SISTEM INFORMASI PELAYANAN DAN PEMESANAN DI PROVIDER CLOTHING BANDUNG BERBASIS CLIENT SERVER

Oleh :

Violeta Puti Nanda

ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi dalam proses pelayanan dan pemesanan Provider Clothing Bandung yaitu masih mencatat produk dalam bentuk konvensional sehingga membutuhkan adanya sistem informasi pemesanan dan pelayanan yang diharapkan dapat meningkatkan pelayanan dan pemesanan serta menyajikan informasi yang lebih akurat, tepat dan relevan berbasis *client server.*

Metodologi penelitian ini merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban. Hakekat penelitian dapat dipahami dengan mempelajari berbagai aspek yang mendorong penelitian untuk melakukan penelitian.

Keberadaan sistem informasi berupa pembuatan sebuah desktop terkomputerisasi dengan pemusatan media penyimpanan menggunakan *database* yang dapat mengolah data pemesanan sehingga dengan adanya sistem informasi ini diharapkan pengelolaan pencarian produk pada Provider Clothing Bandung dapat memudahkan kasir untuk mencari data dengan cepat dan akurat.
Kata kunci : pelayanan dan pemesanan, *client server*, *database*.

I. PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PENELITIAN

Era globalisasi saat ini perekonomian berkembang dengan sangat pesat, sehingga persaingan di dalam dunia usaha menjadi semakin ketat. Hal ini dimungkinkan karena semakin berkembangnya teknologi yang bertujuan untuk memudahkan pekerjaan manusia.

Menyikapi persaingan yang semakin kompetitif pada setiap bisnis, memunculkan ide untuk memadukan antara sistem informasi dengan informasi dengan bisnis. Pelayanan dan pemesanan menggambarkan cakupan yang luas mengenai sistem informasi.

Disamping itu dengan adanya sistem informasi pemesanan dan pelayanan ini diharapkan dapat memenuhi setiap tuntutan, baik tuntutan kebutuhan saat ini maupun tuntutan kebutuhan perkembangan di masa akan datang. Artinya, sistem informasi pemesanan dan pelayanan yang akan diusulkan diharapkan dapat meningkatkan pelayanan dan pemesanan serta menyajikan informasi yang lebih akurat, tepat dan relevan.

Sehingga dengan informasi tersebut pimpinan Provider Clothing Bandung dapat memprediksi keadaan atau pun kebutuhan di masa depan dengan lebih baik dan dapat mengambil keputusan serta dapat melakukan tindakan untuk kemajuan Provider Clothing Bandung dapat memprediksi keadaan atau pun kebutuhan di masa depan dengan lebih baik dan dapat mengambil keputusan serta dapat melakukan tindakan yang terbaik untuk kemajuan Provider Clothing Bandung.

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka, diperlukan suatu desktop yang dapat mempermudah dalam melakukan pemesanan dan pelayanan di Provider Clothing, maka dalam penulisan laporan ini penulis memberi judul "SISTEM INFORMASI PELAYANAN DAN PEMESANAN DI PROVIDER CLOTHING BANDUNG BERBASIS CLIENT SERVER"

1.2. IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH

Melihat latar belakang penelitian tersebut di atas penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang berkenan dengan pemesanan dan pelayanan di Provider Clothing Bandung dan kendala yang sering di hadapi yang antara lain:

1. Belum adanya suatu sistem yang digunakan untuk menampilkan informasi produk dan harga secara lengkap.
2. Pemesanan produk masih dicatat dalam bentuk konvensional sehingga dalam pencarian data memakan waktu yang lama.

3. Masih kerap terjadinya tidak kecocokan data produk yang masuk dan data produk yang sudah tidak ada digudang karena kurang terupdatenya data produk yang terjual dan masuk ke gudang.

1.3. MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

Maksud penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat sistem informasi pelayanan dan pemesanan produk berbasis client server pada Provider Clothing, sehingga karyawan gudang dan pihak konveksi Provider Clothing dapat dengan mudah mengecek keberadaan produk yang masih tersedia baik di toko maupun di gudang, serta memasukkan data dari produk yang baru masuk dan produk yang telah terjual.

Adapun Tujuan Penelitian :

1. Untuk mengetahui bagaimana system yang berjalan pada Provider Clothing Bandung.
2. Untuk mengetahui bagaimana membangun sistem informasi pelayanan dan pemesanan di Provider Clothing Bandung.
3. Untuk mengetahui bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pelayanan dan pemesanan yang akan dibuat.
4. Untuk mengetahui bagaimana menguji sistem informasi pelayanan dan pemesanan yang telah diimplemetasikan jika terdapat ketidak sesuaian anatara sistem yang telah dibangun dengan spesifikasi kebutuhan yang telah didefinisikan.

1.4. KEGUNAAN PENELITIAN

1.4.1. Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembang Ilmu
   Kegunaan penelitian Pengembangan Ilmu adalah dapat mengimplementasikan ilmu baru dalam bidang Teknologi dan Informasi yang berguna dalam meningkatkan kualitas pelayanan dan pemesanan.
b. Bagi Pengembangan Ilmu
   Kegunaan Peneliti ini dalam bidang Pengembangan Ilmu adalah dapat mengimplementasikan ilmu baru dalam bidang Teknologi dan Informasi yang berguna dalam meningkatkan kualitas pelayanan dan pemesanan
c. Bagi Peneliti
   Kegunaan penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai indikator untuk mengembangkan kemampuan dalam melakukan penelitian, meningkatkan skill dalam melakukan penelitian dan sebagai bahan evaluasi terhadap skill dan kemampuan dalam melakukan penelitian.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Bagi Provider Clothing Bandung kegunaan praktis bagi peneliti bagi pihak Provider Clothing untuk memudahkan pelayanan dan pemesanan, dan menyesuaikan perkembangan teknologi informasi yang semakin maju.

1.5. PEMBATASAN MASALAH

Mengkaji suatu permasalahan diperlukan suatu batasan masalah agar penyajiannya lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan atau yang telah dirancang. Penulis membatasi masalah dalam penulisan ini mencangkup tentang:

1. Dekstop yang dibuat hanya meliputi pemesanan produk dari karyawan gudang kepada pihak konveksi, input data produk yang masuk kegudang, input data produk yang terjual.
2. Pemesanan produk hanya dapat dilakukan apabila terdapat permintaan dari pihak karyawan gudang kepada pihak konveksi Provider Clothing.
3. Pembayaran hanya melalui uang tunai, tidak bisa melalui pembayaran dengan kartu kredit atau debit.

II LADASAN TEORI

2.1 KONSEP DASAR SISTEM

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. [1, p.398]

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen atau prosedur-prosedur yang saling berhubungan dan memiliki tujuan.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang telah diproses ke dalam suatu bentuk yang mempunyai arti bagi penerima, dan mempunyai nilai nyata dan terasa bagi keputusan saat itu atau saat datang. [1, p.238]

2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporaan-laporan yang diperlukan. [1, p.194]

2.4 Pengertian Pelayanan

Pelayanan yaitu setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun.

2.5 Pengertian Pemesanan

Pemesanan adalah salah satu prosedur yang dilakukan pelanggan untuk memperoleh tiket. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan adalah proses, perbuatan, cara memesan (tempat, barang, dsb) kepada orang lain [4].

2.6 Pengertian Produksi

Semua kegiatan untuk menciptakan dan menambah kegunaan suatu barang atau jasa dengan memanfaatkan faktor-faktor produksi yang tersedia. [5]

2.7 Pengertian Client Server

Diawal perkembangan perangkat komputer adalah barang yang mahal dan mewah. Pengembangan dan pengoperasiannya rumit dan terpusat. Namun seiring dengan berjalannya waktu yang tadinya proses tersentralisasi dikembangkan menjadi proses terdistribusi sampai pada end user. Hal ini sangat dipengaruhi oleh adanya perkembangan teknologi LAN (Local Area Network) dipertengahan tahun 1980-an.

Dengan LAN sebuah PC dapat melakukan komunikasi satu dengan lainnya dan dapat saling berbagi resourch baik perangkat keras ataupun database. LAN mampu memberikan interkonektivitas yang tidak pernah ada sebelumnya. Untuk dapat melakukan hal tersebut dibutuhkan sebuah komputer pemprosesan yang memfasilitasi dan melayani proses sharing semua resourch yang ada. Perangkat ini disebut server.

Untuk melakukan sharing file biasanya dibutuhkan sebuah file server begitu juga untuk sharing printer dibutuhkan sebuah printer server. Namun ternyata hal seperti ini belumlah cukup. Jumlah PC yang bertambah dengan sangat cepat seiring dengan berkembangnya sebuah organisasi. Jumlah end user dan client juga bertambah banyak. Kebutuhan akan perangkat menjadi bertambah pula, tidak hanya membutuhkan sebuah printer server, juga dibutuhkan server-server lainnya seperti server pengolahan gambar, server pengolahan suara, dan lainnya. [6, p.11]

2.8 Pengertian Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan berbagai perangkat komputer, termasuk pada ponsel dan bahasa pemrograman yang berbasi objek [7] dikembangkan oleh Sun Microsytem dan dirilis pada 1995, java berbeda dengan javascript.

2.9 XAMMP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi merupakan kompilasi dari beberapa program. [8,p.14]

2.10 MySQL

SQL merupakan kependekan dari kata “Structure Query Languege” SQL adalah database yang berhubungan script php menggunakan perintah query dan escaps character yang sama dengan php. [9, p.20]

III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh dari pengamaatan langsung (observasi) dan wawancara dengan pihak Provider Clothing, sedangkan data sekunder yakni dokumen-dokumen yang didapat dari Provider Clothing

3.1.1. Sumber Data Primer

Data primer, adalah suatu objek atau dokumen original material mentah dari pelaku yang disebut “first-hard information” didapat dengan cara pengamatan langsung kelapangan (observasi) dan wawancara kepada pimpinan Provider Clothing Bandung.

a. Pengamatan langsung (observasi)

Teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi yang sebenarnya maupun dilakukan didalam situasi buatan yang khusus diadakan pada masalah-masalah yang ada pada perusahaan terkait. Dalam penelitian ini, penelitian melakukan pengamatan langsung (observasi) di Provider Clothing.

b. Wawancara (interview)

Wawacara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara lisan dengan pimpinan Provider Clothing.

3.1.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari tangan kedua atau dari sumber-sumber lain yang telah tersedia sebelum penelitian dilakukan. [8] Sumber data sekunder meliputi komentar, interpretasi, atau pembahasan tentang materi original. Atau sumber data yang berasal dari "second-hard information".

Adapun data yang berasal dari sumber data sekunder diperoleh dengan teknik dokumentasi, media internet, serta studi literatur.

a. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini, dokumen-dokumen yang didapat langsung dianalis sehingga diperoleh data-data yang sesuai untuk kegiatan perancangan sistem informasi administrasi kepagawaian di Provider Clothing Bandung.

b. Studi Literatur

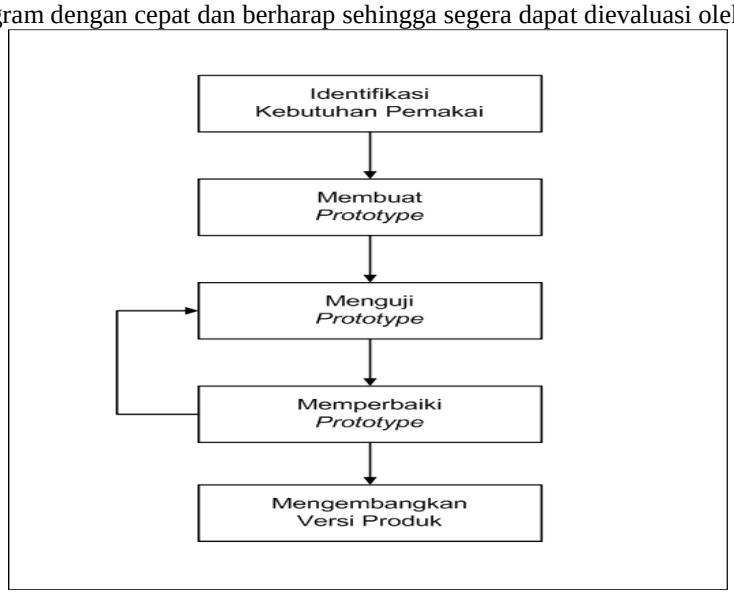
Studi kepustakan dilakukan dengan cara membaca, mengutip, dan membuat catatan yang bersumber pada bahan-bahan pustaka yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian.

3.2. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis untuk merancang sistem informasi client server di Provider Clothing ini mengunakan metode pendekatan berorientasi terstruktur.

3.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini menggunakan metode prototype. Suatu prototype merupakan suatu motede dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan berharap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. [4]



Gambar 3.2. Metode Pengembangan *Prototype*

3.4. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan atau yang sering disebut peralatan yang dipakai dalam pendekatan terstruktur kadang-kadang dikelompokkan ke dalam desain dan peralatan analisis. Beberapa alat bantu analisis dan perancangan yang akan dijelaskan pada sub bab berikut diantaranya adalah diagram alir (*flow map*), diagram konteks, *data flow diagram* (DFD), kamus data dan perancangan basis data yang meliputi normalisasi dan tabel relasi.

1. *Flow Map*

Flow Map disebut juga diagram aliran dokumen atau diagram prosedur kerja merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan termasuk tembusan-tembusannya. *Flow map* menggambarkan

pergerakan proses diantara unit kerja yang berbeda-beda, sekaligus menggambarkan arus dari dokumen, aliran data fisik, entitas-entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi. Jogiyanto (2001 : 800).
Kegunaan dari *Flow Map* ini adalah

a. Menggambarkan aktivitas apa saja yang sedang berjalan.
b. Menjabarkan aliran dokumen yang terlihat.
c. Menjelaskan hubungan-hubungan data dan informasi dengan bagian-bagian dalam aktivitas tersebut.

2. Diagram Kontek

Diagram kontek adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram kontek merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem, sedangkan aliran memodelkan hubungan antara sistem dengan terminator di luar sistem. Tidak boleh ada *data store* dalam diagram kontek. Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 64)

Diagram Kontek terdiri dari :

a. Entitas : Manusia, organisasi atau sistem yang berkomunikasi dengan sistem yang ada.
b. Aliran Data : Informasi yang masuk kedalam sistem dan keluar dari sistem.

3. *Data Flow Diagram*

DFD (*Data Flow Diagram*) merupakan suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. Jogiyanto (2001 : 699)

4. Kamus Data

Kamus data disebut juga *System Data Dictionary* merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem secara lengkap. Kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan baik pada tahap analisis maupun perancangan sistem. Jogiyanto (2001 : 725)

Kamus data mengidentifikasikan beberapa hal berikut :

a. Menjelaskan arti aliran data dan penyimpanan dalam DFD.
b. Mendeskripsikan komposisi paket data yang bergerak melalui aliran data.
c. Mendeskripsikan komposisi penyimpanan data.
d. Mendeskripsikan hubungan detail antara penyimpanan yang akan menjadi titik perhatian dalam DFD.

5. Perancangan Basis Data

a. Normalisasi

Ketika merancang suatu basis data untuk suatu sistem relasional, prioritas utama dalam mengembangkan model data logikal adalah dengan merancang sutau representasi data yang tepat bagi relationship dan constrain (batasannya). Kita harus mengidentifikasi suatu set relasi yang cocok, demi mencapai tujuan di atas. Teknik yang dapat kita gunakan untuk mambantu mengidentifikasi relasi-relasi tersebut dinamakan Normalisasi.

Konsep dan teknik normalisasi ini pertama kali dikenalkan oleh Dr. E.F Codd pada tahun 1972. Normalisasi sering dilakukan sebagai uji coba pada sutau relasi secara berkelanjutan untuk menentukan apakah relasi tersebut sudah baik atau masih melanggar aturan-aturan standar yang diberlakukan pada suatu relasi yang normal (sudah dapat dilakukan proses insert, update, delete dan modify pada satu atau beberapa atribut tanpa mempengaruhi integritas data dalam relasi tersebut)

Normalisasi dapat didefinisikan ssebagai proses pengelompokkan data kedalam bentuk tabel atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan mereka sehingga terwujud satu bentuk basis data yang mudah untuk dimodifikasi. Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 169)

Tujuan dari normalisasi tersebut adalah mencegah terjadinya penyimpangan (Anomaly) yaitu Insertion anomaly, Delete anomaly, Update anomaly

b. ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak yang menekankan pada struktur-struktur dan relationship data. ERD menguntungkan bagi profesional sistem, karena ERD memperlihatkan hubungan antar data store pada DFD. Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 142).

Diagram hubungan entitas atau yang lebih dikenal dengan E-R diagram, adalah notasi grafik dari sebuh model data atau sebuh model jaringan yang menjelaskan tentang data yang tersimpan dalam sistem secara abstrak. Elemen-elemen diagram hubungan entitas :

c. Tabel Relasi

Suatu file yang terdiri dari beberapa grup yang berulang-ulang perlu diorganisasikan kembali. Proses mengorganisasikan file untuk menghilangkan grup elemen yang berulang-ulang ini disebut relasi antar tabel sehingga tabel-tabel dapat berelasi dengan baik dan terorganisasi.

IV. Hasil Penelitian

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis pada sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui cara kerja sistem dan mengidentifikasi masalah yang dihadapi sistem tersebut. Analisis dilakukan berdasarkan kejadian yang ada.

4.4.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen ini dilakukan guna untuk mengetahui dokumen apa saja yang menjadi input, proses, dan output dari sistem ini. Dokumen input adalah dokumen yang akan diproses oleh sistem yang biasanya dilakukan oleh kasir. Dokumen proses adalah dokumen yang diperlukan oleh sistem dalam melakukan kegiatan pemesanan dari pelayanan, sedangkan yang menjadi dokumen output adalah dokumen yang dihasilkan oleh proses olahan sistem, yang berasal dari dalam sistem ke entitas luar.

Dokumen-dokumen yang digunakan sebenarnya cukup banyak, baik itu yang berupa data dalam bentuk simpanan, maupun yang bisa dijadikan laporan maupun dokumen dalam bentuk fisik (masukan dan keluaran).

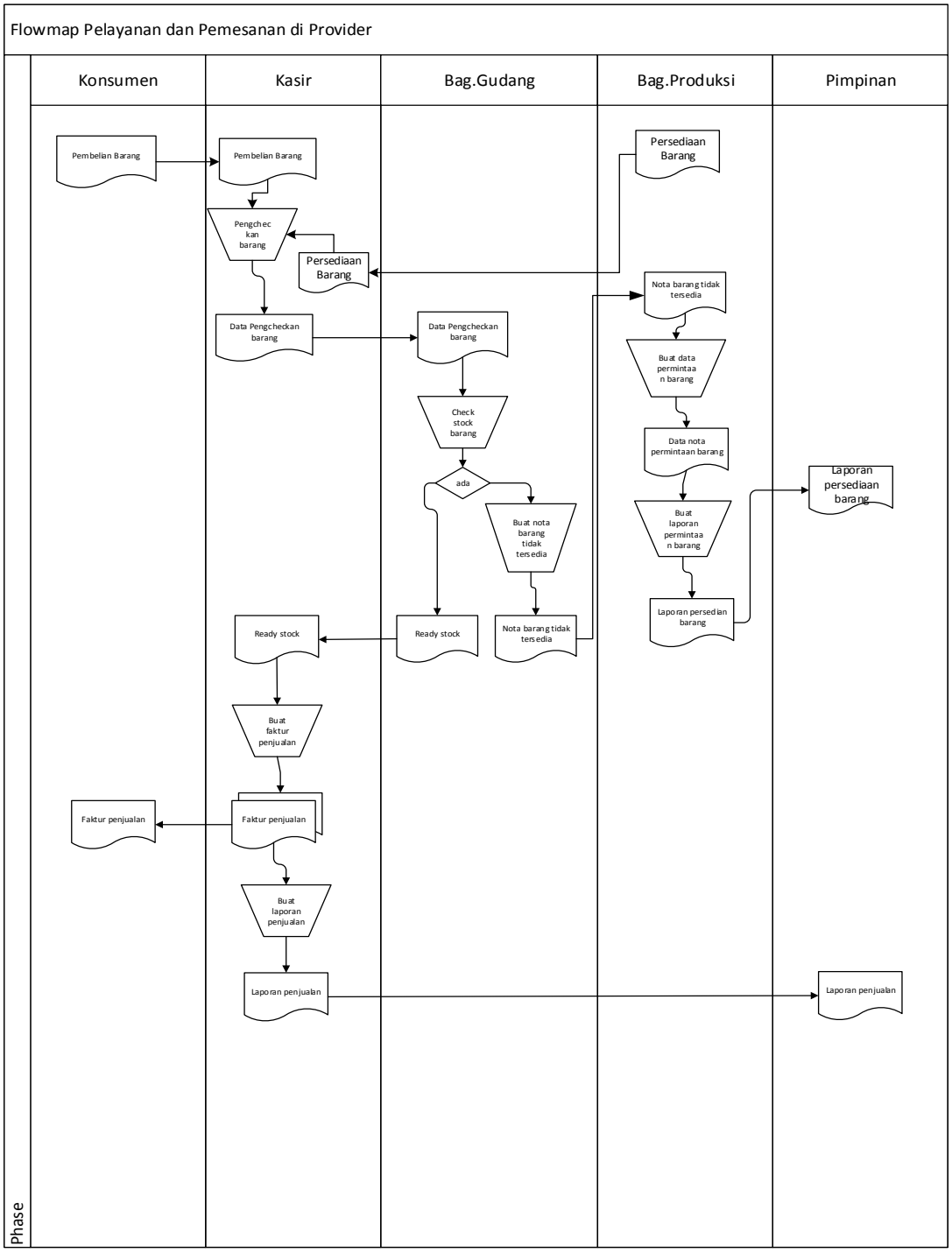
1. Nama Dokumen : Laporan stok barang
   Sumber : Gudang
   Rangkap: 1 (satu) lembar
   Item Data : Kode Barang, Nama barang, stok barang
   Deskripsi : Digunakan untuk mengetahui data barang di gudang
2. Nama Dokumen : Faktur Penjualan
   Sumber : Gudang
   Rangkap: 1 (satu) lembar
   Item Data : kode_penjualan, tanggal_penjualan, nama_barang, jumlah barang, harga_barang, subtotal, total, bayar, kembali
   Deskripsi : Sebagai keterangan konsumen dalam melakukan penjualan.
3. Nama Dokumen : laporan penjualan
   Sumber : Kasir
   Rangkap : 1 (satu) lembar
   Item Data : tanggal, nama_barang, jumlah, harga, subtotal, total
   Deskripsi : Sebagai keterangan laporan barang yang terjual untuk diberikan kepada Pimpinan

4.1.2. Analisis Prosedur yang sedang berjalan

Analisis prosedur yang berjalan diperlukan untuk mempermudah dalam pembuatan sistem. Berikut prosedur sistem yang sedang berjalan :

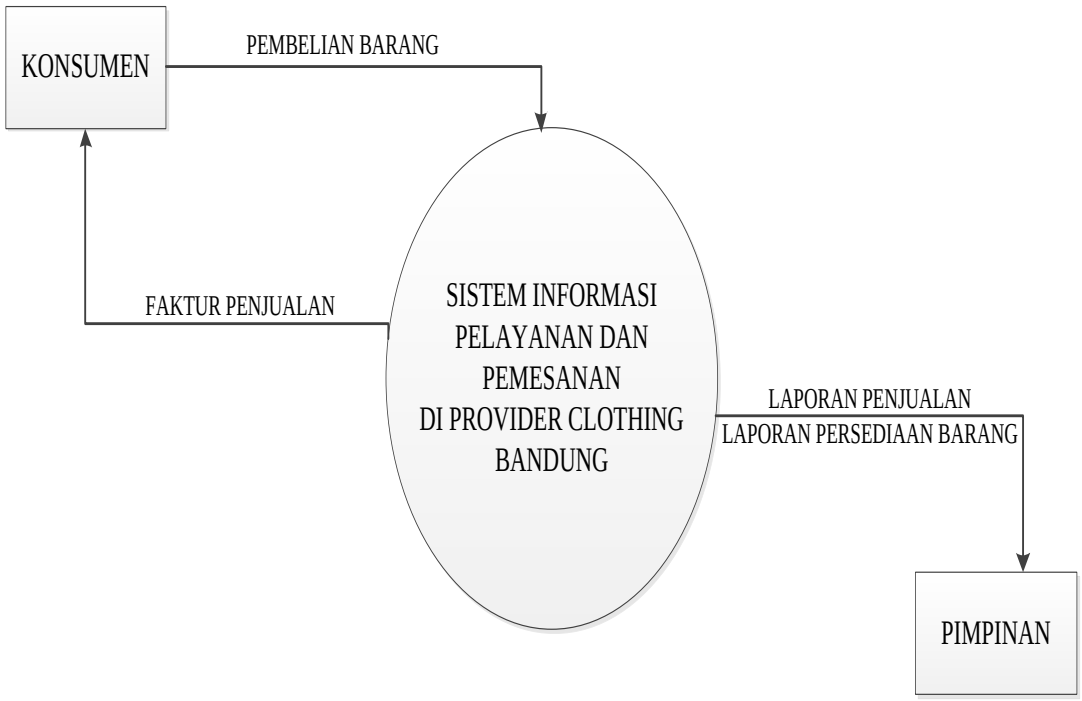
a. Kasir mencatat pemesanan dan menanyakan informasi barang kebagian gudang.
b. Bagian gudang memberikan informasi mengenai stok barang yang sudah tidak ada kepada produksi.

4.1.2.1 Flowmap Pelayanan dan Pemesanan di provider



Gambar Flowmap pelayanan dan pemesanan di provider

4.1.2.2 Diagram konteks



Gambar Diagram Konteks

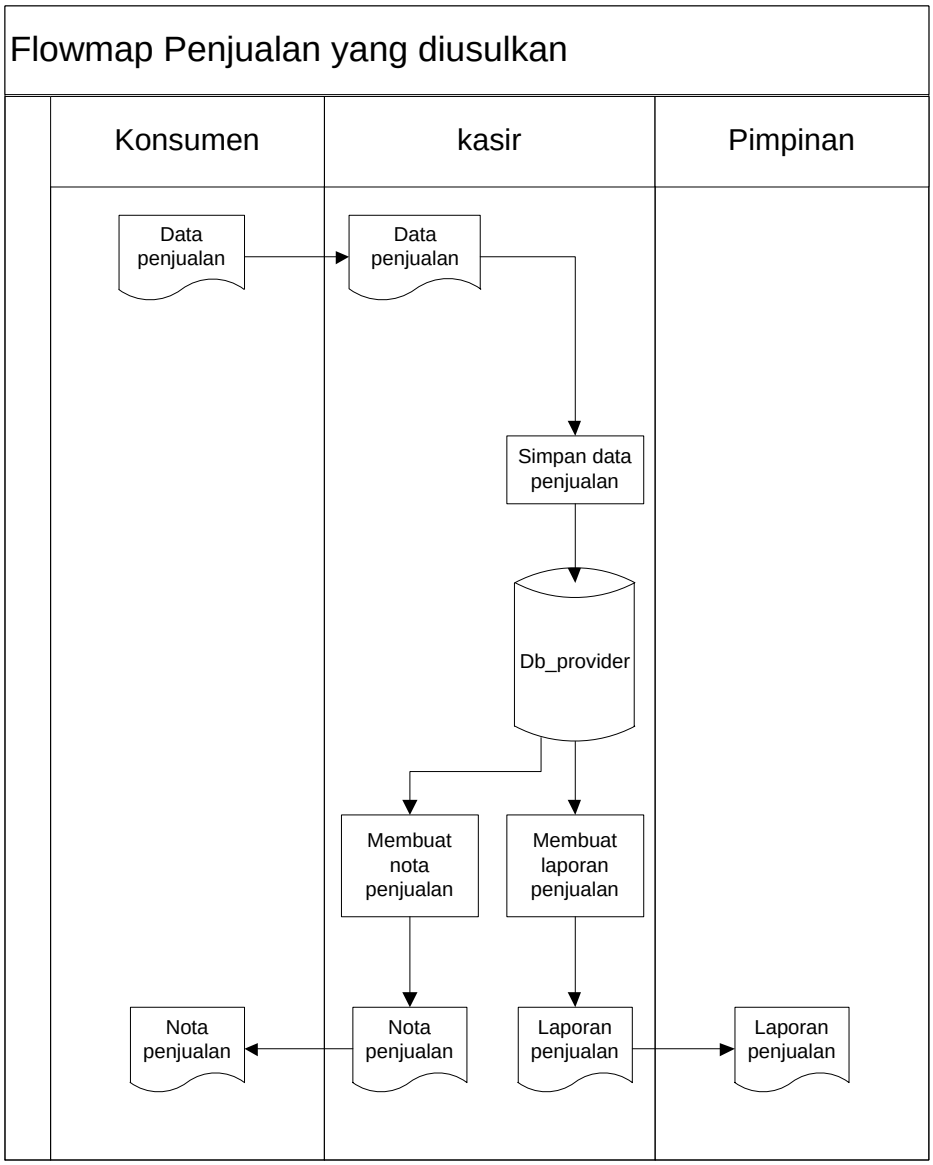
4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

4.1.3.1. Flowmap

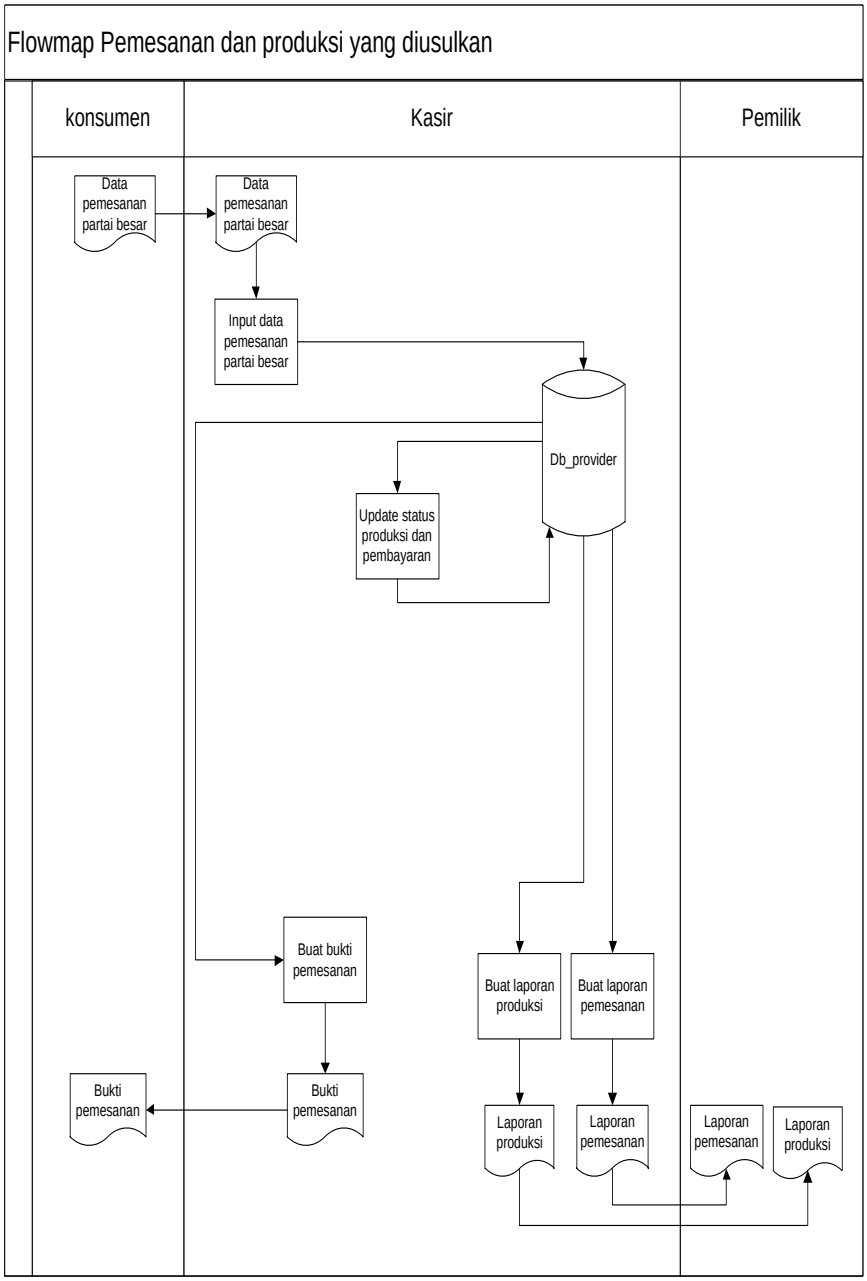
Pada dasarnya flowmap sistem yang diusulkan oleh penulis dalam sistem yang telah berjalan sebelumnya tidak jauh berbeda dengan flowmap sebelumnya. Hanya untuk membedakan antara sistem yang sedang berjalan dengan yang diusulkan terletak dalam tata cara penyimpanannya, yaitu dari manual ke metode komputerisasi.

Berikut ini prosedur perancangan yang diusulkan:

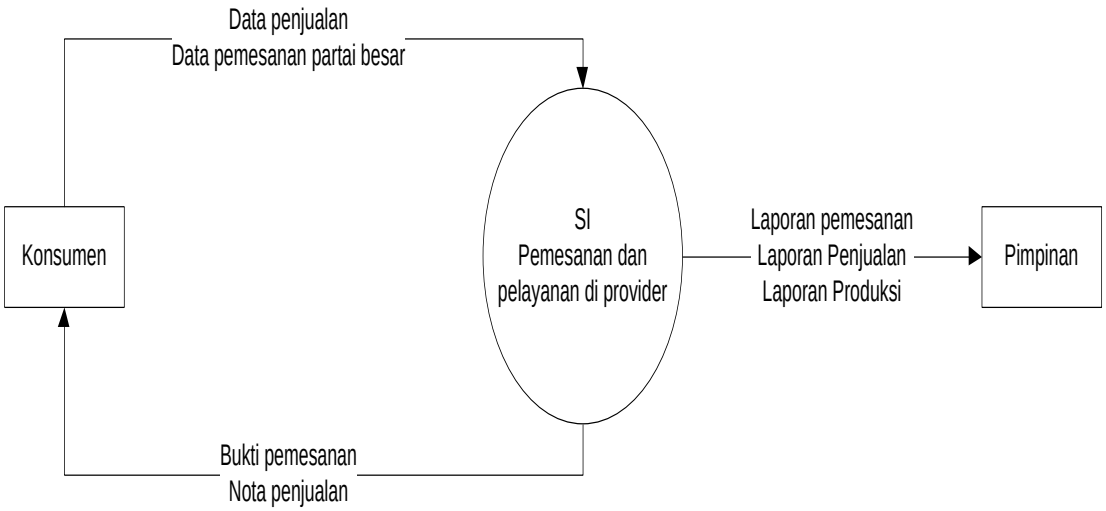
1. Dalam proses pemesanan barang dimulai dari konsumen melakukan proses ke shop kooper. Lalu shop kooper melakukan proses penginputan pemesanan ke database. Kemudian database mengecek barang, jika barang tidak tersedia maka dicetaklah surat pengadaan barang kepada produksi.
2. Produksi akan mengirim barang yang sudah dibuat berserta surat pengiriman barang ke shop kooper, selanjutnya diinput ke database.
3. Faktur pemesanan dibuat sebanyak 2 (dua) rangkap, rangkap ke 1 (satu) diserahkan ke konsumen dan rangkap ke 2 (dua) disimpan sebagai arsip cadangan.
4. Bagian shop kooper akan mencetak laporan pemesanaan barang yang berjumlah 2 (dua) rangkap, rangkap ke 1 (satu) diberikan kepada manajer dan rangkap ke 2 (dua) dijadikan arsip.



Gambar Flowmap Penjualan

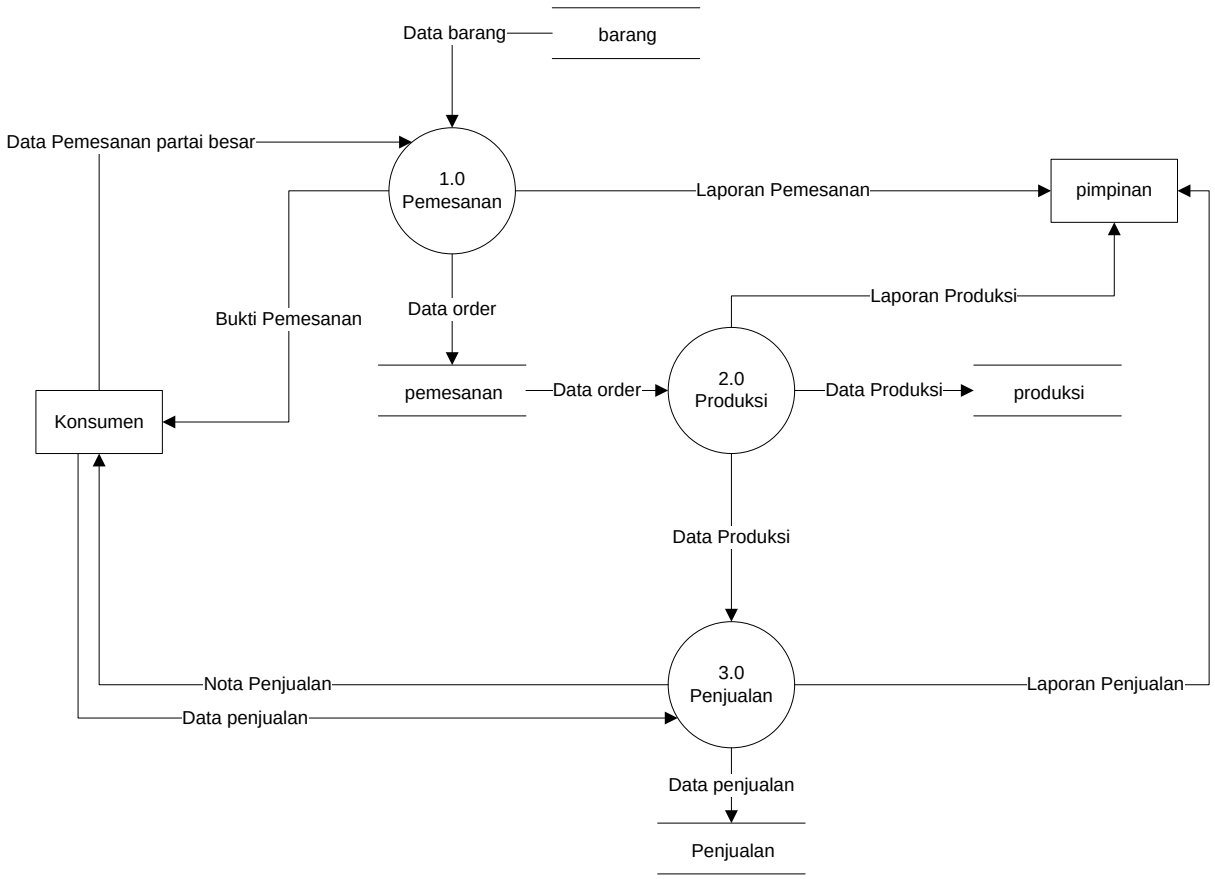


Gambar Flowmap dan Produksi yang di usulkan



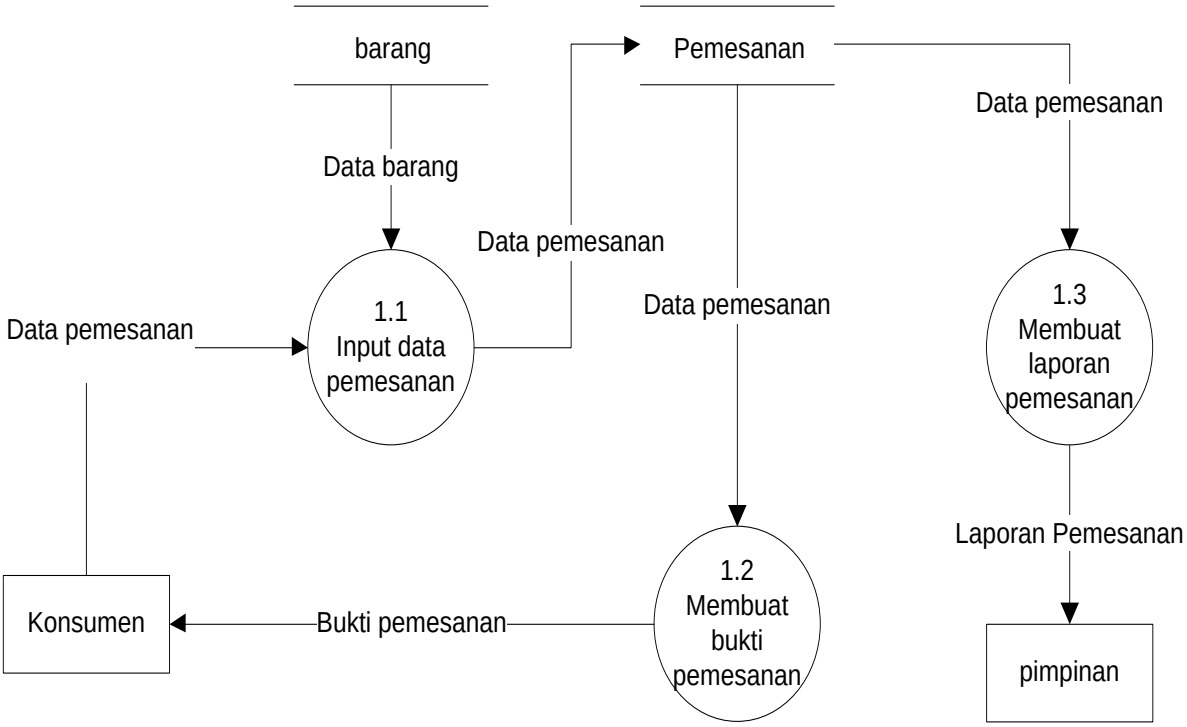
Gambar 4.3 Diagram Konteks

1. **Data Flow Diagram (DFD) level 1**



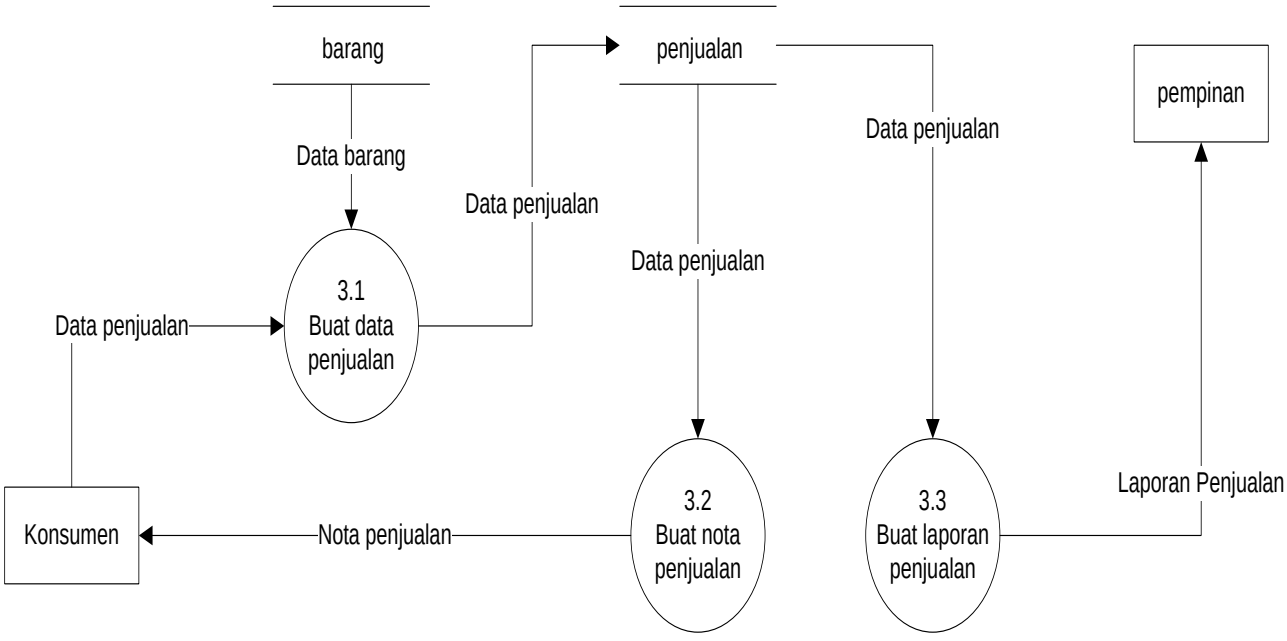
Gambar DFD Level 1 yang di usulkan

2. Data Flow Diagram (DFD) level 2 proses 1



Gambar DFD Level 2 Proses 1

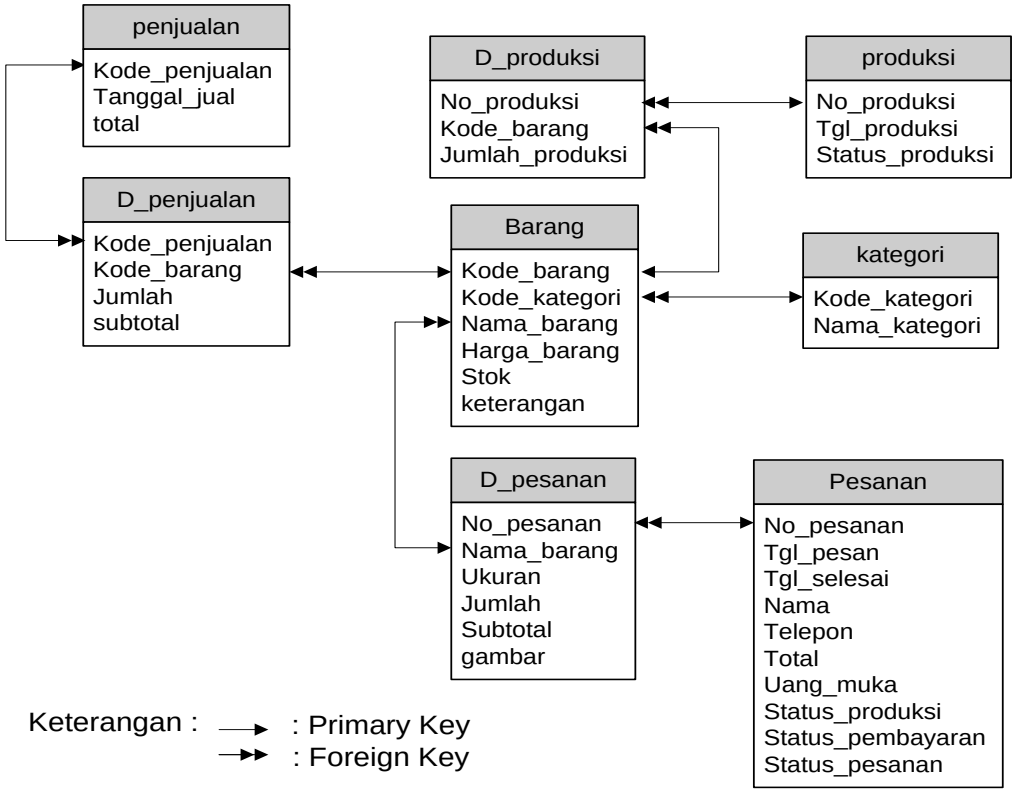
3. Data Flow Diagram (DFD) level 2 proses 3



Gambar DFD Level 2 Proses 3

4.1.4 Perancangan Basis Data

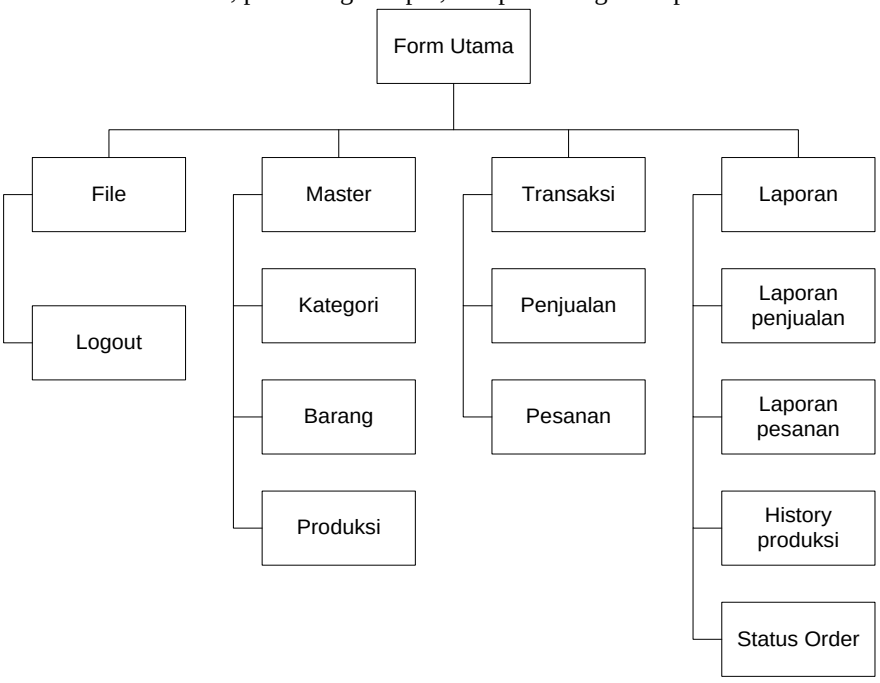
Relasi table digunakan untuk mengelompokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasi yang berfungsi untuk mengakses database, segingga database tersebut mudah dimodifikasi. Tabel relasi dari sistem informasi pelayanan dan pemesanan pada provider clothing bandung.



Gambar Tabel Relasi

4.1.5 Perancangan Antar Muka

Perncangan antar muka atau interface ini akan menggambarkan letak-letak tampilan yang dirancang pada sistem informasi pelayanan dan pemesanan yang diusulkan kepada Provider Clothing Bandung. Adaun yang akan dibahas adalah struktur menu, perancangan input, dan perancangan output.



Gambar Struktur Menu

V. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dihasilkan dari dibangunnya sistem informasi pelayanan dan pemesanan adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat menampilkan informasi barang secara lengkap untuk konsumen
2. Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah proses pencarian data barang yang di cari kasir atau bagian gudang dengan sebuah media penyimpanan terpusat dengan menggunakan database yang terorganisir dan terintergrasi.
3. Diharapkan dengan adanya sistem ini data produk yang masuk dan keluar tercatat dengan baik di dalam database agar pengguna dapat dengan mudah melihat stok akhir produk.

5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pengembangan sistem informasi reservasi adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan kedepannya sistem dapat menerima pembayaran secara kredit dengan kartu kredit atau sejenisnya.
2. Diharapkan kedepannya dapat dibuat sistem informasi penjualan berbasis web untuk media promosi.

VI. Daftar Pustaka

[1] Febrian. Jack, *"Pengetahuan Komputer dan Teknologi Informasi"*, 1st ed, Bandung: Informatika, 2012.

[2] Burch. J, dan Gary., *"Information System Theory and Practice",* 4th ed, New York: John Wiley & Sons, 1986.

[3] Arifin. Hasnul, *"Merakit Sendiri Komputer Tahan Banting Dengan Modal 1 Jutaan",* Yogyakarta: Mediakom, 1st ed, 2010.

[4] Sadeli. Muhammad, *"Toko Buku Online dengan Android"*, 1st ed, Palembang, 2014.

[5] Hardiyana. B, dan Julian., *"Belajar Pemrograman Dasar Bahasa Java"*, Bandung: Sistem Informasi Unikom, 2012.

[6] Oetomo. B. Sutedjo. Darma, et al., *"Konsep dan Aplikasi Pemrograman Client Server dan Sistem Terdistribusi"*, 1st ed, Yogyakarta: Andi, 2006.

[7] Enterprise. Jubilee. *"Aplikasi Penggajian dengan Java untuk Pemula"*, 1st ed, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014.

[8] Silalahi. Ulber, *"Metode Penelitian Sosial"*, 1st ed, Bandung: Refika Aditama, 2009.

[9] Wahana. Komputer, *"Kamus Lengkap Dunia Komputer"*, 2nd ed, Semarang, 2005.

[10] Sutopo. A. Hadi, *"Analisis dan Desain Berorientasi Objek"*, 1st ed, Yogyakarta: J&J Learning, 2002.

[11] Afrizal. Y, dan Wahyuni., *"Rekayasa Perangkat Lunak (Software Egineering)"*, 1st ed, Bandung: Sistem Informasi Unikom, 2014.

[12] Widodo. P. Pudjo, dan Herlawati., *"Menggunakan UML"*, 1st ed, Bandung: Informatika, 2011.

[13] Nugroho. Adi, *"Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP",* 1st ed, Yogyakarta: Andi, 2010.

[15] Hariyanto. Bambang, *"Rekayasa Sistem Berprientasi Objek"*, 1st ed, Bandung: Informatika.