SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI DISTRO SLUMER STREETWEAR

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Manajemen Informatika Jenjang D3 (Diploma) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

DEASY FRANCISCA FILEMON

10912057



PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2016

ABSTRACT

Companies with the concept of fashion for men have started to bloom popping up today, but there are still many companies both small and medium-yet aware of the ability of today's advances in information technology so as to make the business opportunity does not open. This final project aims to create a sales system that introducing information technology to a new distro grown located in Bandung and signaling some business process reengineering. The system displays the sales, purchasing, inventory counting and making reports more efficiently with the help of information technology, inexpensive solution designed specifically for small and medium-sized enterprise purposes of fashion with little prior IT knowledge.

Sales information system developed by prototype models using tools such as flow map, context diagram, DFD and the proposed database design tool in the form of ERD. While the software used is PHP, MySQL, and text editor.

Sales information system to make it easy for managers distributions and distribution customers in sales transactions and activities that take place within the company

Keywords: Distro, Sales, Information Systems

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Peneliti mencoba mengamati Sistem Penjualan pada Distro Slummer Streetwear dimana nantinya akan dapat menghasilkan suatu sistem informasi yang dirancang dan dibuat seefisien mungkin sehingga dapat mempermudah pengguna dalam mengoperasikannya karena pada proses sebelumnya, proses pencatatan pada Distro Slummer Streetwear masih menggunakan sistem pencatatan ke dalam dokumen secara tertulis yaitu dengan menuliskan barang – barang yang terjual, kemudian melakukan pembukuan dan perhitungan penjualan setiap hari termasuk dengan menyusun laporan penjualan dan pembelian barang sehingga mengakibatkan beberapa kendala.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasakan analisis dari prosedur yang berjalan, ditemukan beberapa permasalahan diantaranya :

1.2.1. Identifikasi masalah

Penulis melakukan pengumpulan data masalah dan mengidentifikasi yang terjadi pada Distro Slumer Streetwear serta melakukan perumusan masalah dari hasil pengumpulan data permasalahan.

Sebelumnya proses pencatatan Distro Slumer Streetwear di lakukan secara manual, yaitu sebagai berikut :

1. Pengolahan data stock dan penjualan barang pada distro tersebut mengalami banyak kesalahan penulisan dikarenakan metode perhitungannya menggunakan kalkulator dan ditulis tangan dalam penanganan transaksi penjualan dan penanganan pencatatatan transaksi pembelian.

2. Rumitnya dalam pencarian data stock barang, karena terlalu banyaknya arsip stock barang sehingga membuat data atau informasi stock terbaru yang dicari kadang mengalami kesalahan karena tidak dapat melakukan pencarian secara otomatis.
3. Laporan penjualan dan pembelian yang dibuat tidak teroganisir dengan baik.

1.2.2. Rumusan masalah

Dilihat dari masalah – masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah diantaranya :

1. Bagaimana menggambarkan sistem penjualan barang yang sedang berlangsung pada Distro Slummer Streetwear meliputi penjualan barang, pembelian barang, pencatatan stok barang dan pembuatan laporan penjualan dan pembelian barang.
2. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan barang pada Distro Slummer Streetwear agar dapat memudahkan pengolahan data penjualan barang meliputi pencarian data barang dan penghitungan data barang, transaksi penjualan dan pembelian serta laporan akhir penjualan dan pembelian barang.
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap sistem informasi penjualan barang yang diusulkan pada Distro Slummer Streetwear.
4. Bagaimana melakukan implementasi terhadap sistem informasi penjualan barang pada Distro Slummer Streetwear menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud penelitian

Maksud diadakan penelitian ini adalah membuat sistem informasi penjualan yang terkomputerisasi sehingga mampu mempercepat proses perhitungan persediaan barang dan juga memudahkan dalam menyusun pembukuan sehingga lebih efektif dan efisien

1.3.2. Tujuan penelitian

1. Untuk menggambarkan sistem informasi penjualan yang sedang berjalan pada Distro Slummer Streetwear meliputi pencarian data barang dan penghitungan data barang, transaksi penjualan dan pembelian serta laporan akhir penjualan dan pembelian barang.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan pada Distro Slummer Streetwear meliputi pencarian data barang dan penghitungan data barang, transaksi penjualan dan pembelian serta laporan akhir penjualan dan pembelian barang..
3. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi di Distro Slummer Streetwear.
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi penjualan pada Distro Slummer Streetwear.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan praktis

1. Bagi *owner* Distro Slummer Streetwear, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi sebuah sistem informasi untuk mempermudah *owner* untuk melihat laporan penjualan yang ada di distronya.
2. Bagi manajer Distro Slummer Streetwear, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi sebuah sistem informasi untuk mempermudah dalam pembuatan laporan dan pengelolaan barang.
3. Bagi bagian penjualan Distro Slummer Streetwear, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi sebuah sistem informasi dalam melakukan transaksi penjualan
4. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu Distro Slummer Streetwear dalam meningkatkan penjualan barang dan memuaskan pelayanan terhadap para pelanggan.

1.4.2. Kegunaan akademis

1. Bagi Ilmu pengetahuan diharapkan dapat menjadi alat perbandingan antara ilmu secara teori maupun lapangan dan praktek. Sehingga dengan munculnya perbandingan tersebut dapat memajukan ilmu manajemen informatika.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bentuk pemikiran baru kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam pembahasan yang sama sekaligus sebagai referensi dalam penulisan.
3. Bagi perguruan tinggi, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi para mahasiswa yang akan melakukan Tugas Akhir di kemudian hari.

1.4.3. Batasan masalah

Penulis mencoba membatasi masalah yang akan dibahas yaitu membahas tentang :

1. Sistem informasi ini terfokus pada sistem penjualan barang, pencatatan transaksi pembelian, pengelolaan stok barang dan pembuatan laporan penjualan dan pembelian barang pada Distro Slummer Streetwear.
2. Pada pengelolaan penjualan, hanya menangani penjualan secara langsung dan tunai.
3. Pada pencatatan transaksi pembelian tidak membahas mengenai pembuatan daftar pemesanan barang kepada *vendor*.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau tujuan tertentu. [1]

2.1.1. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang. Klasifikasi sistem tersebut diantaranya; sistem abstrak (*abstract system*), sistem fisik (*physical system*), sistem tertentu (*deterministic system),* sistem tak tentu (*probalistik system*), sistem tertutup (*close system*), dan sistem terbuka (*open system*).

a. Sistem tak tentu (*probalistik system*), adalah suatu sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas. Sistem arisan merupakan contoh *probabilistic system* karena sistem arisan tidak dapat diprediksi dengan pasti.
b. Sistem abstrak (*abstract system*), adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem *teologia* yang berisi gagasan tentang hubungan manusia dengan Tuhan meruoakan contoh *abstract system.*
c. Sistem fisik (*physical system*), adalah sistem yang ada secara fisik. Sistem komputer sistem akuntansi, sistem produksi, sistem sekolah, dan sistem transportasi merupakan contoh *physical system.*
d. Sistem tertentu (*deterministic system*), adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi, interaksi antara bagian dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluarannya dapat diramalkan. Sistem komputer sudah diprogramkan, merupakan contoh *deterministic system* karena program komputer dapat diprediksi dengan pasti.
e. Sistem tertutup (*close system*), sistem yang tidak bertukar materi, informasi, atau energi dengan lingkungan. Sistem ini tidak berinteraksi dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan, misalnya; reaksi kimia dalam tabung isolasi.
f. Sistem terbuka (*open system*), adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan dan dipengarui oleh lingkungan. Sistem perdagangan merupakan contoh *open system*, karena dapat dipengaruhi oleh lingkungan. **[1,p.4]**

2.2. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. [**4,p.42**]

2.3 Penjualan

Penjualan merupakan tujuan utama dilakukannya kegiatan perusahaan. Perusahaan dalam menghasilkan barang atau jasa mempunyai tujuan akhir, yaitu untuk menjual barang atau jasa tersebut kepada masyarakat. Oleh karena itu, penjualan memegang peranan penting bagi perusahaan agar produk yang dihasilkan oleh perusahaan dapat terjual dan menghasilkan penghasilan bagi perusahaan. Penjualan yang dilakukan perusahaan bertujuan untuk menjual barang atau jasa yang diperlukan sebagai sumber pendapatan untuk menutup semua ongkos untuk memperoleh laba.**[2,p.57]**

2.4 Produk

Produk adalah keseluruhan dari penawaran yang dilakukan secara normal oleh perusahaan kepada konsumen dalam memberikan pelayanan, letak toko dan nama barang dagangannya. **[12,p.88]**

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Distro Slumer Streetwear merupakan sebuah clothing yang menjual berbagai macam barang khususnya di bidang pakaian. Slumer Streetwear memproduksi barang seperti *t-shirt, hoodie, longsleeves*, dan aksesoris lainnya seperti topi dan lain - lain.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan penulis dalam pembuatan laporan ini penulis menggunakan penelitian tindakan atau *Action Research*. Penelitian tindakan ini digunakan untuk mengembangkan sistem baru dengan pendekatan terhadap sistem yang sedang berjalan atau sistem lama, sistem baru yang akan dibuat adalah Sistem Informasi Penjualan di Distro Slumer Streetwear Bandung.

3.2.2 Metode Pendekatan Sistem

Dalam pelaksanaan metode pendekatan diperlukan tahapan kerja yang sistematis. Prosedur analisis sistem meliputi tahapan-tahapan diantaranya yaitu analisis kebutuhan, formulasi permasalahan, identifikasi sistem, pemodelan sistem, verifikasi model dan implementasi. Analisis dan perancangan prosedur sistemnya menggunakan analisis dan perancangan terstruktur yang menggunakan Flowmap, Diagram Konteks, Data Flow Diagram dan Kamus Data. Untuk Analisis dan perancangan basis datanya menggunakan Entity Relationship Diagram, Normalisasi dan Relasi Tabel.

3.2.2.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis, yaitu metode pengembangan *prototype*. sebuah *prototype* adalah bagian dari produk yang mengekspresikan logika maupun fisik antarmuka eksternal yang ditampilkan. **6.p,62]**

3.2.2.2. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

a. *Flowmap*

Flowmap merupakan campuran peta dan *flowchart* yang menunjukkan pergerakkan benda dari satu lokasi ke lokasi lain. Berikut beberapa petunjuk yang harus diperhatikan dalam membuat *flowmap*.

1. *Flowmap* digambarkan dari halaman atas kebawah, darikiri ke kanan,
2. Aktivitas yang digambarkan harus didefinisikan secara hati-hati, dan definisi ini harus dapat dimengerti oleh pembacanya,
3. Kapan aktivitas-aktivitas dimulai dan berakhir harus ditentukan secara jelas,
4. Setiap langkah dari aktivitas harus berada pada urusan yan benar
5. Lingkup dan *range* dari aktivitas yang sedang digambarkan harus ditelusuri dengan hati-hati,
6. Gunakan simbol-simbol *flowmap* yang standar.**[7,p.237]**

b. Diagram konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruuang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem.**[8,p.170]**

c. Data flow diagram

DFD Dapat digunakan untuk mempresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. [**9,p.70]**

d. Kamus data

Kamus data berfungsi membantu pelaku sistem untuk mengartikan aplikasi secara detail dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara persis sehingga pemakai dan penganalisa sistem mempunyai dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses

e. Perancangan basis data (normalisasi dan tabel relasi

Basis data adalah terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

1. Normalisasi

Normalisasi merupakan cara pendekatan dalam membangun desain logika basis data relasional yang tidak secara langsung berkaitan dengan model data, tetapi dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar untuk menghasilkan struktur tabel yang normal. Pada dasarnya desain logika basis data relasional dapat menggunakan prinsip normalisasi maupun transformasi dari model E-R ke bentuk fisik.

a. Bentuk-bentuk normalisasi

1. Bentuk tidak normal

   Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti format tertentu, dapat saja tidak lengkap dan terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai keadaannya.

2. Bentuk normal tahap pertama (1^{st} Normal Form)

   Sebuah tabel disebut 1NF jika, tidak ada baris yang duplikasi dalam tabel tersebut, masing-masing *cell* bernilai tunggal.

3. Bentuk normal tahap kedua (2^{nd} Normal form)

Bentuk normal kedua (2NF) terpenuhi jika pada sebuah tabel semua atribut yang tidak termasuk dalam *primary key* secara utuh. Sebuah tabel dikatakan tidak memenuhi 2NF, jika ketergantungannya hanya bersifat parsial (hanya tergantung pada sebagian dari *primary key*).

4. Bentuk normal tahap ketiga (3nd normal form)

   Sebuah tabel dikatakan memenuhi bentuk normal ketiga (3NF), jika untuk setiap ketergantungan fungsional dengan notasi X -> A, dimana A mewakili semua atribut tunggal di dalam tabel yang tidak ada di dalam X, maka : X haruslah *superkey* pada tabel tersebut atau A merupakan bagian dari *primary key* pada tabel tersebut.

5. Boyce code normal form (BCNF)

IV. HASIL PENELITIAN

4.1. Analisis dan Perancangan Sistem

4.1.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan untuk mendapatkan gambaran rancangan awal sistem yang akan dibuat untuk memperbaiki sistem yang sedang berjalan di Distro Slumer Streetwear.

4.1.2. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem merupakan proses penyiapan spesifikasi yang terperinci untuk pengembangan suatu sistem baru. Langkah permulaan perancangan sistem adalah rencana pengembangan disiapkan selama sistem dimodifikasi dan disetujui oleh manajemen, tahap perancangannya harus mengisi semua perincian rencana suatu pengembangan agar sistem yang baru dapat diimplementasikan dengan memuaskan.

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan prosedur terdiri dari *flowmap*, Data *Flow* Diagram, Diagram Konteks dan Kamus Data. Proses atau prosedur Sistem Informasi Penjualan di Distro Slummer Streetwear adalah sebagai berikut :

a. Proses Penjualan Konsumen
    1. Konsumen datang ke distro dan memilih barang.
    2. Setelah barang dipilih, konsumen menyerahkan barang tersebut kepada bagian penjualan.
    3. Bagian penjualan membuka form penjualan, kemudian meng-*input* data barang yang dibeli.
    4. Saat bagian penjualan memasukkan kode barang yang dibeli, sistem otomatis akan menampilkan data barang dari kode barang yang di-*input*-kan tadi, sehingga bagian penjualan tidak perlu mencari data barang terlebih dahulu.
    5. Kemudian sistem akan menghitung berapa jumlah nominal pembayaran yang harus dibayarkan oleh konsumen, kemudian bagian penjualan menyebutkan nominal pembayaran barang yang dibeli kepada konsumen.
    6. Konsumen membayar nominal pembelian barang.
    7. Bagian penjualan menerima uang lalu mencetak nota penjualan kemudian menyerahkan nota penjualan kepada konsumen bersama dengan barang yang dibeli dan kembalian uang jika ada.

b. Proses Pengisian Data Pembelian
    1. Pihak distro menerima barang pesanan yang telah dipesan dari *vendor* lalu melakukan *quality check* untuk mengecek kondisi seluruh barang yang telah masuk satu per satu sebelum dijual ke konsumen.

2. Jika user sudah membuka menu transaksi pembelian, user mengisi data transaksi pembelian dari nota pembelian barang yang telah diperoleh dari *vendor* berdasarkan pesanan barang yang telah diterima.
3. Setelah selesai meng-*input*-kan data transaksi pembelian, admin menyimpan data ke dalam *database* untuk diolah oleh sistem menjadi bentuk laporan pembelian.

Implementasi dan Pengujian Sistem

4.1.4. Implementasi

Implementasi merupakan proses penerapan dari program yang telah dibuat kedalam sebuah sistem aplikasi yang bertujuan untuk mengetahui cara kerja program dan diharapkan sesuai dengan tujuan yang di inginkan.

4.1.5. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows 7 Unlimate
2. Database menggunakan MySQL
3. XAMPP sebagai web server
4. Menggunakan bahasa pemrograman PHP
5. Mozilla Firefox sebagai web browser
6. Editor menggunakan dreamweaver

4.1.6. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengoperasikan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Processor intel Core i-3

2. Harddisk 500 GB
3. Memori 2 GB
4. VGA 512 MB
5. Monitor 19 inch
6. Mouse dan Keyboard

4.1.7. Implementasi Basis Data

Implementasi basis data ini menggunakan bahasa SQL. Aplikasi pemrogaman MySQL digunakan untuk pemrograman ini.

4.1.8. Implementasi Antar Muka

Implementasi merupakan tahapan yang bertujuan mengubah hasil dari rancangan sistem menjadi bentuk nyata,dalam hal ini berupa Sistem Informasi Penjualan di Distro Slumer Streetwear.

4.1.9. Implementasi Instalasi Program

Untuk menjalankan aplikasi sistem informasi penjualan ini, pada perancangan ini menggunakan perangkat lunak xampp-win32-1.8.3-4-VC11-installer.exe.

4.1.10. Penggunaan Program

Penggunaan program bertujuan untuk menerangkan cara penggunaan atau cara user menggunakan fungsionalitas dari Sistem Informasi Penjualan di Distro Slumer Streetwear. Penjelasan penggunaan program ini akan disesuaikan berdasarkan hak akses.

4.1.11. Pengujian

Pengujian perangkat lunak adalah proses untuk mencari kesalahan pada setiap item perangkat lunak, mencatat hasilnya, mengevaluasi setiap aspek pada setiap komponen sistem dan mengevaluasi semua fasilitas dari perangkat lunak yang dikembangkan.

4.1.12. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat yang penulis terapkan adalah metode pengujian *black box.*

4.1.13. Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian dibuat untuk mengetahui apakah Sistem Informasi Penjualan di Distro Slumer Streetwear dapat berjalan dengan baik atau tidak.

4.1.14. Kesimpulan dan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan menguji sampel diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Sistem Informasi Penjualan di Distro Slumer Streetwear yang dibangun ini secara fungsional sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijelaskan pada bab – bab sebelumnya mengenai Sistem Informasi Penjualan di Distro Slumer Streetwear dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi ini dapat memberikan informasi ketersediaan barang secara cepat dan akurat sehingga pihak distro dapat mengakses secara real time.
2. Dengan di bangunnya Sistem Informasi ini dapat mengintegrasikan seluruh bagian yang bekerja di distro Slumer Streetwear yakni Owner, Manajer dan Bagian Penjualan.
3. Sistem Informasi ini dapat meningkatkan pelayanan yang diberikan kepada pelanggan, baik konsumen maupun reseller
4. Sistem Informasi ini dapat membantu owner dalam melihat laporan penjualan secara cepat.

5. Dengan adanya Sistem Informasi ini dapat mengurangi terjadinya Human Error dalam internal perusahaan.

5.2. Saran

Peneliti menyadari sistem informasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan.
Adapun saran yang ingin penulis berikan mengenai Sistem Informasi Penjualan ini sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan selanjutnya, perlu adanya penambahan fitur Chatting Ineraktif antar bagian pegawai
2. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan dapat menangani transaksi penjualan secara online.

DAFTAR PUSTAKA

[1]Yakub,"Pengantar Sistem Informasi",1st ed, Yogyakarta : Graha ilmu, 2012

[2] Rangkuti. Freddy, "Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus *Integrated Marketing Communication*", 1st ed, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009

[4] Sidik. Betha, "Pemrograman *Web* dengan *PHP*", 1st ed, Bandung: Informatika Bandung, 2012

[6] Simmarmata. Janner, "Rekayasa Perangkat Lunak", 1nd ed, Yogyakarta: Andi, 2010

[7] Supardi. Yuniar, "Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan FoxPro 9", Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2013

[9] S. Rosa A, dan Shalahuddin. M, "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek", Bandung: Informatika, 2014

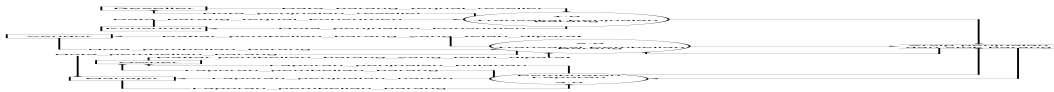
[12] Christina Widya Utami, "Manajemen Ritel, Strategi Implementasi Operasional Bisnis Ritel Modern Indonesia" 2nd ed, Yogyakarta : Salemba, 2010

DAFTAR GAMBAR

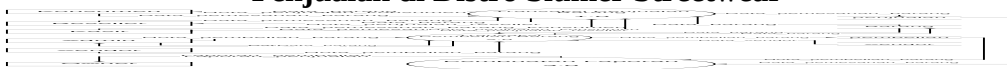


Gambar 2.2 Pengembangan *Prototype*

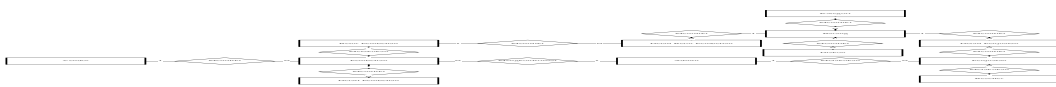
(Sumber: Rekayasa Perangkat Lunak [6.p,63])



Gambar 3.5. Data Flow Diagram Level 1 Sistem Berjalan Inventori dan Penjualan di Distro Slumer Streetwear



Gambar 4.4. Data Flow Diagram Level 1 Sistem Informasi Penjualan di Distro Slumer Streetwear



Gambar 4.6 Entity Relationship Diagram (ERD)



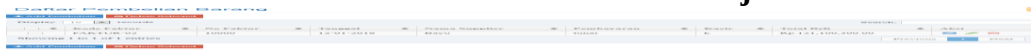
Gambar 4.43. Halaman Login



Gambar 4.44. Halaman *Dashboard*



Gambar 4.45. Halaman Transaksi Penjualan



Gambar 4.49. Gambar Halaman Daftar Transaksi Pembelian



Gambar 4.55. Halaman Daftar Barang

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login	Pengujian *login*	*Black Box*
	Pengujian Daftar	*Black Box*
	Input Data Pengunjung	*Black Box*
	Input Data Stasiun (sumur)	*Black Box*
	Input Data Informasi Publik	*Black Box*

Input Data	Input Tanggal Pelaporan Stasiun (sumur)	*Black Box*
	Input Testimony	*Black Box*
Proses	Persetujuan publikasi testimony	*Black Box*
	Masuknya data SMS (Inbox)	*Black Box*
	Autoreply SMS keluar (Outbox)	*Black Box*
Output	Laporan Statistik Stasiun (sumur)	*Black Box*

LAMPIRAN – LAMPIRAN

