHAK KEDUA** wajib mengembalikan dana Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah diterimanya;
4. Apabila jangka waktu pelaksanaan kegiatan seperti tersebut pada butir (1) tidak dapat dipenuhi, maka **PIHAK PERTAMA** tidak akan mempertimbangkan usulan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berikutnya;
5. Pencaran dana Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan dalam 1 (satu) tahap sebesar 100% dari nilai kontrak.

Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak.

PIHAK PERTAMA,	PIHAK KEDUA,
(Prof. Dr. F.X. Suwarto, M.S.)	(Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I)
NIP. 170017	NIP. 040024

Lampiran 6. Daftar Hadir Peserta

DAFTAR HADIR
ENTERPRISE RESOURCE PLANING (ERP) SIMULATION
CREATE YOUR VISUAL COMPANY
SMK TRIMULIA JAKARTA
30 JANUARI 2018

NO	NAMA (Huruf Kapital)	PARAF	
1	AURELIA DESINTA	1	
2	WILDA MADIHAH		2
3	Fachrul Wino Putra	3	
4	Rery Febriyandi		4
5	Lulu Lutfiah Aimi	5	
6	Anisa Adelia Aristi		6
7	Siti Aisyah	7	
8	Fitri Yana		8
9	Azalyrahtun Hidayah Luoman	9	
10	Aida Febrianti		10
11	Sahrul	11	
12	Syaidah ahmad		12
13	Fina [illegible] illahi Putri	13	
14	Mohammad Riski		14
15	TEGUH ALFIANTO	15	

DAFTAR HADIR

ENTERPRISE RESOURCE PLANING (ERP) SIMULATION
CREATE YOUR VISUAL COMPANY
SMK TRIMULIA JAKARTA
30 JANUARI 2018

NO	NAMA (Huruf Kapital)	PARAF	
16	Ramdani Kamaluddin	16	
17	Tsania Fadillah		17
18	ADINDA FEBRIAN DRAMESTHI	18	
19	Nurhayati		19
20	Nurul Hyriyati	20	
21	Sofia Nur Rama		21
22	Susi Andriani	22	
23	Annisa		23
24	Ayu Sri. O.	24	
25	Gebby Gebry. Y.		25
26	Septi Hoiriyah	26	
27	M. Adhe. Kurniantv		27
28	Amelia	28	
29	Ichsan kurniawan		29
30	fanii Nuraini	30	

DAFTAR HADIR

ENTERPRISE RESOURCE PLANING (ERP) SIMULATION
CREATE YOUR VISUAL COMPANY
SMK TRIMULIA JAKARTA
30 JANUARI 2018

NO	NAMA (Huruf Kapital)	PARAF	
31	ANGGIT NURCAHYA	31	
32	[illegible]		32
33	OKI M RIZKI	33	
34	MUHAMMAD ARDAN		34
35	Muhammad Maulana	35	
36			36
37		37	
38			38
39		39	
40			40
41		41	
42			42
43		43	
44			44
45		45	

Lampiran 7. Foto Kegiatan





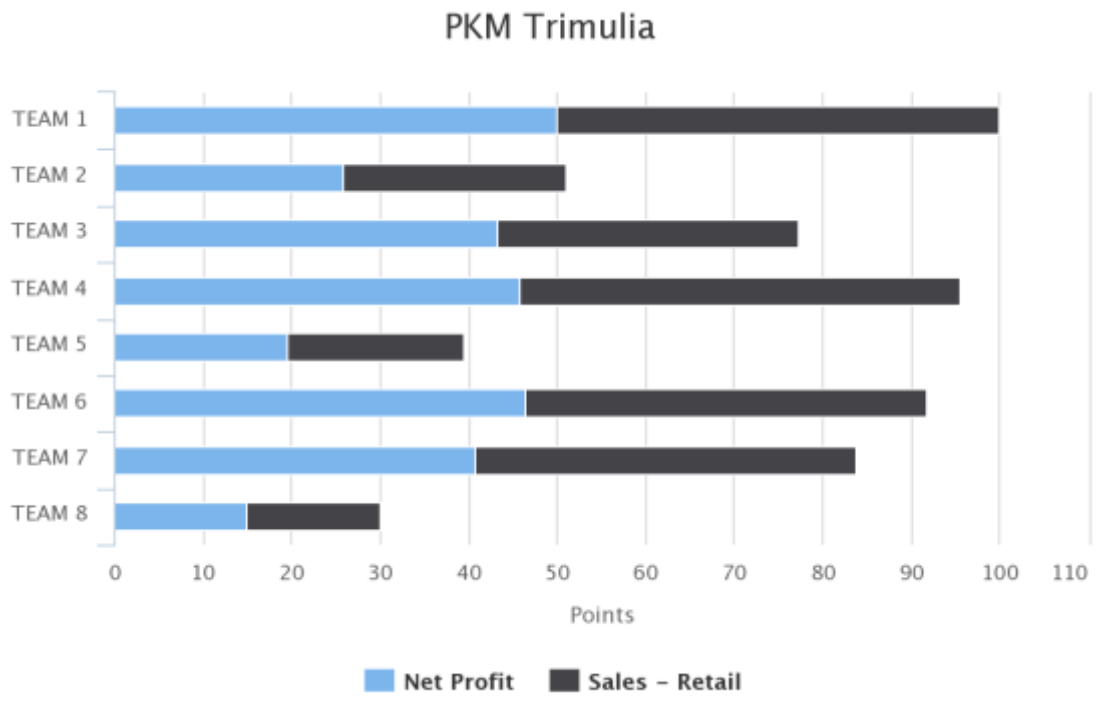








Lampiran 8. Hasil Tim Berdasarkan KPI



Lampiran 9. Materi Pelatihan

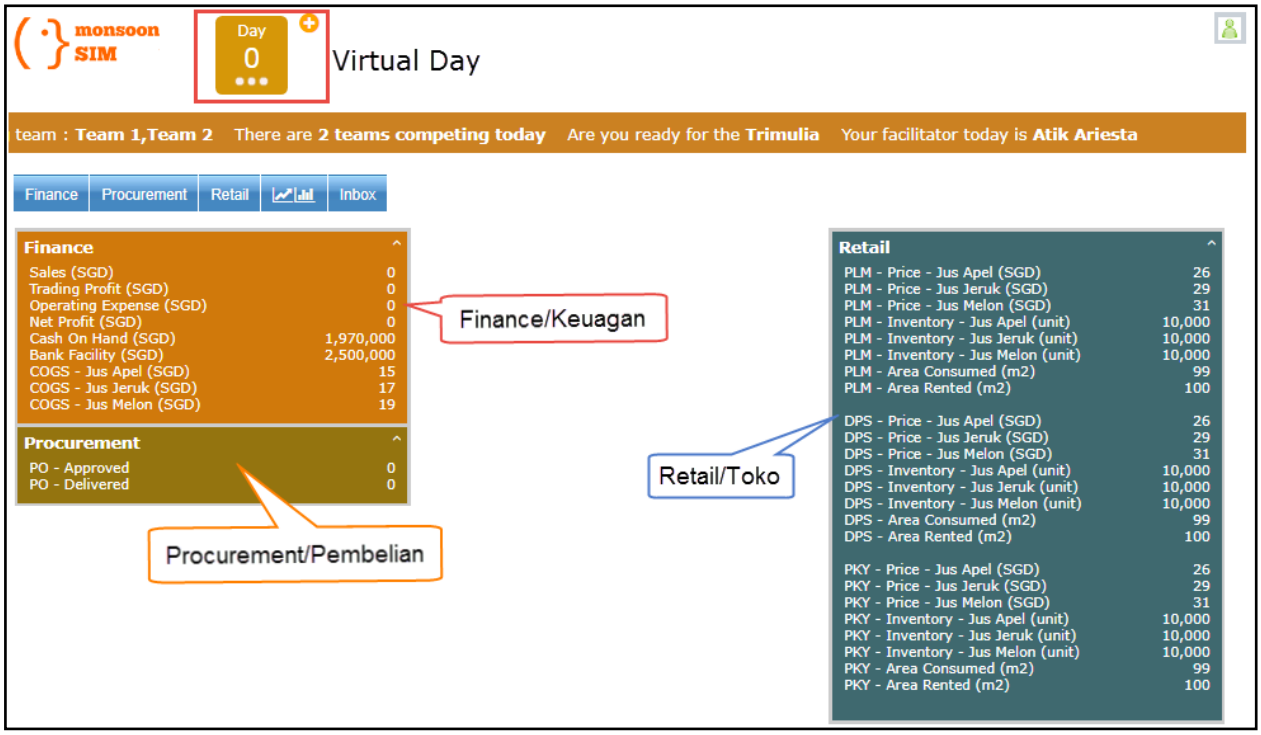
ENTERPRISE RESOURCE PLANING (ERP) SIMULATION

CREATE YOUR VIRTUAL COMPAY

JANUARY 30, 2018

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI -UNIVERSITAS BUDI LUHUR

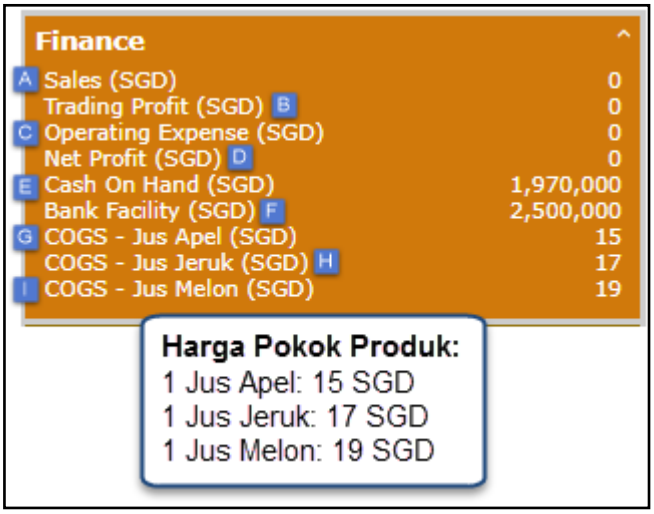
MODUL FINANCE, RETAIL, PROCUREMENT FINISHED GOOD



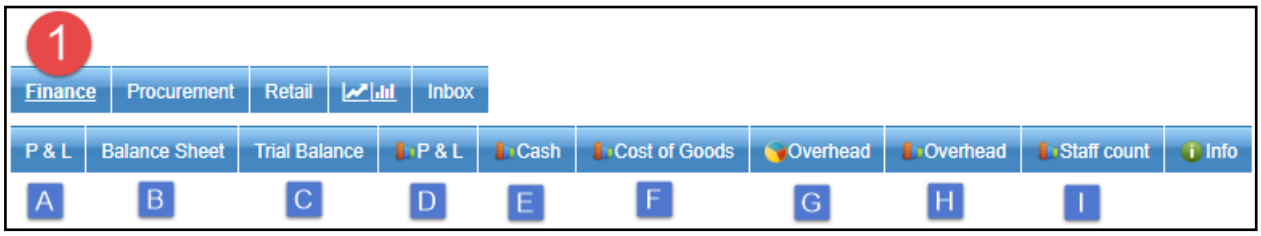
Satuan Ukuran

1. Mata Uang: SGD (Dollar Singapore)
2. Jarak: Km (Kilometer)
3. Luas/Area: m2
4. Produk/Barang: box

1. MODUL FINANCE



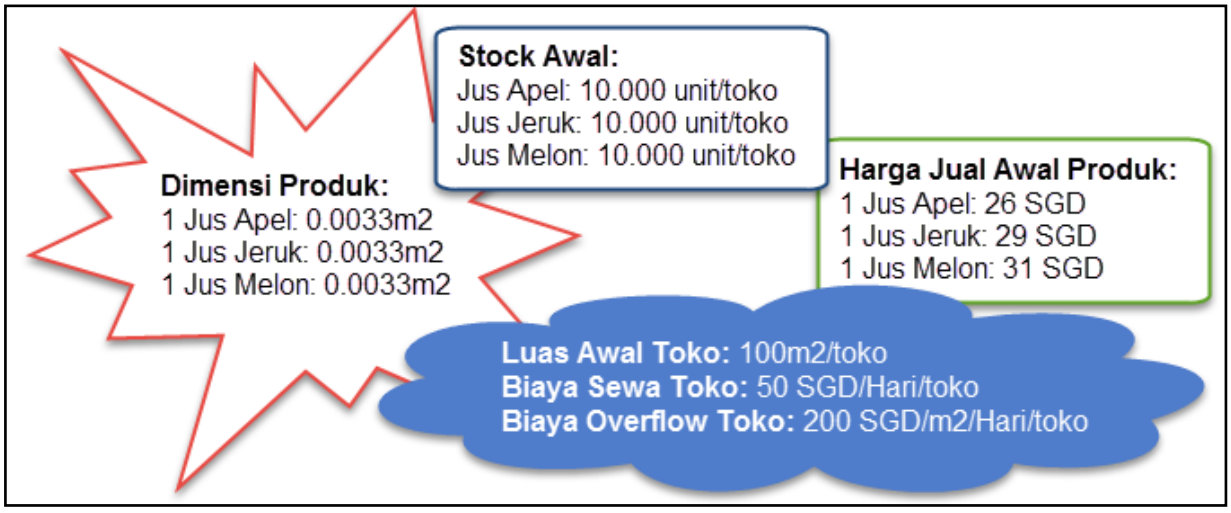
Huruf	Keterangan
A	*Sales* (SGD), merupakan total penjualan produk
B	*Trading Profit* (SGD) = (*Sales*+Total *Inventory*) – Pembelian Total Inventory merupakan barang yang tersimpan di toko atau di gudang
C	*Operating Expense* (SGD), merupakan pengeluaran operasi seperti sewa toko, sewa gudang, gaji karyawan, dll.
D	*Net Profit* (SGD) = *Trading Profit* - Total *Operating Expense*
E	*Cash On Hands* (SGD), uang tunai yang dapat digunakan untuk melakukan pembelian produk jadi atau *raw* (mentah)
F	*Bank Facility* (SGD), biaya pinjaman Bank yang dapat digunakan
G	COGS – Jus Apel (SGD), Cost Of Goods Sold Apel, merupakan harga pokok produksi Jus Apel
H	COGS – Jus Jeruk (SGD), Cost Of Goods Sold Jeruk, merupakan harga pokok produksi Jus Jeruk
I	COGS – Jus Melon (SGD), Cost Of Goods Sold Melon, merupakan harga pokok produksi Jus Melon

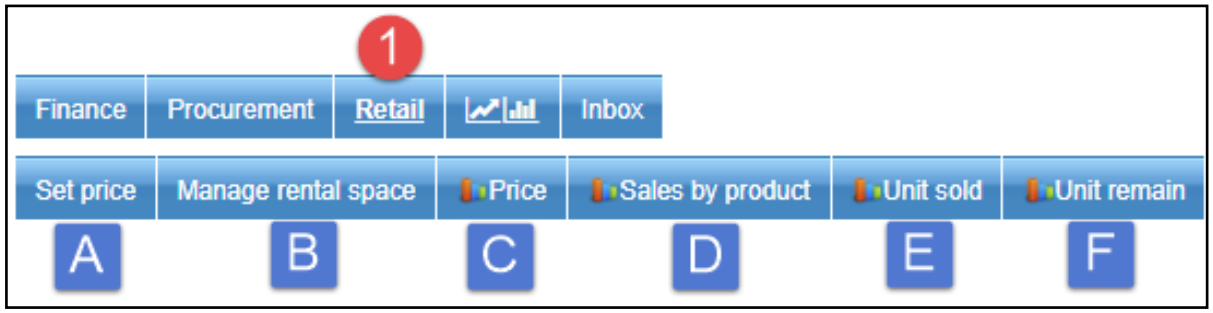


Huruf	Keterangan
A	P& L, Tabel Profit and Loss (Labar Rugi)
B	**Balance Sheet**, Neraca yang berisi tentang posisi keuangan perusahaan yang menampilkan total asset, total kewajiban pada tanggal tertentu
C	**Trial Balance**, Neraca yang berisi tentang posisi debit dan kredit pada suatu rekening (accounts).
D	**Chart P & L**, Menampilkan grafik perkembangan dari Profit and Loss per hari yang terdiri dari total penjualan, trading profit, operating expense, dan net profit
E	**Chart Cash**, Menampilkan grafik dari perkembangan Cash On Hands per hari
F	**Chart Cost of Goods**,Menampilkan grafik dari perkembangan COGS setiap produk per hari
G	**Chart Overhead**, Menampilakan grafik presentasi dari biaya yang dikeluarkan
H	**Chart Overhead**, Menampilakan grafik presentasi dari biaya yang dikeluarkan perhari
I	**Chart Staff Count**, Menampilkan grafik total karyawan yang direncanakan dan yang dibutuhkan per departemen

2. MODUL RETAIL

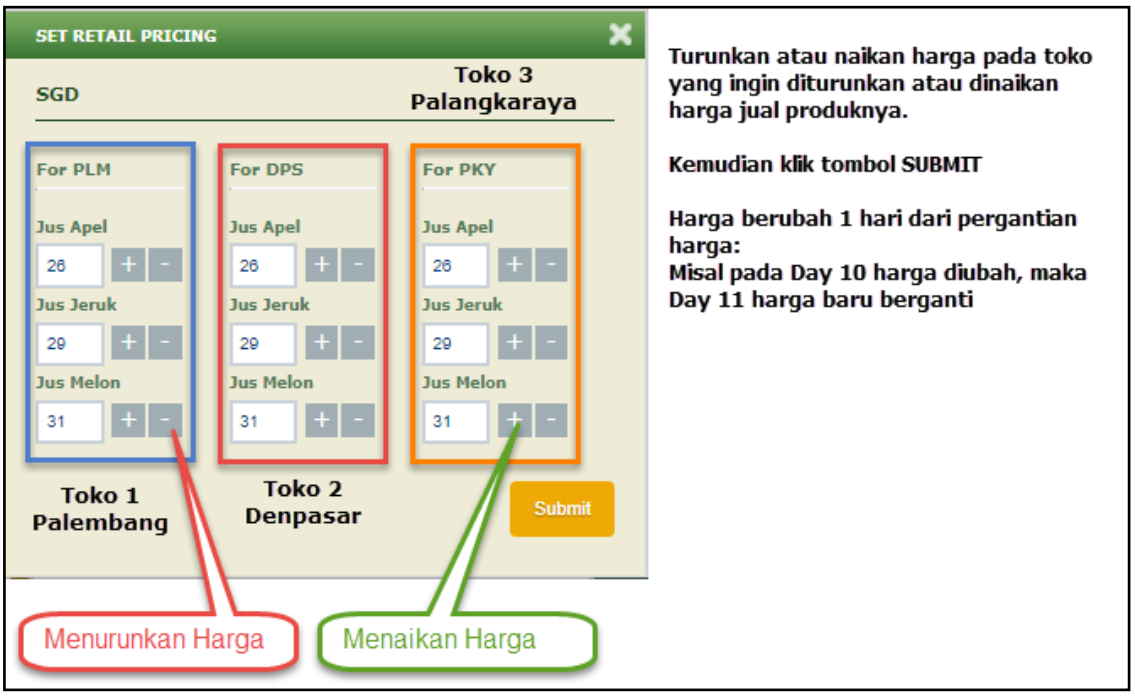




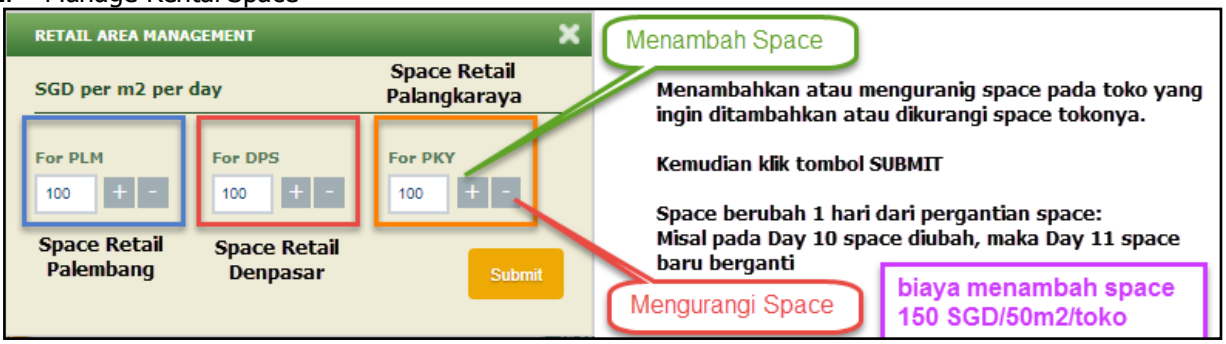


Huruf	Keterangan
A	**Set Price**, menentukan harga jual Jus Apel, Jus Jeruk, dan Jus Melon di setiap toko (Retail)
B	**Manage Rental Space**, menentukan luas sewa toko
C	**Price**, melihat grafik harga jual Jus Apel, Jus Jeruk, dan Jus Melon per hari
D	**Sales By Product**, melihat grafik total biaya penjualan Jus Apel, Jus Jeruk, dan Jus Melon di setiap toko per hari
E	**Unit Sold**, melihat grafik total unit penjualan Jus Apel, Jus Jeruk, dan Jus Melon disetiap toko per hari
F	**Unit Remain**, melihat grafik unit tersisa dari Jus Apel, Jus Jeruk, dan Jus Melon disetiap toko perhari

2.1. Set Price



2.2. Manage Rental Space



3. MODUL PROCUREMENT (FINISHED GOOD)

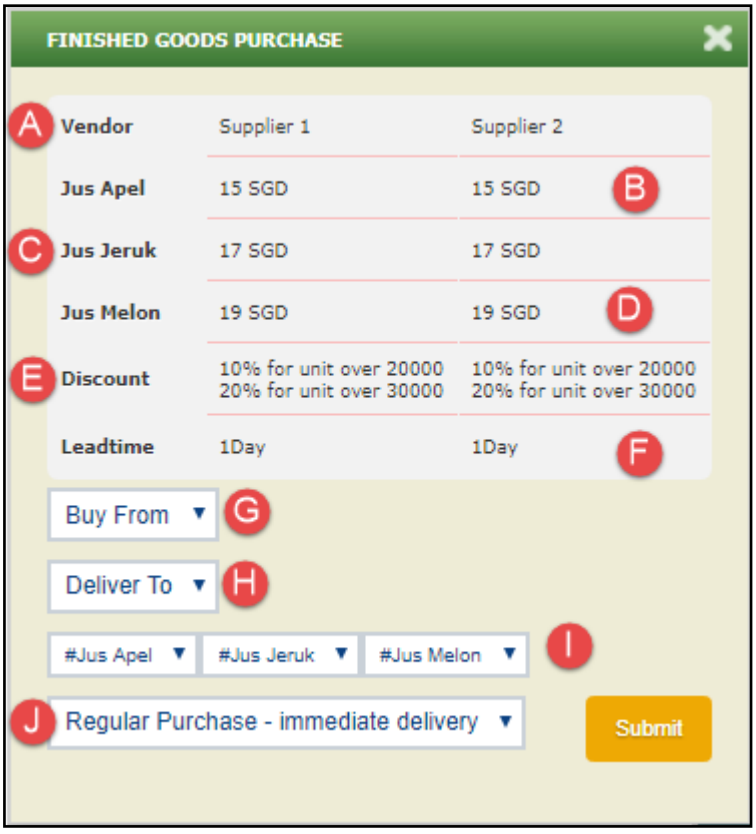


PO – Approved: Pembelian yang sudah di approve (dalam proses pengiriman ke toko atau gudang)
PO – Delivered: Pembelian yang sudah selesai (barang sudah sampai ke toko atau gudang)



Huruf	Keterangan
A	**Procure Finished Good**, membeli barang jadi ke Supplier (Vendor)
B	**PO List**, melihat perkembangan pembelian yang sudah disetujui (Approved)

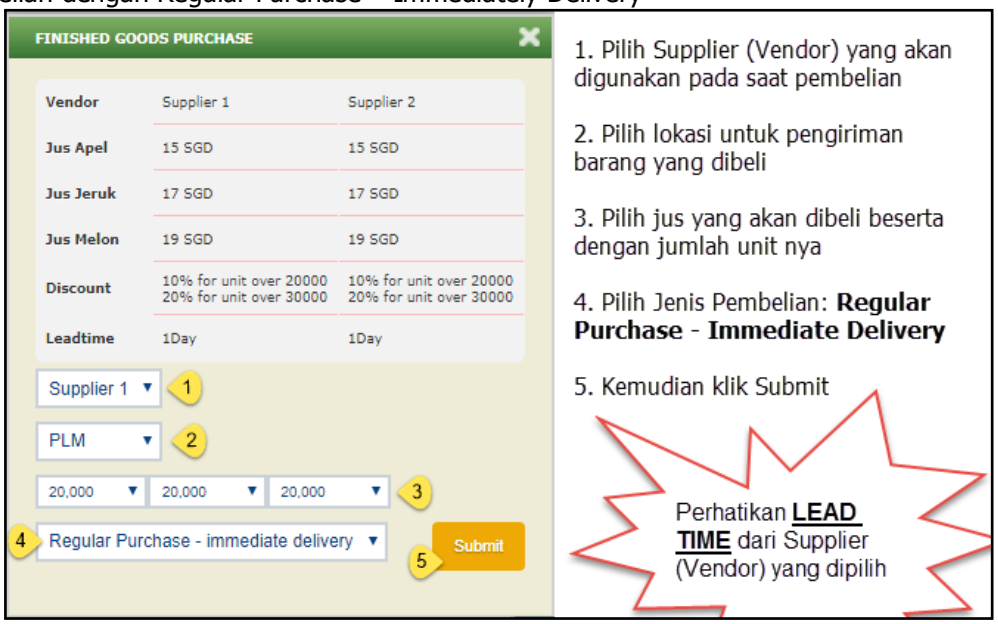
Procure Finished Good dan PO List



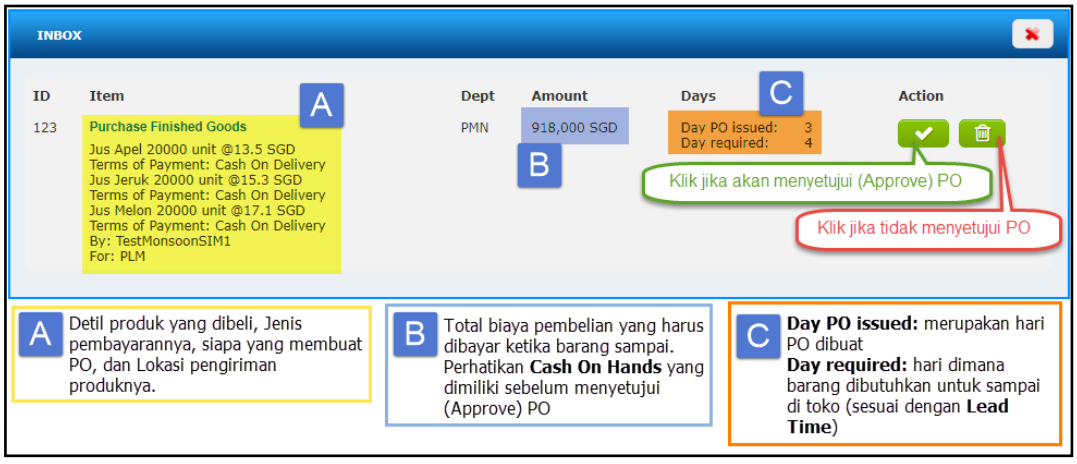
Huruf	Keterangan
A	Nama Vendor Finished Good (Supplier)
B	Harga Beli Produk Jus Apel ke setiap Supplier
C	Harga Beli Produk Jus Jeruk ke setiap Supplier
D	Harga Beli Produk Jus Melon ke setiap Supplier
E	Discount: • Jika membeli Jus antara 20000-29999 mendapat discount 10% • Jika membli Jus lebih dari sama dengan 30000 mendapat discount 20%

F	Lead Time, waktu produk sampai ke toko atau gudang (Jika Supplier kinerjanya baik)
G	Buy From, memilih Supplier yang akan digunakan pada pembelian
H	Deliver To, menentukan jus akan dikirim ke toko atau gudang
I	Menentukan Jumlah Jus Apel atau Jus Jeruk atau Jus Melon yang akan dibeli
J	Memilih jenis pembelian yang akan digunakan • Regular Purchase – immediate Delivery • Regular Purchase – Future Delivery • Blanket Purchase

3.1. Pembelian dengan Regular Purchase – Immediately Delivery



Setelah disubmit maka akan tampil data persetujuan pada INBOX

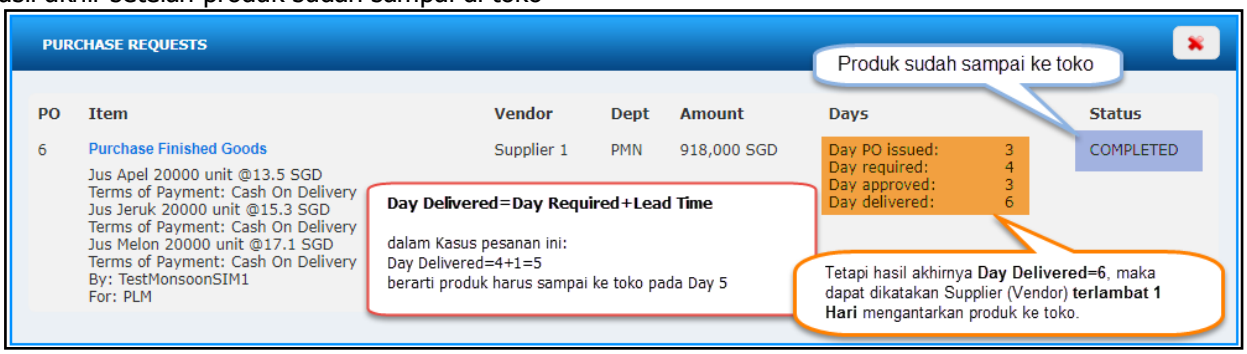


Melihat perkembangan PO yang sudah di Approve dapat memilih Menu Retail ➔ PO List



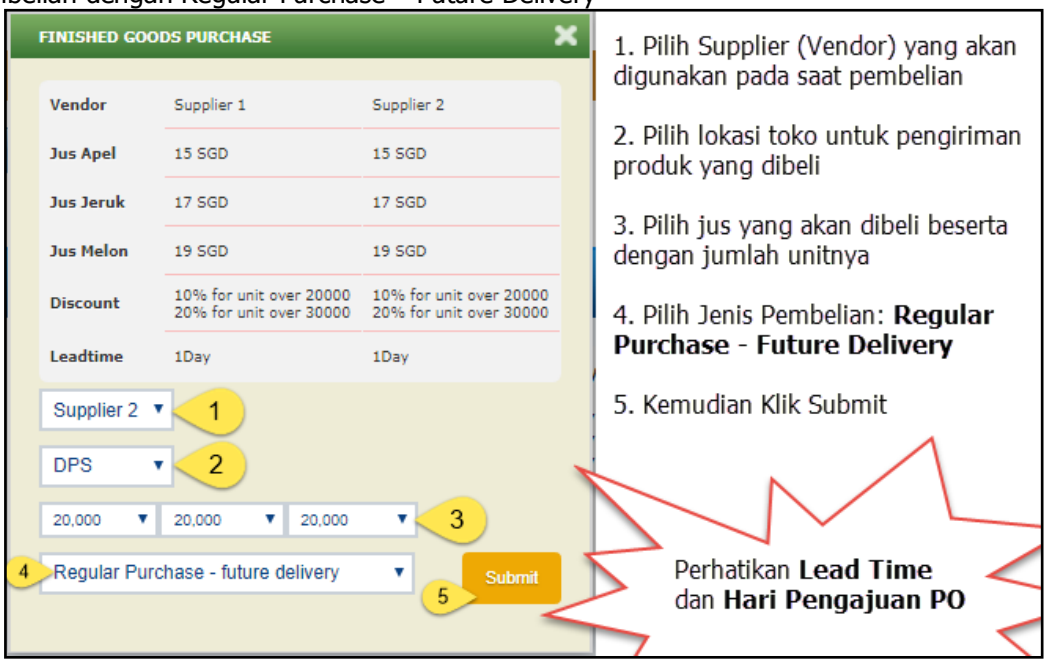


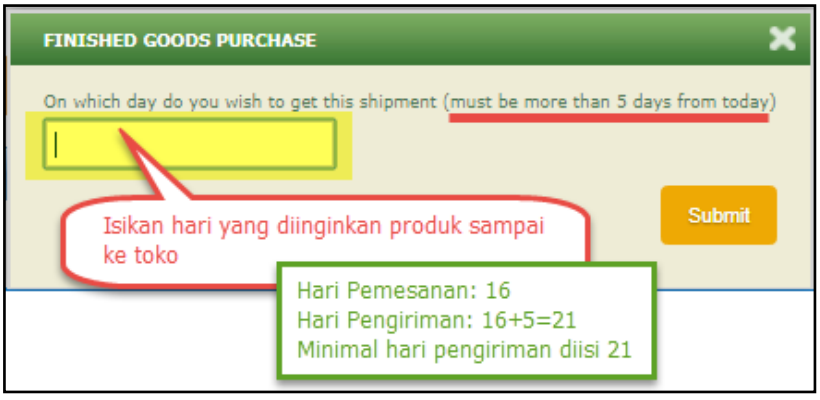
Hasil akhir setelah produk sudah sampai di toko

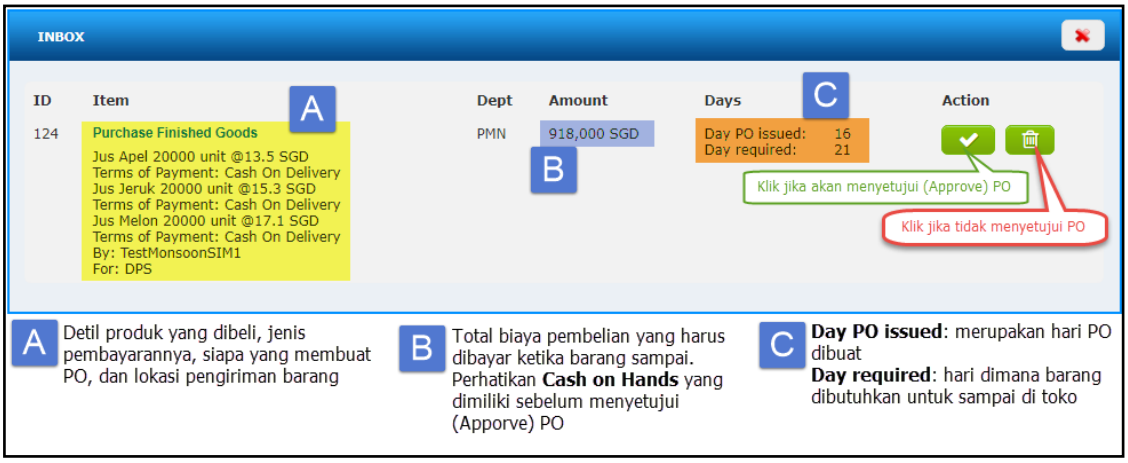




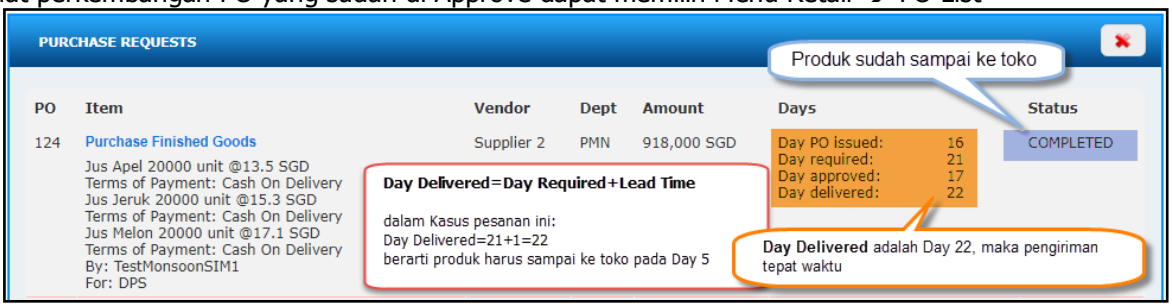
3.2. Pembelian dengan Regular Purchase – Future Delivery



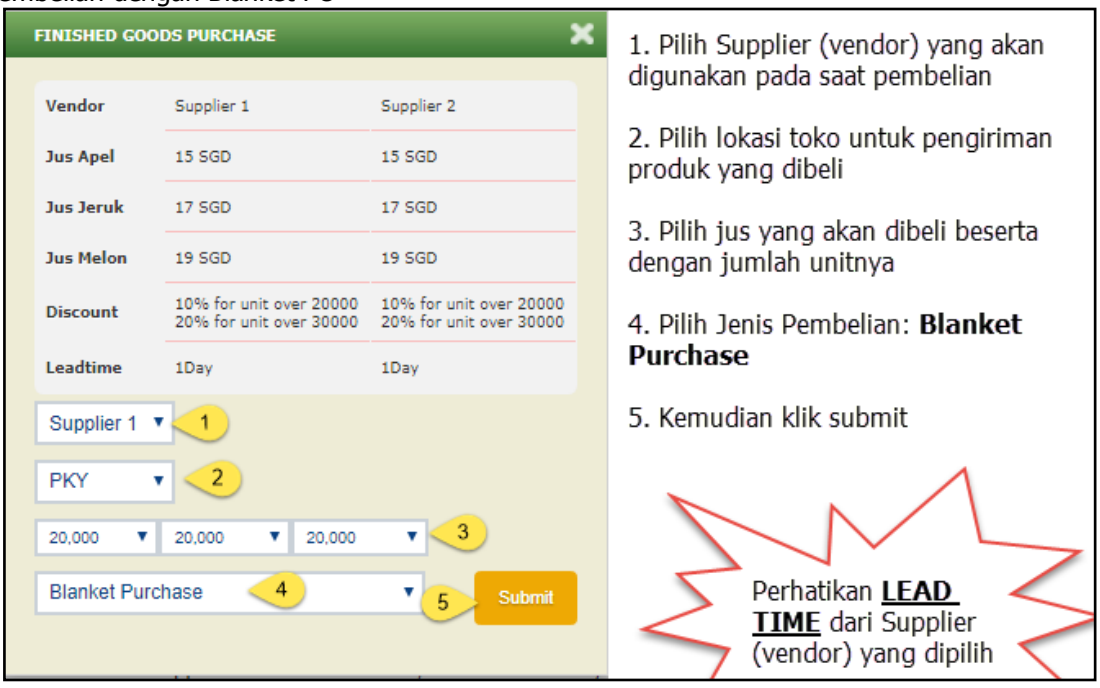


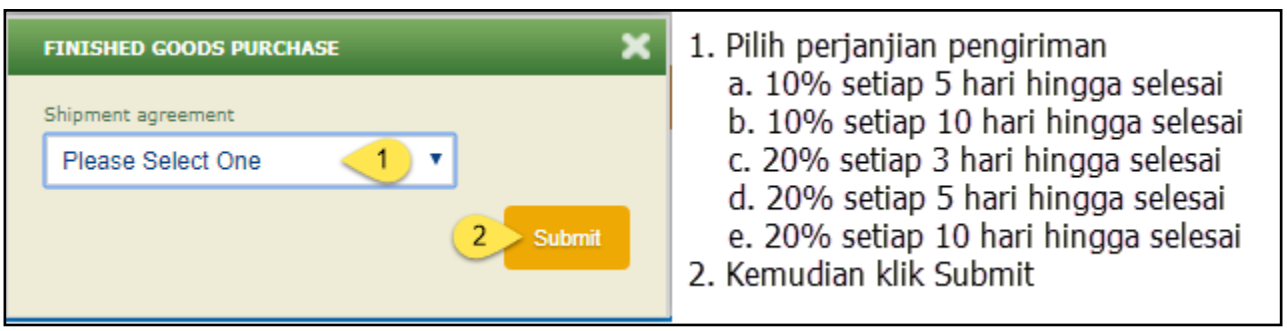


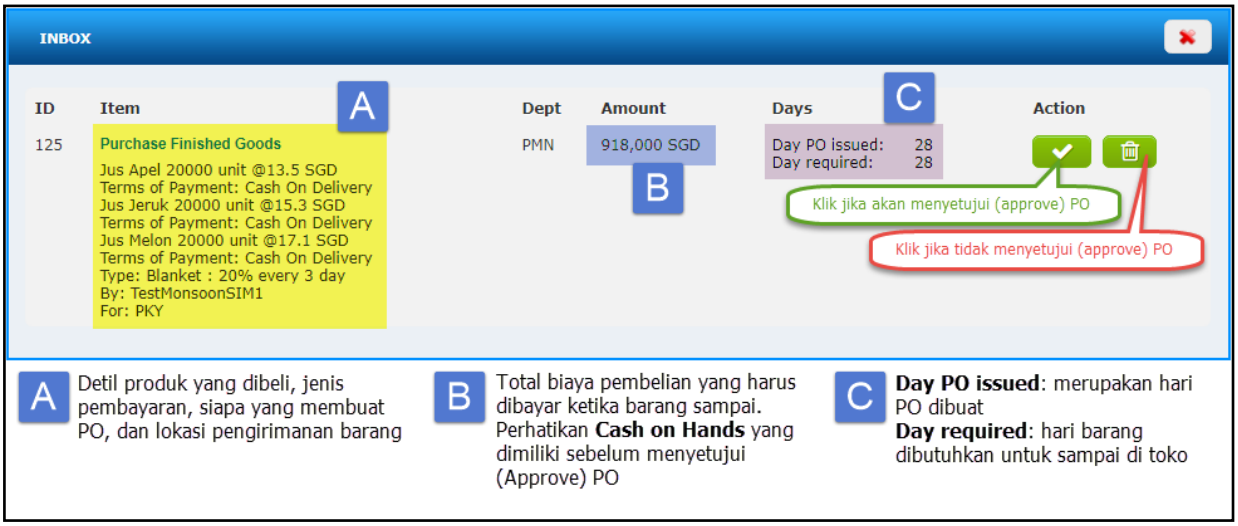
Melihat perkembangan PO yang sudah di Approve dapat memilih Menu Retail ➔ PO List



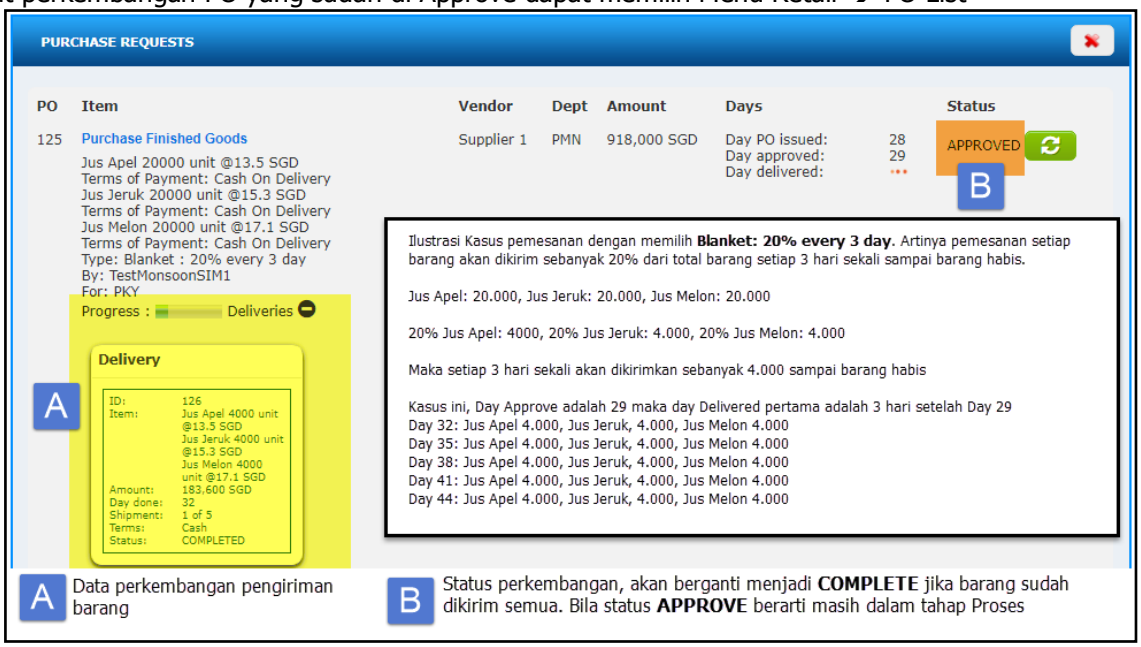
3.3. Pembelian dengan Blanket PO







Melihat perkembangan PO yang sudah di Approve dapat memilih Menu Retail ➔ PO List

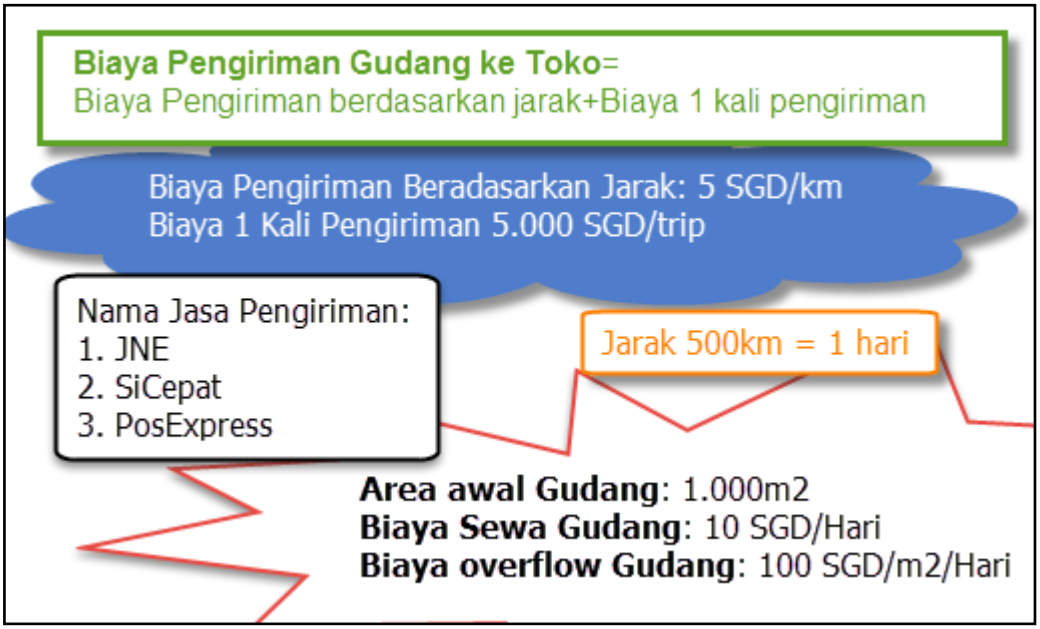


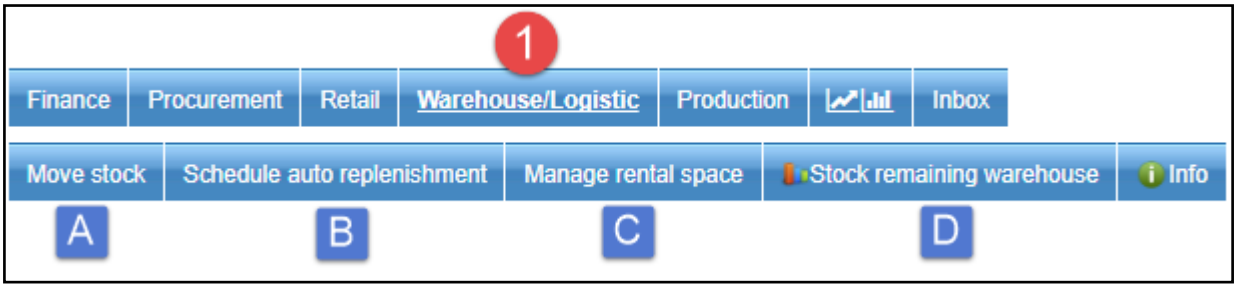
MODUL WAREHOUSE, PRODUCTION, PROCUREMENT RAW MATERIAL

1. Warehouse

Jika sudah memiliki gudang maka pada Procure Finished Good lokasi pengirimannya selain toko yang sudah ada akan ditambah pilihan Gudang.

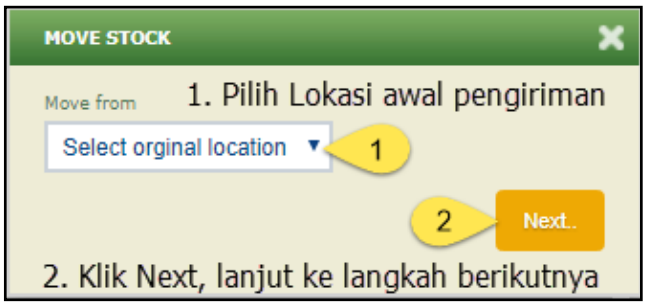


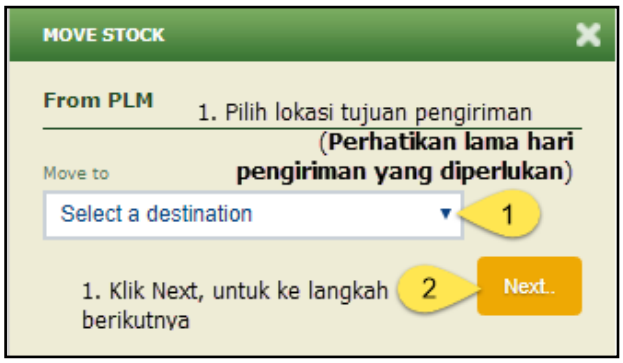


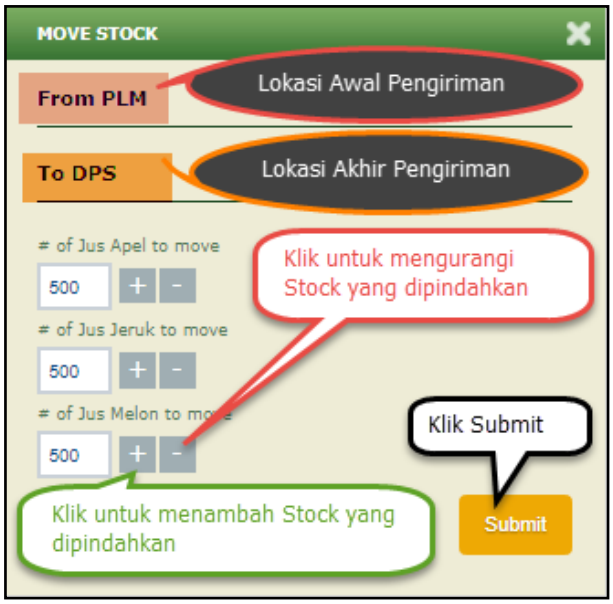


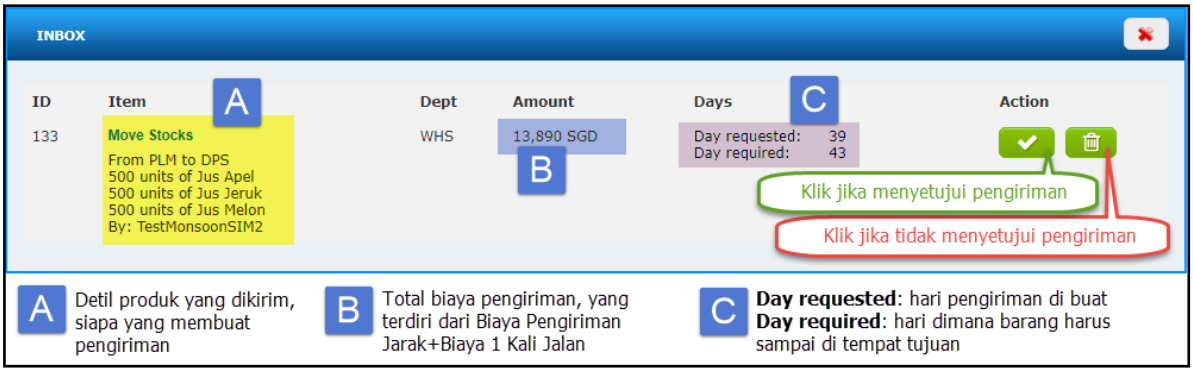
Huruf	Keterangan
A	**Move Stock**, memindahkan barang dari Gudang ke Toko, atau antar toko
B	**Schedule auto replenishment**, menentukan pengiriman secara otomatis dari Gudang ke Toko sesuai dengan stock minimal yang ditentukan
C	**Manage rental space**, menabahkan atau mengurangi space gudang yang disewa.
D	**Chart Stock remaining warehouse**, melihat sisa stock yang ada pada warehouse perhari

1.1. Move Stock

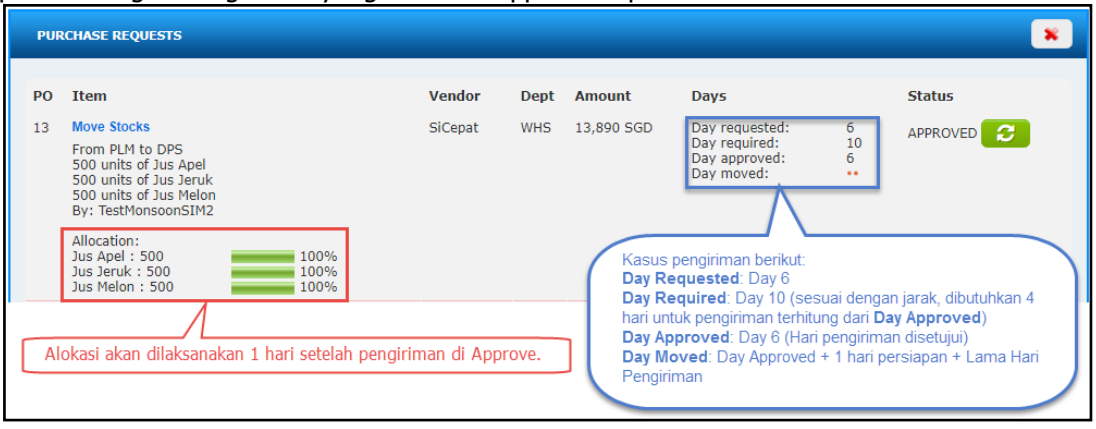


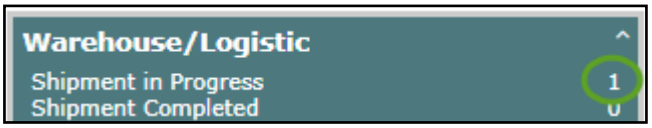


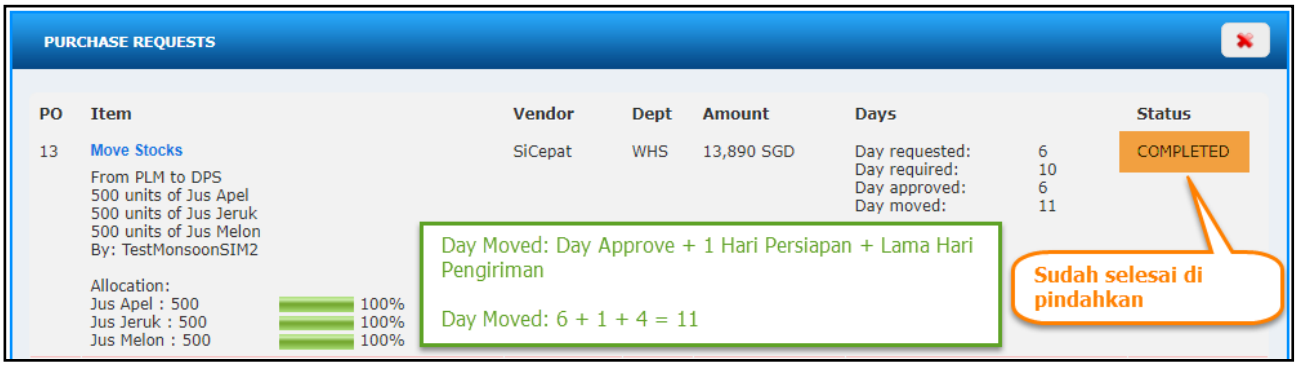


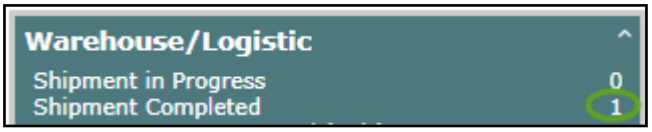


Melihat perkembangan Pengiriman yang sudah di Approve dapat memilih Menu Retail ➔ PO List

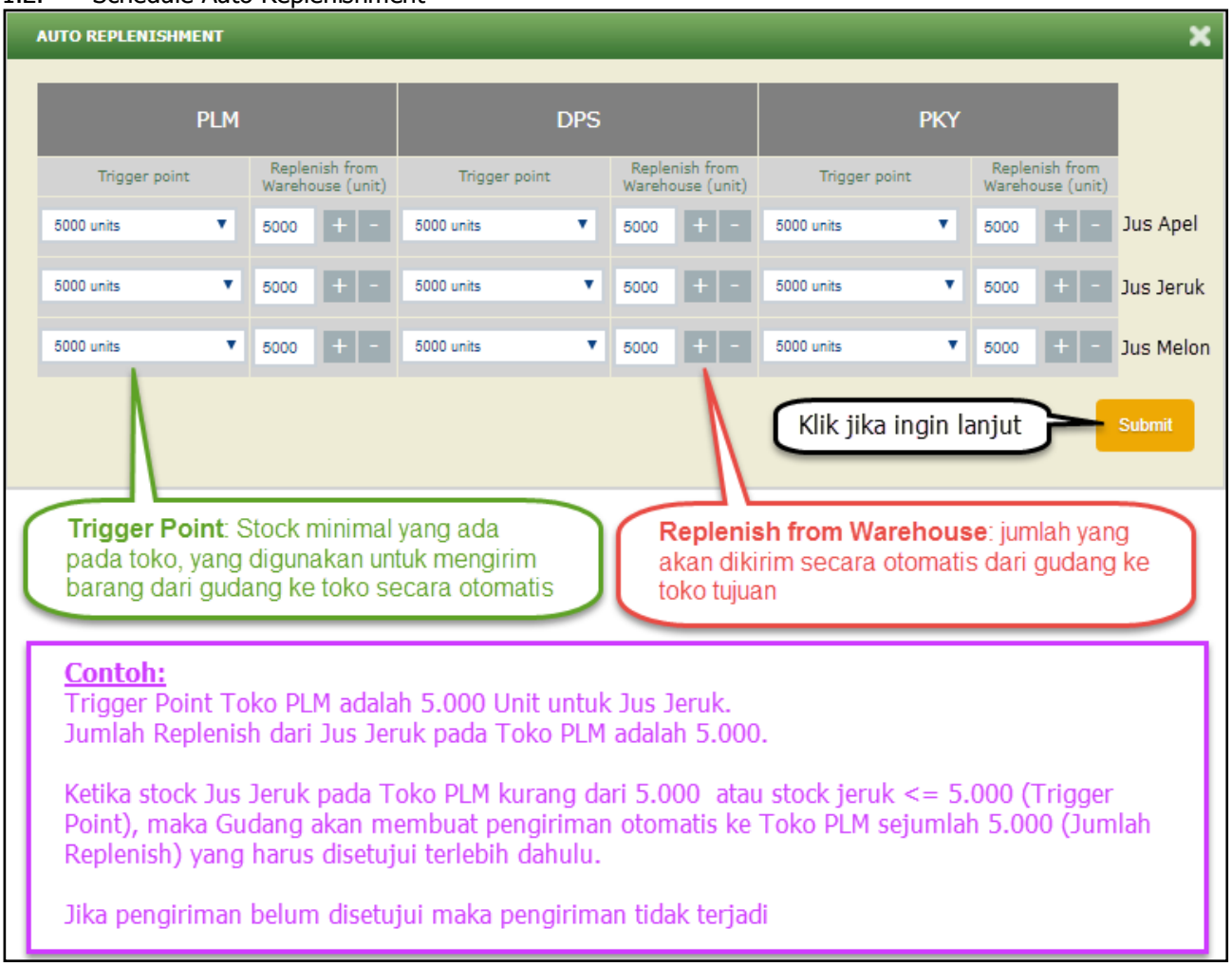


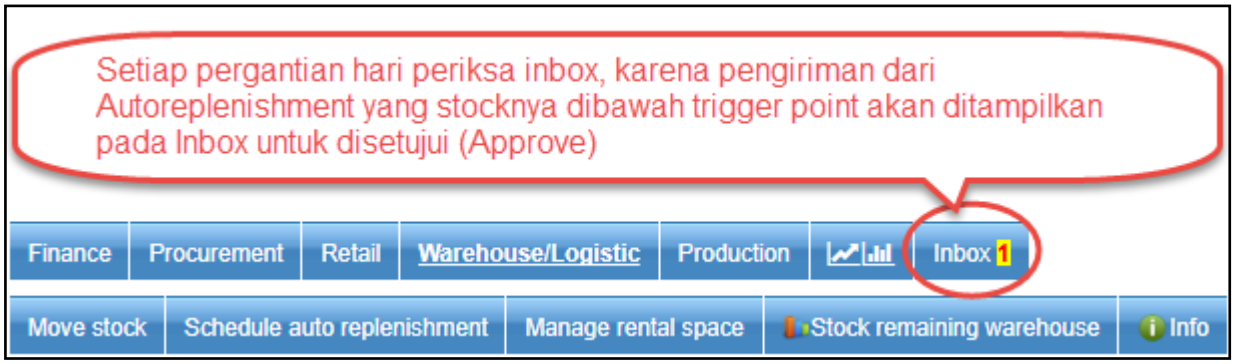






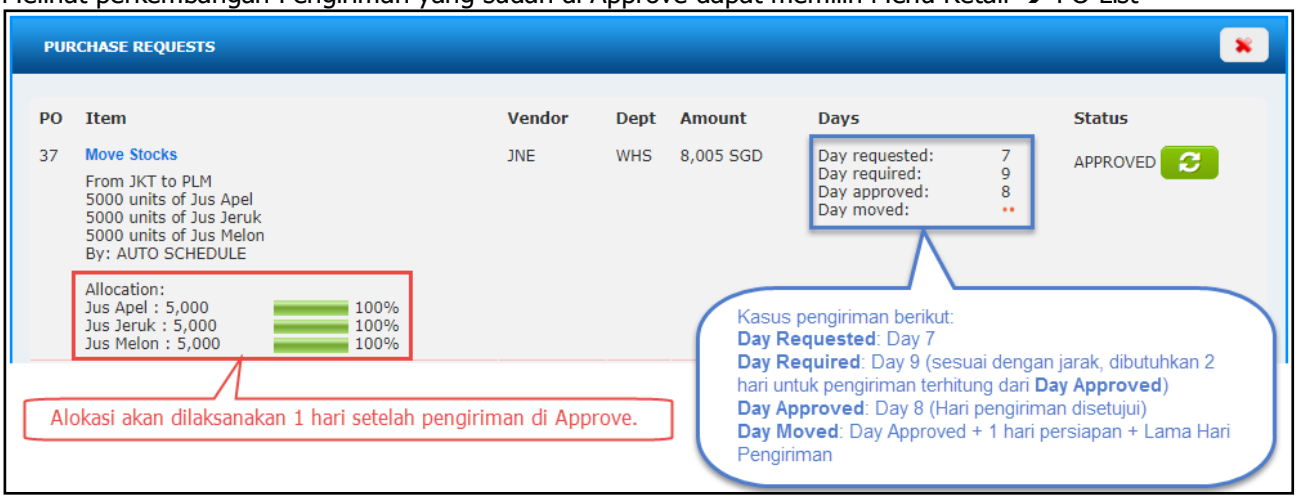
1.2. Schedule Auto Replenishment

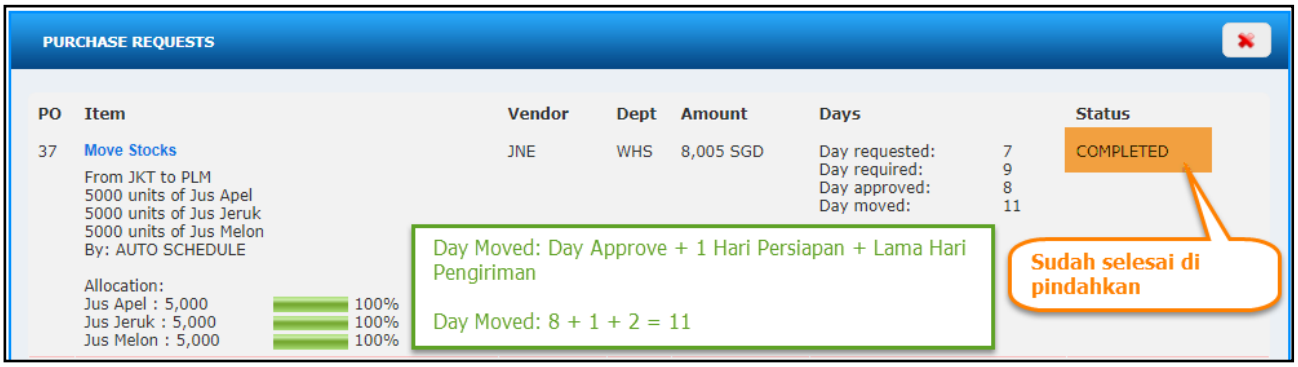


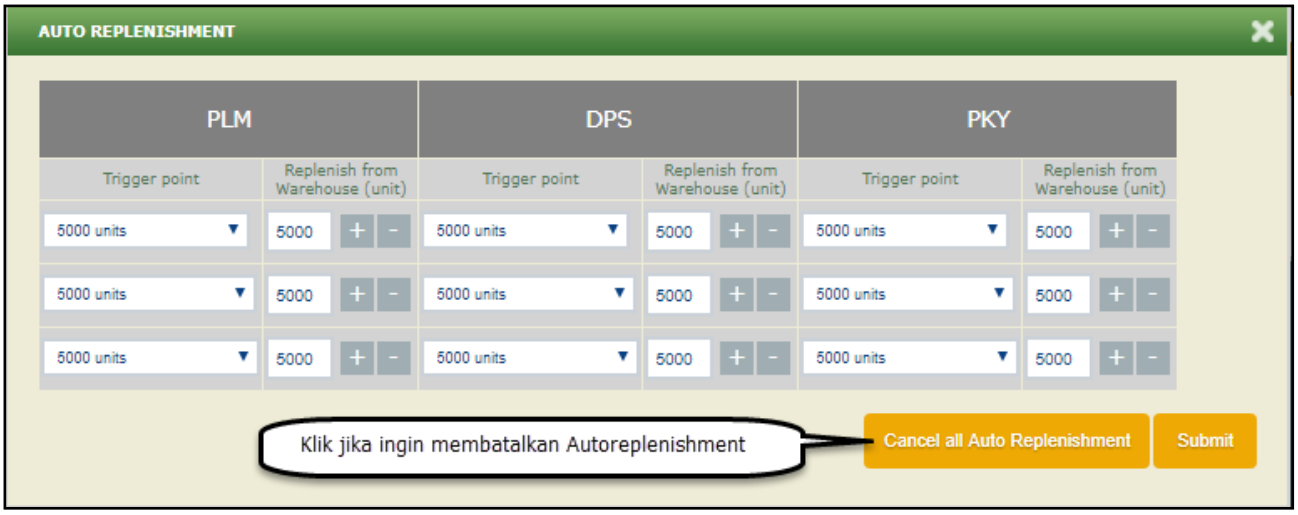




Melihat perkembangan Pengiriman yang sudah di Approve dapat memilih Menu Retail ➔ PO List

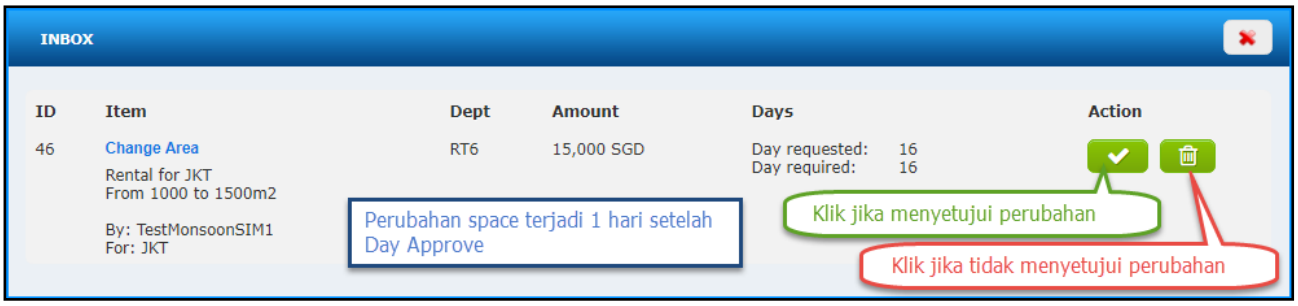




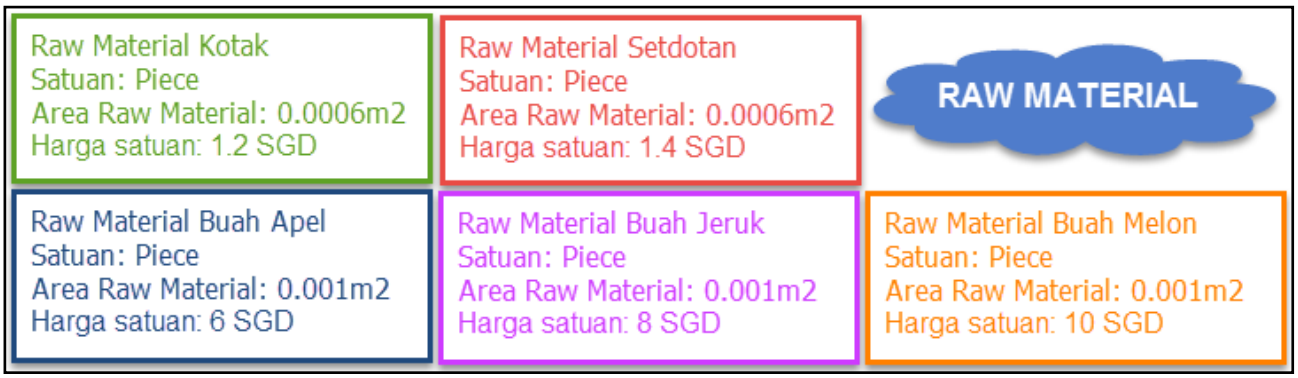


1.3. Manage Rental Space

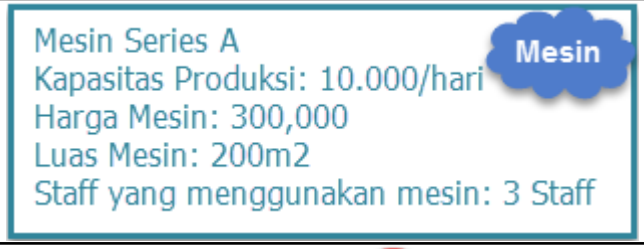


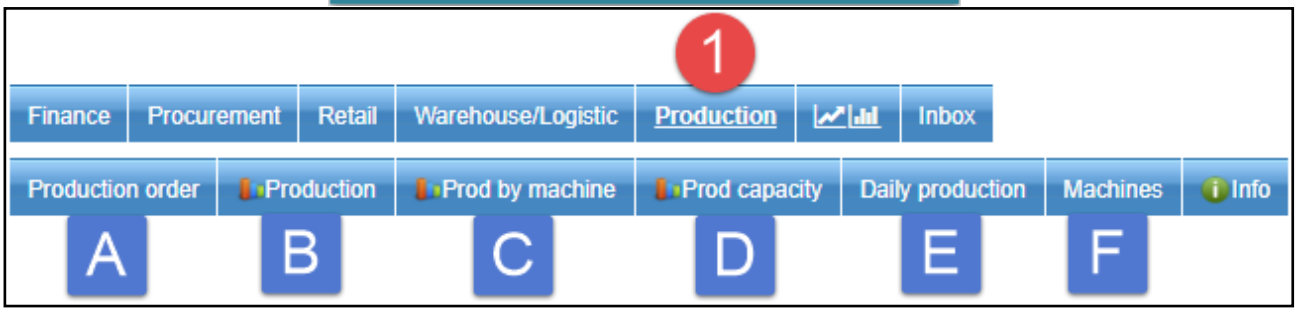


2. Production









Huruf	Keterangan
A	**Production Order**, untuk menentukan urutan barang yang akan diproduksi
B	**Chart Production**, menampilkan grafik data produksi per hari
C	**Chart Production by machine**, menampilkan grafik data produksi per mesin setiap hari
D	**Chart Production Capacity**, menampilkan banyaknya barang yang telah diproduksi oleh mesin setiap hari
E	**Daily Production**, menampilkan table jumlah barang yang diproduksi oleh mesin setiap harinya
F	**Machines**, menampilkan daftar mesin yang dimiliki dan juga digunakan untuk membeli mesin

2.1. Production Order



Production Order digunakan untuk menentukan urtan produksi yang dilakukan oleh mesin

Urutan Produksi akan berpindah jika stock raw material buah sesuai dengan urutannya sudah habis.

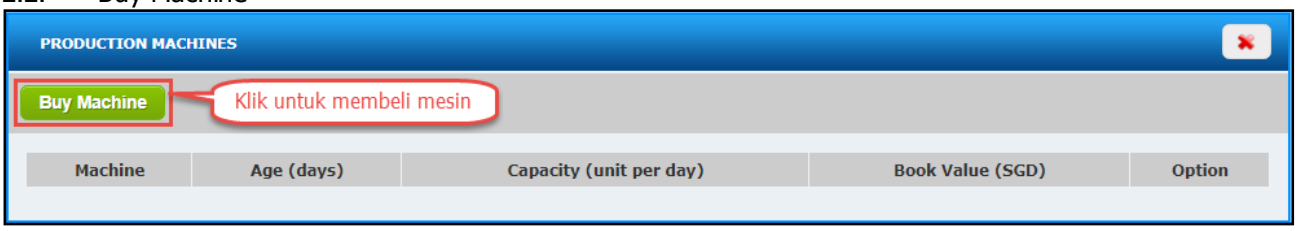
Produksi akan berjalan selama semua raw material tersedia pada gudang

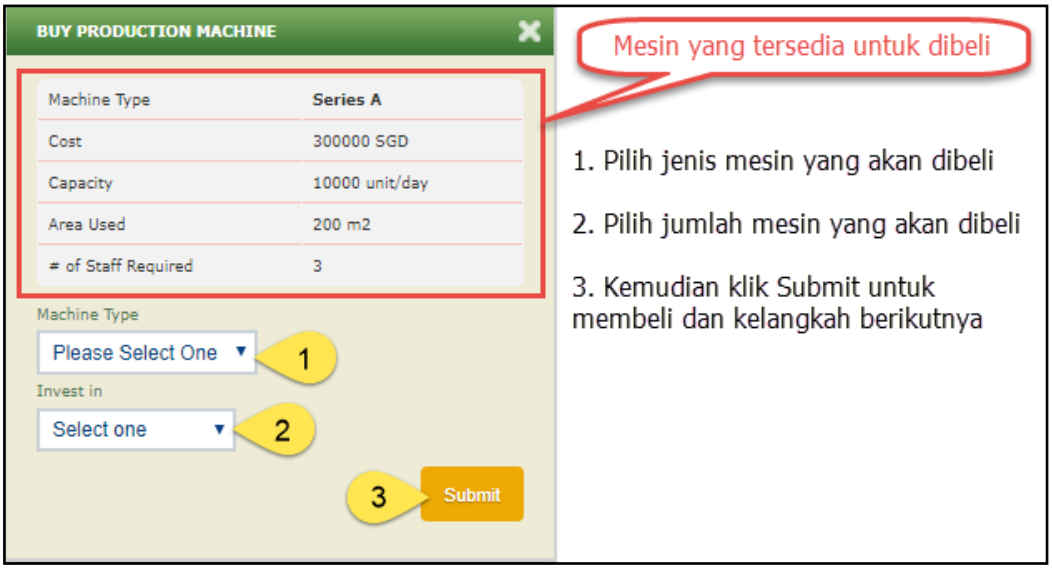
Contoh:
Urutan Produksi: Jus Apel - Jus Jeruk - Jus Melon
Stock: Kotak 120.000, Sedotan 240.000, Buah Apel 10.000, Buah Jeruk 20.000, Buah Melon 15.000

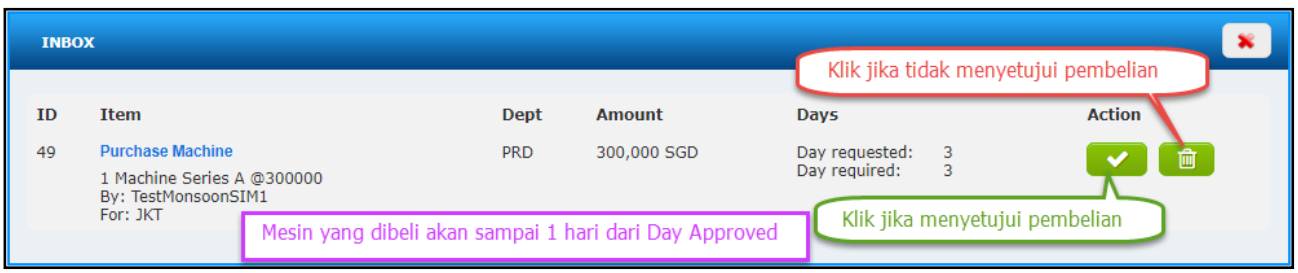
Sesuai dengan urutan maka yang pertama diproduksi adalah Jus Apel
Akan berpindah produksi Jus Jeruk jika Buah Apel sudah habis (dengan syarat Kotak dan Sedotan masih ada)
Akan berpindah produksi Jus Melon jika Buah Jeruk sudah habis (dengan syarat Kotak dan Sedotan masih ada)

Untuk pergantian urutan produksi diperlukan waktu 1 hari, misal:
Day 10 Urutan Produksi adalah Jus Apel - Jus Jeruk - Jus Melon
kemudian pada Day 10 Urutan diganti menjadi Jus Jeruk - Jus Melon - Jus Apel
Mesin akan mendahulukan Produksi Jus Jeruk pada Day 11

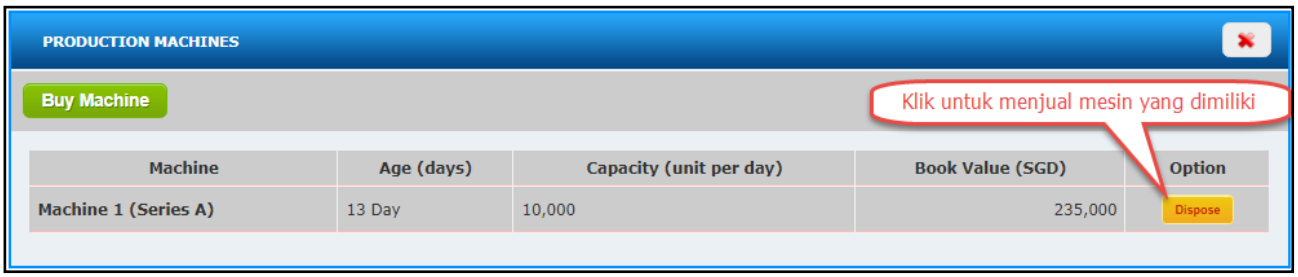
2.2. Buy Machine



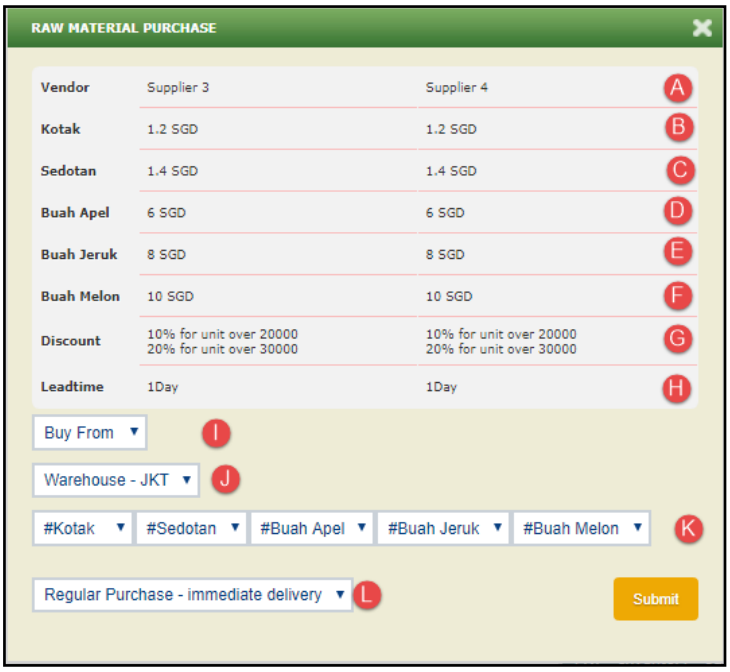








3. Procurement Raw Material



Huruf	Keterangan
A	Nama Vendor Raw Material (Supplier)
B	Harga satuan Raw Material Kotak setiap Supplier
C	Harga satuan Raw Material Sedotan setiap Supplier
D	Harga satuan Raw Material Buah Apel setiap Supplier
E	Harga satuan Raw Material Buah Jeruk setiap Supplier
F	Harga satuan Raw Material Buah Melon setiap Supplier
G	Discount: • Jika membeli Raw Material antara 20000-29999 mendapat discount 10% • Jika membli Raw Material lebih dari sama dengan 30000 mendapat discount 20%
H	Lead Time, waktu Raw Material sampai ke gudang (Jika Supplier kinerjanya baik)
I	Buy From, memilih Supplier yang akan digunakan pada pembelian
J	Deliver To, menentukan jus akan dikirim gudang
K	Menentukan Jumlah Raw material yang akan dibeli
L	Memilih jenis pembelian yang akan digunakan • Regular Purchase – immediate Delivery • Regular Purchase – Future Delivery • Blanket Purchase

Cara pembelian Raw Material dengan jenis pembelian Regular Purchase – immediate Delivery, Regular Purchase – Future Delivery, dan Blanket Purchase pada Raw material sama dengan pembelian pada Finished Good.