

Sistem Informasi Pembayaran Pada Bengkel Fisa Car Seat Cover

Payment Information System at Fisa Car Seat Cover Workshop

Ali Zaenal Abidin¹, R. Fenny Syafariani

^{1,3} Universitas Komputer Indonesia

² Fakultas teknik dan ilmu komputer

Email : alizaenalabidin39@gmail.com

Abstrak - Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu mempermudah aktifitas pekerjaan yang ada pada bengkel fisa car seat cover dalam mengelola data pemesanan, data pembayaran dan pembuatan laporan. Dengan melakukan wawancara secara langsung dengan pihak pemilik bengkel fisa car seat cover sebagai studi kasus dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Sistem Informasi Pembayaran, penjualan dan estimasi waktu yang terkomputerisasi pada fisa car seat cover dapat memudahkan segala aktifitas pekerjaan yang berlangsung pada fisa car seat cover untuk lebih menghemat waktu dan membuat pekerjaan menjadi lebih efisien. Dan juga tidak akan memakan ruang untuk menyimpan dan menumpuk kertas pada bengkel. Kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini adalah bahwa desain sistem kasir penjualan dapat mempermudah semua pekerjaan dalam mengumpulkan data pemesanan, penjualan, dan estimasi waktu pengerjaan barang yang akan lebih terorganisir karena sistem kasir sudah terkomputerisasi.

Kata kunci : Sistem informasi, pemesanan, Penjualan, Estimasi waktu.

Abstract - *The purpose of this study is to help simplify the work activities that exist in the car seat cover workshop in managing order data, payment data and report generation. By conducting interviews directly with the owner of the car seat cover workshop as a case study in this study.*

The results of this study indicate that the Payment Information System, computerized sales and estimated time on the car seat cover can facilitate all work activities that take place on the car seat cover phase to save time and make work more efficient. And also it will not take up space to store and stack paper in the workshop. The conclusion obtained in this study is that the sales cashier system design can simplify all work in collecting data on orders, sales, and estimation of the work time of items that will be more organized because the cashier system is computerized.

Keyword : Information system, order, sale, estimated time.

I. PENDAHULUAN

Kebutuhan teknologi saat ini begitu penting untuk perusahaan atau instansi besar, dalam menggunakan sebuah sistem informasi untuk meningkatkan usahanya sehingga menjadi lebih baik dan dapat bersaing. Sistem informasi sekarang ini sudah banyak diterapkan pada organisasi, perusahaan dan instansi besar. Tetapi seiring berjalannya waktu teknologi sistem informasi sudah mulai diterapkan pada sebuah usaha kecil mulai dari bengkel-bengkel kecil dan menengah. Dengan adanya teknologi informasi ini sangat berpengaruh besar untuk memperoleh informasi yang cepat, tepat, dan akurat, penyajian informasi yang cepat dan akurat sangat dibutuhkan oleh berbagai pihak untuk itu diperlukan suatu media yang dapat menyajikan informasi tersebut. Sehingga siapapun yang menggunakan informasi tersebut dapat menangani masalah yang akan terjadi dengan cepat.

Terdapat perbedaan yang telah dikerjakan oleh Damayanti, penelitian dengan judul sistem aplikasi pembayaran service dan penjualanspare part sepeda motor honda. Bertujuan untuk membuat aplikasi program yang dapat mendukung dalam menyampaikan informasi transaksi pembelian bahan baku dari pemasok serta penjualan barang jadi ke *customer*. Proses yang dirancang adalah Pembelian, Penjualan, dan produksi berbasis aplikasi website. Penelitian pada cv. aneka teknik binjai mengimplementasikan metode pendekatan *Object Oriented Programming* (OOP) dan untuk pengembangan sistem informasinya menggunakan metode pengembangan model *Prototyping*.

Permasalahan yang terjadi di cv. aneka teknik binjai sering terjadinya ketidak akuratan data dan keterlambatan dalam proses pembelian, penjualan, dan sparepart. Dari sisi pembelian dan produksi sering terjadi ketidaksesuaian antara jumlah bahan baku yang habis digunakan dengan sparepart jadi hasil dari produksi maupun pembelian sparepart. Setiap konsumen dapat memesan produk manufaktur yang diinginkan di kantor pusat untuk kemudian dicek ketersediaannya di bagian *warehouse*. Namun karena lokasi yang berbeda maka untuk pengecekan sparepart service tersebut dilakukan dengan menggunakan telepon, *e-mail*, ataupun *fax* sehingga sering terjadi keterlambatan pada saat proses transaksi penjualan barang, karena masih melakukan pengecekan stok data sparepart barang yang tersisa dengan menggunakan *fax* ataupun telepon. Juga belum adanya suatu sistem yang terintegrasi dengan baik antara bagian petugas sparepart dan bengkel honda.

Fisa Car Seat Cover yang terletak pada Kota Bandung, Jalan Burangrang, Bandung timur Jawa Barat, 40262 merupakan sebuah bengkel yang bergerak pada bidang pemasangan jok mobil atau penjualan kain jok yang dipasarkan secara langsung pada bengkel. Wawancara yang dilakukan pada pemilik Bengkel fisa car seat cover dan karyawannya memberikan gambaran proses yang dilakukan oleh fisa car seat cover terkait dengan permasalahan yang terjadi pada car seat cover yaitu adanya permasalahan dalam sistem pengolahan data penjualan dan pembelian masih bersifat manual dan laporan penjual masih dicatat dalam buku sehingga mengalami resiko kerusakan ataupun hilang. Fisa Car Seat Cover ini membeli barang dari salah satu *supplier* yang dimana barang yang dibeli ini akan dipasangkan untuk konsumen yang sudah sepakat untuk mengganti kulit jok mobil.

Melihat kekurangan yang terdapat pada sistem yang sedang berjalan pada fisa car seat cover, maka penulis merancang dan membangun sebuah **Sistem Informasi Pembayaran Pada Bengkel Fisa Car Seat Cover**” untuk mencegah segala jenis kesalahan pengelolaan, pencatatan, pendataan, perhitungan, atau kehilangan terhadap data barang yang ada pada bengkel dengan membuat sistem yang terkomputerisasi.

II. KAJIAN PUSTAKA

a. Konsep Sistem Informasi

Dalam setiap bidang pekerjaan membutuhkan informasi dari berbagai sumber, sehingga dapat menghasilkan berbagai macam informasi dari seluruh aspek yang akan dibutuhkan. [3]

b. Sistem Informasi

Sistem Informasi menurut John F. Nash 1995. Sistem informasi adalah Sistem Informasi adalah kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mengatur jaringan komunikasi yang penting, proses transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai intern dan ekstern dan menyediakan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat. [8]

c. Pengertian Pembayaran

Menurut Tirto Waluyo. Pembayaran adalah “suatu tindakan menukarkan sesuatu (uang/barang) dengan maksud dan tujuan yang sama yang dilakukan oleh dua orang atau lebih..[1]

III. METODE PENELITIAN

Dalam sebuah penelitian memerlukan metode penelitian untuk dapat memecahkan permasalahan yang terjadi, adapun metode penelitian yang di pergunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

A. Desain Penelitian

Desain penelitian untuk mendapatkan suatu proses yang terarah serta teratur dalam penelitian, agar penelitian dapat berjalan dengan baik. Dan diperlukan sebuah metode pendekatan dan penyelesaian dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Metode penelitian yang digunakan penulis yaitu metode penelitian deskriptif dimana metode ini merupakan bagian dalam pemecahan masalah. Tahapan pertama adalah pengumpulan data yang diperlukan, Tahapan kedua yaitu mengelola dan membahas sampai pada suatu kesimpulan dari perolehan data.

B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan metode sumber data primer dan sumber data sekunder.

Sumber data primer merupakan pengumpulan data secara langsung dari objek yang diteliti. Hal yang perlu dilakukan untuk mengumpulkan data primer adalah sebagai berikut:

Penelitian Deskriptif

Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek dalam penelitian dapat berupa orang, lembaga, masyarakat dan yang lainnya yang pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau apa adanya.

Observasi dilakukan oleh peneliti untuk melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan aktifitas yang dilakukan. Observasi adalah suatu cara untuk mengumpulkan data. Yaitu dengan melakukan penelitian secara langsung datang ke bengkel fisa car seat cover guna mengamati masalah yang terjadi dibagian pergudangan.

C. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Penulis menggunakan metode pendekatan sistem yaitu metode pendekatan berorientasi objek berfungsi untuk mengembangkan sistem Informasinya untuk metode pengembangan *prototype*.

D. Pengujian Software

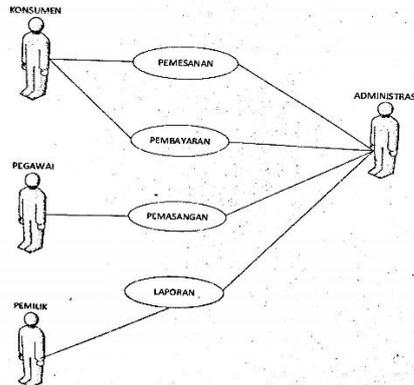
Pengujian Software adalah salah satu kegiatan dalam melakukan pengujian pada perangkat lunak untuk memperoleh informasi mengenai kualitas dari perangkat lunak yang diuji apakah perangkat lunak berkerja sesuai dengan yang ditentukan serta memenuhi kebutuhan atau tidak. Pengujian software yang digunakan peneliti yaitu pengujian black box testing.

E. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah "bahasa" yang banyak digunakan didunia Industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsiteksur dalam pemrograman

berorientasi objek. Yaitu *Use Case* Diagram, Skenario *Use Case*, *Activity* Diagram, *Class* Diagram, dan *Sequence* Diagram.

F. Analisis Sistem Yang Berjalan



Gambar 3.3 Use Case Diagram Sistem Yang Berjalan

Tabel 3.3 Skenario Use Case Pemesanan Barang

IDENTIFIKASI	
Nama	Pemesanan Barang
Tujuan	Proses pemesanan barang yang dilakukan oleh pihak bagian pegawai.
Aktor	Konsumen, Admin
SKENARIO UTAMA	
Kondisi Awal	
Belum ada pemesanan barang yang dilakukan oleh bagian gudang	
Aksi Aktor	Reaksi
1. Konsumen memesan barang	2. Admin menginput pesanan konsumen.
3. Konsumen menerima data pesanan dari admin.	
4. Konsumen melakukan pembayaran kepada admin.	5. Admin membuat nota transaksi.
	6. Nota transaksi diberikan kepada konsumen.
7. Konsumen menerima nota transaksi.	
Kondisi Akhir	
Admin memberikan rekap nota transaksi kepada pemilik bengkel.	

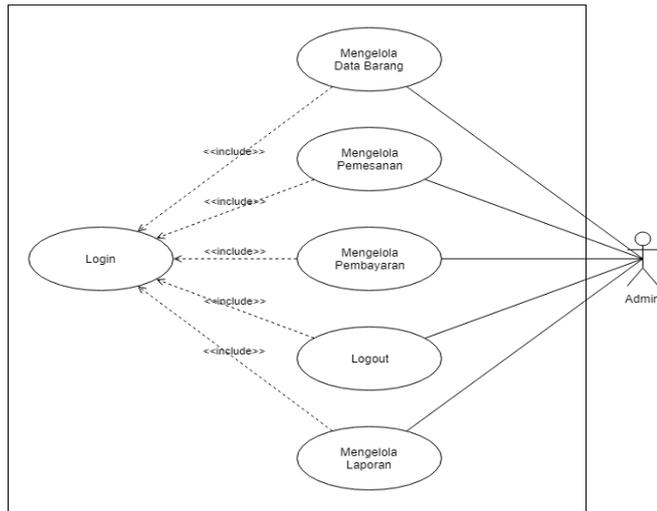
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem yang diusulkan merupakan tahapan awal dalam proses pembuatan sistem yang akan dibuat, sedangkan Perancangan Sistem Yang Diusulkan adalah tahapan untuk memperbaiki dan meningkatkan efisiensi kinerja, Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan berorientasi objek yang terdiri dari *Use case* diagram, Skenario *Use Case*, *Activity* Diagram, *Sequence* Diagram, *Class* Diagram dan *Deployment* Diagram.

Use Case

Diagram Use Case akan memperlihatkan bagaimana hubungan yang terjadi antar actor dengan usecase yang ada dalam sistem.



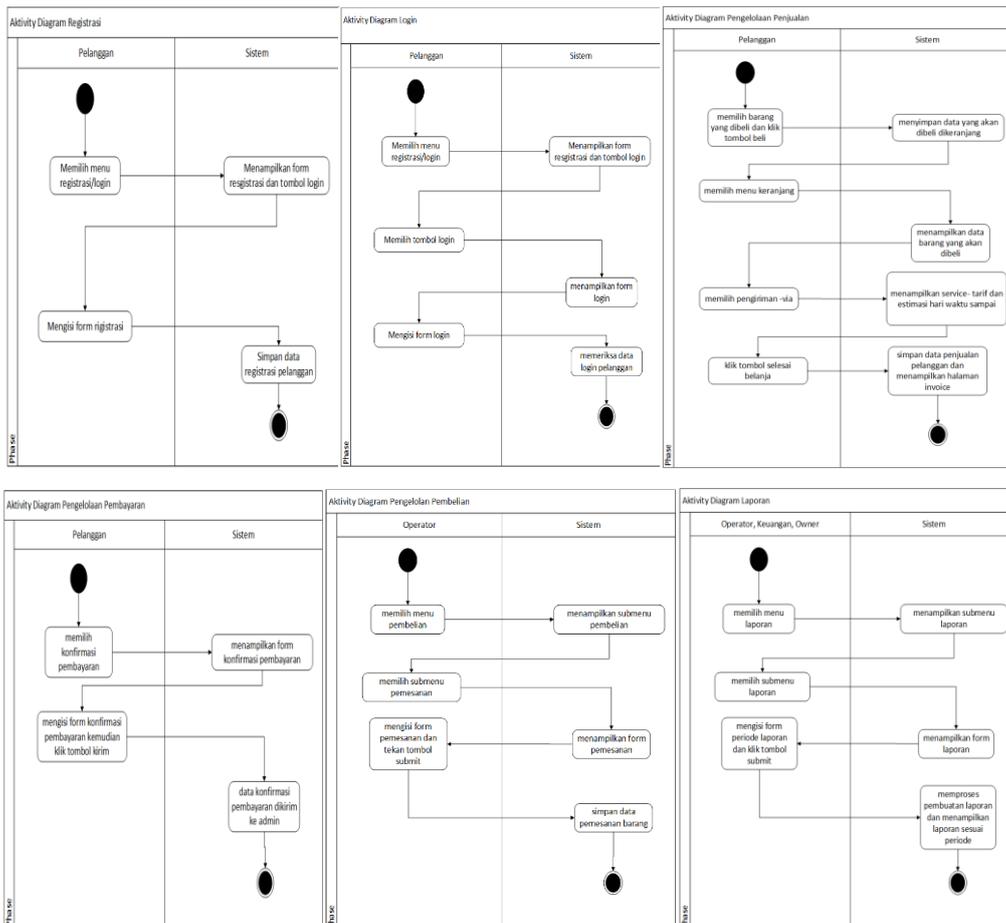
Gambar 4.1 Use Case Diagram Yang Diusulkan

Skenario Use Case

Skenario use case menjelaskan tentang alur atau jalannya proses yang diusulkan dalam use case Diagram dari awal sampai akhir proses.

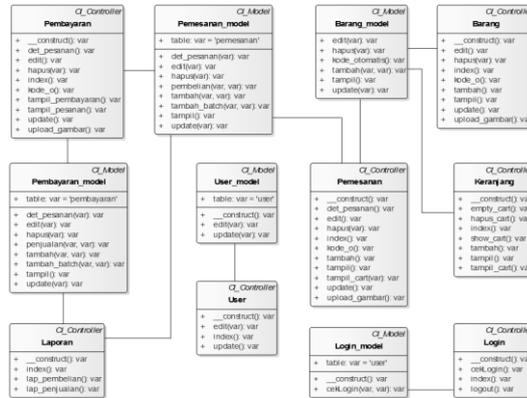
Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan alur aktifitas fungsionalitas dari sistem. Saat tahap pemodelan bisnis, diagram aktifitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (business work flow).



Class Diagram

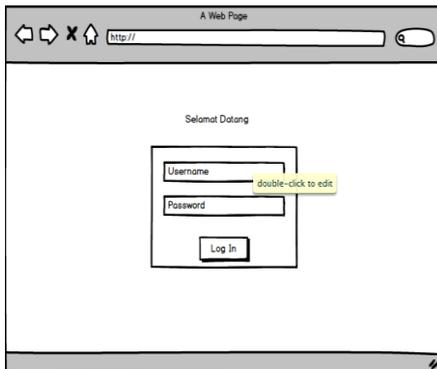
Class Diagram merupakan spesifikasi, untuk menampilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan serta desain berorientasi objek. Class diagram menggambarkan kondisi (atribut) suatu sistem sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan (metode/fungsi).



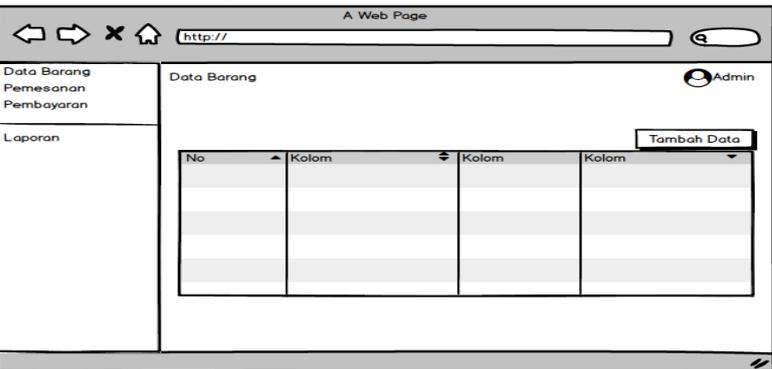
Gambar 4.7 Class Diagram Yang Diusulkan

Perancangan VAntar Muka

Perancangan antar muka adalah penggambaran tampilan (Interface) sebuah sistem yang digunakan secara langsung oleh pengguna, perancangan antar muka juga merupakan penggambaran interaksi yang dapat dilakukan oleh penqguna dalam sistem.



Gambar 4.17 Tampilan Login



Gambar 4.18 Perancangan Input Data Barang

Perancangan Output

Perancangan output digunakan untuk menghasilkan informasi dari aktifitas yang berlangsung, dan dapat menampilkan data keluaran atau laporan yang dapat dari sumber data. Berikut ini adalah tampilan keluaran berupa laporan :

Laporan Penjualan
2019-06-25 sampai 2019-06-26

No	Kode Pemesanan	Tanggal Pesan	Tanggal Pemasangan	Total Bayar	Pembayaran
1	190626113835	2019-06-25	2019-06-28	15.000.000	15.000.000
2	190626114412	2019-06-25	2019-06-28	5.000.000	7.000.000
Total				Rp 20.000.000	Rp 22.000.000

Gambar 4.26 Output Laporan Penjualan

Daftar Pembelian Barang
2019-06-25 sampai 2019-06-26

No	Nama	Harga	Jumlah	Sub Total
1	Autoleder	5.000.000	1	5.000.000
Total				Rp 5.000.000

Gambar 4.27 Output Laporan Pembelian

Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi Perangkat lunak dari sistem memerlukan beberapa perangkat pendukung yaitu:

1. Kebutuhan Komputer *Server*
 1. Sistem Operasi : Microsoft Windows 7
 2. *Database Server* : MySQL
 3. Bahasa Pemrograman : PHP
 4. *Web Browser* : Google Chrome
2. Kebutuhan Client
 1. Sistem Operasi : Microsoft Windows 7
 2. *Web Browser* : Google Chrome

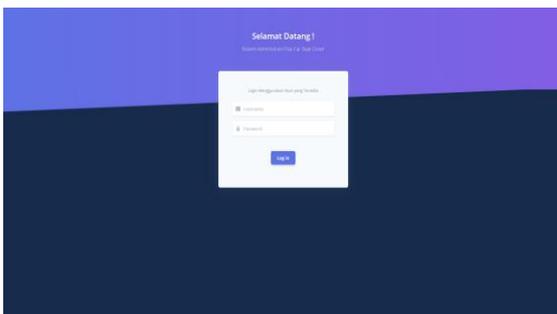
Implementasi Perangkat Keras

Untuk menjalankan aplikasi yang dirancang maka dibutuhkan suatu perangkat keras sebagai pendukung. Berikut kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

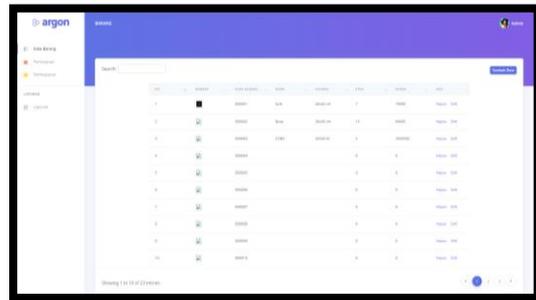
1. Komputer dengan spesifikasi minimal
2. *Processor Intel Pentium*
3. *RAM minimal 512 MB*
4. *Hardisk 32 GB*
5. *Keyboard, Monitor, Mouse, dan Printer*

Implementasi Antar Muka

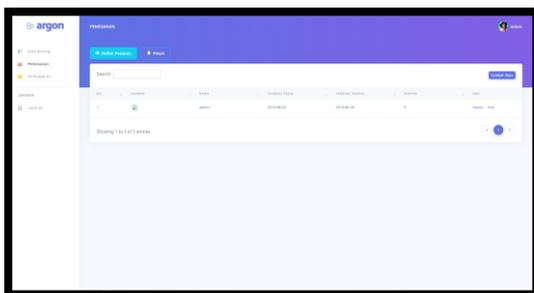
Dalam setiap pembuatan aplikasi, implementasi antar muka memegang peranan penting. Antar muka yang menarik (*User friendly*) dapat memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi yang telah dibuat. Karena itu, antar muka pada sistem informasi ini dibuatkan semenarik mungkin dan sederhana sehingga pengguna (*use*) baik pemilik ataupun bagian admin dapat menggunakan sistem informasi ini dengan mudah.



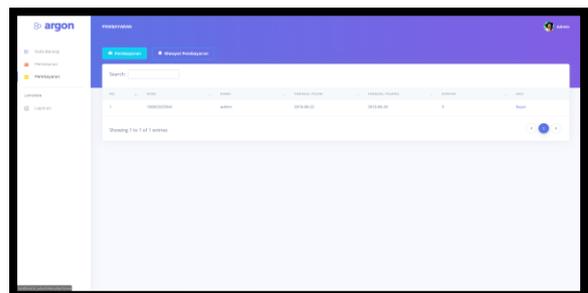
Gambar 4.31 Antar Muka Utama



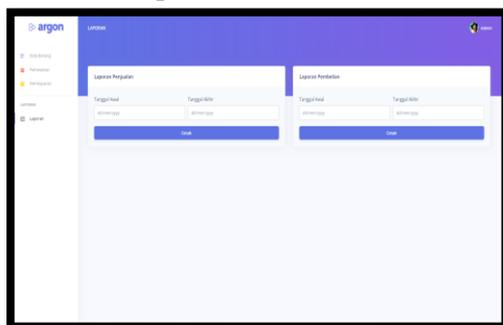
Gambar 4.31 Antar Muka Halaman Data barang



Gambar 4.43 pemesanan



Gambar 4.44 halaman pembayaran



Gambar 4.44 halaman laporan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada Fisa Car Seat Cover, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan mengenai Sistem informasi Penjualan pada Fisa Car Seat Cover yaitu sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem, ini yang dilakukan dengan terkomputerisasi seperti penginputan, mengupdate, dan pencarian data barang diharapkan dapat memfasilitasi proses pembuatan laporan. serta dapat meminimalisir kesalahan yang terjadi pada proses penambahan data-data dan mempermudah proses pencarian barang agar lebih efisien, teliti, dan juga menghemat waktu.
2. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat membantu bagian penjualan dalam melakukan pendataan penjualan agar dapat lebih mudah untuk mendata setiap transaksi yang dilakukan oleh konsumen.
3. Dengan adanya database dalam pengolahan data membuat Pencarian data barang menjadi lebih mudah, dan database dapat menjadi media penyimpanan yang lebih terorganisir, maka kemungkinan untuk terjadinya duplikasi data tidak akan terjadi.

Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pengembangan sistem informasi Penjualan pada Fisa Car Seat Cover:

1. Diharapkan sistem informasi Penjualan ini dapat dikembangkan menjadi lebih kompleks dengan tampilan yang lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Thepoe, "DaftarSimbolUML," 2013. [Online]. Available: <https://www.scribd.com/document/143425956/Daftar-Simbol-Uml>. [Accessed 12 Jun 2019].
- [2] Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis WebRF Ahmad, N Hasti - Jurnal Teknologi dan Informasi, 2018
- [3] Jogiyanto, HM, "Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis", Penerbit Andi, Yogyakarta, 2005.
- [4] Frederick H. Wu, <https://alfisatrianti.wordpress.com/2014/10/02/pengertian-sistem-informasi-manajemen-sim/>
- [5] Kadir, Abdul. Pengenalan sistem informasi.
- [6] Gordon, B. Davis, "Kerangka Dasar Sistem Informasi Bagian 1", PT Pustaka Binamas Pressindo, Jakarta : 1991.
- [7] Andi setiawan dan Ade Irma jurnal "pengertian database" <https://scholar.google.co.id/citations?user=pjzj5wIAAAAJ&hl=id>
- [8] Heru "Perbedaan aplikasi desktop dan aplikasi web" <http://developeraplikasi.com/perbedaan-aplikasi-desktop-dan-aplikasi-web/>
- [9] B. Nugroho, "Membuat Sistem Informasi Berbasis WEB dengan PHP dan MySQL." Yogyakarta, Gava Media, 2008.
- [10] B. Nugroho, "Aplikasi Pemograman WEB Dinamis dengan PHP dan MySQL." Yogyakarta, Gava Media, 2004.