SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA SERVICE DAN PENJUALAN SUKU CADANG SEPEDA MOTOR PADA BENGKEL GREAF BERBASIS DESKTOP

OLEH : Dimi Rizkyadi

ABSTRACK

Bengkel Motor Greaf not usingi nformation technology, sothere are some problems were foundsuch as data recording sales transactions, In the course ofits business, orders, and preparing reports servsis services requirea long time because the data is written into theledger. Therefore, it needs adequate business information systems, to process search of spare parts, spare parts stock checking, report generation service, automatically and produce information quickly and accurately.

The methodology used for the manufacture of the prototype system is a method that includes the identification of user needs, prototype, prototype testing, improvement and development prototype production version is expected to build up in the design of this system. For the method of data collection using the method of observation and interviews. As for the systems approach using a structured approach. The tools used to describe the system model is a Uce Case Diagrams, Activity Diagrams, Sequence Diagrams, Class diagrams, Component Diagram, Deployment Diagram. While software support using Netbeans IDE 7.1.2 and MySQL as a database and Java programming languages.

Research by the author produces information system parts and service sales of two-wheelers, then the original constraints faced by Bengkel Motor Greaf, name lyprocessing inventory, spare parts processing, data accuracy, punctuality the search data and preparing reports spare parts automatically can beaddressed.

Kata kunci : Sales & Services, Prototype, Bengkel Motor Greaf Repair.

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kehadiran teknologi komputer dengan kekuatan prosesnya telah memungkinkan pengembangan perangkat lunak aplikasi manajemen berbasis desktop. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, didapat manfaat berupa kemudahan menyimpan, mengorganisasi dan melakukan pengambilan (retrival) terhadap berbagai data. Dengan dukungan perangkat lunak yang memadai dan konfigurasi perangkat keras yang tepat, perusahan dapat membangun sistem informasi manajemen yang handal dan berpengaruh secara signifikan terhadap kinerja perusahan secara keseluruhan

Dengan berkembanganya dunia IT (Informasi Technology) telah mengubah cara pengumpulan data, memproses dan melaporkan sebuat data menjadi penyajian informasi yang sangat efektif dan efisien dalam menghemat waktu pengerjaannya. Dengan perkembangan dunia IT yang semakin pesat. Seiring dengan kemajuannya, diperlukan sistem informasi perusahaan yang baik dan terencana agar semua proses dapat berjalan dengan lancar.

Bengkel Motor Greaf merupakan perusahaan yang bergerak dibidang otomotif yang bergerak dalam bidang penjualan suku cadang khususnya untuk merek Yamaha sepeda motor dan pelayanan jasa servicenya. Suku cadang yang terdapat di Bengkel Motor Greaf cukup banyak dan komplit untuk berbagai sepeda motor seperti suku cadang mesin, bodi kelistrikan dan pengereman. Serta memberikan

jasa service, kurang lebih 20 sepeda motor/hari yang diperbaiki oleh mekanik, sehinga Bengkel Motor Greaf menjadi salah satu bengkel yang dipercaya oleh para konsumen.

Dalam proses bisnisnya, Bengkel Motor Greaf belum menggunakan teknologi, teknologi penjualan suku cadang dan pelayanan jasa service. sehingga terdapat beberapa kesalahan dalam pencatatan data barang masuk dan retur barang yang menyebabkan kesalahan pada jumlah stok barang yang ada. Dalam penginputan data penjualan maupun, pencarian barang pada transaksi penjualan memerlukan waktu yang lama, karena jumlah barang yang tercatat dibuku besar tidak sama dengan jumlah barang yang ada. Konsumen pelayanan jasa service pada Bengkel Motor Greaf cukup banyak, tetapi belum ada pencatatan data layanan jasa service, sehingga tidak ada laporan tertulis mengenai jasa service yang telah diberikan pembuatan laporan penjualan dan pelayanan jasa service dikarenakan pencatatan ulang dari dokumen dan data sebelumya.

Berdasarkan permasalahan tersebut yang telah penulis uraikan di atas penulis tertarik membuat skripsi dengan judul "SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA SERVICE DAN PENJUALAN SUKU CADANG SEPEDA MOTOR PADA BENGKEL GREAF".

Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Sering Terjadinya kesalahan dalam pencatatan data barang masuk dan retur barang yang menyebabkan kesalahan pada jumlah stok barang yang ada.
2. Proses pencarian barang pada transaksi penjualan memerlukan waktu lama, karena jumlah barang yang tercatat dibuku besar tidak sama dengan jumlah barang yang ada.
3. Kesulitannya dalam pembuatan laporan penjualan dan pelayanan jasa service dikarenakan pencatatan ulang dari dokumen dan data sebelumya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi pelayanan jasa service dan penjuala spare part yang sedang berjalan di bengkel motor greaf ?
2. Bagaimana merancang sistem pelayanan jasa service dan penjualan spare part di bengkel motor greaf ?
3. Bagaimana proses sistem informasi pelayanan jasa service di bengkel motor greaf ?
4. Bagaimana pengimplementasian sistem informasi pelayanan jasa service di bengkel motor greaf ?

Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilaksanakan penelitian yang dilakukan ini adalah untuk membangun sistem informasi pelayanan jasa service dan penjualan suku cadang sepeda motor pada bengkel greaf.

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan yang sedang berjalan pada bengkel motor greaf.
2. Untuk merancang sistem informasi pelayanan jasa service dan penjualan spare part.
3. Untuk menguji program pada bengkel agar dapat mempermudah dan memaksimalkan laporan stock maupun penjualan barang dan pelayanan jasa service.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan pada bengkel.

Kegunaan Penelitian

Dengan adanya sistem informasi yang dibuat ini diharapkan dapat dipergunakan secara optimal dan berguna bagi kelangsungan perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kepuasan konsumen terhadap pelayanannya serta mengefisiensikan waktu dalam proses pelayanan jasa service dan penjualan suku cadang sepeda motor pada bengkel greaf.

Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pokok permasalahan penelitian ini dibatasi dalam hal-hal berikut:

1. Topologi ini menggunakan Topologi Ring.
2. Sistem yang dibangun ini digunakan oleh kasir, gudang, pemimpin bengkel.
3. Sistem informasi ini hanya untuk pelayanan jasa service dan penjualan pembelian suku cadang.
4. Dalam pembuatan laporan transaksi penjualan spare part dan pelayanan jasa service motor yang akan dibuat hanya untuk pembayaran secara tunai/cash.

II. Landasan Teori

KONSEP DASAR INFORMASI

Konsep Dasar Informasi

Sistem adalah satu hal yang terpenting dalam membuat perancangan sistem informasi. Pada umumnya setiap organisasi selalu mempunyai sistem informasi untuk mengumpulkan, menyimpan, melihat, dan menyalurkan informasi. Sistem informasi dapat berbentuk karena didorong oleh kebutuhan akan informasi yang terus meningkat yang dibutuhkan oleh pengambil keputusan.

Informasi ibarat darah yang mengalir didalam tubuh suatu organisasi, juga informasi sangat penting dalam pengambilan keputusan didalam suatu organisasi, selain itu informasi juga penting bagi sistem, karena apabila suatu sistem tidak mempunyai informasi maka akan menjadi suatu sistem yang susah berkembang.

Ada pula yang menyebutkan bahwa pengertian informasi adalah data yang diolah dan dibentuk menjadi lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi merupakan pengumpulan data pengolaan data untuk memberikan atau pengetahuan. Maka dengan demikian sumber informasi adalah data. Data adalah kesatuan yang menggambarkan suatu kejadian atau kesatuan nyata. Informasi didenfinisikan

Penjualan

Penjualan merupakan bagian dari kegiatan pemasaran. Penjualan sangat penting dan sangat menentukan era suatu pemasaran untuk memasarkan produknya yaitu dengan cara menjual produk dan apabila penjualan tidak dapat dilaksanakan maka fungsi-fungsi lain dari pemasaran tidak akan berjalan. Kegiatan penjualan terbagi dalam dua cara yaitu :

1. Penjualan kredit yaitu penjualan barang yang dilakukan dengan cara mengirim barang sesuai dengan psanan dari pembeli dan tidak ada pembayaran langsung yang terjadi dalam jangka waktu tertentu dan tidak mempunyai pada pembeli tersebut.
2. Penjualan tunai yaitu apabila toko tersebut menjual produknya yang sesuai secara langsung pada pembeli dan dibayar pada saat itu juga oleh pembeli.

Pengertian penjualan menurut “American marketing Assosiation” ditetapkan sebagai berikut : proses pemberian bantuan persuasi secara pribadi atau non pribadi agar membeli suatu komoditi atau jasa agar bertindak menguntungkan atau suatu gagasan atau ide yang mengandung arti komersial bagi penjualan.

Dari pemikiran di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud sistem penjualan adalah pola hubungan antar bagian-bagian yang saling berkaitan untuk melakukan kegiatan yaitu memproses data penjualan sehingga menghasilkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat sehingga memuaskan kedua belah pihak.

Pembelian

Pembelian merupakan salah satu kegiatan dari pembelanjaan. Pembelian juga mempunyai peranan yang penting, sama halnya dengan penjualan yaitu untuk memenuhi kebutuhan perusahaan.

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.

Pengertian Service

Kata servis dalam kamus bahasa inggirs yaitu memperbaiki, penulis membuat kesimpulan bahwa memperbaiki disini adalah membuat motor yang tadinya rusak atau ada salah satu bagian motor yang tidak berfungsi menjadi baik atau berfungsi kembali seluruh bagian-bagian yang rusak tadi.

Pengertian Spare Parts

Spare Parts diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia yaitu suku cadang, penulis juga mempunyai kesimpulan bahwa suku cadang disini adalah komponen-komponen yang ada pada motor.

III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah bagian pelayanan pelayanan mentenence dan penjulan Sparepart Motor di Bengkel Motor Greaf Bandung yang akan dibahas dalam penelitian ini.

Metode Penelitian

Penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan.

Metode yang digunakan dalam melaksanaka penelitian merupakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan penjabatan dari metode ilmiah secara umum.

Gambar 1 Metode Prototype

METODE PENGUMPULAN DATA

a. Wawancara
   Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang sistem yang sedang berjalan dengan segala kekurangan sebagai kajian dalam

pembuatan program aplikasi yang akan diajukan sebagai sistem yang baru. Seperti melakukan wawancara kepada pemilik Bengkel Motor Greaf dengan harapan dapat melengkapi data-data yang diperlukan.

b. Observasi
   Metode ini merupakan pengamatan langsung dilapangan yang dapat mempermudah dalam proses pengumpulan data, sehingga data-data yang dapat terjamin keaslian dan keakuratannya, melakukan pengamatan langsung pada perusahaan Bengkel Motor Greaf dengan mengadakan pencatatan terhadap dokumen-dokumen yang ada serta cara kerja berdasarkan sistem yang sedang berjalan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat disebut juga dengan gambaran dalam pengembangan sistem yang ada. Dimana terjadi masalah pada sistem tersebut. Diharapkan dengan dilakukannya perbaikan dengan sistem yang baru dapat memperbaiki sistem yang sudah ada. Serta dapat memperbaiki berbagai fungsi yang sudah ada agar dapat lebih efektif dan efisien lagi. Serta dapat memperbaiki sasaran sistem, merancancang atau memperbaiki output yang saat ini digunakan mencapai tujuan.

Perancangan prosedur ini ditujukan untuk memperbaiki proses bisnis yang ada. Tahap perancangan sistem ini merupakan gambaran setiap tahap pada prosedur tertentu. Tahap perancangan ini untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen yang ada sehingga dapat menghasilkan sistem informasi yang baik. Sistem informasi ini dirancang untuk dapat menjadi suatu komponen pendukung dalam proses bisnis di Bengkel Greaf Motor. Tahap Perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan berorientasi objek dengan *Unified Modeling Language(UML).*

a. Use Case Diagram

Use Case diagram yang diusulkan pada perancangan system Penjualan dan Service di Bengkel Greaf Motor.

Gambar 2 Use Case yang diusulkan

b. Identifikasi Use Case dan Deskripsi yang Diusulkan

Use case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case. Use case mendeskripsikan apa yang sistem (atau subsistem, kelas, atau antarmuka) kerjakan tetapi use case tidak menspesifikasikan (dan tidak memiliki kompetensi untuk menspesifikasi) bagaimana use case melakukannya.

c. Activity Diagram

Activity diagram yaitu lebih fokus kepada menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Dipakai pada business modeling untuk memperlihatkan urutan aktivitas proses bisnis. Memiliki struktur diagram yang mirip flowchart atau data flow diagram pada perancangan terstruktur. Memiliki manfaat yaitu apabila membuat diagram ini terlebih dahuluu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan. Adapun activity diagram yang diusulkan adalah sebagai berikut.

Gambar 3 Activity Diagram Login yang diusulkan

d. Sequence diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan/perilaku objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek.

Gambar 4 Sequence Diagram Login yang Diusulkan

e. Class diagram

Class diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket-paket didalam sistem.*Class* diagram memberikan gambaran sistem secara statis dan relasi antar mereka. Dengan melihat karakteristik sistem beserta proses-proses yang terjadi,maka dapat dibuat *class* diagram.

Gambar 5 Class Diagram yang Diusulkan

f. Object diagram

Object diagram menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannya objek dalam sistem. Berikut *object diagram* dari sistem yang diusulkan.

Gambar 6 Object Diagram yang Diusulkan

g. Deployment diagram

Deployment / physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal. Sebuah node adalah *server*, *workstation*, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-deploy komponen dalam lingkungan sebenarnya. Hubungan antar node (misalnya TCP/IP) dan *requirement* dapat juga didefinisikan dalam diagram ini.

Gambar 7 Deployment Diagram yang Diusulkan

PERANCANGAN ANTAR MUKA

Perancangan antarmuka merupakan perancangan model aplikasi sebelum program dibuat seutuhnya, perancangan antarmuka pada sistem ini bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan program nantinya.

a. Struktur Menu

Perancangan menu di gunakan untuk memudahkan dalam penelusuran program yang di buat. Berikut adalah gambar perancangan nya:

Gambar 8 Struktur Menu

b. Perancangan input

Dalam perancangan *input* ini, data yang dimasukan akan mempengaruhi hasil yang ditampilkan. Adapun perancangan-perancangan *input* ada dalam perancangan ini adalah :

Gambar 9 Perancangan From Input

c. Perancangan Output

Perancangan *Output* merupakan hasil dari apa yang kita Inputkan pada program yang dibuat, *Output* yang penulis maksud adalah laporan dari semua data yang telah diinputkan dan disimpan kedalam database kemudian di panggil kembali dalam bentuk laporan.

Gambar 10 Perancangan Output

PERANCANGAN ARSITEKTUR JARINGAN

Arsitektur Jaringan *yang* digunakan dalam perancangan sistem ini menggunakan sistem *client-server,* sistem *client-server* mempunyai dua komponen utama yaitu computer *server* dan computer *client.Sercver* merupakan computer induk yang melakukan pemrosesan terbanyak untuk memenuhi permintaan-permintaan dari computer client dan bertindak sebagai *server database* yang menyimpan data.*Client* yaitu computer yang melakukan pengiriman permintaan-permintaan data pada *server* kemudian menampilkan data tersebut pada *interface* aplikasi yang dimilikinya.

Gambar 11 Arsitektur jaringan

PENGUJIAN

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *Black Box*.Pengujian *Black Box* berfokus pasa persyaratan atau kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

a. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *black box,* dengan rencana pengujian yang akan dilakukan diantaranya pengujian *login* ke *system, input* data, verifikasi dan validasi, serta *output* data dari *system*. Rencana pengujian dapat dilihat pada *table*.

Tabel 1 Rencana Pengujian

b. Kasus dan Hasil Pengujian

Beberapa kasus dan hasil pengujian yang telah dilakukan pada *system* informasi Penjualan dan Service di Bengkel Greaf Motor yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 Kasus dan Hasil Pengujian

c. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji *sample* diatas dapat ditarik kesimpulan-kesimpulan bahwa perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan dan Service di Bengkel Greaf Motor memberikan fungsi sesuai dengan kebutuhan. Dan semua sintaks bekerja dengan baik.

IMPLEMENTASI

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

Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi penjualan dan service di Bengkel Greaf Motor antara lain:

1. Microsoft Windows 7
2. Netbeans 7.0.1
3. XAMPP 1.7.2
4. Jaspersoft Ireport

Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan dan Service di Bengkel Greaf Motor antara lain:

1. Komputer *Server*
   a. *Proccesor* Pentium® dual core CPU T4200 2.00GHz.
   b. *Memory* 2GB atau Lebih.
   c. *Harddisk* 500GB atau lebih.
   d. *LAN card* 10/100Mbps.
   e. Hub
   f. Kabel UTP kategori 5
   g. RJ45
   h. *Mouse, keyboard,monitor, dan printer*
2. Komputer *Client*
   a. *Proccesor Pentium* 4 1,8GHz.
   b. *Memory* 1GB atau lebih
   c. *Harddisk* 250GB atau lebih
   d. *LAN card* 10/100 Mbps
   e. *Mouse, keyboard,monitor*

Implementasi Antar Muka

Antar muka sebuah perangkat lunak adalah hal yang sangat penting, karena program yang baik adalah program yang dapat menciptakan media yang baik pula anatara pembaca dan *system*.

a. Tampilan Login User Sistem

Gambar 12 Tampilan Login

b. Tampilan Pembelian Baru

Gambar 13 Tampilan Pembelian Baru

c. Tampilan Penjualan Baru

Gambar 14 Tampillan Penjualan Baru

d. Tampilan Laporan Retur

Gambar 15 Tampilan Laporan Retur Pembelian

e. Tampilan Laporan Service

Gambar 16 Tampilan Laporan Service

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan tentang "Sistem Infomasi Pelayanan Jasa Service dan Penjualan Suku Cadang Sepeda Motor Pada Bengkel Greaf". Yang Diusulkan, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Dengan adanya Sistem Informasi ini, dapat meminimalisir kesalahan dalam pencatatan data barang masuk dan retur barang.
2. Dengan adanya Sistem Informasi ini dapat mempercepat proses penjualan dikarenakan pencarian data barang sudah terigentrasi dan tersimpan didalam suatu database.
3. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan pembuatan laporan menjadi lebih mudah dikarenakan semua data transaksi bengkel yang tersimpan di database.

Jadi perancangan sistem informasi penjualan dan servis ini telah memiliki harapan dari perancang dan pihak-pihak yang memerlukan system informasi di Bengkel Graef.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Agar lebih mudah mengetahui perkembangan penjualan suku cadang dan servis bengkel maka sebaiknya ada penambahan Grafik laporan penjualan.
2. Dalam penggunaan sistem informasi yang telah terkomputerisasi ini diharapkan agar selalu membackup data, sehingga apabila terjadi kerusakan pada komputer seperti *Harddisk* rusak atau lainnya, data yang telah disimpan dalam database tidak hilang.

VI. DAFTAR PUSTAKA

[1] Al-Bahra Ladjamudin (2005). Mengemukakan Sistem Informasi Mempunyai Karakteristik atau Sifat-sifat Tertentu.

[2] Abdul Kadir (2003 : 54). Sistem Adalah Sekumpulan Elemen Yang Saling Terkait.

[3] Jogiyanto (2005 : 2). Mengemukakan Bahwa Sistem Adalah Kumpulan Dari Elemen-elemen Yang berinteraksi Untuk Mencapai Suatu Tujuan Tertentu.

[4] Tata Sutabri (2005). Pengertia sistem Informasi.

[5] Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005). Mengemukakan sistem Mempunyai Klasifikasi Sistem.

[6] Jogiyanto (2005 : 8). Informasi Adalah Data Yang Telah Diolah Menjadi Bentuk Yang Lebih Berarti.

[7] Edhy Sutanta (2003 : 10). Informasi Merupakan Hasil Pengolahan Dan Sehingga Menjadi Bentuk Yang Paling Penting Bagi Penerimanya.

[8] Hartono (2005 : 11). Dalam Sifat Fauziah Adalah Suatu Sistem Dalam Organisasi Yang Mempertemukan Kebutuhan Pengolahan Transaksi Harian.

[9] Jogiyanto (2005 : 10). Kualitas Dari Suatu Informasi

[10] Jogiyanto (2005 : 11). Sistem Adalah Suatu Sistem Didalam Suatu Organisasi Mempertemukan Kebutuhan Pengolahan Transaksi Harian.

[11] Andri Kristanto (2008 : 13). Suatu Sistem Didalam Suatu Organisasi Yang Mempertemukan Kebutuhan Pengolahan Transaksi.

[12] Al-Bahran Bin Ladjamudin (2005 : 13). Sistem Informasi Didefinisikan Sebagai Sekumpulan Prosedur Organisasi Yang Pada Saat Dilaksanakan.

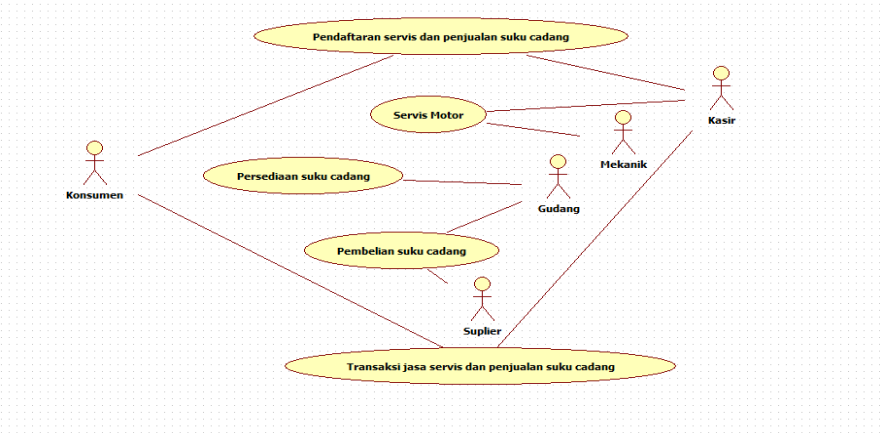
[13] Jogiyanto (2005 : 12). Mengemukakan Bahwa Sistem Informasi Terdiri Dari Komponen-komponen Yang Disebut Dengan Istilah Blok Bangunan *(Building Blok).*

[14] Andri Kristanti (2003 : 2). Jaringan Komputer Merupakan Sekelompok Komputer Otonom Yang Saling Berhubungan Antara Satu Dengan Lainnya.

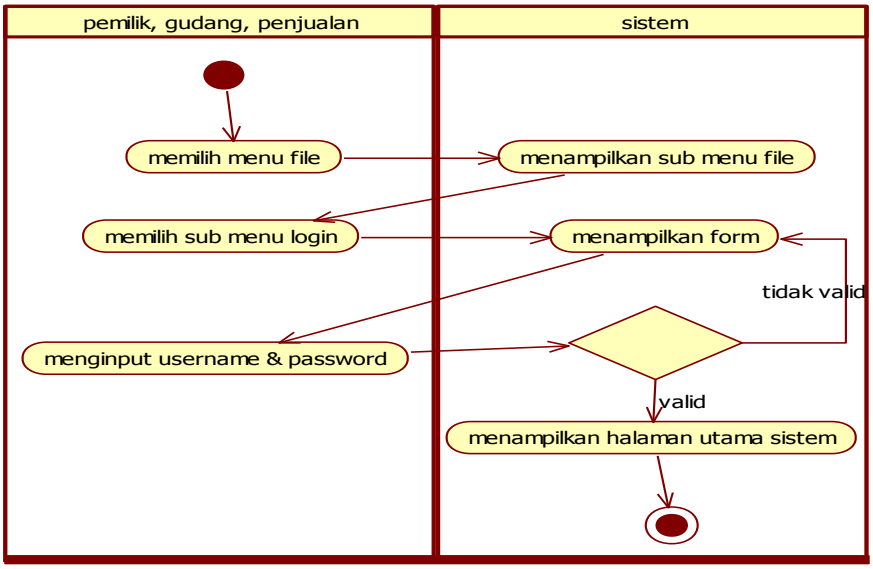
DAFTAR GAMBAR



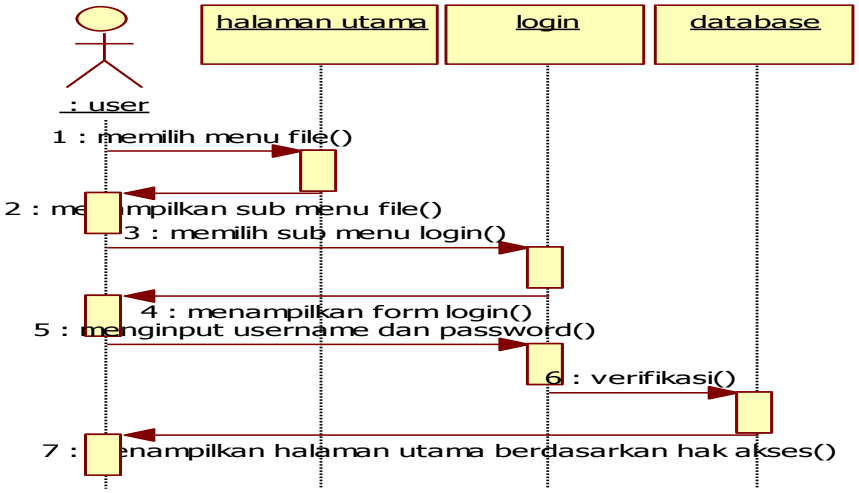
Gambar 1 Metode Prototype



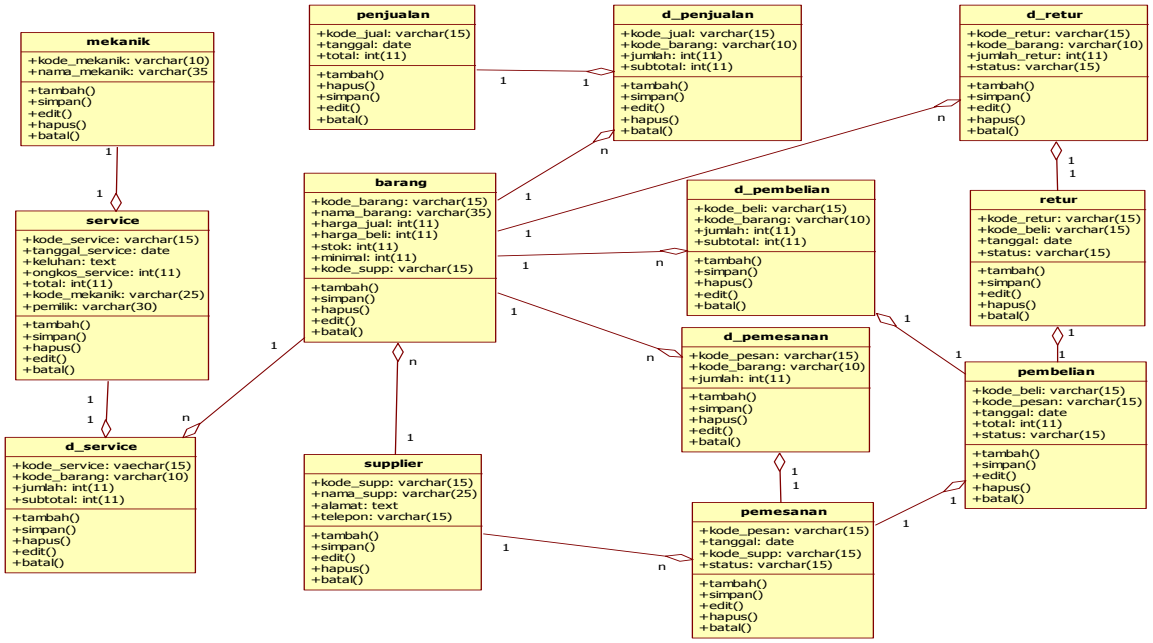
Gambar 2 Use Case yang Diusulkan



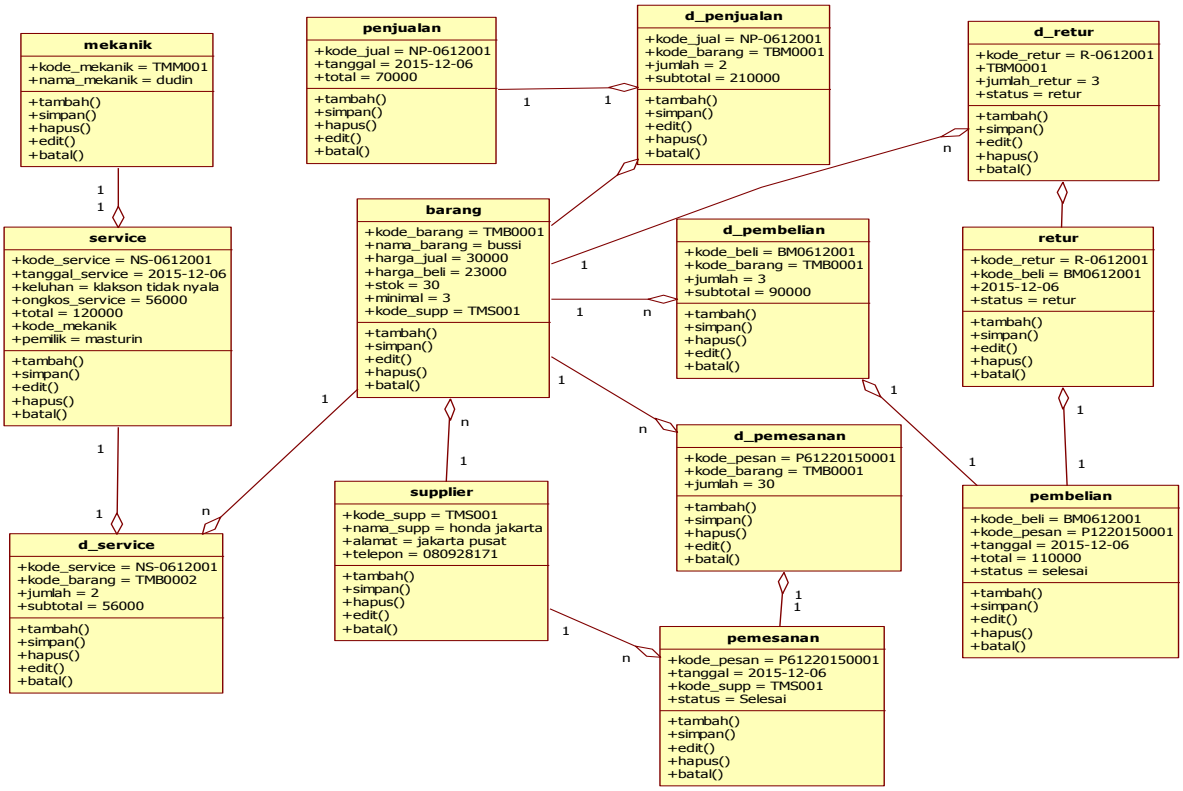
Gambar 3 Activity Login yang Diusulkan



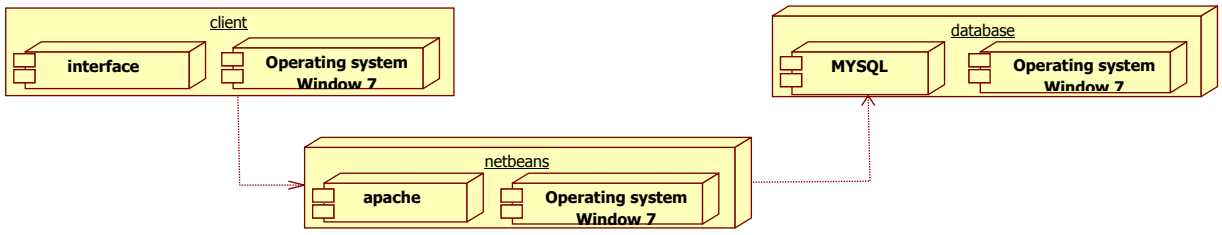
Gambar 4 Sequence Diagram Login yang Diusulkan



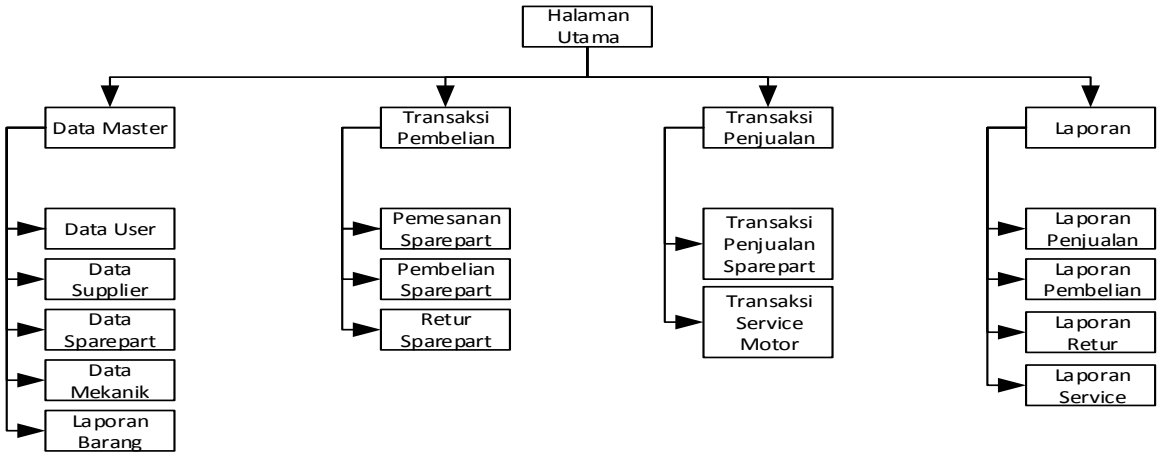
Gambar 5 Class Diagram yang Diusulkan



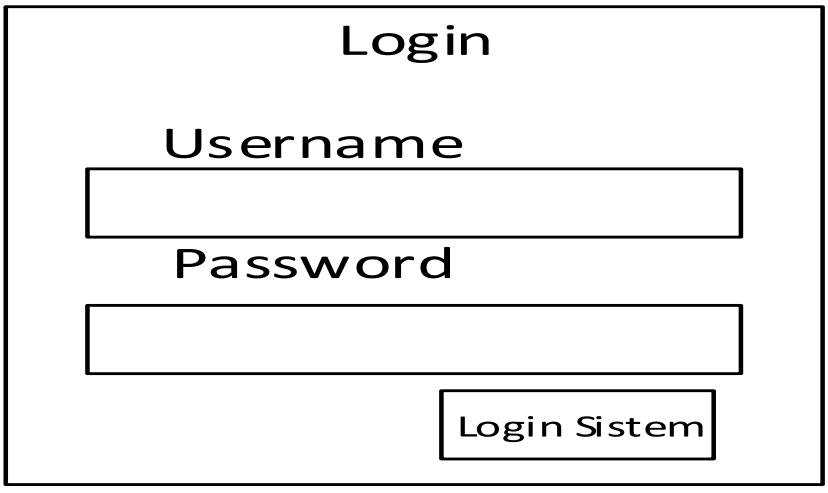
Gambar 6 Object Diagram yang Diusulkan



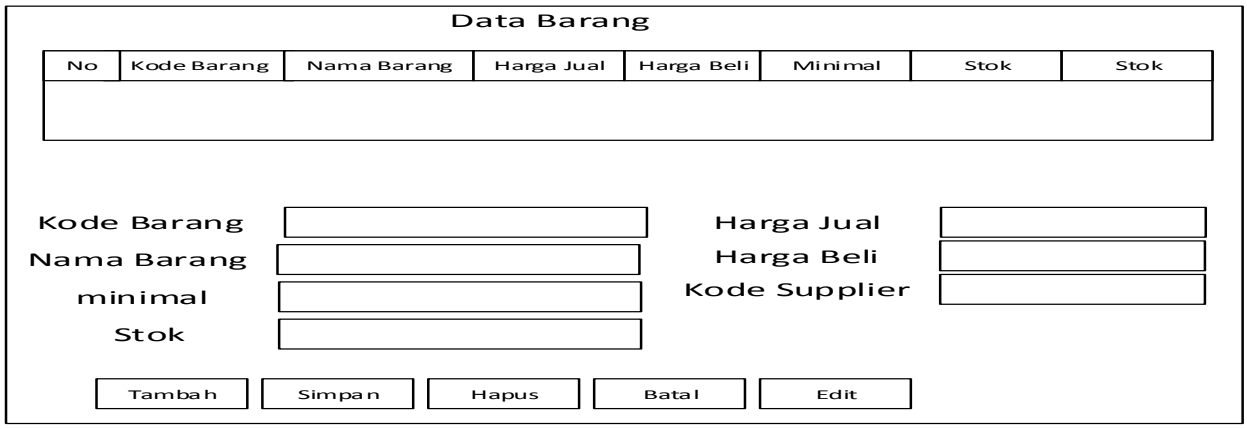
Gambar 7 Deployment Diagram yang Diusulkan



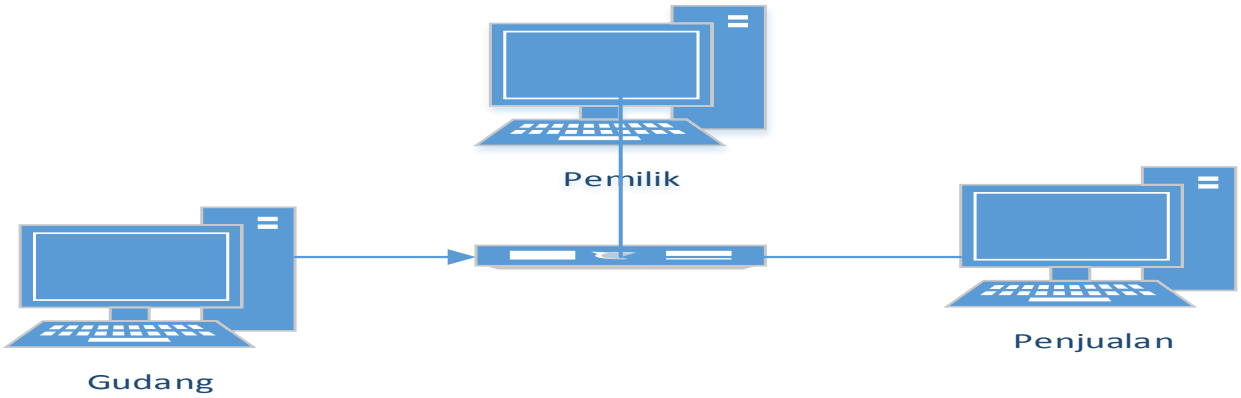
Gambar 8 Struktur Menu



Gambar 9 Perancangan Input



Gambar 10 Perancangan Output



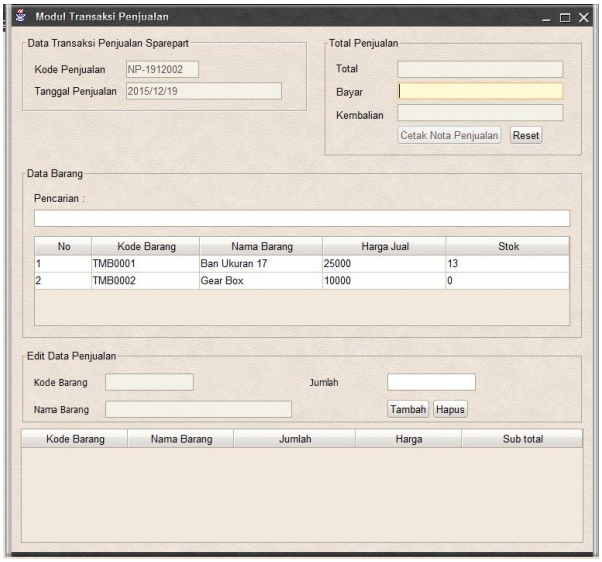
Gambar 11 Arsitektur Jaringan



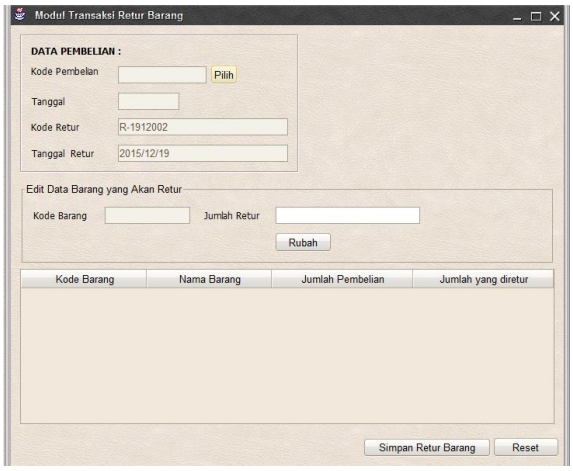
Gambar 12 Tampilan Login



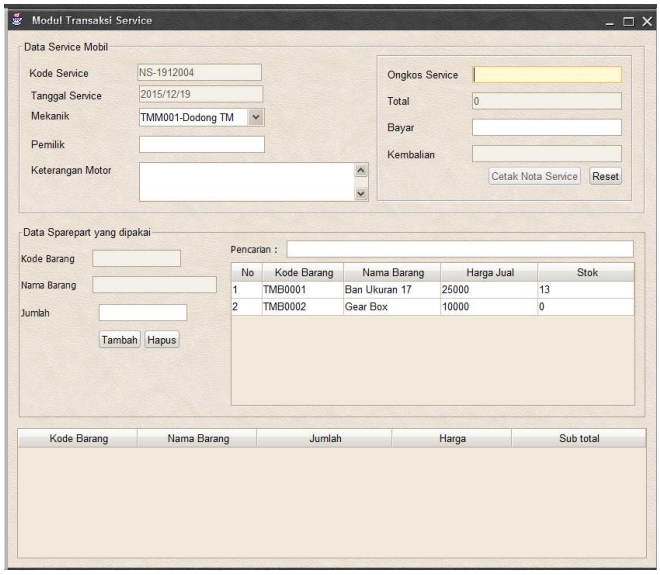
Gambar 13 Tampilan Pembelian Baru



Gambar 14 Tampilan Penjualan Baru



Gambar 15 Tampilan Laporan Retur Pembelian



Gambar 16 Tampilan Laporan Service

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rencana Pengujian

Kelas Pengujian	Pengujian	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Login Admin	Intergasi	Black Box
	Login Kasir	Integrasi	Black Box
	Login Gudang	Integrasi	Black Box
Pengujian Pengisian Data	Pengisian Data Supplier	Integrasi	Black Box
	Pengisian Data Barag	Integrasi	Black box
	Pengisian Data Bahan Baku	Integrasi	Black Box
	Pengisian Data Pupuk	Inegrasi	Black Box
	Pengisian Data Transaksi Pembelian	Integrasi	Black Box
	Pengisian Data Transaksi Penjualan	Integrasi	Black Box
	Pengisian Data Stok Pupuk	Integrasi	Black Box
Verifikasi proses	Input Proses Data	Integrasi	Black Box
	Proses Ubah Data	Integrasi	Black Box
	Proses Hapus Data	Integrasi	Black Box
	Proses Lihat Data	Integrasi	Black Box
	Proses Simpan Data	Integrasi	Black Box

Tabel 2 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil uji login Admin (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi Username dan Password Admin pada form login	login berhasil dan masuk ke halaman utama Admin	login berhasil, dapat mengelola hak akses admin	{x] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi Username dan Password Kasir pada form login	login berhasil dan masuk ke halaman utama kasir	login berhasil, dapat mengelola hak akses Kasir	[x] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi Username dan Password Gudamg pada form login	login berhasil dan masuk ke halaman utama gudang	login berhasil, dapat mengelola hak akses gudang	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji login Admin (Data Salah)			
Mengisi Username dan Password (Admin, Kasir, Login)	terjadi kesalahan pada pengisian username dan password	User tidak dapat mengakses sistem peringatan akses login ditolak	[ ] Diterima [x] Ditolak