PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KASIR PADA TOKO INDONESIAN ADVENTURE

Muhammad Ridwan (10511012)
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Tehnik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia
2016

ABSTRACT

Information systems cashier at the store Indonesian Adventure is a computer program designed specifically to manage sales data, purchasing, ordering, inventory and reports that can be served faster. Additionally in order to achieve the company's goal is the welfare of officers by giving amenity. The company is in the management of its data still using bookkeeping where there are some problems faced mainly on recording and storing data, search data, print out the transaction and report data that is needed, this study aims to determine the running system, system design, analysis and testing system and implementing information systems cashier.

Information system development methods are made using the method Prototype data collection techniques include interviews and observation. For a system approach, the authors use structured methods as tools such as Flow Map, Context Diagram, DFD, and the proposed database design tools such as ERD, Table Relationships, normalization. The software used in the design of this information system is Dreamweaver, JAVA programming language and MySQL database.

The expected outcome of this study is that the data that is still stored and managed can manually start the computerized so as to further streamline and simplify the performance of officers in carrying out activities related to the cash register itself.

Keywords: Information Systems, cashiers, purchasing, sales, reservations, inventory, reports, Computerized, Flowmap, Context Diagram, DFD, ERD, Table Relationships, Normalization, Prototype

I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang Penelitian

Di era globalisasi ini, Perkembangan informasi dan teknologi sangatlah cepat. Dalam 10 tahun terakhir perkembangan informasi dan teknologi menjadi sangat canggih. Manfaat IT yang besar akan semakin membuat orang memahami betapa pentingnya IT dan manfaat itu sendiri. Di jaman berkembangnya teknologi masih banyak segelitir orang yang membuka usaha atau toko masih menggunakan

pembayaran dengan memakai nota secara tertulis. Terkadang ada orang yang menyalah gunakan dengan meminta nota kosong pembayaran untuk menguntungkan orang tersebut. Diketahui sistem pembayaran pada toko Indonesia Adventure juga masih melakukan pembayaran dengan memakai nota sehingga dalam perhitungan dan persediaan stok barang belum efektif. Sering terjadinya kesalahan dalam pembukuan persediaan barang dengan stok barang di gudang yang menimbulkan perbedaan jumlah stok barang. Dalam melakukan retur barang tidak efektif, karena di nota tidak tercantum tanggal masa berlakunya belum ada laporan penjualan dan laporan pembelian. Dalam rangka pencapaian program kerja dan peningkatan kinerja toko. Hal ini perlu dilakukan karena sistem kerja yang telah diterapkan kurang efektif digunakan untuk kegiatan operasional di toko terutama di dalam melakukan pengelolaan data. Karena dalam pengolahan data membutuhkan ketepatan dan ketelitian dalam proses transaksi pembayaran yang terjadi di dalam suatu toko. Kebutuhan itu pula yang harus dipenuhi pada toko *Indonesian Adventure*. Agar proses tersebut dapat berjalan dengan efektif dan efesien, sudah semestinya digunakan aplikasi yang dapat digunakan. Maka dengan dibentuknya suatu sistem dengan proses berbasis Komputer, diharapkan dapat mengatasi masalah yang telah terjadi. Dengan proses berbasis Komputer memungkinkan kita bertransaksi dengan cepat dan transaksi tidak perlu mengunakan nota tertulis hingga bisa lebih terperinci.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

a. Identifikasi Masalah

1. Pada proses penjualan, pembelian, persediaan masih dicatat dalam buku sehingga membuat kasir kesulitan dalam melihat kembali data-data penjualan, pembelian, dan persediaan karena data-data tersebut masih bentuk catatan pada buku besar yang sewaktu-waktu bisa hilang atau rusak.
2. Belum adanya Pemesanan Barang di Indonesian adventure.
3. Dalam proses pembuatan laporan penjualan, pembelian, persediaan masih dilihat pada buku besar sehingga menyulitkan didalam pembuatan laporan penjualan, pembelian, persediaan karena membutuhkan banyak waktu.

b. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Sistem Informasi Transaksi pembayaran yang sedang berjalan pada Indonesian Adventure Equipment Store ?
2. Bagaimana merancang Sistem Informasi transaksi pada Indonesian Adventure yang diusulkan sehingga mempermudah proses Pembayaran, pemesanan dan persediaan dengan pengolahan data barang yang akurat ?
3. Bagaimana melakukan pengujian Sistem Informasi Pembayaran dan persediaan Barang pada Indonesian Adventure ?
4. Bagaimana melakukan implementasi Sistem Informasi Pembayaran dan persediaan barang pada Indonesian Adventure ?

C. Maksud dan Tujuan Penelitian

a. Maksud Penelitian

Maksud dari penulisan Skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi Perancangan Sistem Informasi kasir pada *INDONESIAN ADVENTURE*. Yang bisa lebih memudahkan toko dalam mengakses data Persediaan dan menjadikan pengarsipan data lebih efisien dengan harapan perusahaan dapat berkembang lebih pesat.

b. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Sistem Pembayaran dan persediaan barang pada Indonesian Adventure yang sedang berjalan.
2. Untuk merancang Sistem Pembayaran dan persediaan barang pada Indonesian Adventure sehingga mempermudah proses bisnis dengan pengolahan data barang yang akurat.
3. Untuk melakukan pengujian Sistem Informasi transaksi dan persediaan barang pada toko *Indonesian Adventure*.
4. Untuk melakukan implementasi Sistem Informasi transaksi dan persediaan barang pada toko *Indonesian Adventure*.

D. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Praktis

Saya harap dengan adanya penelitian ini, dapat mengembangkan perusahaan dalam meningkatkan kualitas pelayanan pada Indonesian Adventure, terutama pada bagian transaksi dan persediaan barang melalui sistem yang terintergrasi dengan database.

b.Kegunaan Akademis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan penulis dapat menambah pengetahuan dan wawasan, baik dalam perancangan sistem informasi Pembayaran dan persediaan barang pada Indonesian Adventure. Sehingga dengan itu juga diharapkan dapat memberikan referensi kepada penulis lain yang akan mengembangkan sistem yang telah dibangun.

E. Batasan Masalah

1. Sistem informasi ini hanya menampilkan rancangan sistem yang membahas tentang pembayaran dan persediaan barang barang.
2. Proses transaksi bisa dilakukan menggunakan kartu debit dan kartu kredit dengan kartu Bank BCA dan Bank Mandiri saja dan bukti transaksi di lihat dari interner banking.
3. Sistem ini hanya membahas mengenai laporan penjualan, laporan pembelian,dan laporan retur barang.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Sistem

Sistem juga merupakan kumpulan-kumpulan elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditunjukan kepada sistem tersebut dan mengelola masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan.**[1,p.2]**

Input merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk menerima seluruh masukan data, dimana masukan tersebut dapat berupa jenis data, frekuansi masukan data dan sebagainya. Output merupakan hasil

dari input yng telah di proses oleh bagian pengolah dan merupakan tujuan akhir sistem. Output ini bisa berupa laporan grafik, diagram batang dan sebagainya.

B. Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancer dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi.**[1,p.6]**

Dengan kata lain sumber informasi adalah data. Data menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data tersebut akan diolah dan diterapkan dalam sistem menjadi input yang berguna dalam suatu sistem.

C. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak computer serta manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak. Selain itu data juga memegang peranan yang penting dalam sistem informasi. Data yang akan dimasukan dalam sebuah sistem informasi dapat berupa formulir-formulir, prosedur-prosedur dan bentuk data lainnya.**[1,p.11]**

D. Pengertian Pembelian

Sistem akuntansi pembelian digunakan dalam perusahaan untuk pengadaan barang yang diperlukan oleh perusahaan. Transaksi pembelian dapat digolongkan menjadi dua: pembelian lokal dan impor. Pembelian local adalah pembelian dari pemasok dalam negri, sedangkan impor adalah pembelian dari pemasok luar negri. **[2, p.41]**

E. Pengertian Penjualan

Penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa". **[3, p.24]**

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah persetujuan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli, dimana penjual menawarkan suatu produk dengan harapan pembeli dapat menyerahkan sejumlah uang sebagai alat ukur produk tersebut sebesar harga jual yang telah disepakati.

F. Sistem Informasi Persediaan

Sistem akuntansi persediaan bertujuan untuk mencatat mutasi tiap jenis persediaan yang disimpan di gudang. Sistem ini berkaitan erat dengan system penjualan, sistem retur penjualan, sistem pembelian, sistem retur pembelian dan sistem akuntansi biaya produksi. **[2, p.1]**

Bermacam-macam metode telah berkembang guna membuat alokasi antara harga pokok penjualan dan persediaan. Metode-metode yang paling umum adalah:

1. Identifikasi khusus (specific identification)

2. Biaya rata-rata (average cost)
3. Masuk pertama, keluar pertama (first-in, first-out—FIFO)
4. Masuk terakhir, keluar pertama (last-in, first-out—LIFO)

G. Pengertian Inventory.

Secara umum pengertian Inventory adalah merupakan suatu asset yang ada dalam bentuk barang-barang yang dimiliki untuk dijual dalam operasi perusahaan maupun barang-barang yang sedang di dalam proses pembuatan.

Diantara pengertian diatas maka inventory dapat diklasifikasikan yang ditentukan oleh perusahaan, apabila jenis perusahaan yang membeli barang akan dijual lagi, maka klasifikasi hanya ada satu macam saja persedian barang dagangan.

H. Pengertian Database

Database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam computer secara sistematik untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

I. Web

World Wide Web atau lebih sering dikenal sebagai Web adalah layanan Internet yang paling banyak memiliki tampilan grafis dan kemampuan *link* yang sangat bagus. Keistimewaan inilah yang telah menjadikan Web sebagai service yang paling cepat pertumbuhannya. Web mengizinkan pemberian *highlight* (penyorotan/penggaris bawahan) pada kata-kata atau gambar dalam sebuah dokumen untuk menghubungkan atau menunjuk ke media lain seperti dokumen, frase, *movie clip*, atau file suara. Web dapat menghubungkan dari sebarang tempat dalam sebuah dokumen atau gambar ke sebarang tempat di dokumen lain. Dengan sebuah browser yang memiliki Graphical User Interface (GUI), link-link dapat dihubungkan ke tujuannya dengan menunjuk link tersebut dengan mouse dan menekannya.

J. Perangkat Lunak Pendukung

a. XAMPP

Xampp merupakan paket PHP yang berbasis open source yang dikembangkan oleh sebuah komunitas open source, informasinya dapat diperoleh dengan alamat http://www.apachefriends.org untuk paket dengan versi windows, anda dapat memperolehnya dengan cara mendownload langsung pada alamat *http://www.apachefriends.org/xampp-windows.html#628*.

Dengan menggunakan XAMPP anda tidak perlu bingung untuk melakukan penginstalan program-program lain, karena semua kebutuhan telah disediakan oleh XAMPP.

b. Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP (PHP Hypertext Preprocessor) adalah sebuah bahasa pemograman yang berbentuk *scripting*, sistem kerja program ini adalah

sebagai interpretee bukan sebagai *Compiler*. PHP merupakan bahasa pemograman berbasis berbasis *web* yang terbukti sangat reliable pengggunaannya dan mempunyai dukungan yang kuat.

c. MySQL Database

MySQL adalah salah satu jenis *database sever* yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan Mysql mengunakan Sql sebagai Bahasa dasar untuk mengakses databasenya. Selain itu, ia bersifat *open source* (anda tidak perlu membayar untuk menggunakannya) pada berbagai flatfrom (kecuali untuk jenis enterprice, yangbersifat komersial). Perangkat lunak Mysql sendiri bisa di *download* dari Http ://www.Mysql.com.

Mysql termasuk jenis RDBMS (*relational database management system).* Itulah Sebabnya, istilah seperti tabel, baris, dan kolom digunakan pada mysql. Pada mysql, sebuah database mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom. **[4, p348]**

d. Apache

Apache merupakan *web server* yang paling banyak digunakan saat ini. Apache digunakan karena factor kecepatan, kinerja yang stabil, dan performansi. Apache sebagai *web server* mempunyai fungsi untuk melayani permintaan data dalam *protocol* HTTP. Apache melayani permintaan data dalam bentuk / format teks, gambar, suara, animasi dan video.

e. Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. Bilamana kita menyukai untuk berurusan dengan kode-kode HTML secara manual atau lebih menyukai bekerja dengan lingkungan secara visual dalam melakukan editing,

Dreamweaver dalam hal ini digunakan untuk web desain. dreamweaver mengikutsertakan banyak tool untuk kode-kode dalam halaman web beserta fasilitas-fasilitasnya, antara lain : Referensi HTML, CSS dan Javascript, Javascript debugger, dan editor kode (tampilan kode dan Code inspector) yang mengizinkan penggunanya untuk mengedit kode Javascript, XML, dan dokumen teks lain secara langsung dalam Dreamweaver. Teknologi Dreamweaver Roundtrip HTML mampu mengimpor dokumen HTML tanpa perlu memformat ulang kode tersebut dan kita dapat menggunakan Dreamweaver pula untuk membersihkan dan memformat ulang HTML bila pengguna menginginkannya. Selain itu Dreamweaver juga dilengkapi kemampuan manajemen situs, yang memudahkan pengguna dalam mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam situs. Juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan broken link, kompatibilitas browser, maupun perkiraan waktu download halaman web.

III OBJEK DAN PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini penulis melakukan penelitian dengan mengambil objek penelitian pada Toko Indonesian Adventure yang berlokasi di jalan soreang blok G2 no 22 perum soreang resident (Indonesia). Adapun penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kualitas pelayanan terhadap kepuasan konsumen pada Toko Indonesian Adventure.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian didasarkan pada ciri-ciri ke ilmuan, seperti rasional, empiris dan sistematis. Rasional merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris merupakan cara yang dilakukan dapat diamati oleh indra manusia sehingga orang lain dapat mengitahui dan mengamati cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah langkah tertentu yang bersifat logis.

a. Penelitian Lapangan (Field Research)

Yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan peninjauan langsung ke tempat objek penelitian dan meperoleh data primer. Cara-cara pengumpulan data primer melalui :

1. Wawancara

   Penulis mengajukan pertanyaan yang telah dipersiapkan terlebih dahulu secara tertulis maupun secara lisan mengenai masalah-masalah yang akan diteliti kepada pimpinan instansi.
2. Kuesioner

   Seperangkat pertanyaan yang diberikan secara langsung kepada seseorang untuk diisi.
3. Studi Literatur(Library Research)

   Yaitu informasi yang dapat dari buku-buku catatan dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

b. Sumber Data Sekunder (dokumentasi)

Data yang diperoleh dengan cara menganalisis dan memperajari dokumen atau catatan pada Toko Indonesian Adventure, seperti data transaksi seperti nota penjualan barang dan di buku persediaan barang.

C. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan untuk membangun sistem informasi ini yaitu metede prototype yang dimana prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang mengunakan pendekatan untuk membuat sesutau program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai.

Gambar 3.1 Tahapan Pendekatan Prototype

D. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

a. Flow Map

Flow map atau bagan arus dokumen menggambarkan tentang gerakan dokumen yang dipakai didaam suatu sistem. Bagan tersebut menunjukan tentang dokumen apa saja yang bergerak didaam suatu sistem, dan setiap kali dokumen tersebut sampai atau melalui suatu bagan tertentu akan dilihat perlakuan apa saja yang telah diberikan terhadap dokumen tersebut.

b. Diagram Konteks

Context diagram (top level) adalah bagian dari data flow diagram yang berfungsi memetakan model lingkungan, yang dipresentasikan dengan lingkungan tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. Context diagram menyoroti sejumlah karakteristik penting sistem, yaitu :

1. Kelompok pemakai, organisasi atau sistem lain yang melakukan komunikasi atau sebagai terminator.
2. Data masuk, yaitu data yang diterima oleh sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.
3. Data keluar, yaitu data yang dihasilkan oleh sistem dan diberikan ke dunia luar.
4. Penyimpangan data (storage), yaitu digunakan secara bersama antar sistem dengan terminator. Data ini apat dibuatoleh sistem dan digunakan oleh lingkungan, sebaiknya dibuat oleh lingkungan dan digunkan oleh sistem.

c. Data Flow Diagram

Data flow diagram (DFD) merupakan alat untuk membuat digaram yang serbaguna. Data flow diagram terdiri dari notasi penyimpanan data (data store), proses (process), aliran data (flow data), dan sumber masukan (entity).

d. Kamus Data (data dictionary)

merupakan daftar elemen data yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem sehingga user dan analis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang input, output, dan data storage. Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan dari sistem informasi. Selain digunakan untuk dokumentasi dan mengurangi redudansi, kamus data juga dapat digunakan untuk :

a. Memvalidasi diagram arus data dalam hal kelengkapan dan keakuratan.

b. Menyediakan suatu titik awal mengembangkan layar dan laporan-laporan.

c. Menetukan muatan data yang disimpan dalam file-file.

d. Mengembangkan logika untuk proses-proses diagram arus data.

Pada tahap analisis sistem, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analis sistem dengan user. Komunikasi dilakukan tentang aliran data yang mengalir ke sistem dan dibuat berdasarkan arus

data yang pada data flow diagram. Kamus data mendefinisikan elemen data dengan fungsi sebagai berikut:

1. Menjelaskan arti aliran data dan penyimpanan data dalam data flow digram.
2. Mendeskripsikan komposisi paket data yang bergerak melalui aliran data.
3. Mendeskripsikan komposisi penyimpanan data.
4. Menspesifikasikan nilai dan satuan yang relevan bagi penyimpanan dan aliran data.
5. Mendeskripsikan hubungan detail antara penyimpanan data yang akan menjadi titik perhatian dalam entity relationship diagram.

e. Perancangan Basis

Data Perancangan basis data diperlukan agar kita membuat suatu basis data yang lengkap dan efisisen. Langkah-langkah dalam perancangan basis data, diantaranya :

f. Normalisasi

Normalisasi merupakan peralatan yang digunakan untuk melakukan proses pengelempokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasinya. Dalam proses normalisasi, persyaratan sebuah tabel masih harus dipecah didasarkan adanya kesulitan kondisi pengorganisasian data seperti untuk menambah atau menyisipkan, menghapus atau mengubah, serta pembaca data dari tabel tersebut. Bila masih ada kesulitan, maka tabel harus dipecah menjadi beberapa lagi, dan dilakukan proses normalisasi kembali sampai diperoleh tabel yang optimal.

Secara umum proses normalisasi dibagi dalam tiga tahap, yaitu tahap tidak normal, normalisasi tahap 1, normalisasi tahap 2 dan normalisasi tahap 3. Pada tahap yang ketiga biasnya sudah akan diperoleh tabel yang optimal.

1. Bentu Tidak Normal. Pada tahap ini, semua data yang ada direkam tanpa format tertentu.
2. Normalisasi tahap 1. Pada tahap ini, dibentuk tabel-tabel yang menampung data yang ada dan dikelompokan berdasarkan suatu karakteristik tertentu.
3. Normalisasi tahap 2. Pada tahap ini, dilakukan penentuan field kunci dari masing-masing tabel.
4. Normalisasi tahap 3. Pada tahap ini, dilakukan penentuan relasi antar tabel,sehingga akan ditemukan adanya filed kunci sekunder pada tabel-tabel tertentu.

g. Tabel Relasi

Relasi tabel secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu database yang didalamnya terdapat tabel-tabel yang saling berelasi satu sama lain. Relasi antar satu tabel dengan tabel yang lainya ditentukan berdasarkan aturan-aturan tertentu.

E. Pengujian Software

Pengujian black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black-box memungkinkan perekayasaan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black-box bukan merupakan alternatif dari teknik white-box, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan dari pada metode white-box. Pengujian black-box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang,
2. Kesalahan interface,
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal, kesalahan kinerja,
4. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

IV. HASIL PENELITIAN

A. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis prosedur yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem. Adapun analisis prosedur penjualan yang saat ini sedang berjalan pada Toko Indonesia Adventure adalah sebagai berikut :

Pembelian :

1. Kasir mengecek persediaan barang kosong, lalu persediaan barang yang kosong.
2. Kemudian kasir membuat laporan persediaan stok barang. Laporan persediaan stok barang dirangkap 2, satu diarsipkan, dan satu diberikan kepada admin.
3. Admin mengecek laporan persediaan stok barang.
4. Setelah stok barang sesuai dengan persediaan barang yang ada.
5. Admin memverifikasikan laporan persediaan barang untuk diberikan kepada pemimpin perusahan.
6. Pemimpin perusahaan memberikan laporan stok barang yang akan dibeli kepada distributor.
7. Lalu distributor memberikan nota pembelian kepada kasir.
8. Kasir mengecek nota pembelian, apabila sesuai dengan pembelian.
9. Kasir memverifikasi nota pembelian, lalu dibuat laporan pembelian.
10. Laporan pembelian diberikan kepada admin untuk diverifikasi ulang.

11. Admin memberikan laporan pembelian yang sudah diverifikasi kepada pemimpin perusahaan.

Penjualan Umum :

1. Customer memberikan data barang kepada kasir, lalu kasir mengecek barang, apabila tidak ada diberikan kepada customer lagi.
2. Apabila barang tersedia kasir membuat nota penjualan 2 rangkap, satu diberikan kepada customer dan satu diarsipkan.
3. Kasir membuat laporan penjualan 2 rangkap, satu diarsipkan dan satu diberikan kepada admin untuk dicek ulang.
4. Admin memberikan laporan penjualan yang sudah diverifikasi kepada pemimpin perusahaan.

Retur Barang :

1. Customer memberikan nota penjualan kepada kasir.
2. Kasir memeriksa tanggal nota penjualan, apabila melebihi batas 1 minggu, data nota retur ditolak lalu diberikan lagi kepada customer.
3. Apabila tidak melebihi batas 1 minggu kasir akan memproses untuk mengambil barang baru.
4. Kemudian kasir membuat nota retur 2 rangkap, satu diberikan kepada customer, satu diarsipkan dan dibuatkan laporan retur barang.
5. Laporan retur barang diberikan kepada admin untuk dicek ulang.
6. Admin memberikan laporan retur barang yang sudah diverifikasi kepada pemimpin perusahaan.

- **Flowmap Yang Sedang Berjalan**
  Gambar 3.2 Flowmap Proses Penjualan Barang Yang Sedang Berjalan
  Gambar 3.3 Flowmap Pembelian Barang Yang Sedang Berjalan
  Gambar 3.4 Flowmap Pembelian Barang Lanjutan
  Gambar 3.5 Flowmaap Retur Barang barang Yang Sedang Berjalan
  Gambar 3.6 Flowmap Retur Barang Lanjutan
- **Diagram Konteks Yang Sedang Berjalan**
  Gambar 3.7 Diagram Konteks yang sedang berjalan
- **Data Flow Diagram Yang Sedang Berjalan**
  Gambar 3.8 DFD Level 1 yang berjalan

B. Perancangan Sistem

Perancangan Sistem Informasi ini bertujuan untuk membantu pihak Toko Indonesian Adventure untuk dapat digunakan sebagai solusi dalam memecahkan masalah yang ada. Adapun perancangan proses

atau prosedur yang diusulkan terdiri dari narasi prosedur, *flowmap*, Diagram Konteks (*context diagram*), *Data Flow Diagram* (DFD), dan kamus data.

a. Flowmap

Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Flowmap berguna untuk membantu analisis dan programer untuk memecahkan masalah kedalam segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternative pengoprasian.

- **Flowmap Produser Konsumen Yang Diusulkan**

  Gambar 4.1 Prosedur Konsumen yang di Usulkan
- **Flowmap Prosedur Produk Yang Diusulkan**

  Gambar 4.2 Prosedur Produk yang di Usulkan
- **Flowmap Prosedur Pembelian Yang Diusulkan**

  Gambar 4.3 Prosedur Pembelian yang di Usulkan
- **Flowmap Voucher Yang Diusulkan**

  Gambar 4.5 Prosedur voucher yang di Usulkan
- **Flowmap Prosedur Biaya Kirim Yang Diusulkan**

  Gambar 4.6 Prosedur Biaya Kirim yang di Usulkan
- **Flowmap Prosedur Penjualan Yang Diusulkan**

  Gambar 4.7 Prosedur Penjualan yang di Usulkan
- **Flowmap Prosedur Retur Yang Diusulkan**

  Gambar 4.8 Prosedur Retur yang di Usulkan
- **Flowmap Prosedur Pemesanan Yang Diusulkan**

  Gambar 4.9 Prosedur Pemesanan yang di Usulkan
- **Flowmap Prosedur Pemesanan Ke Penjualan Yang Diusulkan**

  Gambar 4.10 Prosedur Pemesanan ke Penjualan yang di Usulkan

b. Diagram Konteks

Gambar 4.11 Diagram Konteks yang di Usulkan

c. Data Flow Diagram Yang Diusulkan

Gambar 4.12 DFD Level 0 yang di Usulkan

Gambar 4.13 DFD level 1 Proses 1.0 yang di Usulkan

Gambar 4.14 DFD Level 1 Proses 2.1 yang di Usulkan

d. Kamus Data

Kamus data (*data dictionary*) merupakan daftar elemen data yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem sehingga user dan analisis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang *input*, *output*, dan data *storage*. Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan dari sistem informasi.

1. Nama Aliran Data : Olah Data Konsumen
   Deskripsi : Proses Pendaftaran Konsumen
   Alias : Daftar Konsumen
   Aliran Arus Data : Proses 1.1 Olah Data Konsumen
   Attribut : id_konsumen
   nama_konsumen
   alamat_konsumen
   id_kab_kota
   id_provinsi
   kodepos
   phone_konsumen
   email_konsumen
   tgl_daftar
2. Nama Aliran Data : Transaksi Belanja
   Deskripsi : Proses Transaksi Belanja Barang
   Alias : Transaksi Belanja
   Aliran Arus Data : Proses 1.2 Transaksi Belanja
   Attribut : id_penjualan
   id_konsumen
   id_diskon
   id_voucher
   biaya_kirim
   total_penjualan
   tanggal_penjualan
3. Nama Aliran Data : Retur
   Deskripsi : Proses Retur Barang dari konsumen
   Alias : Retur
   Aliran Arus Data : Proses 1.3 Retur
   Attribut : id_retur
   id_penjualan
   tgl_retur
   keterangan_retur
4. Nama Aliran Data : Pemesanan
   Deskripsi : Proses Pemesanan dari konsumen

Alias : Pemesanan
Aliran Arus Data : Proses 1.4 Pemesanan
Attribut : id_Pemesanan
Id_Konsumen
Id_diskon
Id_voucher
Biaya_kirim
Total_Pemesanan
Tanggal_Pemesanan
Status_Pemesanan

5. Nama Aliran Data : Pembelian
   Deskripsi : Proses Pembelian Barang
   Alias : Pembelian
   Aliran Arus Data : Proses 2.1 Pembelian
   Attribut : id_pembelian
   tanggal_pembelian
   total_pembelian

e. Normalisasi

Normalisasi merupakan peralata yang digunakan untuk melakukan proses pengelimpokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasinya. Dalam proses normalisasi, persyaratan sebuah tabel masih harus dipecah didasarkan adanya kesulitan kondisi pengorganisasian data seperti untuk menambah atau menyisipkan, menghapus atau mengubah, serta pembaca data dari tabel tersebut. Bila masih ada kesulitan, maka tabel harus dipecahkan menjadi beberapa lagi, dan dilakukan proses normalisasi kembali sampai diperoleh tabel yang optimal.

1. Normalisasi tahap 1

   {id_detail_penjualan, id_penjualan, kd_barang, jumlah, id_peembelian, tanggal_pembelian, kode_distributor, total_pembelian, kode_barang, kode_distributor, id_kategori, nama_barang, size, jumlah, harga, deskripsi, gambar, posisi_produk, berat_produk, id_konsumen, nama_konsumen, alamat_konsumen, id-kab-kota, id_provinsi, kode_pos, phone_konsumen, email_konsumen,tgl_daftar, kode_distributor, nama_distributor, alamat_distributor, email_distributor, phone_distributor, id_user, nama_user,

username, password, role, id_penjualan, id_konsumen, biaya_kirim, total_penjualan, tanggal_penjualan, id_retur, id_penjualan, tgl_retur, keterangan_retur, id_detail_retur, id_retur, kd_barang, jumlah_retur, id_detail_pembelian, id_pembelian, kd_barang, jumlah, id_biaya_kirim, id_kab_kota, harga, id_kategori, nama_kategori, id_provinsi, nama_provinsi, id_kab_kota, id_provinsi, nama_kab_kota id_Pemesanan, Id_Konsumen, Id_diskon, Id_voucher, Biaya_kirim, Total_Pemesanan, Tanggal_Pemesanan Status_Pemesanan, id_detail_pemesanan, id_pemesanan, kode_barang, jumlah, id_diskon, minimal_diskon, percentase_diskon, status_diskon, id_voucher, text_voucher, nominal_voucher, status_voucher, expire_date}.

2. Normalisasi tahap 2

   Pada tahap ini, dilakukan penentuan field kunci dari masing-masing tabel.

   Detail_Penjualan ={id_detail_penjualan*, id_penjualan, kode_barang, jumlah}.

   Pembelian ={id_pembelian, tanggal_pembelian, kode_distributor, total_pembelian }.

   Produk ={ kode_barang, kode_distributor, id_kategori, nama_barang, size, jumlah, harga, deskripsi, gambar, posisi_produk, berat_produk }.

   Konsumen ={id_konsumen*, nama_konsumen, alamat_konsumen, id_kab_kota, id_provinsi, kode_pos, phone_konsumen, email_konsumen,tgl_daftar }.

Distributor ={kode_distributor, nama_distributor, alamat_distributor, email_distributor, phone_distributor }.

User = {id_user*, nama_user, username, password, role}.

Penjualan ={id_penjualan*, id_konsumen biaya_kirim, total_penjualan, tanggal_penjualan} .

Retur ={ id_retur*, id_penjualan, tgl_retur, keterangan_retur}.

Detail_retur ={id_detail_retur*, id_retur**, kode_barang, jumlah_retur**}.

Detail_pembelian ={id_detail_pembelian*, id_pembelian, kode_barang, jumlah**, harga_pembelian**}

Biaya_kirim ={ id_biaya_kirim*, id_kab_kota**, harga**}.

Kategori ={ id_kategori*, nama_kategori}.

Provinsi ={ id_provinsi*, nama_provinsi}.

Kab_kota ={id_kab_kota*, id_provinsi**, nama_kab_kota}.

Pemesanan ={id_pemesanan*, id_konsumen, id_diskon**, id_voucher** Biaya_kirim**, Total_Pemesanan**, Tanggal_Pemesanan Status_Pemesanan**}.

Detail_pemesanan ={id_detail_pemesanan*, id_pemesanan, kode_barang, jumlah**}.

Diskon ={id_diskon*, minimal_diskon, percentase_diskon, status_diskon}

Voucher ={id_voucher*, text_voucher, nominal_voucher, status_voucher, expire_date}.

3. Normalisasi tahap 3

Detail_Penjualan ={id_detail_penjualan*, id_penjualan, kode_barang, jumlah**}.

Pembelian ={id_pembelian*, tanggal_pembelian, kode_distributor, total_pembelian** }.

Produk ={kode_barang*, kode_distributor, id_kategori**, nama_barang, size, jumlah**, harga**, deskripsi, gambar, posisi_produk, berat_produk** }.

Konsumen ={ id_konsumen*, nama_konsumen, alamat_konsumen, id_kab_kota**, id_provinsi**, kode_pos, phone_konsumen, email_konsumen,tgl_daftar }.

Distributor ={kode_distributor, nama_distributor, alamat_distributor, email_distributor, phone_distributor }.

User = {id_user*, nama_user, username, password, role**}.

Penjualan ={id_penjualan*, id_diskon**, id_konsumen, id_voucher**, biaya_kirim**, total_penjualan**, tanggal_penjualan} .

Retur ={ id_retur*, id_penjualan**, tgl_retur, keterangan_retur}.

Detail_retur ={ id_detail_retur*, id_retur**, kode_barang, jumlah_retur**}.

Detail_pembelian ={ id_detail_pembelian*, id_pembelian**, kode_barang, jumlah**}

Biaya_kirim ={ id_biaya_kirim*, id_kab_kota, harga}.

Kategori ={ id_kategori*, nama_kategori}.

Provinsi ={ id_provinsi*, nama_provinsi}.

Kab_kota ={id_kab_kota*, id_provinsi**, nama_kab_kota}.

Pemesanan ={id_pemesanan*, id_konsumen, id_diskon**, id_voucher** Biaya_kirim**, Total_Pemesanan**, Tanggal_Pemesanan Status_Pemesanan**}.

Diskon ={id_diskon*, minimal_diskon**, percentase_diskon**, status_diskon**}

Voucher ={id_voucher*, text_voucher, nominal_voucher**, status_voucher**, expire_date}.

f. Relasi Tabel

Relasi tabel secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu database yang dalamnya terdapat tabel-tabel yang saling berelasi satu sama lain. Relasi antar satu tabel dengan tabel yang lainnya ditentukan berdasarkan aturan-aturan tertentu.

Gambar 4.15 Relasi Tabel

g. Entity Relationship Diagram

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah merupakan salah satu model yang digunakan untuk mendesain database dengan tujuan menggambarkan data yang berelasi pada sebuah database. Manfaat dari ERD digunakan untuk mengkonstrusikan model data konseptual, memodelkan struktur data dan hubungan antar data dan mengimplementasikan basis data secara logika maupun secara fisik dengan DBMS (*Data Management System*).

Dengan diagram hubungan entitas ini kita dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan. Diagram hubungan entitas dapat membantu dalam menjawab persoalan tentang data yang diperlukan dan bagaiman data tersebut saling berhubungan.

Gambar 4.16 ERD yang di Usulkan

C. Implementasi

Tahapan implementasi merupakan kelanjutan dari kegiatan rancangan sistem dan dapat dipandang sebagai suatu usaha untuk mewujudkan sistem yang telah dirancang.

- **Implementasi Perangkat Lunak**

  Perangkat lunak atau software yang dibutuhkan oleh komputer server dan komputer client adalah sebagai berikut :

  1. Sistem Operasi Windows 7 Ultimate 64 bit
  2. Xampp v4.1.12
  3. Dreamweaver 8

- **Implementasi Perangkat Keras**

  Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi untuk dapat menjalankan sistem aplikasi ini antara lain:

  1. Komputer Client dan Server
     a. Prosesor yang digunakan dengan kecepatan 2,0 GHz
     b. RAM minimal 1GB
     c. Hardisk minimal 80 GB
     d. Mouse, Keyboard, dan Monitor sebagai media peralatan antarmuka
  2. Jaringan
     a. Kabel UTP (Unshielded Twisted Pair)
     b. Konektor RJ45
     c. HUB

- **Implementasi Antar Muka**

  1. Form login

     Form login merupakan tampilan awal ketika program dijalankan. Form ini harus diisi username dan password untuk bisa ke menu utama aplikasi.

     Gambar 4.17 Form Login

  2. Halaman Utama

     Halaman utama setelah login

     Gambar 4.18 Halaman Utama

  3. Form data konsumen

Form data Konsumen merupakan form untuk menambah, menghapus, dan mengubah data Konsumen.

Gambar 4.18 Form Data Konsumen

4. Form Data Produk

Form data Produk merupakan form untuk menambah, menghapus, dan mengubah data Produk.

Gambar 4.19 Form Data Produk

5. Form Data Biaya Kirim

Form data Biaya Kirim merupakan form untuk menambah, menghapus, dan mengubah data Biaya Kirim.

Gambar 4.20 Form Data Biaya Kirim

6. Form data distributor

Form data Biaya Kirim merupakan form untuk menambah, menghapus, dan mengubah data Biaya Kirim.

Gambar 4.21 Form Data Distributor

7. Form Data Penjualan

Form data Penjualan merupakan form untuk menambah barang, menghapus, mengubah, update, batal data penjualan dan cetak nota penjualan.

Gambar 4.22 Form Data Penjualan

8. Form Data Pemesanan

Form data Pesanan merupakan form untuk menambah barang, menghapus, mengubah, update, batal data penjualan & cetak nota pemesanan dan status pemesanan.

Gambar 4.23 Form Data Pemesanan

9. Form Data Pembelian

Form data Pembelian merupakan form untuk menambah barang yang habis, menghapus data yang salah di inputkan, mengubah data yang salah di inputkan.

Gambar 4.24 Form Data Pembelian

10. Form Data diskon

Form data diskon merupakan form untuk menambah barang yang di diskon, menghapus , mengubah data.

Gambar 4.25 Form Data Diskon

11. Form Data Voucher

Form data Voucher merupakan form untuk menambah data Voucher, menghapus , mengubah data Voucher.

Gambar 4.26 Form Data Voucher

12. Form Data Provinsi

Form data Provinsi merupakan form untuk menambah data Provinsi, menghapus , mengubah data Provinsi.

Gambar 4.27 Form Data Provinsi

13. Form Data Kab/Kota

Form data Provinsi merupakan form untuk menambah data Provinsi, menghapus , mengubah data Provinsi

Gambar 4.28 Form Data Kab/Kota

14. Form Data Retur

Form data retur merupakan form untuk cari data nota penjualan untuk melakukan retur dan lihat detail retur.

Gambar 4.29 Form Data Retur

15. Form Data User

Form data User merupakan form untuk menambah data User, menghapus , mengubah data User.

Gambar 4.30 Form Data User

16. From Data Laporan

Hanya untuk melihat hasil data semua laporan yang ada di database.

Gambar 4.31 Form Data Laporan

17. Form Logout

Form Logout Merupakan Form Untuk Kembali Ke awal Login

Gambar 4.32 Form Logout

- **Pengujian Sistem**

Pengujian perangkat lunak ini dilakukan oleh pihak pengguna atau user, dalam hal ini adalah kasir dan Admin. Sedangkan metode pengujian yang digunakan adalah pengujian *black box,* dengan rencana pengujian yang akan dilakukan diantaranya pengujian login ke sistem, masukan data, verifikasi da validasi, serta keluaran data dari sistem. Berikut rencana pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Rencana Pengujian

1. Pengujian data login

Tabel 4.2 Pengujian Data Login

2. Pengujian Form konsumen

Tabel 4.3 Pengujian Form Konsumen

3. Pengujian Form Kategori

Tabel 4.4 Pengujian Form Kategori

4. Pengujian Form Produk

Tabel 4.5 Pengujian Form Produk

5. Pengujian Form Biaya Kirim

Tabel 4.6 Pengujian Form Biaya Kirim

6. Pengujian Form Data Distributor

Tabel 4.7 Pengujian Form Data Distributor

7. Pengujian Form Data penjualan

Tabel 4.8 Pengujian Form Data Penjualan

8. Pengujian Form Data pemesanan

Tabel 4.9 Pengujian Form Data Pemesanan

9. Pengujian Form data Pembelian

Tabel 4.10 Pengujian Form Data Pembelian

10. Pengujian Form data diskon

Tabel 4.11 Pengujian Form Data Diskon

11. Pengujian Form data Voucher

Tabel 4.12Pengujian Form Data Voucher

12. Pengujian Form data Provinsi

Tabel 4.13 Pengujian Form Data Provinsi

13. Pengujian Form Kab/Kota

Tabel 4.14 Pengujian Form Kab/Kota

14. Pengujian Form retur

Tabel 4.15 Pengujian Form Retur

15. Pengujian Form User

Tabel 4.16 Pengujian Form User

16. Pengujian Form Laporan

Tabel 4.17 Pengujian Form Laporan

17. Pengujian Data Output

Tabel 4.18 Pengujian Data Output

V.KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan, perancangan, implementasi dan pengujian perancangan sistem informasi pada toko Indonesian adventure ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya rancangan sistem informasi ini dapat memudahkan baik kasir, admin maupun pemilik untuk mengelola Toko Indonesian Adventure seperti pencetakan bukti pembayaran, pemesanan, persedian barang dan mempermudah dalam pencarian data serta diharapkan dengan adanya *perancangan sistem informasi kasir pada Toko Indonesian Adventure* yang diusulkan ini akan membantu aktivitas terhadap kasir, sehingga akan memberikan kemudahan baik bagi konsumen, kasir maupun pihak perusahaan.

B. Saran

perancangan sistem informasi kasir pada Toko Indonesian Adventure bukanlah sebuah sistem sempurna yang dapat menangani semua permasalahan yang terjadi . Untuk menjadikan sebuah sistem mempunyai tingkat permasalahan yang sangat kecil, diperlukan pengembangan yang harus di terapkan pada sistem.

Penulis mengajukan beberapa saran bagi pengembang dan pengguna, dengan dibangunnya sistem informasi ini. Adapun saran-saran tersebut adalah:

1. Aplikasi ini diharapkan dapat mencakup lebih luas lagi sistem yang ada di sistem informasi kasir pada Toko Indonesian Adventure
2. Adanya peningkatan kualitas sistem terutama pada aspek keamanan informasi dan data yang ada di Indonesian Adventure
3. Diharapkan pada aplikasi ini dapat membahas mengenai Penjualan, Pembelian, persediaan dan Pemesanan dalam sebuah toko

VI. DAFTAR PUSTAKA

[1] Ladjamudin bin Al-Bahra, "Analisis dan Desain Sistem Informasi", Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013

[2] Susanto. Azhar, "Sistem Informasi Akuntansi Struktur-Pengendalian-Resiko-Pengembangan", Bandung: Lingga Jaya, 2013

[3] Ladjamudin bin Al-Bahra, "Analisis dan Desain Sistem Informasi", Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013

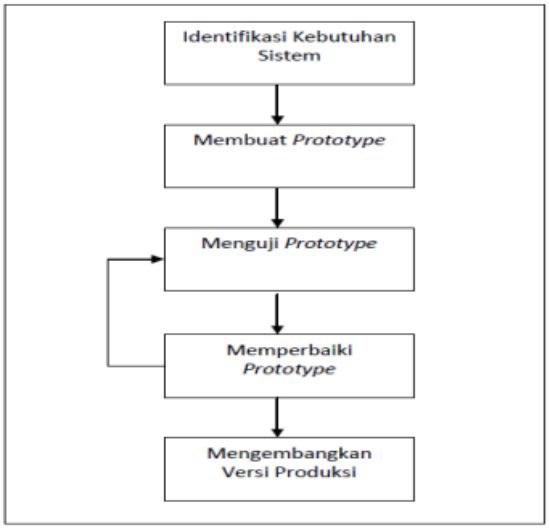
[4] Dwiharti "Modul Akutansi " Semarang : Erlangga, 2011.

[5] Danuarta Adad,(25 November 2014),"Klasifikasi Prsediaan"[*online*],2014,Avalaible: http://adaddanuarta.co.id/2014/11/perputaran-persediaan-menurut para-ahli.html

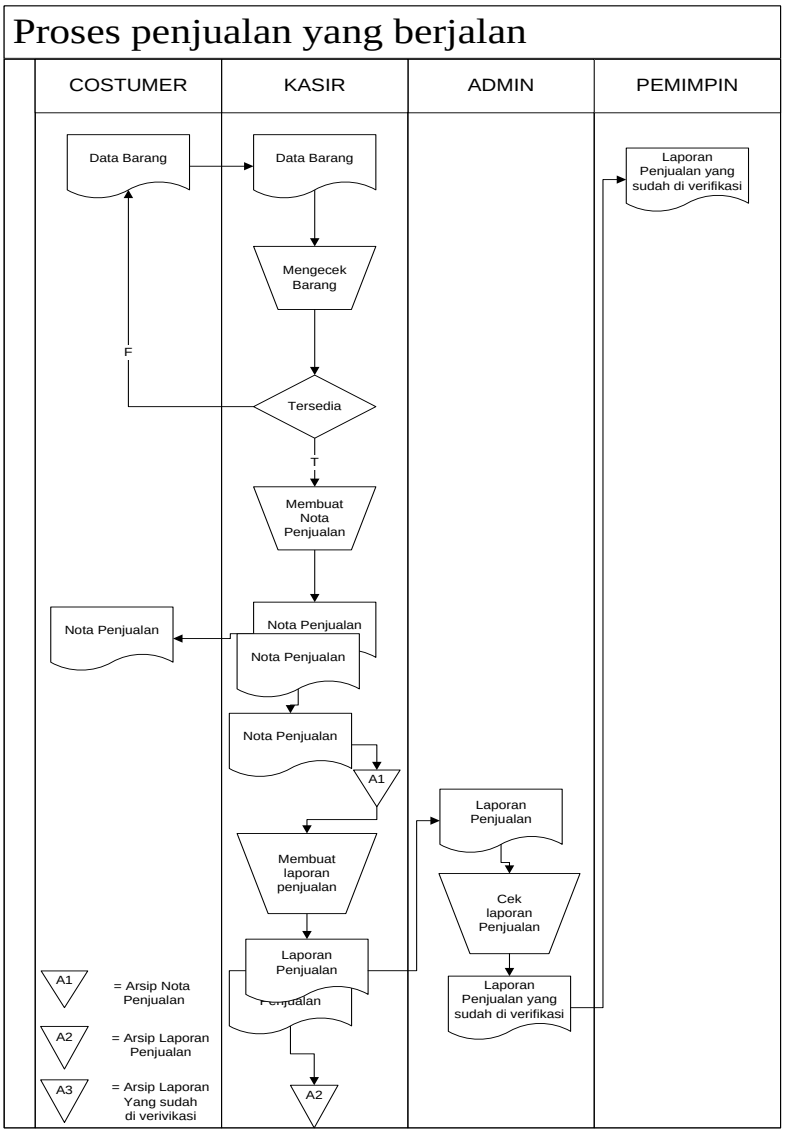
[6] Dr.Ir Soegoto Soeryanto Eddy,"Enterpreneurship Menjadi Pebisnis Ulung"Jakarta : Kompas Gramedia Building,2014

[7] Koi Khoiri,(2 Januari 2012),"Pengertian *Stock Opname*"[online],2012,Avalaible: http://www.akuntansi.web.id/2012/01/stock-opname.html

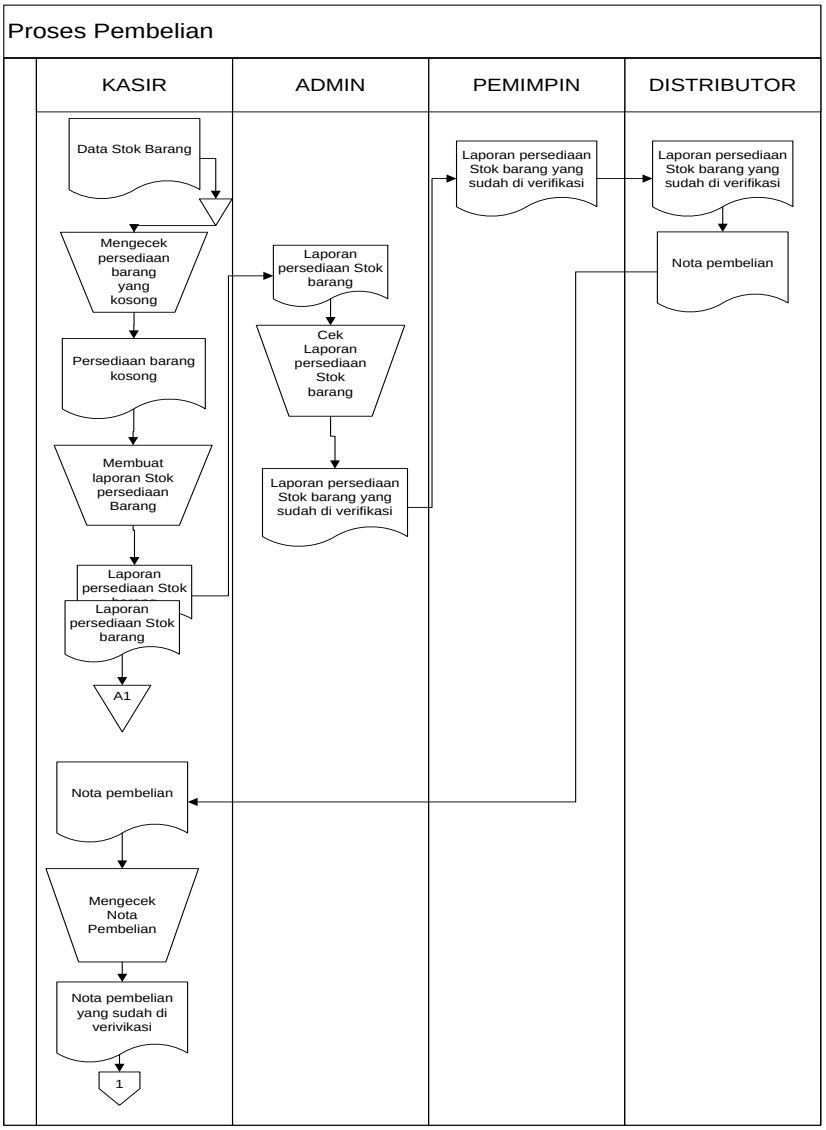
[8] Nishon M,(5 September 2012,"Pengertian Dreamveaver "[*online*],2012,Avalaible: http://www.isomwebs.net/2012/09/pengertian-dreamveaver/



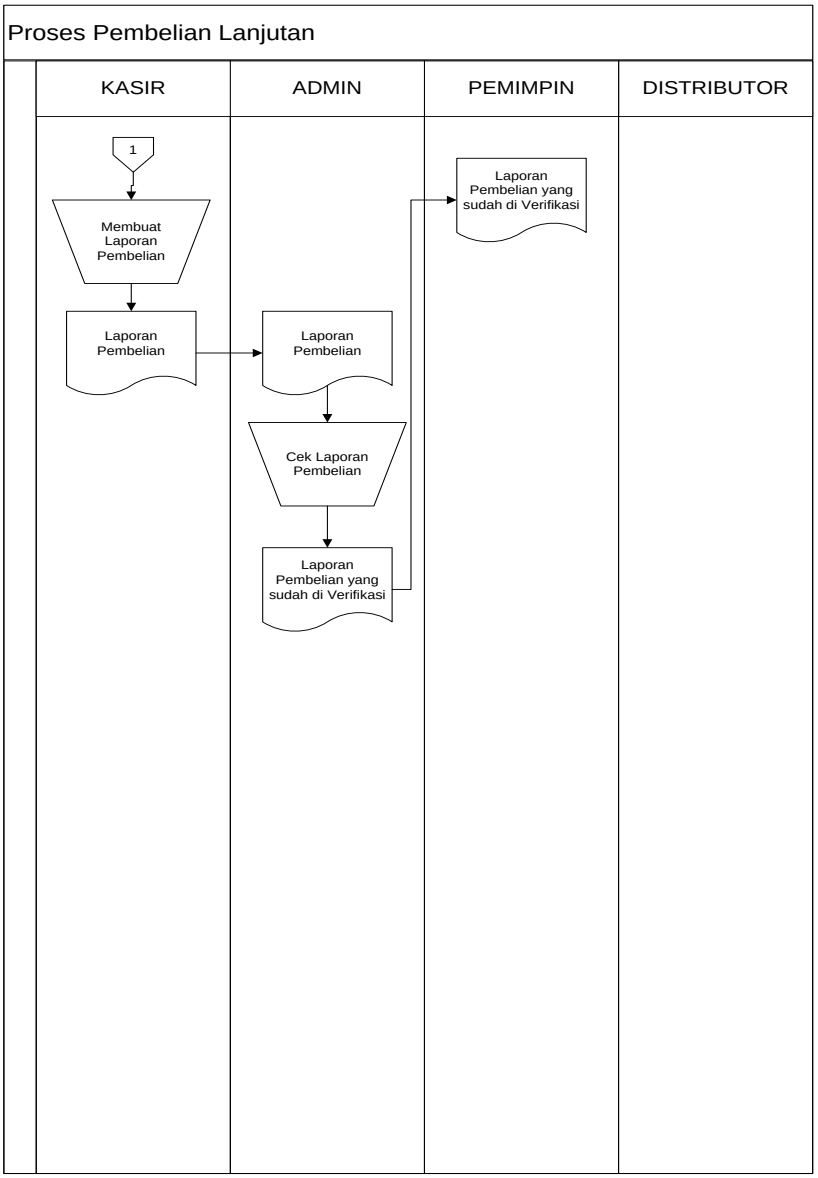
Gambar 3.1 Tahapan Pendekatan Prototype



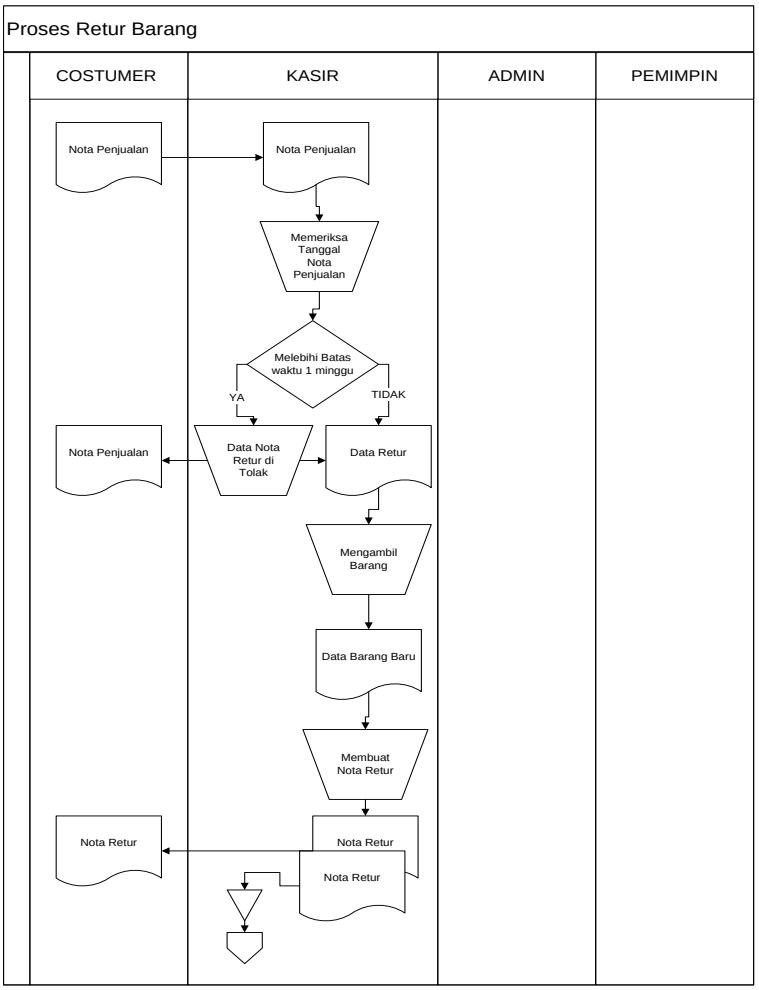
Gambar 3.2 Flowmap Proses Penjualan Barang Yang Sedang Berjalan



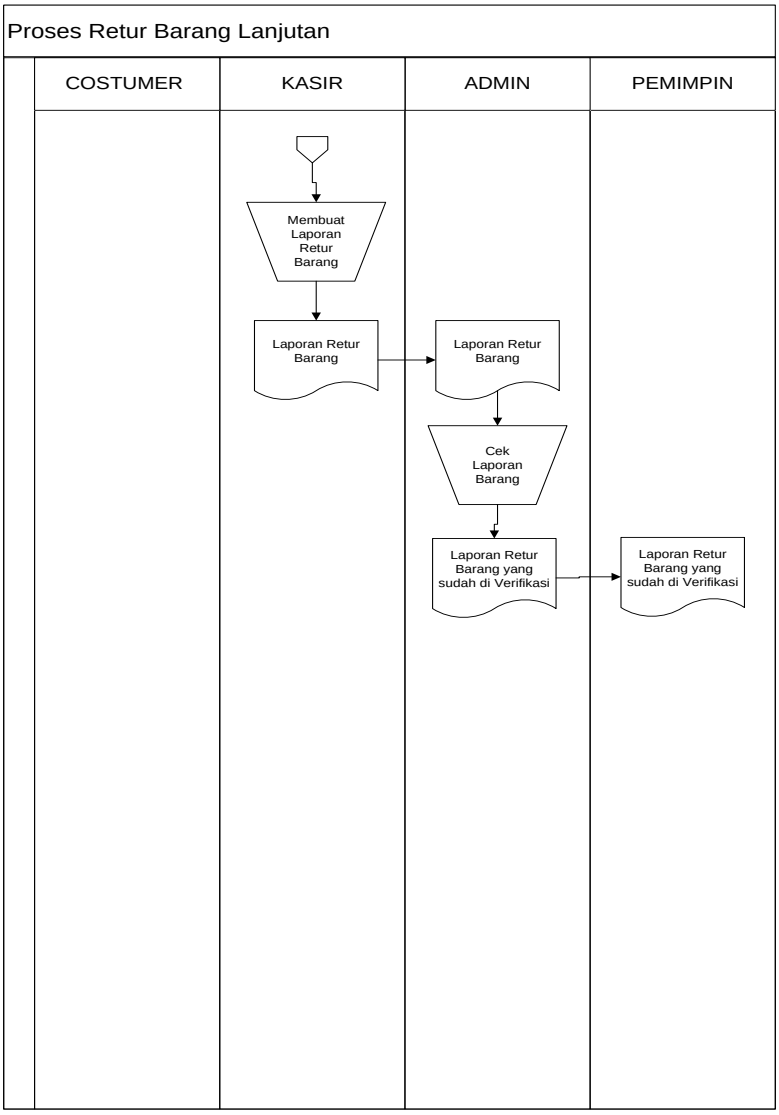
Gambar 3.3 Flowmap Pembelian Barang Yang Sedang Berjalan



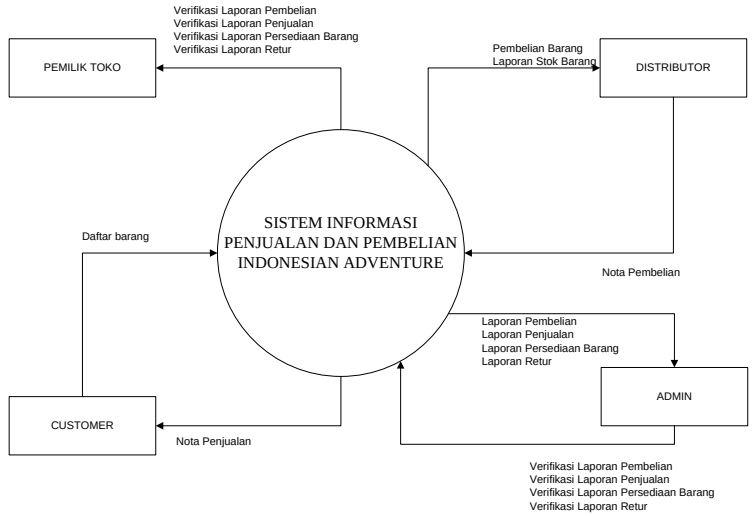
Gambar 3.4 Flowmap Pembelian Barang Lanjutan



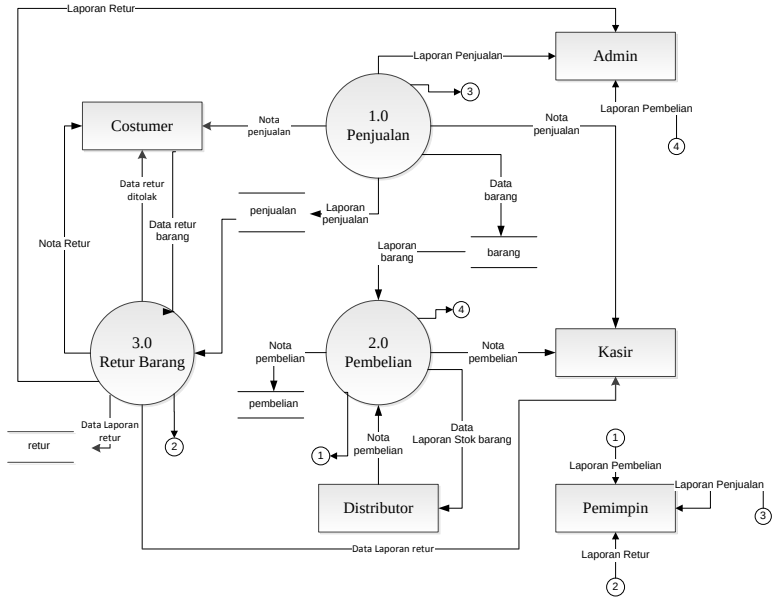
Gambar 3.5 Flowmaap Retur Barang barang Yang Sedang Berjalan



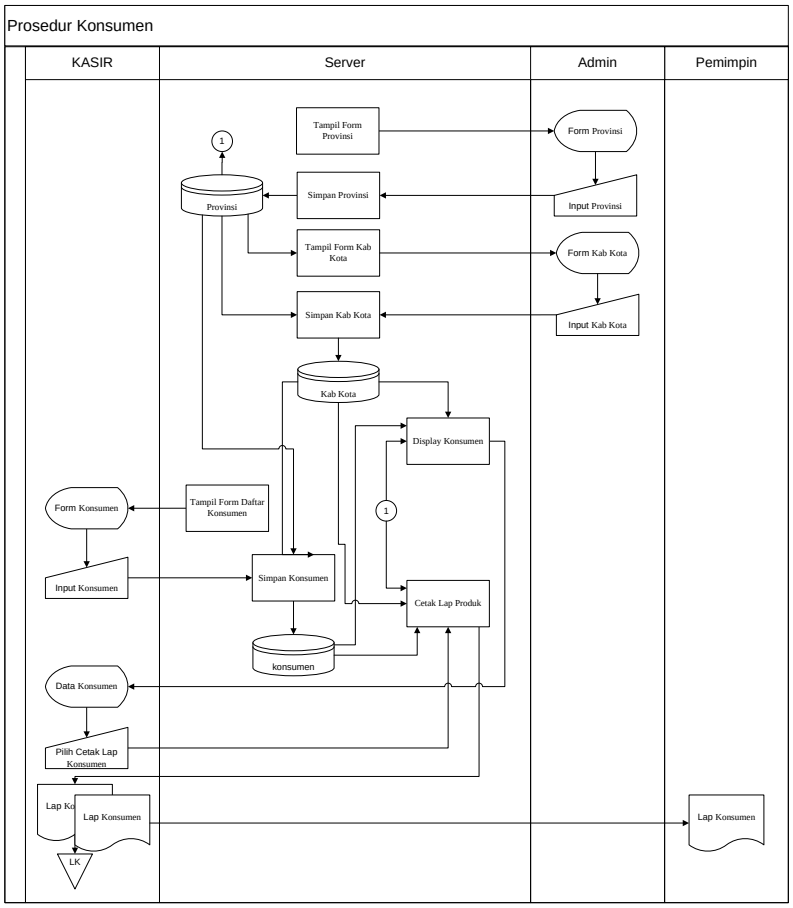
Gambar 3.6 Flowmap Retur Barang Lanjutan



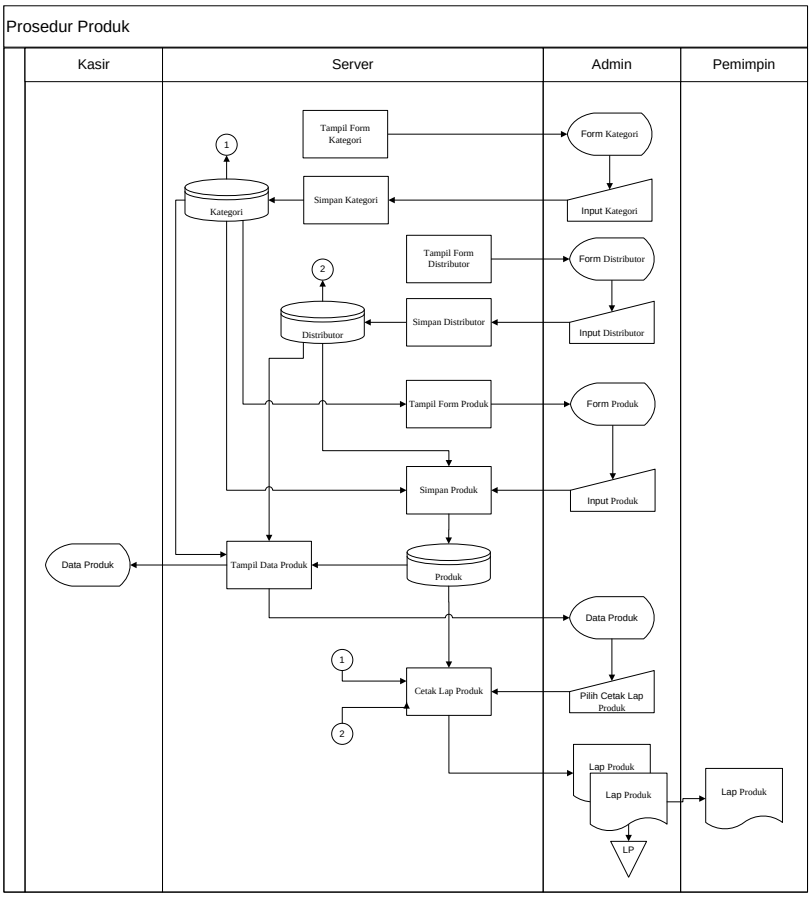
Gambar 3.7 Diagram Konteks yang sedang berjalan



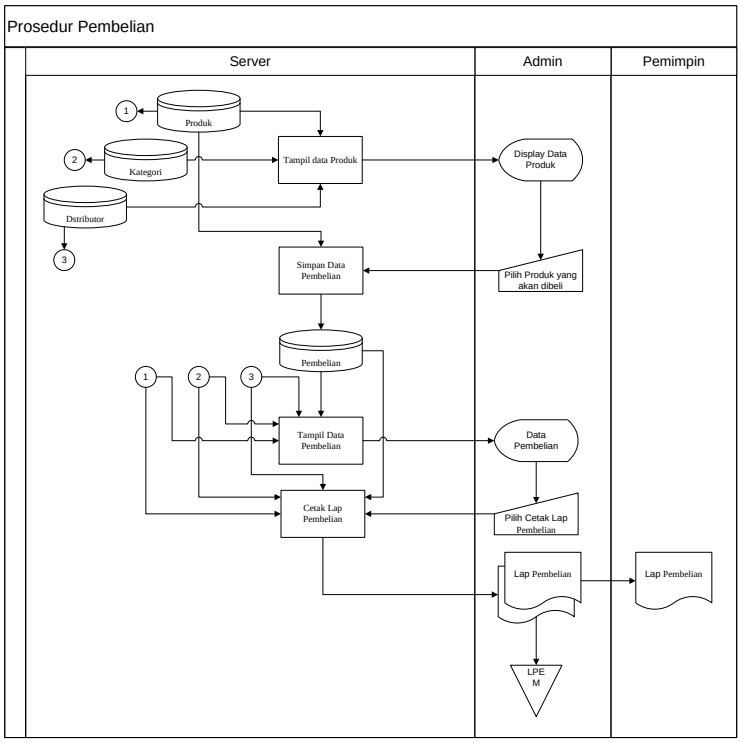
Gambar 3.8 DFD Level 1 yang berjalan



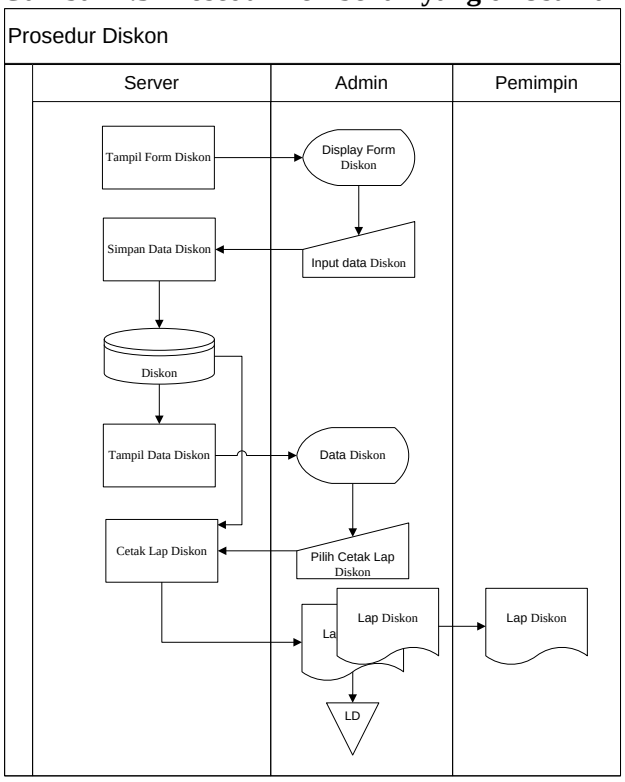
Gambar 4.1 Prosedur Konsumen yang di Usulkan



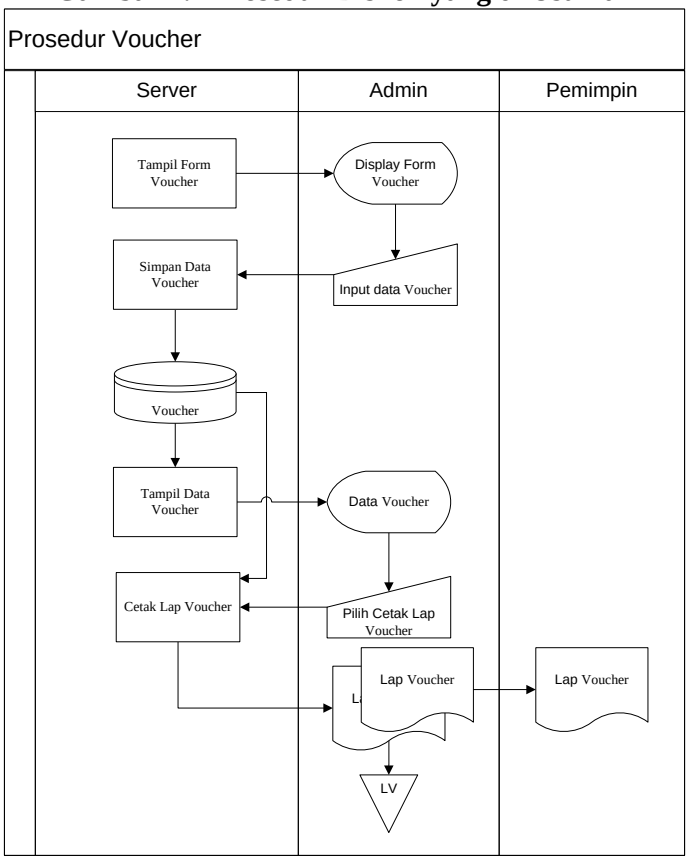
Gambar 4.2 Prosedur Produk yang di Usulkan



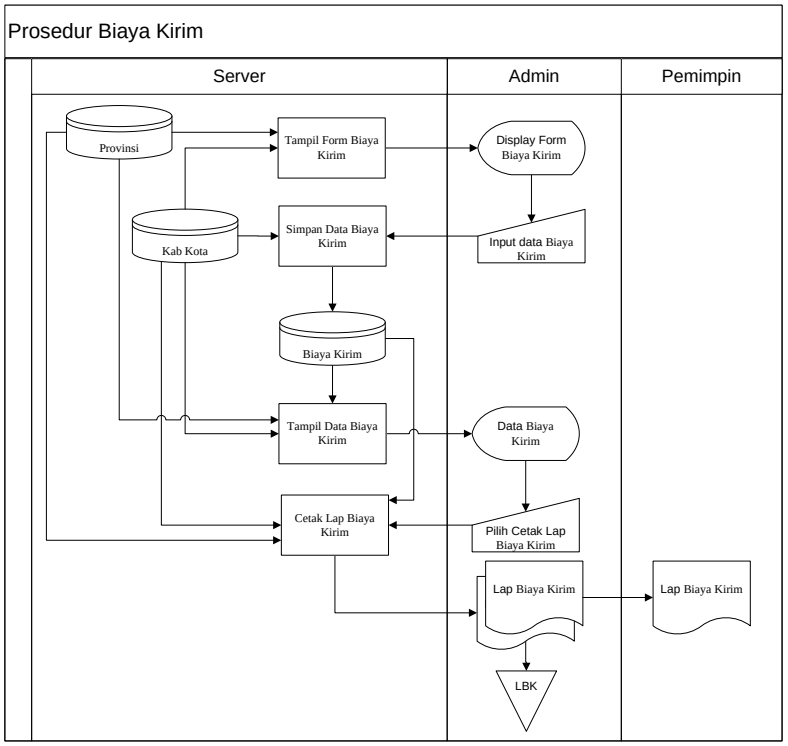
Gambar 4.3 Prosedur Pembelian yang di Usulkan



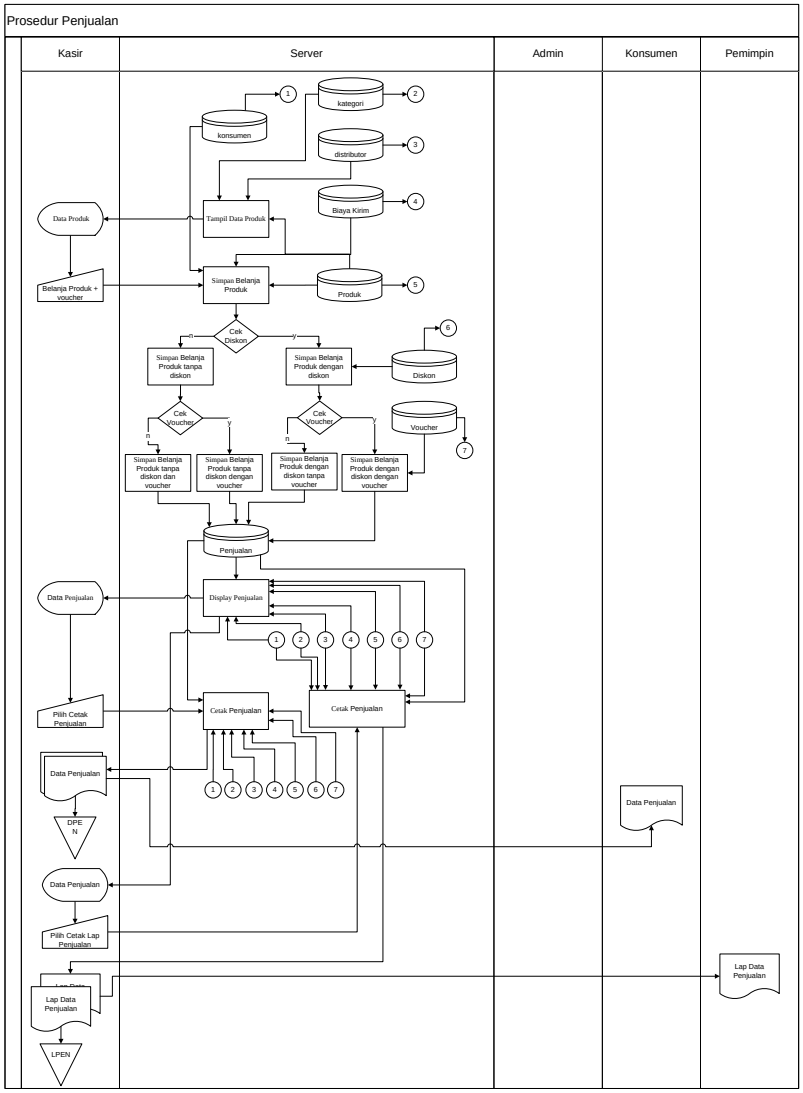
Gambar 4.4 Prosedur Diskon yang di Usulkan



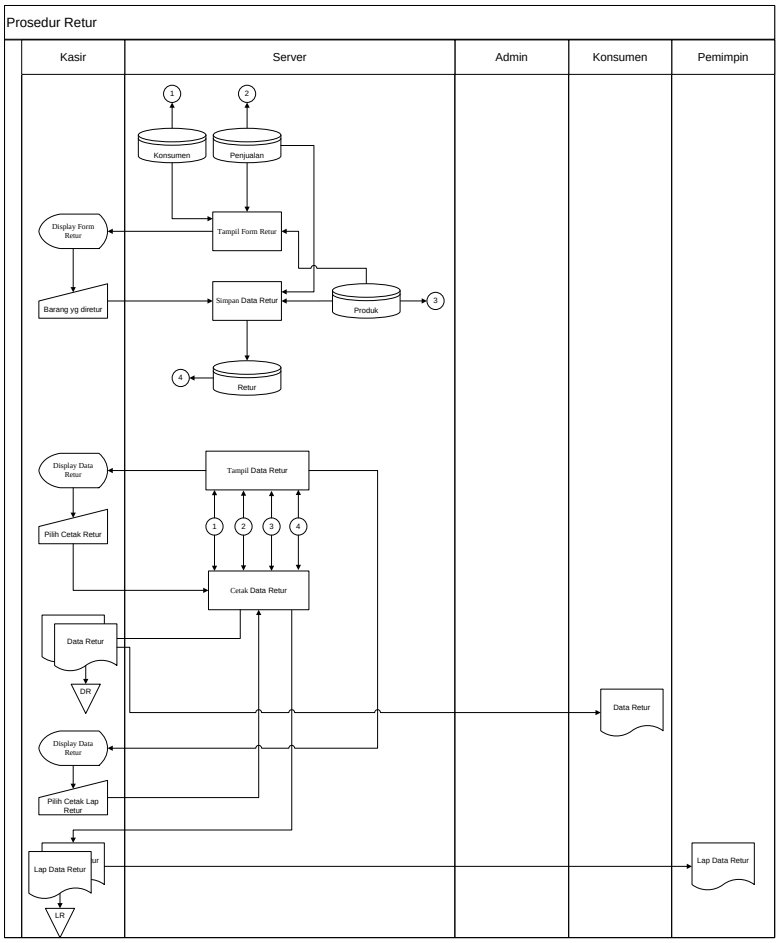
Gambar 4.5 Prosedur voucher yang di Usulkan



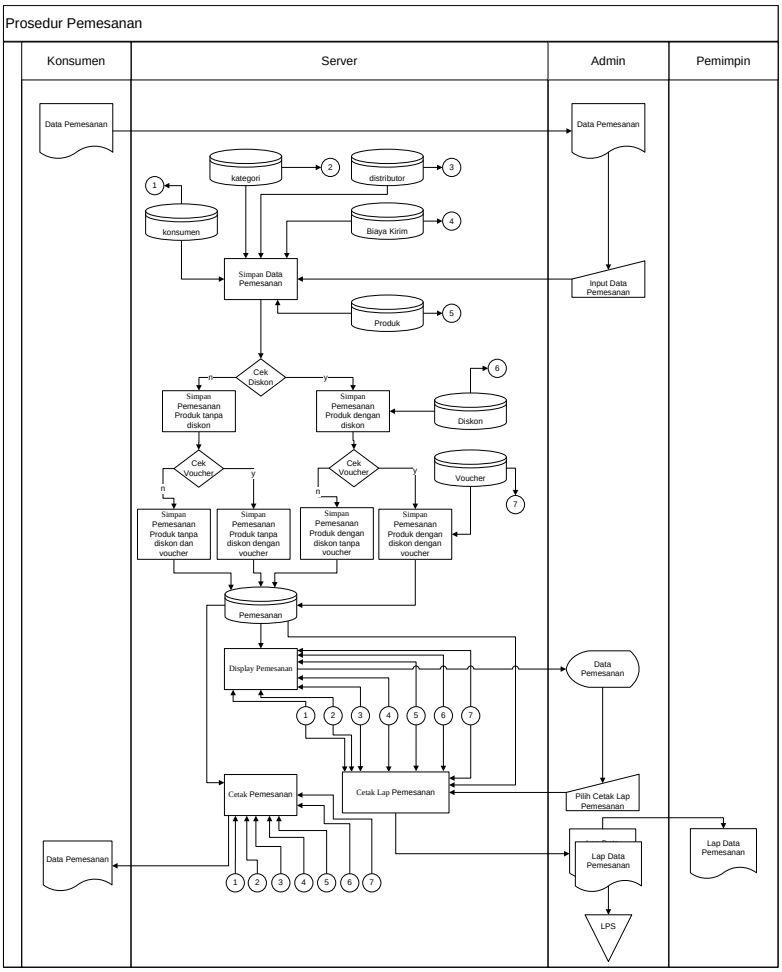
Gambar 4.6 Prosedur Biaya Kirim yang di Usulkan



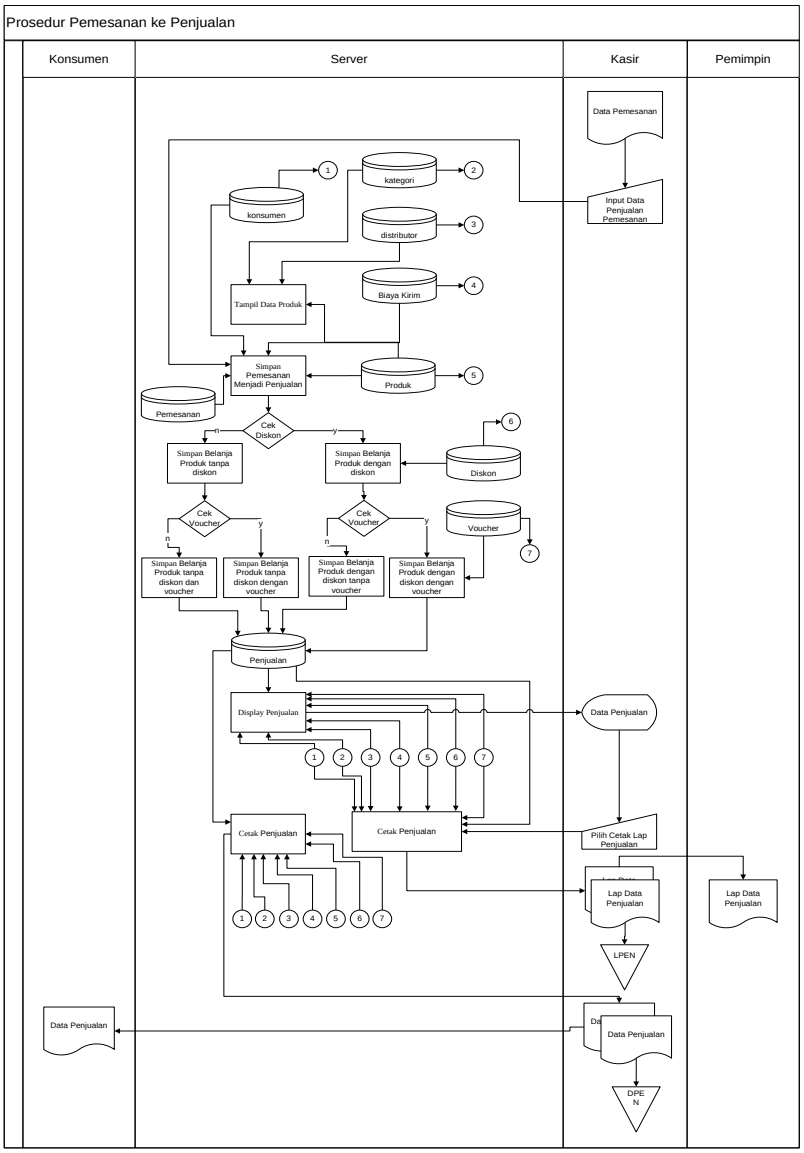
Gambar 4.7 Prosedur Penjualan yang di Usulkan



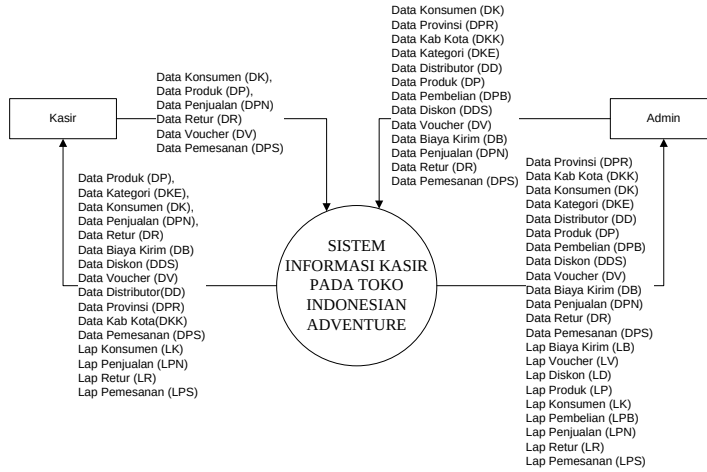
Gambar 4.8 Prosedur Retur yang di Usulkan



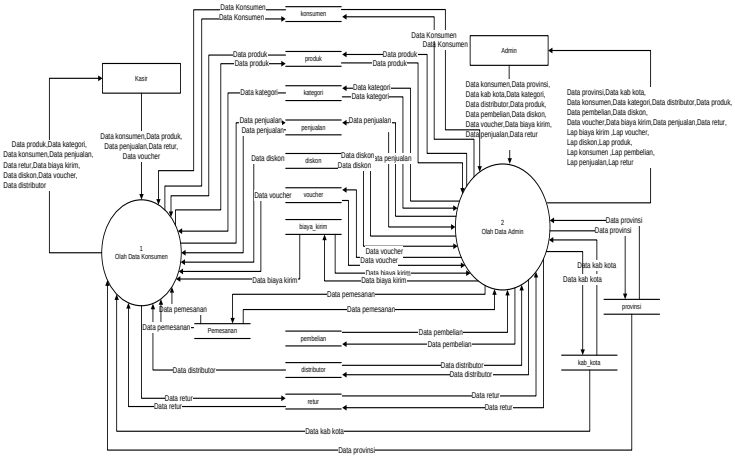
Gambar 4.9 Prosedur Pemesanan yang di Usulkan



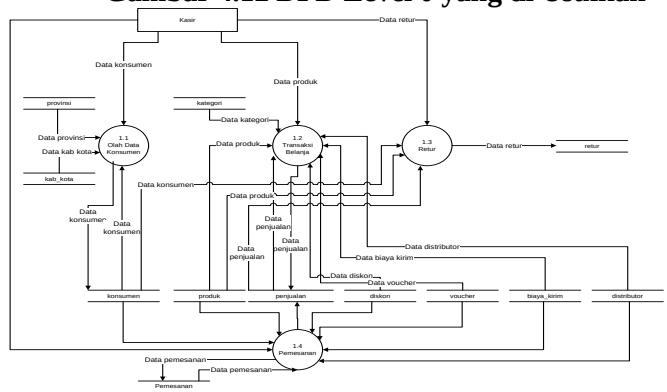
Gambar 4.10 Prosedur Pemesanan ke Penjualan yang di Usulkan



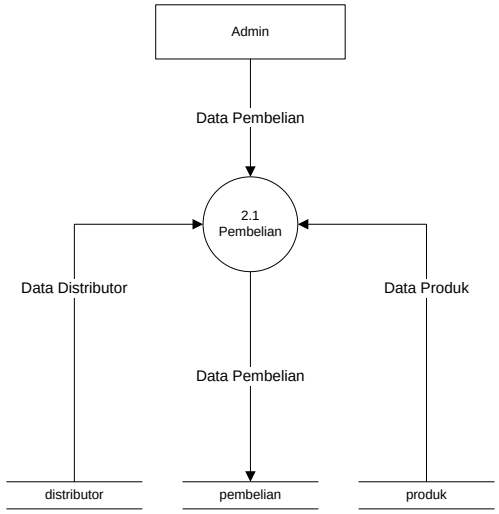
Gambar 4.11 Diagram Konteks yang di Usulkan



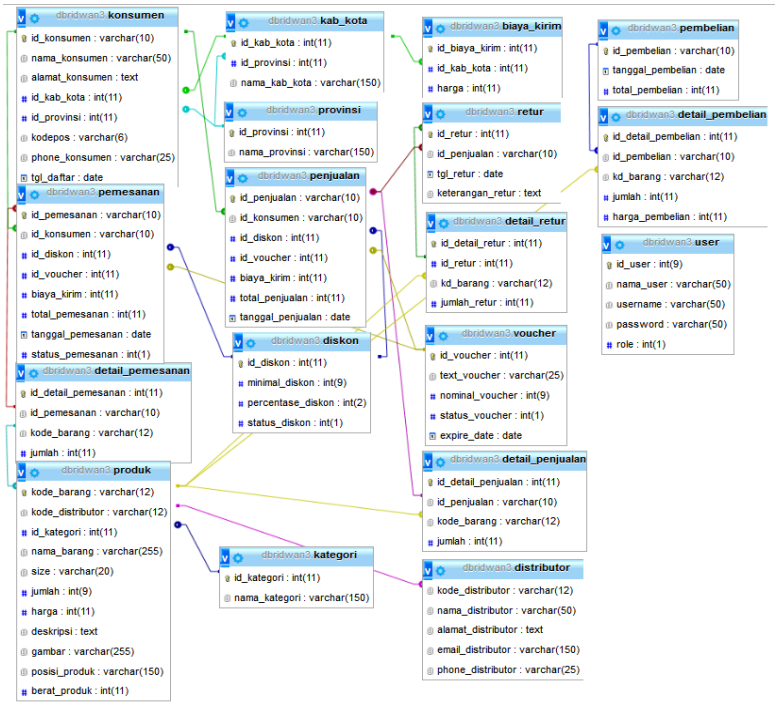
Gambar 4.12 DFD Level 0 yang di Usulkan



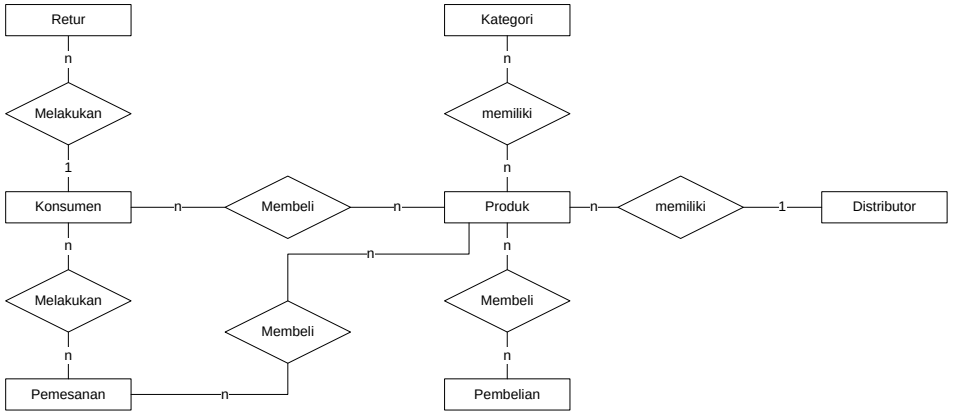
Gambar 4.13 DFD level 1 Proses 1.0 yang di Usulkan



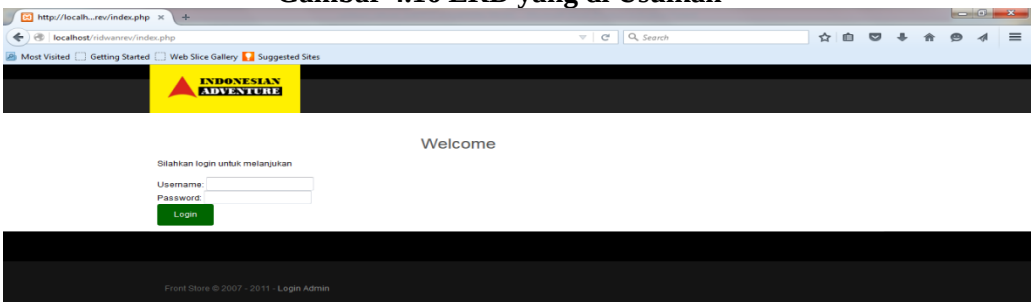
Gambar 4.14 DFD Level 1 Proses 2.1 yang di Usulkan



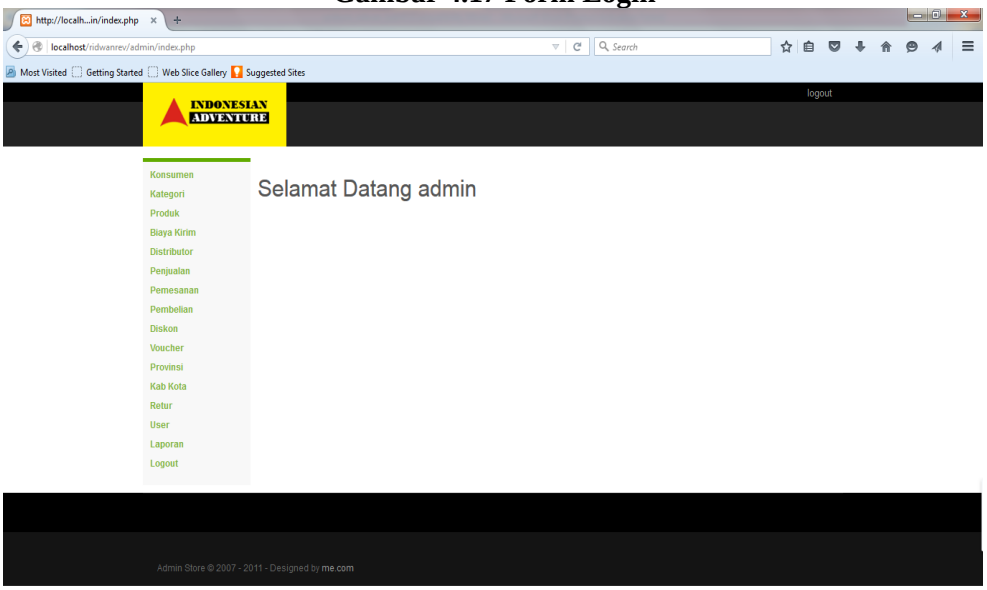
Gambar 4.15 Relasi Tabel



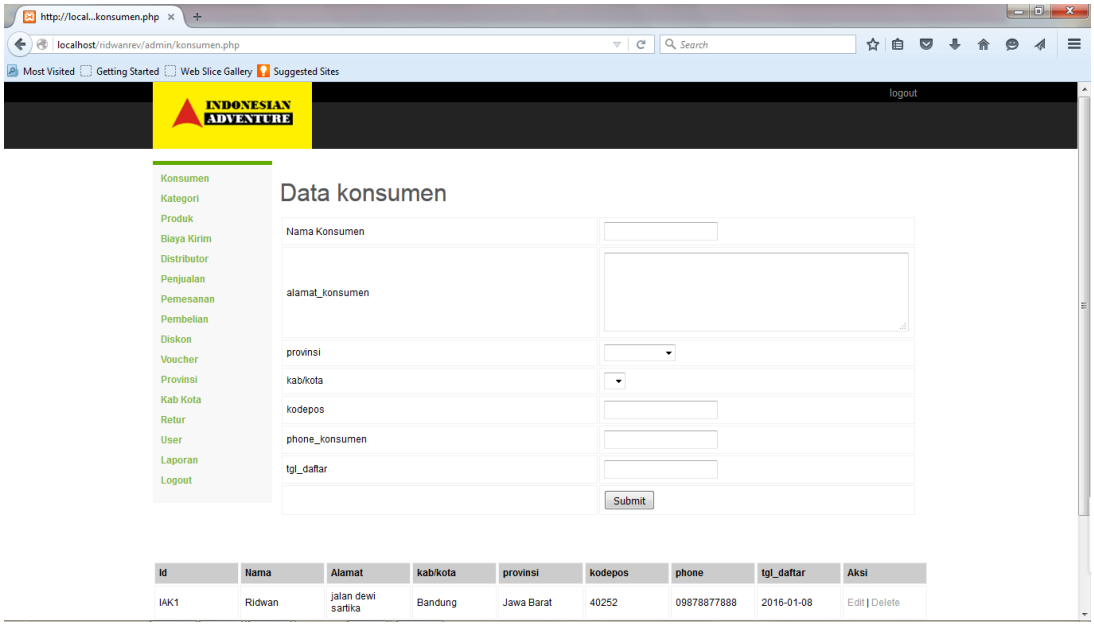
Gambar 4.16 ERD yang di Usulkan



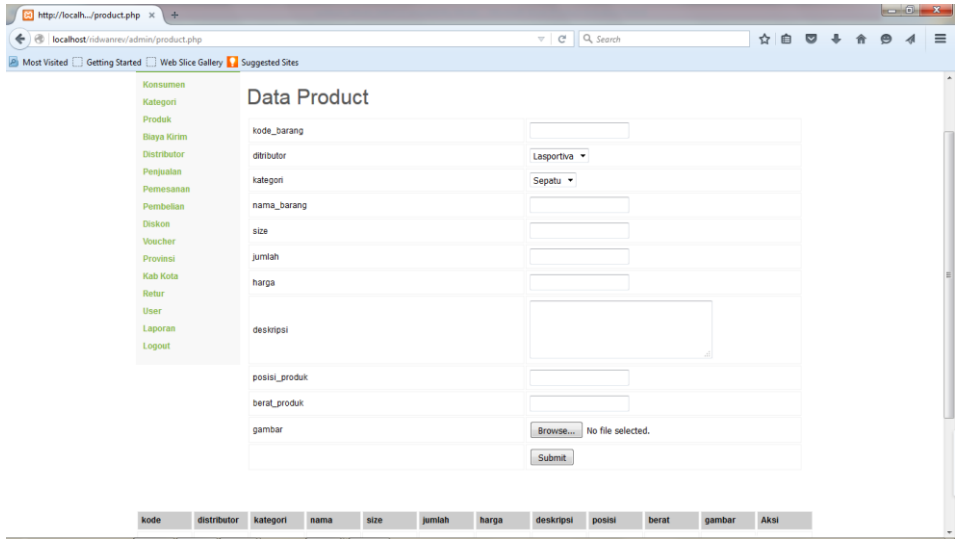
Gambar 4.17 Form Login



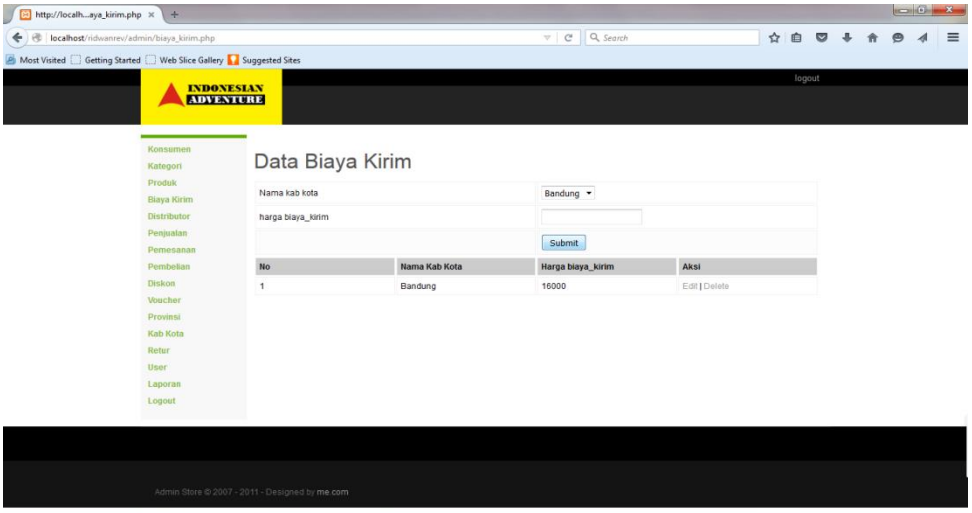
Gambar 4.18 Halaman Utama



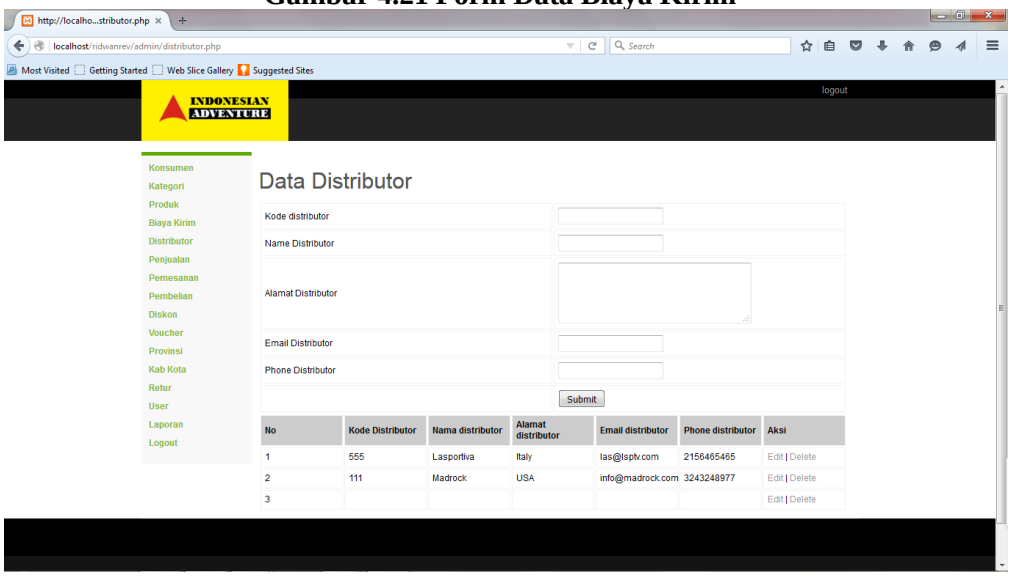
Gambar 4.19 Form Data Konsumen



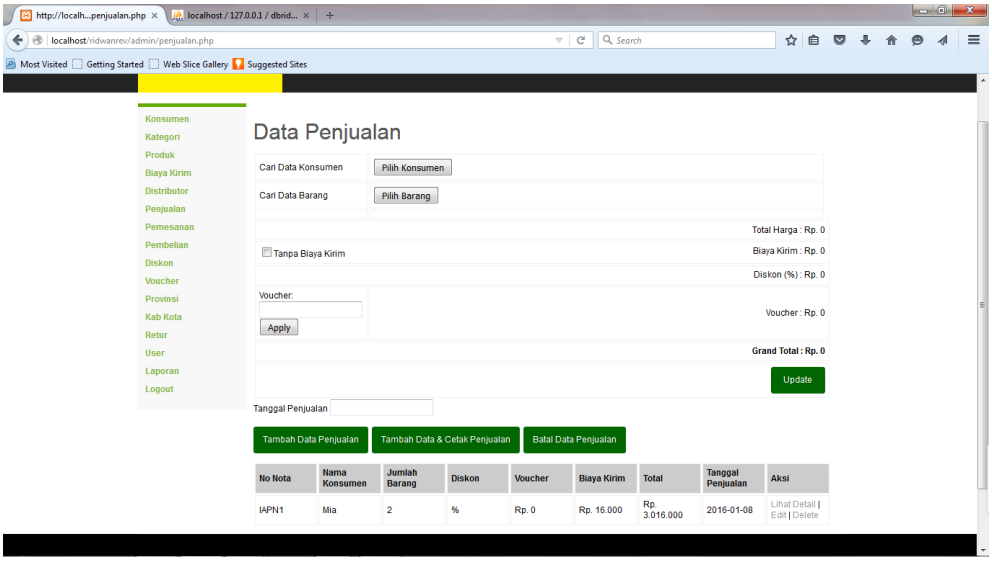
Gambar 4.20 Form Data Produk



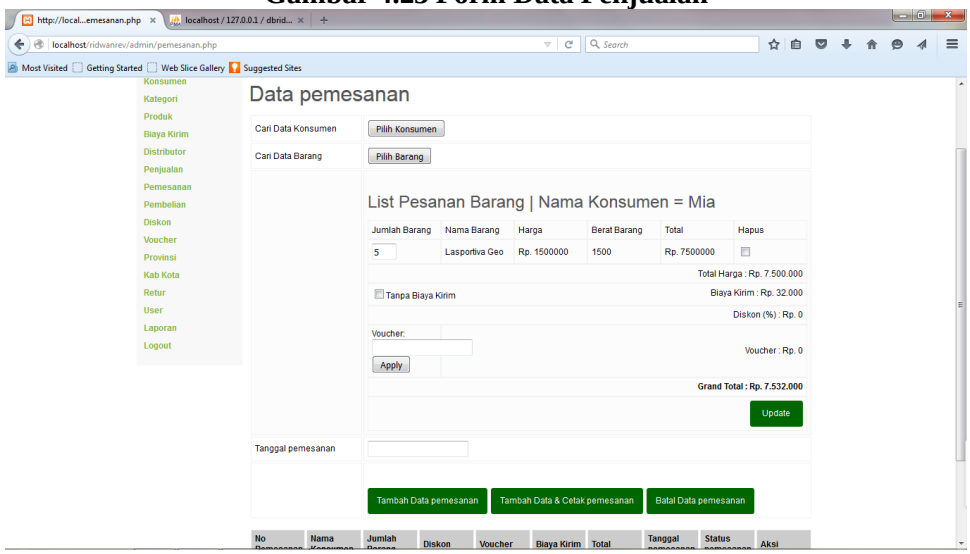
Gambar 4.21 Form Data Biaya Kirim



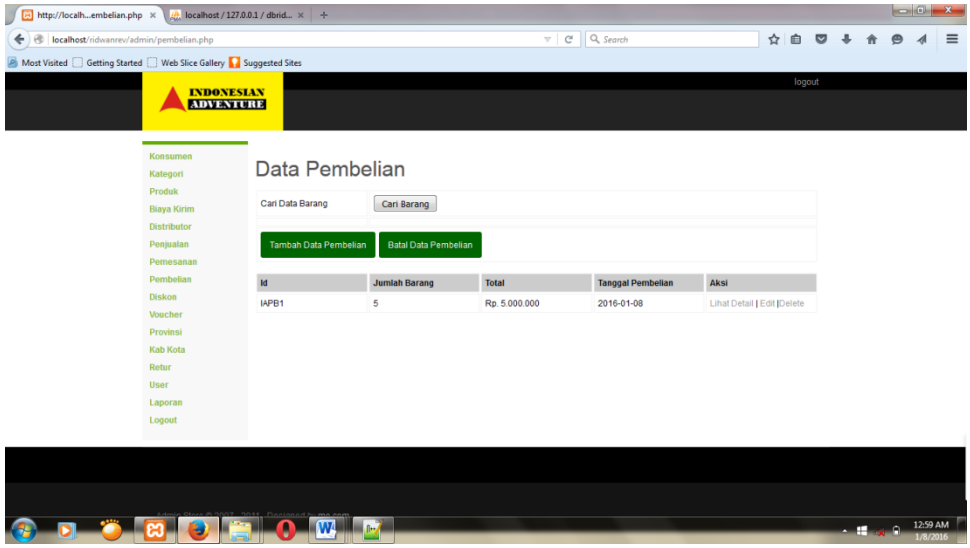
Gambar 4.22 Form Data Distributor



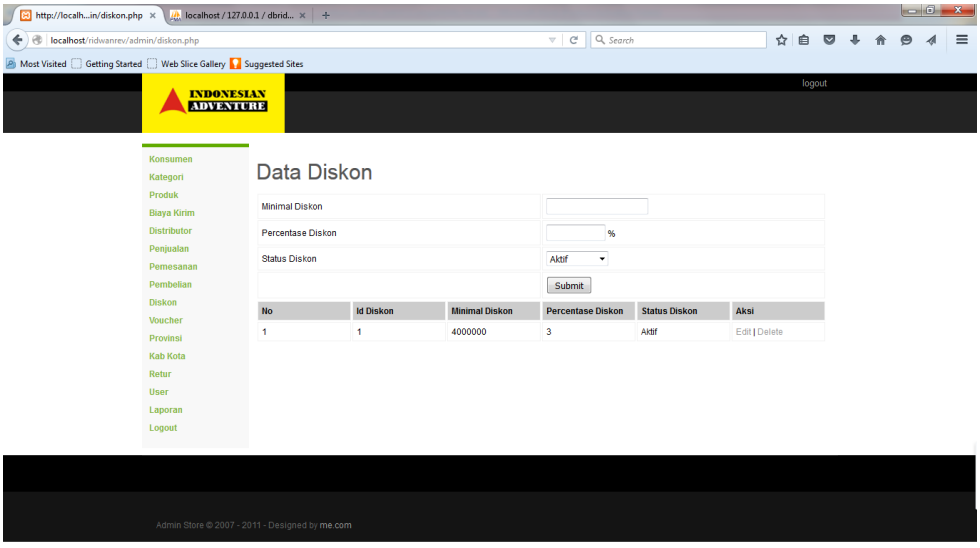
Gambar 4.23 Form Data Penjualan



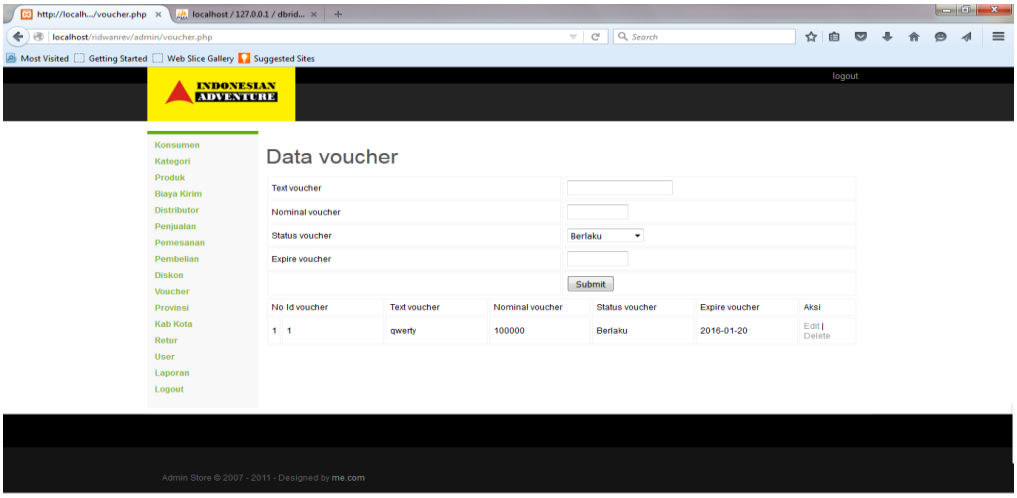
Gambar 4.24 Form Data Pemesanan



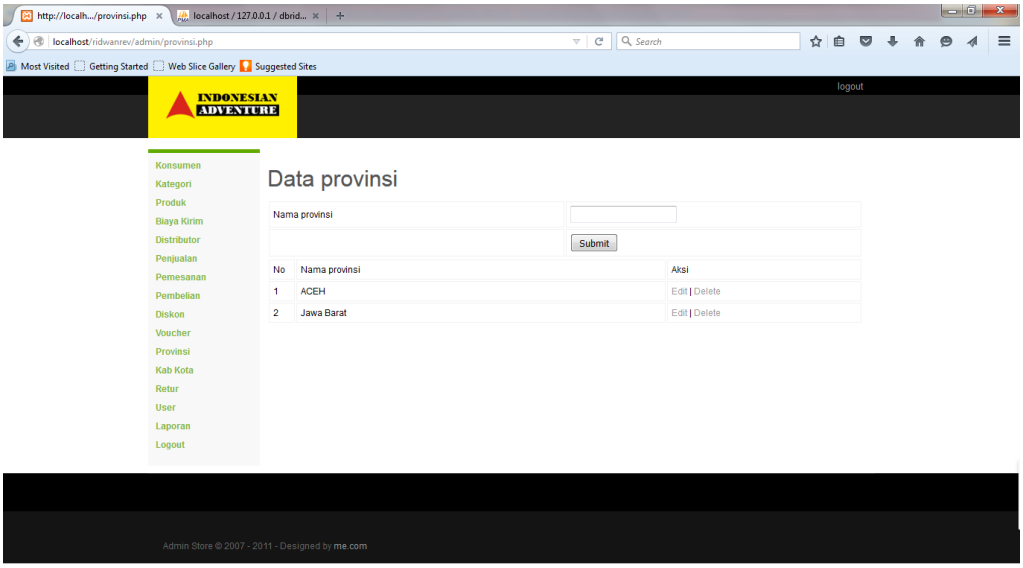
Gambar 4.25 Form Data Pembelian



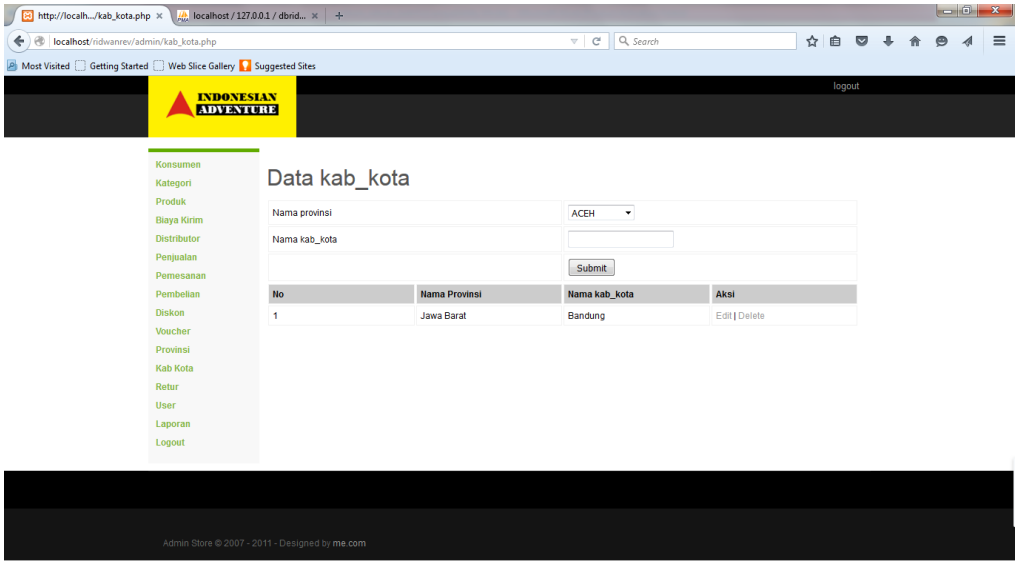
Gambar 4.26 Form Data Diskon



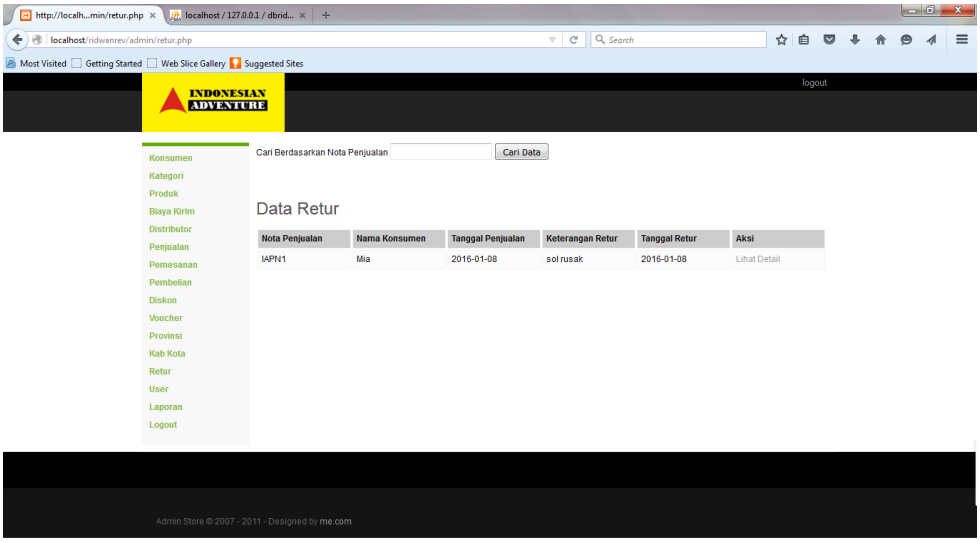
Gambar 4.27 Form Data Voucher



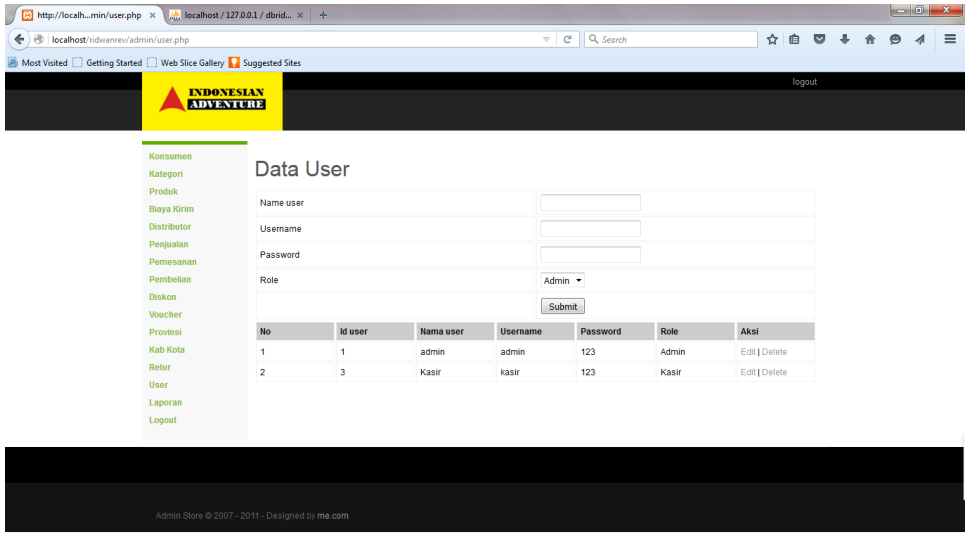
Gambar 4.28 Form Data Provinsi



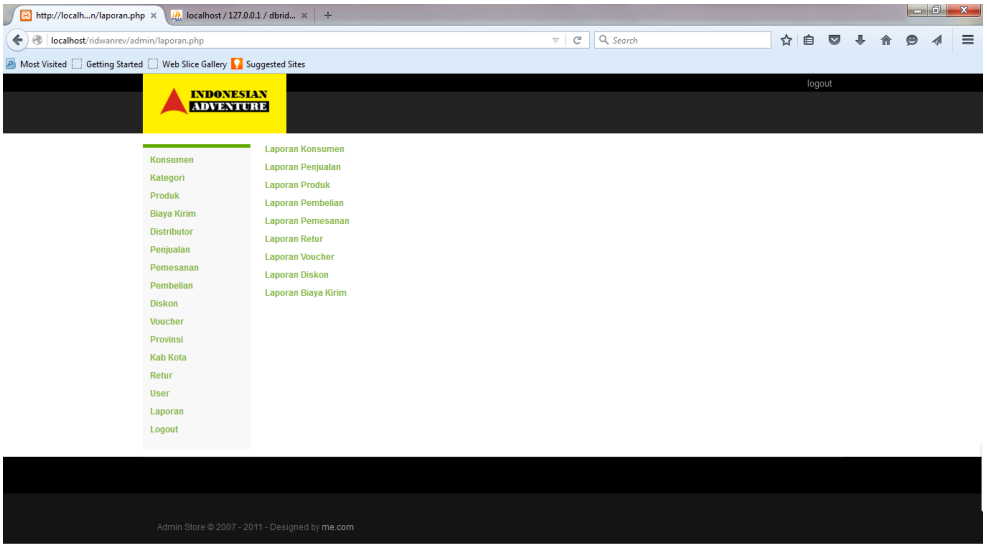
Gambar 4.29 Form Data Kab/Kota



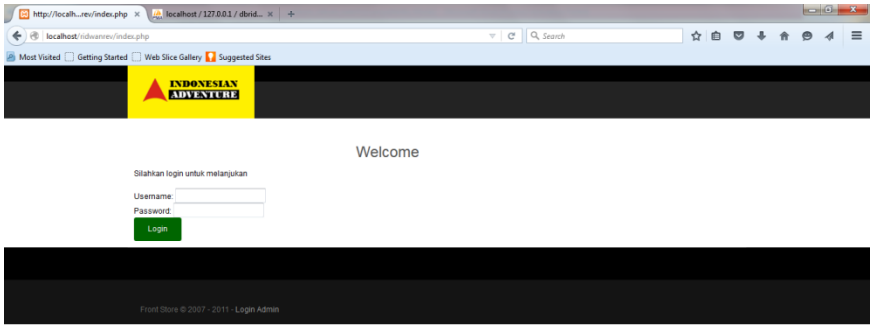
Gambar 4.30 Form Data Retur



Gambar 4.31 Form Data User



Gambar 4.32 Form Data Laporan



Gambar 4.33 Form Logout

Tabel 4.1 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Tingkat Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login	Username	Modul	*Blackbox*
	Password	Modul	*Blackbox*
Master	Data admin	Modul	*Blackbox*
	Data kasir	Modul	*Blackbox*
Barang	Kategori Barang	Modul	*Blackbox*
	DataBarang	Modul	*Blackbox*
Proses	Pembelian	Modul	*Blackbox*
	Penjualan	Modul	*Blackbox*
	Retur Penjualan	Modul	*Blackbox*
	Pemesanan	Modul	*Blackbox*
Ouput	Laporan Pembelian	Modul	*Blackbox*
	Laporan Penjualan	Modul	*Blackbox*
	Laporan retur	Modul	*Blackbox*

	Laporan Pemesanan	Modul	*Blackbox*

Tabel 4.2 Pengujian Data Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Kasus dan Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Akses Bagian Penjualan Username :kasir Password: 123	Login berhasil, hak akses diterima	Login berhasil dan masuk kedalam system	[√] Diterima [ ] Ditolak
Akses Bagian Penjualan Username :Admin Password: 123	Login berhasil, hak akses diterima	Login berhasil dan masuk kedalam system	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Kasus dan Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Akses Admin Username: admin Password: admin Hak akses: kasir	Login gagal dan muncul pesan error	Login gagal dan muncul pesan error	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.3 Pengujian Form Konsumen

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data Konsumen diinputkan lengkap	Data Konsumen dapat tersimpan	Data Konsumen tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**

Data Konsumen diinputkan tidak lengkap	Data tidak tersimpan	Data tidak tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.4 Pengujian Form Kategori

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data Kategori diinputkan lengkap	Data lapang dapat tersimpan	Data lapang tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data kategori diinputkan tidak lengkap	Data tidak tersimpan	Data lapang tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.5 Pengujian Form Produk

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data produk diinputkan lengkap	Data produk dapat tersimpan	Data produk tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data produk diinputkan tidak lengkap	Data produk tidak tersimpan	Data produk tidak tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.6 Pengujian Form Biaya Kirim

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**

Data Biaya Kirim diinputkan lengkap	Data Biaya Kirim dapat tersimpan	Data Biaya Kirim tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data Biaya Kirim diinputkan tidak lengkap	Data Biaya Kirim tidak tersimpan	Data Biaya Kirim tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.7 Pengujian Form Data Distributor

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data Distributor	Data Distributor tersimpan	Data Distributor tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data Distributor tidak lengkap	Inputkan Data Distributor tidak tersimpan	Inputkan Data Distributor tidak tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.8 Pengujian Form Data Penjualan

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data penjualan di inputkan lengkap	Data Penjualan tersimpan	Data Penjualan tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data penjualan tidak lengkap	Inputkan Data penjualan tidak tersimpan	Inputkan Data penjualan tidak tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.9 Pengujian Form Data Pemesanan

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data pemesanan di inputkan lengkap	Data Pemesanan tersimpan	Data Pemesanan tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data pemesanan tidak lengkap	Inputkan Data pemesanan tidak tersimpan	Inputkan Data pemesanan tidak tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.10 Pengujian Form Data Pembelian

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data pembelian di inputkan lengkap	Data Pembelian tersimpan	Data Pembelian tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data pembelian tidak lengkap	Inputkan Data pembelian tidak tersimpan	Inputkan Data pembelian tidak tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.11 Pengujian Form Data Diskon

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data diskon di inputkan lengkap	Data diskon tersimpan	Data diskon tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data diskon tidak lengkap	Inputkan Data diskon tidak tersimpan	Inputkan Data diskon tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.12 Pengujian Form Data Voucher

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data voucher di inputkan lengkap	Data voucher tersimpan	Data voucher tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data voucher tidak lengkap	Inputkan Data voucher tidak tersimpan	Inputkan Data voucher tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.13 Pengujian Form Data Provinsi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data provinsi di inputkan lengkap	Data provinsi tersimpan	Data provinsi tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data provinsi tidak lengkap	Inputkan Data provinsi tidak tersimpan	Inputkan Data provinsi tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.14 Pengujian Form Kab/Kota

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data Kab/kota di inputkan lengkap	Data Kab/kota tersimpan	Data Kab/kota tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data Kab/kota tidak lengkap	Inputkan Data Kab/kota tidak tersimpan	Inputkan Data Kab/kota tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.15 Pengujian Form Retur

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data retur di inputkan lengkap	Data retur tersimpan	Data retur tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data retur tidak lengkap	Inputkan Data retur tidak tersimpan	Inputkan Data retur tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.16 Pengujian Form User

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Inputkan Data User di inputkan lengkap	Data User tersimpan	Data User tersimpan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**

Inputkan Data User tidak lengkap	Inputkan Data User tidak tersimpan	Inputkan Data User tersimpan	[ ] Diterima [x] Ditolak

Tabel 4.17 Pengujian Form Laporan

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Melihat dan cetak semua Laporan	Tampilan laporan muncul dan cetak laporan sesuai dengan database	Tampilan laporan muncul dan cetak laporan sesuai dengan database	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Cetak semua laporan	Laporan tidak bisa di rubah	Laporan tidak bisa di rubah	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.18 Pengujian Data Output

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Cetak nota penjualan	Tampilan sesuai dengan database	Tampilan sesuai dengan database	[x] Diterima [ ] Ditolak
Cetak Pemesanan	Tampilan sesuai dengan database	Tampilan sesuai dengan database	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Cetak penjualan	Muncul pesan “ Pilih Konsumen” Atau “pilih Barang	Muncul pesan “ Pilih Konsumen” Atau “pilih Barang	[x] Diterima [ ] Ditolak
Cetak Pemesanan	Muncul pesan “ Pilih Konsumen”	Muncul pesan “ Pilih Konsumen”	[x] Diterima

	Atau “pilih Barang	Atau “pilih Barang	[ ] Ditolak