SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PEMBELIAN DI CV ITOKARAYA BERBASIS DEKSTOP

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi
Jenjang S1 (Strata 1) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Eki Wahyudi

1.05.08.811

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2016

ABSTRACT

CV Itokaraya is one convection industry which produces T-shirts for women and men. There are some problems in CV Itokaraya today in one of which is in the process of ordering T-shirts by consumers. only the owner who knows all the cost of production of the T-shirts as the price of fabrics, screen printing, and others so that the transaction process is hampered when there is no owner in place. And also the frequent occurrence of errors in the process of calculating the price of customer orders by employees that can lead to losses for the CV Itokaraya,process of recording the production data is still written in the book ordering CV Itokaraya, in addition to the frequent occurrence of recording errors demand for raw materials to the center due to improper recording material demand raw by employees and the absence of information technology that can help the work process in CV Itokaraya.

Cooperative information system in this research using descriptive method and Structured. Descriptive methods of data collection using the techniques of observation, interviews, and documentation. Structured methods used in the development of prototype systems that method. System design process aids that are used to describe the system model including Flowmap, Context Diagram, DFD (Data Flow Diagram), and ERD (Entity Relational Diagram). Whereas in the development of database applications using MySQL (XAMPP) and applications with the Java programming language.

This application can be used to help CV Itokaraya order to provide convenience in the booking process and sales made Itokaraya CV as well as saving time and costs so that the use of this technology can really feel the benefits.

Keywords: System information, Reservations, T-shirts

BAB I
PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi saat ini sejalan dengan peningkatan penggunaan Sistem Infomasi sangat penting dan dibutuhkan disegala bidang kehidupan masyarakat luas seperti : bidang pendidikan, bidang perdagangan, bidang perbankan dan lain sebagainya. Penggunaan Teknologi Informasi memiliki peran penting dalam menjalankan suatu kegiatan yang memerlukan kecepatan dan ketepatan waktu, Teknologi Informasi sebagai salah satu bagian dari Sistem Informasi yang digunakan untuk pengelolaan data menjadi informasi yang digunakan untuk peningkatan kualitas di bidang bisnis sehingga informasi yang di hasilkan lebih akurat dan dapat dipercaya.

CV Itokaraya merupakan salah satu industri konveksi yang memproduksi kaos baik untuk wanita maupun pria. CV Itokaraya ini melayani pemesanan kaos dalam partai besar maupun kecil. Proses pemesanan kaos di CV Itokaraya konsumen dapat memesan barang sesuai keinginan konsumen, mulai dari desain, ukuran, warna dan lain sebagainya.

Terdapat beberapa kendala yang di hadapi CV Itokaraya saat ini di salah satunya yaitu dalam proses pemesanan kaos oleh konsumen. hanya pemilik saja yang mengetahui semua biaya produksi pembuatan kaos seperti harga jenis kain, sablon, dan lain-lain sehingga proses transaksi terhambat apabila tidak ada pemilik di tempat. Dan juga sering terjadinya kesalahan dalam proses penghitungan harga pesanan konsumen oleh pegawai sehingga dapat mengakibatkan kerugian bagi CV Itokaraya, Proses pencatatan data produksi masih di tulis di buku pemesanan CV Itokaraya, selain itu sering terjadinya kesalahan pencatatan permintaan bahan baku ke pusat akibat kesalahan pencatatan permintaan bahan baku oleh pegawai dan tidak adanya teknologi informasi yang dapat membantu proses kerja yang ada di CV Itokaraya.

Dari masalah diatas, penulis tertarik untuk membuat sistem informasi di CV Itokaraya dengan judul : **"Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan pada Konveksi CV Itokaraya".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dapat disimpulkan masalah yang ada sebagai berikut:

1. Proses pemesanan belum berjalan dengan baik karena semua harga dari bahan dan lainnya hanya diketahui oleh pemilik menyebabkan kesulitan pegawai menentukan harga jika pemilik tidak ada ditempat.
2. Proses perhitungan harga pemesanan sering terjadi kesalahan karena ketidaktahuan pegawai tentang harga-harga bahan baku yang dipakai.
3. Proses pencatatan data pemesanan dan produksi masih dicatat di buku pemesanan.
4. Belum adanya sistem informasi yang dapat membantu proses kerja di CV itokaraya.

Rumusan masalah dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Analisis sistem pemesanan dan penjualan yang berjalan di CV Itokaraya.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pemesanan dan penjualan di CV Itokaraya.
3. Bagaimana pengujian pada sistem informasi pemesanan dan penjualan di CV Itokaraya.
4. Bagaimana implementasi pada sistem informasi pemesanan dan penjualan di CV Itokaraya.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah teknologi informasi berbasis desktop pada CV Itokaraya guna memberikan kemudahan dalam proses pemesanan dan penjualan yang dilakukan CV Itokaraya serta menghemat waktu serta biaya sehingga penggunaan teknologi informasi ini benar-benar dapat dirasakan manfaatnya.

Sedangkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem pemesanan dan penjualan yang berjalan di CV Itokaraya.
2. Untuk merancangan sistem pemesanan dan penjualan yang diusulkan di CV Itokaraya.
3. Untuk menguji sistem pemesanan dan penjualan di CV Itokaraya.

1.4 Kegunaan Penelitian

Bagi CV Itokaraya dengan adanya penelitian ini, dapat mengembangkan sistem informasi yang sudah ada menjadi sistem informasi yang berbasis desktop dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang diberikan dan lebih meningkatkan kinerja dari para pegawai di dalamnya dan dapat juga menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat di perkulihan untuk diterapkan di lapangan atau dunia kerja.

1.4.1 Kegunaan Praktis

a. Bagi penulis

   Menambah wawasan dari ilmu yang telah diperoleh di perkuliahan dan pengetahuan serta untuk memenuhi skripsi ini.

b. Bagi lembaga

   Sebagai sumbang saran dan masukan terhadap pelaksanaan kegiatan akademis di CV itokaraya yang diteliti.

c. Bagi program

   Sebagai bahan referensi untuk laporan skripsi umumnya dan khususnya pada program studi Sistem Informasi.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Sebagai bahan informasi dari penelitian lebih lanjut terutama yang berhubungan dengan pengembangan ilmu pengetahuan, serta sebagai aplikasi teori yang telah dipelajari diperkuliahan.
2. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dengan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh.
3. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan referensi terhadap pengembangan ataupun pembuatan dalam penelitian yang sama agar lebih baik.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka penulis membatasi masalah agar penelitian tidak melenceng dari ruang lingkup yang ditentukan sebelumnya.

1. Sistem informasi ini hanya membahas pemesanan baju dan yang lainnya dari konsumen.
2. Sistem ini tidak membahas bagian produksi tapi hanya membahas produksi selesai atau belum selesai.
3. Dalam sistem ini barang tidak ada stok karena barang yang di produksi sesuai dengan pesanan konsumen.
4. Pembayaran uang muka sebesar 50% dari total pemesanan.
5. Tidak membahas bagian desain.
6. Barang produksi yang sudah selesai dikirim dan pelunasan dilakukan oleh konsumen.

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Sebuah sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen atau komponen-komponen atau subsistem-subsistem, dalam kenyataannya suatu sistem dapat terdiri

dari beberapa subsistem atau sistem-sistem bagian. "Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu". (Sumber : Jogianto : "Analisis dan Desain", 2005 hal. 1)

2.1.1 Karakteristik Sistem

1. Komponen *(Components)*
2. Batas sistem *(Boundary)*
3. Lingkungan Luar Sistem *(Environments)*
4. Penghubung Sistem *(Interface)*
5. Masukan *(Input)*
6. Keluaran *(Output)*
7. Pengolah *(Process)*
8. Sasaran *(Objective)* atau Tujuan *(Goal)*

2.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang memiliki arti bagi penerima dan dapat berupa fakta, suatu nilai yang bermanfaat. Jadi ada suatu proses transformasi data menjadi suatu informasi input - proses – output.

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan.

2.4 Topologi Jaringan

Topologi jaringan adalah bagian yang menjelaskan hubungan antar komputer yang di bangun berdasarkan kegunaan, keterbatasan resource dan keterbatasan biaya, berarti topologi-topologi jaringan yang ada bisa disesuaikan dengan keadaan di lapangan.

2.5 Pengertian Pemesanan

Pemesanan adalah sebuah proses perbuatan, cara memesan atau memesankan. Pemesanan merupakan salah satu aktifitas dalam sebuah perusahaan. Adanya pemesanan membantu penjual menentukan jumlah persediaan barang. Pemesanan dilakukan oleh konsumen.

2.6 Pengertian Pembelian

Pembelian adalah proses penemuan sumber dan pemesanan bahan, jasa, dan perlengkapan. Kegiatan tersebut terkadang disebut pengadaan barang. Tujuan utamanya adalah memperoleh bahan dengan biaya serendah mungkin yang konsisten dengan kualitas dan jasa yang dipersyaratkan. Terlepas dari memastikan bahwa perusahaan mempunyai persediaan bahan tanpa heti, adalah fungsi dari pembelian untuk memastikan bahwa ada keseimbangan antara persediaan bahan dengan tingkat inventaris sehingga perusahaan dapat mempertahankan posisi labanya sepanjang menyangkut biaya bahan. Pembelian merupakan salah satu fungsi yang penting dalam berhasilnya operasi suatu perusahaan.

2.7 Pengertian Konveksi

Di dalam sebuah proses manufaktur garment, terdapat sebuah proses pengolahan kain menjadi pakaian siap jadi yang terdiri atas tiga bagian, yaitu cutting (memotong), making (proses menjahit) dan trimming (proses merapikan).

2.8 Perangkat Lunak Pendukung

2.8.1 Netbeans

NetBeans merupakan sebuah proyek kode terbuka yang sukses dengan pengguna yang sangat luas, komunitas yang terus tumbuh, dan memiliki hampir 100 mitra (dan terus bertambah!). Sun Microsystems mendirikan proyek kode terbuka NetBeans pada bulan Juni 2000 dan terus menjadi sponsor utama.

2.8.2 Xampp

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.

BAB III
OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah menjelaskan apa dan siapa yang menjadi objek penelitian. Juga dimana dan kapan penelitian dilakukan, bisa juga ditambahkan hal-hal lain jika dianggap perlu.

Dalam penelitian ini yang menjadi sebuah objek penelitian adalah CV. Itokaraya yang memproduksi kaos dalam partai besar maupun kecil yang beralamat di jalan ciganitri mukti 3 no 12.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

CV Itokaraya didirikan pada tahun 2009. CV Itokaraya perusahaan yang bergerak di bidang produk dan jasa pakaian/konveksi/mikro garmen yang berlokasi di jalan ciganitri mukti 3 no 12. Pengalaman menekuni pekerjaan di bidang usaha konveksi sejak tahun 2000 telah memberikan banyak pelajaran berharga untuk senantiasa meningkatkan profesionalisme usaha dalam hal peningkatan manajemen usaha, sumber daya manusia, kualitas, produktifitas, ketepatan waktu dalam kerangka mewujudkan kepuasan mitra / konsumen.

Produk-produk CV Itokaraya antara lain Seragam Olah Raga, Kaos Promosi, Kaos Polo Shirt, Seragam Sekolah, Seragam Kerja / Uniform Perusahaan Industri / Jasa / Perdagangan, Jaket, Jeans, Pakaian Dinas, dan semua Busana Fashion untuk semua level qualitas.

Kami siap bekerja sama dan mengirimkan sample produk, bahkan siap memberikan bantuan konsultasi desain untuk kebutuhan unik seragam anda.

3.1.2. Visi Dan Misi Perusahaan

a. VISI

Menjadi perusahaan yang bergerak dibidang konveksi dengan konsep yang kreatif dan inovatif.

b. MISI

1. Menciptakan Dan Menggali Peluang Pasar yang Potensial.

2. Membantu melayani pembuatan Produk Konveksi ke Instansi, Sekolah, Perusahaan.
   Memproduksi Produk Konveksi Yang Berkualitas.
3. Mendorong Berkembangnya Ekonomi Kreatif dan Sektor Usaha Kecil Dan Menengah.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan gambar 3.1 halaman 12

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah strategi umum yang di anut dalam pengumpulan dan analisa data yang diperlukan guna untuk menjawab persoalan yang dihadapi dan bisa juga disebut dengan ajaran mengenai metode-metode yang digunakan dalam proses penelitian, dan metode yang digunakan adalah terstruktur.

Dengan penelitian ini penulis menggunakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah secara umum, dimana metode penelitian dijelaskan dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan penelitian metode deskriptif. Metode dekriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu system pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Didalam penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka suatu metode yang digunakan sebagai alat atau sarana pengambilan data-data. Metode yang dimaksud adalah sebagai berikut :

3.2.2.1. Sumber Data Primer

1. Wawancara (I*nterview*)
2. Pengamatan (*Observation*)

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan yang telah tersusun dalam arsip (data dokumen) yang dipublikasikan dan tidak dipublikasikan. Data sekunder umumnya diperoleh dari instansi yang diteliti atau data yang didokumentasikan untuk umum.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan terstruktur. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat dan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan adalah sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas. Metodologi ini mengendalikan penggunaan alat-alat dan teknik-teknik untuk

mengembangkan sistem terstruktur. Alat – alat yang digunakan dalam pendekatan analisis dan pemograman terstruktur adalah *Flow Map*, Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (DFD), Kamus Data, Normalisasi, *Entity Relation Diagram* (ERD) dan Rancangan Input/ Output.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan system yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode prototyping dimana model prototyping ini dalam mengumpulkan informasi tertentu mengenai kebutuhan-kebutuhan informasi pengguna secara cepat. Model poses *prototyping* digunakan jika ditemukan masalah sebagai berikut. Konsumen hanya memberikan tujuan perangkat lunak yang diinginkan secara umum tetapi tidak dapat mengidentifikasi secara detail apa saja yang akan menjadi masukan, bagaimana masukan tadi diproses oleh perangkat lunak, dan bagaimana keluaran yang diharapkan dari perangkat lunak yang diinginkan. Oleh karena itu, developer pun tidak yakin akan efesiensi algoritma, kesesuaian system operasi, atau bentuk antar muka perangkat lunak yang akan diaplikasikan pada perangkat lunak yang dimaksud oleh customer.

Menurut Abdul kadir (2003 : 416) *prototype* merupakan suatu metode dalam sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehinnga dapat dievaluasi oleh pemakai.

Tekhnik Metode Prototype gambar 3.2 halaman 12

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Berikut ini akan dijelaskan rangkaian atau ruang lingkup system yang akan dirancang dengan memanfaatkan alat bantu seperti :

a. Flow map pemesanan
b. Diagram Konteks gambar
c. Data Flow Diagram level 1
d. Data Flow Diagram level 2
e. Kamus Data
f. Perancangan Basis Data
    a. Normalisasi
        a. Bentuk Tidak Normal (*unnormalized Form*)
        b. Bentuk Normal Pertama (*1NF / First Normal Form*)
        c. Bentuk Normal Kedua (*2NF / Second Normal Form*)
    b. Tabel Relasi

        Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

3.3.1. Evaluasi Sistem yang sedang berjalan tabel 3.1 hal 17

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Pada tahapan ini perancangan sistem yang akan dibangun dan digambarkan secara terstuktur sebelum dilakukan pengkodean kedalam bahasa pemograman. Rancangan sistem informasi ini di maksudkan untuk menghasilkan suatu sistem informasi baru untuk mendukung operasional CV. Itokaraya.

Proses perancangan diperlukan untuk menghasilkan suatu rancangan sistem yang baik, karena dengan adanya rancangan yang tepat maka akan menghasilkan

sebuah sistem yang akan memudahkan proses pengembangan sistem dimasa yang akan datang.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dirancangnya sistem ini adalah untuk mempermudah pegawai CV. Itokaraya dalam melakukan pekerjaannya sehingga dapat meningkatkan kwalitas pegawai dalam bekerja.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan adalah sistem pemesanan dan pembelian berbasis desktop. Sistem ini dapat merekap data konsumen, data pemasok, pemesanan, data pembelian ke pemasok juga mempermudah dalam melihat laporan yang bisa dilihat secara berkala.

4.1.3 Perancangan Prosedur yang diusulkan

Berikut adalah rancangan prosedur yang diusulkan dari sistem yang dibuat:

A. Pemesanan
   1. Bagian keuangan menerima daftar order pesanan dari konsumen
   2. Bagian keuangan menginputkan daftar order pesanan
   3. Daftar order pesanan tadi diolah menjadi data order pesanan dan disimpan di database pemesanan
   4. Dalam proses pembayaran, bagian keuangan menginputkan data pembayaran. Jika pembayaran tunai dan untuk melunasi pembayaran, bagian keuangan langsung mencetak data pemesanan, jika pembayaran diangsur, bagian keuangan mengolah data pembayaran angsuran lalu mencetak data pemesanan
   5. Hasil cetak data pemesanan diberikan kepada konsumen

B. Pembelian
   1. Bagian marketing mengecek stok kain di database. Jika stok ada, tidak perlu melakukan pembelian kain pada pemasok, jika tidak, bagian marketing menginputkan data pesanan kain, diolah ke data pesanan kain lalu disimpan ke database pembelian kain.
   2. Data pesanan kain tadi diberikan kepada pemasok lalu diproses.
   3. Pemasok menyerahkan nota pembelian dan diberikan kepada bagian marketing.
   4. Bagian marketing menerima nota pembelian kain, lalu menginputkan data pembelian diolah menjadi data pembelian kain dan data tadi disimpan di database pembelian kain.
   5. Bagian marketing membuat laporan pemesanan lalu diserahkan kepada pemilik
   6. Bagian marketing membuat laporan pembelian kain lalu diserahkan kepada pemilik.

4.1.3.2 Flowmap pemesanan yang diusulkan gambar 4.1 halaman 13
Flowmap pembelian yang diusulkan gambar 4.2 halaman 14

4.1.3.3 Diagram Konteks dari system yang diusulkan gambar 4.3 halaman15

4.1.3.4 Data Flow Diagram level 1 dari system yang di usulkan gambar 4.4 halaman 15

4.1.3.5 Data Flow Diagram level 2 proses 1 dari system yang di usulkan gambar 4.5 halaman 16

4.1.3.6 Data Flow Diagram level 2 proses 2 dari system yang di usulkan gambar 4.6 halaman 16

4.2 Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka merupakan perancangan yang menjelaskan seluruh keadaan yang berhubungan dengan antar muka sistem. Adapun yang akan dibahas yaitu struktur menu, perancangan *input* dan perancangan *output*.

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Sistem informasi CV Itokaraya menggunakan topologi star dalam perancangan jaringannya. Dalam struktur jaringan star digunakan hub untuk menghubungkan komputer bagian administrasi, bendahara, printer dan laptop milik pemilik .

Perancangan Arsitektur Jaringan untuk sistem yang diusulkan gambar 4.28 halaman

4.4 Pengujian

Pengujian bertujuan untuk membuktikan bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang baik. Melalui pengujian, kesalahan-kesalahan yang ada pada program dapat diperbaiki sehingga program yang dibuat sesuai dengan fungsinya. Berikut merupakan rencana pengujian yang akan dilakukan oleh pengguna aplikasi ini.

4.4.1 Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *black box*, dengan rencana pengujian yang akan dilakukan diantaranya pengujian login ke sistem, *input* data, verifikasi dan validasi, serta *output* data dari sistem

4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Beberapa kasus dan hasil pengujian yang telah dilakukan pada Sistem Informasi CV Itokaraya yaitu sebagai berikut :

1. Pengujian Data Login
2. Pengujian Data Itokaraya
3. Pengujian Data Order Pesanan
4. Pengujian Data Pembelian Kain
5. Pengujian Data Output

4.4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji *sample* di atas dapat ditarik kesimpulan-kesimpulan bahwa perangkat lunak Sistem informasi CV Itokaraya memberikan fungsi sesuai dengan kebutuhan. Dan semua *sintaks* bekerja dengan baiik.

4.5 Implementasi

Implementasi sistem merupakan tahapan proses penciptaan sistem dari perancangan sistem. Implementasi sistem dapat dikategorikan kedalam dua bagian, yaitu implementasi dari perancangan sistem kepada tahap pengkodean (bahasa pemrograman) atau pembuatan *software* dan implementasi penerapan *software* yang telah dibangun kepada instansi / lembaga yang akan menggunakan *software* tersebut.

4.5.6 Implementasi Instalasi Program

Tampilan awal instalasi program gambar 4.29 halaman 18

4.5.7 Penggunaan Program

1. **Form Halaman Utama gambar 4.36 halaman 18**
2. **Form Login gambar 4.37 halaman18**
3. **Tampilan data order gambar 4.46 halaman 19**
4. **Form pemesanan kain gambar 4.48 halaman 19**
5. **Tampilan daftar kain yang dibeli gambar 4.49 halaman 20**
6. **Tampilan laporan order gambar 4.52 halaman 20**
7. **Tampilan Laporan Pembelian Kain gambar 4.54 halaman 20**

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka penulis menarik kesimpulan dan mengajukan beberapan saran yang berhubungan dengan pembahasan dalam bab-bab sebelumnya.

5.1. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan sebelumnya terdapat beberapa masalah di CV Itokaraya. Dengan dibangunya sistem ini maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

1. Diharapkan sistem ini dapat menyimpan harga bahan dan lainnya agar pegawai tidak kesulitan dalam menentukan harga jika pemilik tidak ada di tempat.
2. Diharapkan dengan sistem ini pengolahan data pemesanan dan perhitungan harga menjadi lebih cepat dan tepat.
3. Diharapkan dengan sistem ini membantu dalam menyimpan data pemesanan dan produksi agar dapat mengurangi terjadinya kehilangan data atau kerusakan data.
4. Diharapkan dengan sistem ini semoga dapat membantuk proses kerja yang berlangsung di CV Itokaraya.

5.2. Saran

Agar sistem yang di usulkan dapat di gunakan dengan berjalan sesuai dengan yang di harapkan, maka ada beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan yaitu :

1. Untuk kedepannya diharapkan membahas bagian produksi yang mengelola produksi dan penggunaan bahan kain untuk pembuatan barang yang dipesan konsumen.
2. Untuk kedepannya diharapkan sistem ini dapat membahas bagian desain yang berfungsi untuk mendesain barang yang memakai gambar sablon.

DAFTAR PUSTAKA

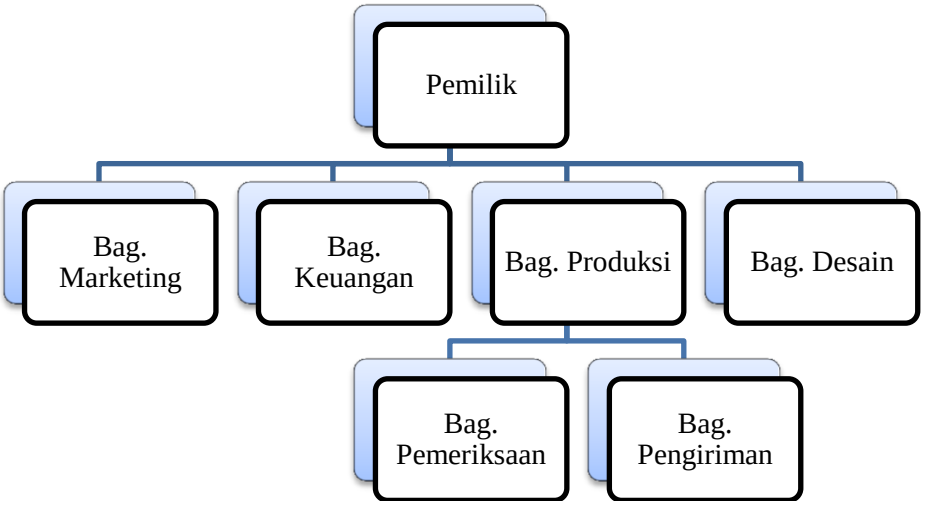
[1] Kristanto.Andi, ”Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya”, 1th ed, Yogyakarta : Gava Media, 2008.

[2] Tata Sutabri.2005. Sistem Informasi Manajemen. Andi.Yogyakarta.

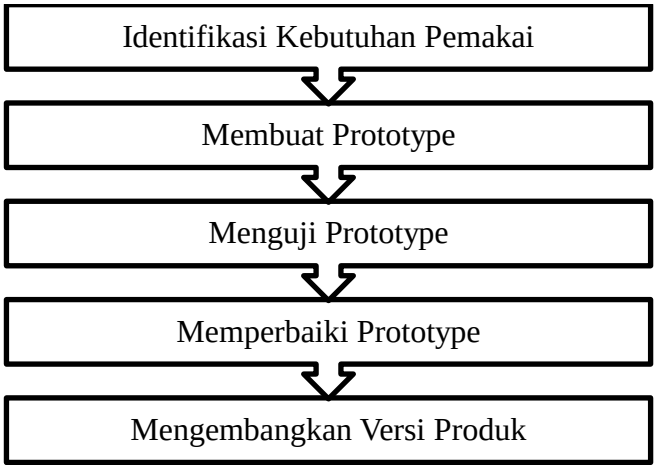
[3] Mcleod, Raymond. 2001.Sistem Informasi Manajemen.PT. Prenhallindo.jakarta.

[4] Arbie, E., 2000, Pengantar Sistem Informasi Manajemen, Edisi Ke-7, Jilid 1, Bina Alumni Indonesia, Jakarta.

[5] Muhyuzir T.D., 2001, Analisa Perancangan Sistem Pengolahan Data, Cetakan Kedua, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
[6] Jogiyanto HM., Analisis dan Disain Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis, Andi Offset, Yogyakarta
[7] Yakub.2012.Pengantar sistem informasi.Graha Ilmu. Yogyakarta
[8] Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi.* Andi. Yogyakarta.
[9] Yakub.2012.Pengantar sistem informasi.Graha Ilmu. Yogyakarta



Gambar 3.1 Struktur Organisasi
(sumber : Pemilik CV Itokaraya)

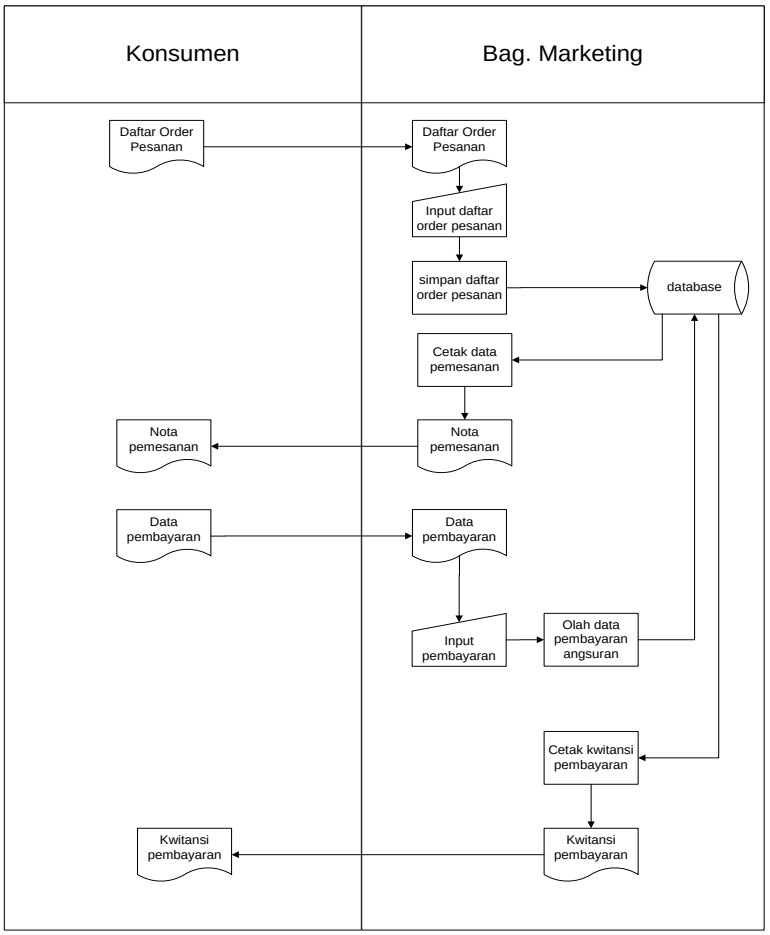


Gambar 3.2 Metode Prototype

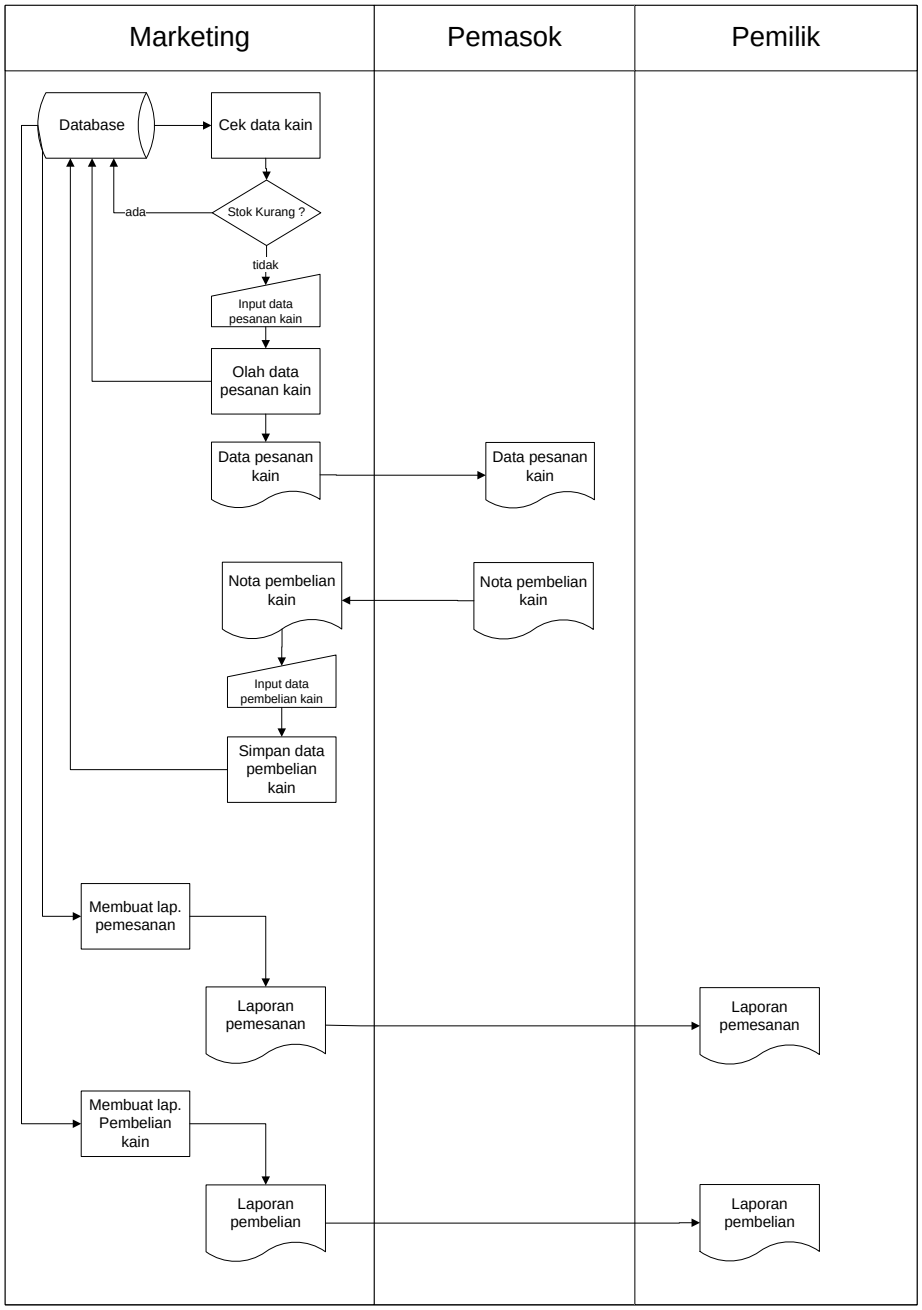
Tabel 3.1 Evaluasi Sistem yang berjalan

NO	Masalah	Usulan Perbaikan

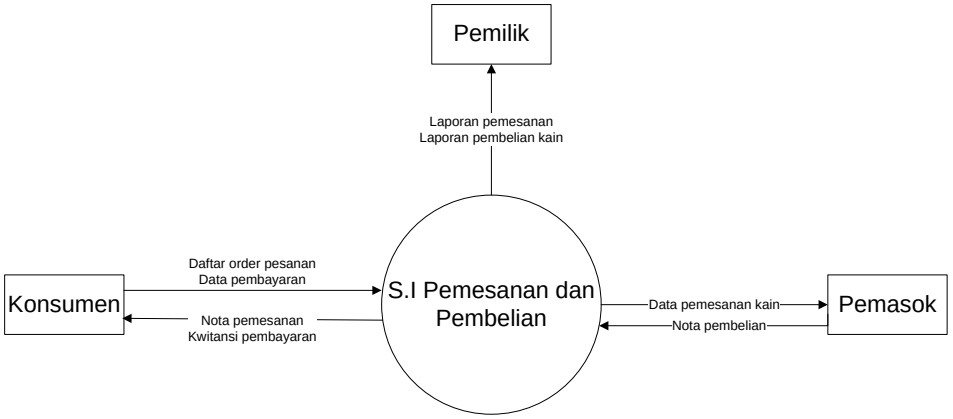
1.	Proses pemesanan belum berjalan dengan baik karena semua harga dari bahan dan lainnya hanya diketahui oleh pemilik menyebabkan kesulitan pegawai menentukan harga jika pemilik tidak ada ditempat.	Membuat sistem yang dapat menyimpan harga bahan dan lainnya agar pegawai tidak kesulitan dalam menentukan harga jika pemilik tidak ada di tempat.
2.	Proses perhitungan harga pemesanan sering terjadi kesalahan karena ketidaktahuan pegawai tentang harga-harga bahan baku yang dipakai.	Membuat sistem informasi yang dapat menyimpan data-data harga bahan seperti kain dan lainnya agar proses perhitungan pemesanan dapat cepat dan tepat.
3.	Proses pencatatan data pemesanan dan produksi masih dicatat di buku pemesanan.	Membuat sistem yang dapat mencatat data pemesanan dan produksi agar keamanan data dapat terjaga dengan baik.
4.	Belum adanya sistem informasi yang dapat membantu proses kerja di CV itokaraya.	Membuat sistem informasi yang dapat membantu para pekerja di CV Itokaraya.



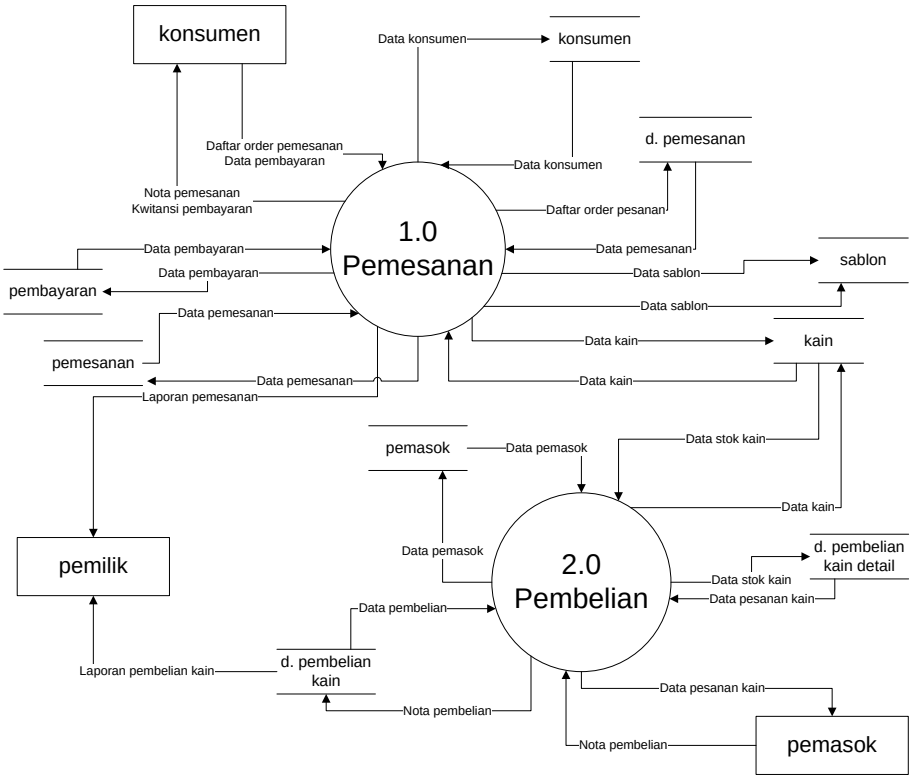
Gambar 4.1. Flowmap pemesanan yang diusulkan



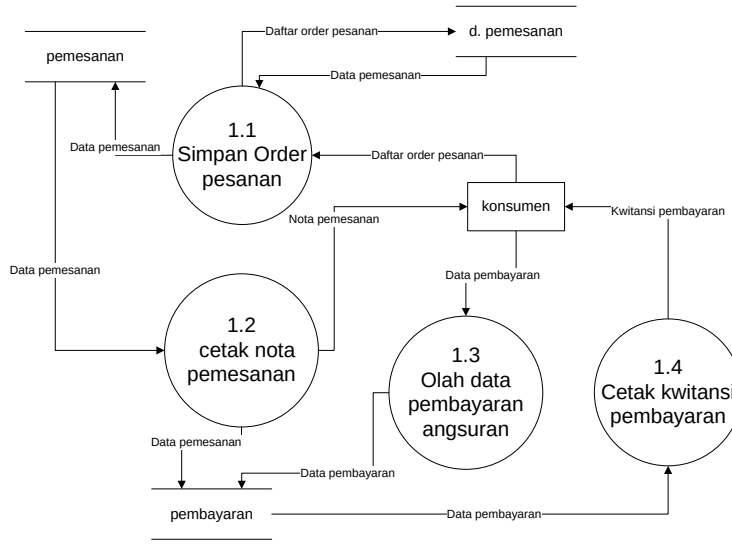
Gambar 4.2. Flowmap pembelian yang diusulkan



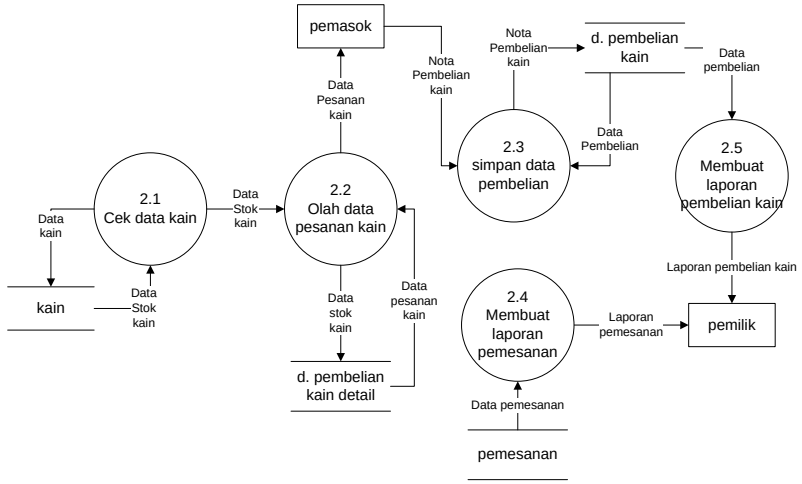
Gambar 4.3. Diagram Konteks dari sistem yang diusulkan



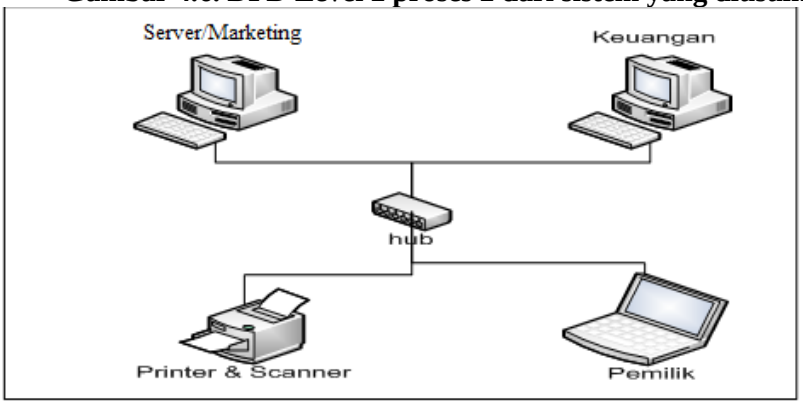
Gambar 4.4. DFD Level 1 dari sistem yang diusulkan



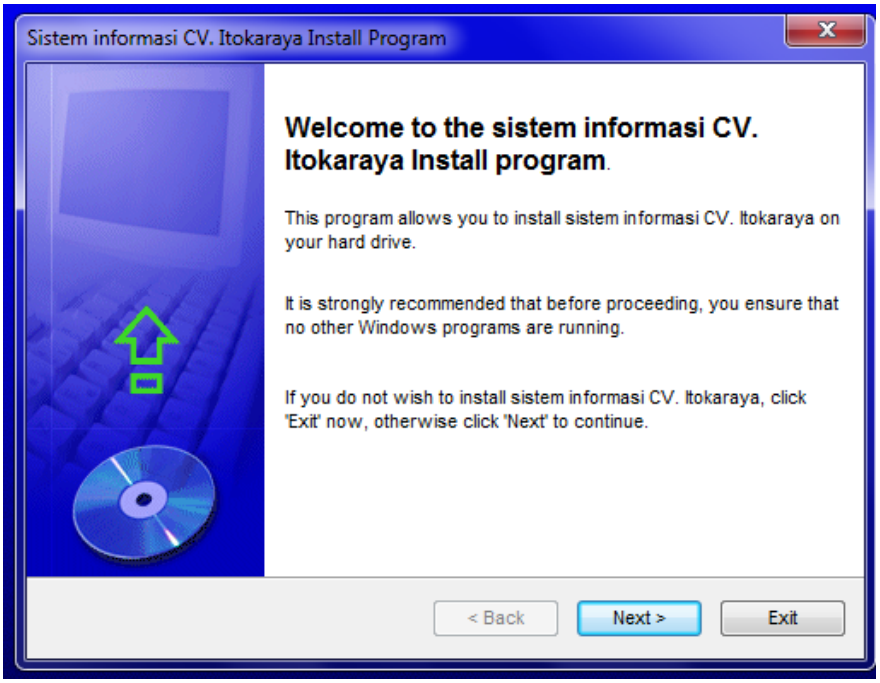
Gambar 4.5. DFD Level 2 proses 1 dari sistem yang diusulkan



Gambar 4.6. DFD Level 2 proses 2 dari sistem yang diusulkan



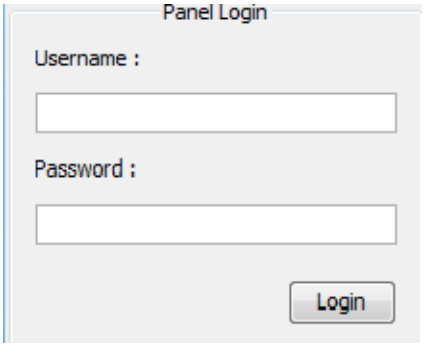
Gambar 4.28 Perancangan Arsitektur Jaringan untuk sistem yang diusulkan



Gambar 4.29 Tampilan awal instalasi program



Gambar 4.36 Form Tampilan Halaman Utama



Gambar 4.37 Form Login

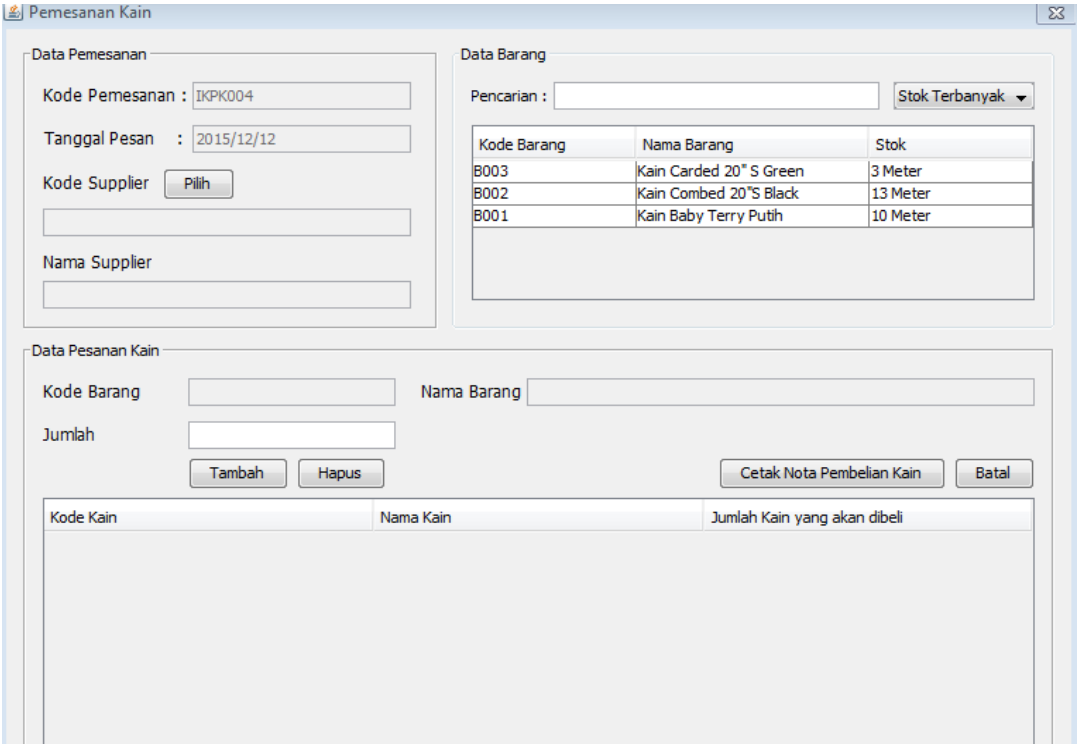
IK ITO KAYARA
Tlp. 085220888876 - 081809420837

DATA PRODUKSI

Kode Order : IKOR001 **Nama Kain :** Kain Combed 20"S Black
Tanggal : 12/8/15 12:00 AM **Jml Kain :** 37.5

Nama Barang	Jumlah Ukuran S	Jumlah Ukuran M	Jumlah Ukuran L	Jumlah Ukuran XL	Jumlah Produksi
Kaos Polo Polos Warna Coklat	10	10	5	0	25

Gambar 4.46 Tampilan data Order



Gambar 4.48 Tampilan Form Pemesanan Kain

IK ITO KAYARA
Tlp. 085220888876 - 081809420837

Tanggal :
Saturday 12 December 2015

Nama Pemasok :Toko Kain Pasar Baru Lt. 45
Telepon :08910101010
Alamat :Pasar Baru Bandung

DAFTAR KAIN YANG DIBELI

Nama Kain	Jumlah Kain
Kain Carded 20" S Green	3 Meter

Mengetahui

Gambar 4.49 Tampilan Daftar Kain yang dibeli

IK ITO KAYARA
Tlp. 085220888876 - 081809420837

LAPORAN ORDER CV ITO KARAYA

Tanggal Awal : 2015/12/01
Tanggal Akhir : 2015/12/31

Kode Order	Tanggal Order	Nama Konsumen	Total Order	Status Order
IKOR001	08 / 12 / 2015	Bapak Dedik	375000	selesai
IKOR002	08 / 12 / 2015	Bapak Dedik	1460000	selesai
IKOR003	11 / 12 / 2015	Bapak Dedik	200000	order
IKOR004	12 / 12 / 2015	Bapak Dedik	320000	order

Mengetahui Pemilik

Gambar 4.52 Tampilan Laporan Order

IK ITO KAYARA
Tlp. 085220888876 - 081809420837

LAPORAN PEMBELIAN KAIN CV ITO KARAYA

Tanggal Awal : 2015/12/01
Tanggal Akhir : 2015/12/31

Kode Pembelian	Tanggal Pembelian	Nama Pemasok	Total Pembelian
IKPK001	05 / 12 / 2015	Toko Kain Pasar Baru Lt. 45	800000
IKPK002	11 / 12 / 2015	Toko Kain Pasar Baru Lt. 45	0
IKPK003	11 / 12 / 2015	Toko Kain Pasar Baru Lt. 45	6
IKPK004	12 / 12 / 2015	Toko Kain Pasar Baru Lt. 45	0

Mengetahui Pemilik

Gambar 4.54 Tampilan Laporan Pembelian Kain