SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI CLOTHING RESIDENT PARAHYANGAN BANDUNG

ARTIKEL

oleh :

DESI LUVY NOPITASARI

10511051

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

2015

ABSTRACT

Resident Clothing is a company that sells a variety of clothes and trousers for men. The product who sold in Resident clothing among other shirts, jackets, sweaters, bag and trouser. The writter conducted observations and interviews about administration system sales and purchases that are running on clothing residence. This research is important for the writer in order to understand and learn about the runnung system in Residence Clothing as a reference in the design of administration information system which will be ceated by writter. The purpose of this research is to create a system of administration information that will help employees in the process of sales, purchases, accounts receivable, inventory, and also preparing reports that the administration processes in Clothing Residence can be more effectively and efficiently.

The research method used is a prototype method. study design using descriptive and action research. Data collection method using interview and observation technique directly in Clothing Resident. System design tool that is used to describe the system model including Data Flow Diagram (DFD), flowmap, context diagram, data dictionary. whereas for database design using normalization, relation table, and *entity relationship diagram* (ERD). To test the program using the Black Boxes.

The final result of this research is a product of administration information system. administration information system that is expected can be applied in Clothing Resident and is expected can help to ease and run a business activity in Resident Clothing. Especially more effective and efficient in the administration.

Keywords : administration information system, purchase, salles

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Di dalam persaingan bisnis yang semakin meningkat, terkadang sebuah perusahaan dituntut untuk mempunyai dan menggunakan sistem informasi serta teknologi yang dapat membantu perusahaan tersebut. Sistem informasi yang dapat membantu untuk memudahkan pekerjaan, mengefesiensikan kinerja perusahaan yang akan meningkatkan produktivitas dan membantu perusahaan untuk bertahan di dalam persaingan bisinis. Sistem informasi tersebut harus dapat mendukung perusahaan baik dalam mengambil keputusan dan memberikan informasi yang cepat, akurat dan relevan.

Kebutuhan terhadap sistem informasi dirasakan pula oleh suatu perusahaan clothing, yaitu Clothing Resident. Clothing Resindent ini bergerak di bidang penjualan pakaian khusus untuk laki-laki. Clothing Resident menjual produknya dimulai dari T-shirt, kemeja, jaket, kaos, switer, dan celana. Clothing Resident ini mendisain sendiri semua barangnya, dan untuk pemasarnnya tidak hanya di area kota Bandung, bahkan sudah mencapai seluruh indonesia seperti Sumatra, Medan, Riau, Papua, Surabaya, Aceh, Padang, Yogyakarta, Maluku dan kota-kota lainnya yang ada di Indonesia. Sitem penjualan dan promosi Clothing Resident di lakukan paling banyak melalui media sosial seperti BBM, twitter, line, instagram, website, dan facebook yang kebanyakan konsumen memesan dalam jumlah banyak untuk dijual kembali.

Di Clothing Resident ada dua proses penjualan yaitu proses penjualan secara grosir dan proses penjualan secara ritel. Penjualan secara grosir pelanggan harus membeli minimal 5 lusin, untuk konsumen baru harus memebrikan biodata ke Clothing Resident supaya tidak ada kecurangan, dan konsumen baru harus melakukan pembayaran pertama cash. Untuk konsumen lama boleh melakukan pembelian secara kredit. Penjualan secara ritel syaratnya konsumen harus membayar atau trasfer terlebih dahulu kemudian barang yang dipesan dikirim. Clothing Resident memesan barang kepada konveksi dengan memberikan desain barang yang akan di buat, pembayaran kepada konveksi dilakukan secara cash.

Dalam melakukan penelitian, wawancara dengan pemilik Clothing Resident, penulis memperoleh beberapa informasi mengenai pengelolaan administrasi yang terjadi dalam kegiatan Clothing Resident, anatara lain transaksi pembelian, transaksi penjualan, dan persediaan barang. Terdapat banyak permasalahan dalam sistem pengadministrasian terutama dalam trasaksi pembelian, transaksi penjualan, dan persediaan barang. Sehingga bagian administrasi mengalami kesulitan karena terjadinya pengulangan dalam pencatatan transaksi, dimana transaksi dilakukan pada nota kemudian di catat dalam buku laporan transaksi penjualan. Banyaknya konsumen yang membeli banyak barang maka bagian administrasi harus bekerja lebih ekstra untuk merekap data dan menghitung transaksi penjualan dan proses penghitungn masih menggunakn alat hitung kalkulator.

Dalam melakukan transaksi pembelian ke supplier masih di catat secara manual sedangkan pembelian barang kepada pihak supplier setiap bulannya meningkat. Untuk pengecekan barang masuk, barang keluar dan persediaan barang masih dicatat dalam buku persediaan barang, sehinggan menyulitkan dan membutuhkan waktu yang lama untuk melakukan pengecekan barang. Data persediaan barang yang ada dibagian gudang suka tidak akurat dengan data barang yang ada di penjualan. Permasalahan lain dalam pengelolaan persediaan barang yaitu sulitnya bagian gudang untuk mencari data barang, karena bagian gudang, bagian kasir, dan pemilik harus mencari data barang di buku persediaan barang.

Pembuatan laporan penjualan, pembelian, piutang dan persediaan barang masih dilakukan secara manual. Dalam pembuatan laporan pemilik merekap data arsip-arsip

transaksi penjualan, pembelian, data persediaan barang kemudian data tersebut di catat dalam buku laporan. Sehinggan harus bekerja dua kali dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan laporan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian yang diharapkan dapat mengatasi permsalahan yang ada di Clothing Resident. Oleh karena itu penulis bermaksud mengajukan judul penelitian yang dapat diambil adalah **"SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI CLOTHING RESIDENT PARAHYANGAN BANDUNG"**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Masalah-masalah yang muncul di Clothing Resident akan di identifikasikan untuk kemudian dirumuskan inti dari permasalahannya, sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Maka masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Setiap pembuatan laporan penjualan, pembelian, dan stok barang dikerjakan secara manual, maka untuk perekapan data transaksi penjualan dan pembelian memerlukan waktu yang lama karena perekapan dikerjakan secara manual.
2. Dalam melakukan penghitungan transaksi penjualan, pembelian dan piutang masih menggunkan mesin kalkulator memerlukan ketelitian yang tinggi.
3. Setiap pengecekan barang masuk, barang keluar, dan persediaan barang, masih di simpan di buku bagian stok barang. Untuk stok barang tidak dicatat setiap harinya, maka untuk mengetahui stok barang terbaru bisa diketahui kalau stok barang perbulan sudah di simpan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkna masalah yang telah diidentifikasikan, makadirumuskan beberapa masalah sesaui dengan hasil penelitian. Berikut adalah masalah yang telah dirumuskan Bagaimana sistem informasi penjualan dan pembelian yang sedang berjalan di Bengkel Magung Jaya Motor.

1. Bagaimana dalam pembuatan laporan penjualan, pembelian, dan stok barang?
2. Bagimana dalam melakukan penghitungan transaksi penjualan, pembelian, dan piutang?
3. Bagaimana pengecekan barang masuk, barang keluar, dan persediaan barang?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan adalah untuk membantu suatu sistem informasi administrasi clothing resident yang berbasis desktop handal dan efesien dengan menggunakan bahasa pemograman JAVA yang dapat dijalankan diberbagai sistem informasi dan terintegrasi dengan database sehingga menjadi lebih mudah untuk diterapkan di Clothing Resident dengan tujuan untuk :

1. Untuk membantu pembuatan laporan penjualan, laporan pembelian, dan laporan stokbarang.
2. Untuk membantu penghitungan transaksi penjualan, transaksi pembelian, dan transaksi piutang.
3. Untuk membantu dalam pengecekan barang masuk, barang keluar, dan stok barang.

1.4. Kegunaan Penelitian

Semua informasi yang dikumpulkan melalui penelitian diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi pihak-pihak tertentu yeng membutuhkan, adapun kegunaan dari penelitian ini dapat berguna di lingkungan prkatis dan lingkungan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis yang dapat di peroleh dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah proses pencatatan setip transaksi dan laporan yang dilakukan pada Clothing Resident.
2. Sebagai bahan acuan bagi Clothing Resident dalam sebuah mengambil keputusan.
3. Meningkatkan kinerja dalam pengolahan laporan, transaksi yang masuk maupun keluar secara akurat dan efesien.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Berikut ini merupakan kegunaan akademis, diantaranya yaitu:

1. Bagi Penulis
   Sebagai apresiasi ilmu pengetahuan yang didapat dibangku perkuliahan dengan konsep nyata di dunia industri yang akan ditekuni.
2. Bagi Peneliti/Penulis lain
   Untuk mendapatkan contoh konsep penelitian yang sama, baik sebagai referensi maupun sebagai bahan pembanding untuk penelitian selanjutnya.

1.5. Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti tidak keluar dan menyimpang maka diperlukan adanya suatu batasan masalah. Penyusun membatasi masalah sebagai berikut ini:

1. Syarat untuk menjadi konsumen tetap sebelum memesan barang harus disertakan biodata supaya tidak ada kecurangan.
2. Syarat menjadi konsumen tetetap yang dapat melakukan pembelian secara kredit, konsumen harus 1 bulan berlanggan dengan membeli barang secara cash.
3. Untuk konsumen lama bisa melakun piutang secara langsung di Clothing Resident.
4. Untuk penjualan barang ke konsumen minimal pemesanan 5 lusin setiap penjualan grosir.
5. Syarat pembeli grosir, konsumen minimal membayar Dp 50%.
6. Penjualan secara kredit diberi waktu jatuh tempo 1 bulan.
7. Sistem informasi administrasi ini hanya menjelaskan penjualan dan pembelian.
8. Pihak clothing resident akan mengembalikan barang ke supplier kalau kondisi barang tidak bagus.
9. Nota yang digunakan dalam transaksi penjualan grosir warna putih untuk pemilik, warana merah untuk kredit, warna kuning untuk pembayaran kredit.

2. Kajian Pustaka

2.1. Definisi Sistem Informasi

Definisi sistem informasi dapat disimpulkan sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.

2.2. Komponen Sistem Informasi

Sebuah Sistem Informasi mengandung komponen-komponen seperti berikut ini ;

1. Perangkat keras (*hadware)* mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer.
2. Perangkat lunak (*sofware)* atau program, yaitu sekumpulan instruksi yang mendukung perangkat keras memproses data.
3. Prosedur yaitu kumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan proses data dan penginvlentasi keluaran yang dikhendaki.
4. Orang yaitu semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi.
5. Basis data (*database)* kumpulan tabel, hubungan yang berkaitan dengan penyimpenan data.
6. Jaringan komputer dan komunikasi data, yaitu sistem penghubung yang

2.3. Manfaat Sistem Informasi

Manfaat dari sistem informasi adalah sebagai berikut ini. [2] :

1. Sebuah organisasi menggunakan sistem informasi untuk mengolah sebuah transaksi-transaksi.
2. Perbankan menggunakan sistem informasi untuk mengolah cek-cek nasabah dan memudahkan bagian laporan rekening dan transaksi yang terjadi di bank.
3. Perusahaan menggunakan sistem informasi untuk mempertahankan persediaan pada tinggakat paling rendah agar konsisten dengan jenis barang yang tersedia

2.4. Peranan Sistem Informasi

Peranan sistem informasi untuk kepetingan bisnis pada masa sekarang dapat dibagi menjadi tiga hal (O'Brien & Markas,2011)

1. Medukung proses dan operas bisnis;
2. Mendukung pembuatan keputusan oleh pegawai dan manager
3. Mendukung strategi-strategi untuk keunggulan kompetitif

2.5. Definisi Sistem

Sistem adalah sekumpulan dari perangkat keras, perangkat lunak komputer dan serta perangkat manusia yang akan mengolah sebuah data dengan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak.

Sistem adalah kumpulan-kumpulan elmen yang saling terkait untuk mncapai suatu tujuan. Dalam sebuah sistem terdapat elmen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elmen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sebuah sistem.

2.6. Definisi Informasi

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagaian penemrimanya dan bermanfaat dalam pengembalian keputusan yang akan datang dan masa yang akan datang[1]. McFadden, dkk (1999) mendefiniskan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut[2].

Shannon dan Weaver,dan dua orang insinyur melakukan pedektan secara matematis untuk mendefinisikan informasi (kroenke,1992). Menurut mereka,informasi adalah jumlah

ketidak pastian yang dikurangi krtika sebuah pesan diterima. Artinya dengan adanya informasi, tingkat kepastian menjadi meningkat.

2.7. Definisi Pembelian

Pembelian adalah pembelian bisa disebut dengan prokuremen. Prokuremen yaitu proses bisnis yang diawali dengan pemilihan sumber daya, aktivitas pembuatan order, dan perelolehan barang dan jasa.

2.8. Definisi Penjualan

Pengertian penjualan menurut beberapa ahli, sebagai berikut ini :

Penjaualan adalah interaksi antara individu, saling bertatap muka yang ditunjukan untuk menciptakan, memperbaikai, menguasai atau mempertabah hubungan pertukaran yang saling mengguntungkan dengan pihak lain.

Penjualan adalah aktivitas yang memperjual belikan barang dan jasa kepada konsumen. Aktivitas penjualan dalam sebuah perusahaan dapat dilakukan secara tunai ataupun kredit.

3. Objek Dan Metode Penelitian

3.1. Objek Penelitian

Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian di Clothing Resident Bandung yang beralamatkan di Parahayangan Plaza Lantai 1 H1 R1 Jalan Dalem Kaum No. 54 Bandung. Adapun objek penelitian yang akan dijadikan bahan skripsi yaitu sistem informasi administrasi.

3.1.1. Sejarah Magung Jaya Motor

Clothing Resident adalah salah satu Clothing di Bandung yang terletak di Parahyangan Plaza Lantai 1 H1 R1 Jalan Dalem Kaum Nomer. 54 Bandung, Clothing ini berdiri pada tahun 2011 dan Clothing Resident di kelola langsung oleh pemiliknya yaitu Bapak Budi.

Pada awal berdirinya Clothing Resident di Bandung pemilik berkuliah di jurusan DKV, sejak itu pula pemilik terinsfirasi untuk membangun sebuh usaha distro/clothing sendiri. Untuk model barang yang di desain sendir oleh pemilik Clothing Resident, sehinggan desain-desainnya berkualitas dan beda dara yang lain.

Colthing Resident pemasarannya tidak hanya di wilayah kota Bandung melainkan sudah ke seluruh indonesia.

3.1.2. Visi dan Misi

Visi dari Clothing Resident adalah menjadikan perusahaan Clothing Resident ini unggul yang dapat mengembangkan produk Resident menjadi produk fashion yang berkualitas dan menjadi produk fashion yang selalu dinantikan dan diminati banyak konsumen.

Sedangkan misi Clothing Resident yaitu :

1. Berusahaan menjadikan Clothing Resident ini menjadi clothing yang unggul untuk memuaskan konsumen.
2. Menyediakan barang yang berkualitas dan desain yang berbeda dari produk lainnya.
3. mengutamakan fashion zaman sekarang dan anak muda.

4. Memanfaatkan teknologi moderen dan komputerisasi.
5. menjalani kerjasama dengan perinsip kepercayaaan dan salin mengutamakan dengan konsumen.

3.2. Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan cara berfikir dan berbuat yang dipersiapkan secara matang dalam rangka untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu menemukan, mengembangkan atau mengkaji kebenaran suatu pengetahuan secara ilmiah atau untuk pengujian hipotesis suatu penelitian.

3.3. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder, yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber yang bener. Sumber yang benar disini dapat diartikan sumber pertama darimana data tersebut didapatkan. Sumber data primer yang terdapat Pada proses penelitian ini adalah wawancara(*interview*) dan observasi.

Merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber/objek penelitian baik itu individu maupun organisasi.

1. Wawancara *(interview)*
   Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara lisan dan langsung dengan bagian pemilik, kasir dan bagian gudang. Penelitian pengumpulan data dan menggali informasi dengan mengajukan tanya jawab secara lisan dengan pemilik, kasir, dan bagian gudang Clothing Resident Bandung.
2. Pengamatan Langsung(*observasi)*
   Teknik pengumpulan data dimana penelitian mengadakan pengamatan secara langsung terhadap permasalahan-permasalahan subjek yang dilakukan *observasi,* baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi yang sebenarnya maupun dilakukan dalam situasi buatan yang khusus diadakan pada masalah-masalah yang ada pada Clothing Resident Bandung terkait. Dalam penelitian ini, penelitian melakukana teknik pengamatan langsung*(observasi)* di Clothing Resident Bandung.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang didapat dari dokumentasi yang ada di perusahaan. Dilakukan dengan menelaah data sekunder untuk menunjang, melengkapi dan menyempurnakan data primer, diperoleh dari dokumen peusahaan, internet dan data data-data perusahaan serta hasil penelitian yang ada hubungannya dengan bahasan ini. Dokumentasi yang di dapatkan pada penelitian ini berupa nota penjualan, nota pemebelian, nota stok barang dan laporan, ini berbentuk dalam bentuk buku besar.

3.4. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam melakukan perancangan atau pembuatan sistem diperlukan sebuah metode pendekatan dan pengembangan sistem untuk mengetahui apa saja yang perlu dilakukan selama pembuatan sistem. Pengembangan sistem dilakukan dengan tujuan untuk menggantikan sistem yang ada saat ini guna memperbaiki sistem agar lebih baik, efektif dan efisien.

3.4.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model tersetruktur, adapun alat bantu yang digunkan adalah *flow map*, diagram konteks, *data flow diagram* (DFD) dan kamus data.

3.4.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulisan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan sitem Prototype. Metode pengembangan sistem Prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunkan pedekatan untuk membuat sesuatu program dengan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh user. Penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemudian dipersentasikan kepada user dan user diberikan kesempatan untuk memberikan masuakan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan yang diinginkan.

Berikut adalah langkah-langkah penulis dalam merancang sebuah sistem yang menggunakan mekanisme pengembangan sistem prototype. Proses pengembangan pada metode *prototyping*, yaitu sebagai berikut:

1. Mengurangi waktu sebelum pemakai melihat sesuatu yang konkret dari usaha pengembangan sistem.
2. Menyediakan umpan balik yang sangat cepat dari pemakai terhadap pengembang.
3. Membantu menggambarkan kebutuhan dari pemakai dengan kesalahan yang sedikit.
4. Meningkatkan pemahaman terhadap pengembang dan pemakai sasaran yang dipakai oleh sistem.
5. Menjadikan keterlibatan pemakai sangat berarti dalam menganalisis dan desain sistem.

4. Hasil Dan Pembahasan

4.1. Perancangan Sistem

Setelah melakukan analisis dari sistem yang sedang berjalan, pada tahapan selanjutnya adalah perancangan sistem yang akan diusulkan, pada tahapan ini akan dirancang sebuah perangkat lunak (sofware aplikasi) Sistem Informasi Administrasi. Perencanaan sistem merupakan syarat untuk melakukan pengembangan sistem. Perencanaan sistem ini menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan.

4.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan merupakan tahapan lebih lanjut dari sistem yang sedang berjalan. Pada prosedur yang diusulkan ini penulis melakukan beberapa perubahan dan penambahan dalam hal proses, transaksi penjualan, pembelian, laporaan penjualan, pembelian dan persediaan barang yang terkomputerisasi.

Flow Map

Gambar 4.1. pada halaman 56 merupakan *plow map* yang diusulkan dari sistem informasi administrasi clothing resident parahyangan. Membuat data pembelian barang ke

konsumen, Rekapitulasi keuangan. Terdapat tiga entitas yang dapat mengkases sistem tersebut dintaranya yaitu bagian penjualan,pembelian dan piutang.

4.2.1. *DFD (Data Flow Diagram)*

Gambar 4.5 , Gambar 4.6, Gambar 4.7 .dan Gambar 4.8. pada halaman 60 sampai 63 merupakan *dfd (data flow diagram)* Sistem Informasi Administrasi Clothing Resident Parahyangan Bandung. Membuat data pembelian barang ke *supplier*.

4.3. Pengujian dan Implementasi Sistem

4.3.1. Pengujian

Pengujian merupakan paling penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk mngetahui kulitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan penhujian ini adalah untuk menjamin perangkat unak yang dibangun untuk kualitas yang bagus. Pengujian perangkat lunak menggunakan metode pengujian black box. Pengujian black box ini tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi dalam sistem atau perangkat lunak. Yang diuji adalah input dan outputnya.

4.3.2. Implementasi

Implementasi merupakan peranan dari seluruh rancangan yang sudah dibuat sebelumnya dengan aplikasi program yang sudah ditentukan. Tujuan untuk implementasi adalah mengkonfirmasi modul program perancangan pada para pelaku sistem sehinggan pengguna (user) dapat memberikan masukan kepada pengembangan sistem.

4.3.2.1. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung kelancaran sistem informasi penjualan ini perlu perangkat lunak untuk mengakseskusikan dari satu program yang dirancanga, perangkat lunak yang digunakan sebagai pendukung informasi terdiri dari :

Sistem Operasi : Microsoft Windows 7

1. Program Aplikasi : Netbeans IDE 7.3.1
2. Aplikasi DataBase : Xampp 1.7.7.
3. Database Server : MySql (phpMyAdmin 3.5.5.2.) , Web Browser (Google Chrome)

Agar aplikasi yang dibangun dapat dijalankan, maka komputer yang akan menggunakan aplikasi sistem informasi harus menginstal aplikasi pendukung yang dibutuhkan. Untuk menginstal aplikasi pendukung yang dibutuhkan dapat dilakukan dengan melakukan penginstalan aplikasi pendukung yang telah ada dalam paket instalasi yang dibangun. Tahapan perangkat lunak dapat dilakukan dalam waktu satu hari dan cukup dilakukan oleh satu orang personil.

4.3.2.2. Implementasi Perangkat Keras

Untuk mnjalankan Sistem Informasi Administrasi ini, maka dibutuhkan suatu perangkat keras sebagai penunjang. Adapun kebutuhan perangkata keras yang dibutuhkan adalah sebagi berikut ini :

1. Server

1. Processor minimal core i3 atau sekelasnya
2. Menggunkan minimal RAM 2 GB
3. Harddisk 320 GB
4. Monitor, keyboard, printer dan mouse

2. Client
   1. Processor minimal core i3 atau sekelasnya
   2. Menggunakan minimal RAM 2 GB
   3. Harddisk 320 GB
   4. Monitor, Keybord, dan mouse

4.3.2.3. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka terdiri dari halaman utama untuk admin dan *owner*, yang berfungsi untuk mengetahui sub menu pada Implementasi antar muka merupakan tahapan dalam memenuhi kebutuhan penggunan (user) dalam menggunakan komputer. Adapun implementasi antar muka pada Sistem Informasi Administrasi Di Clothing Resident yaitu sebagi berikut ini.

halaman tersebut.

4.3.2.4. Implementasi Program

Penggunaan program ini dapat digunakan oleh bagian pemilik, kasir, dan gudang sebagai pengolahan data transaksi dan admin sebagai pengelola data master pada sistem informasi administrasi clothing resident parahyangan bandung Berikut ini merupakan implementasi dari aplikasi yang dibangun:

1. Implementasi Halaman Login yang terdapat pada gambar 4.32. halaman 123 merupakan menu untuk membatasi hak akses dalam menggunakan sistem tersebut.
2. Implementasi halaman menu transaksi penjualan yang terdapat pada gambar 4.38. halaman 129 merupakan form untuk menginputkan data transaksi penjualan.
3. Implementasi halaman menu piutang yang terdapat pada gambar 4.39. halaman 129 merupakan form untuk mencetak piutang yang telah melakukan penjualan
4. Implementasi halaman menu pembelian yang terdapat pada gambar 4.40. halaman 130 merupakan form untuk melakukan pembalian.
5. Implementasi halaman menu penerimaan pada gambar 4.41 halaman 131 merupakan halaman untuk penerimaan barang.
6. Implementasi halaman menu retur ke *supplier* yang terdapat pada gambar 4.42. halaman 132 merupakan form untuk pereturan data pembelian barang ke *supplier*.

5. Kesimpulan Dan Saran

Setelah melakukan analisis terhadap sistem informasi yang sedang berjalan pada Clothing Resident, dan mencoba memberikan solusi dengan membuat suatu aplikasi untuk Sistem Informasi Administrasi, maka penulis dapat menarik kesimpulan dan memberikan saran dalam memperbaiki kinerja sistem informasi.

5.1. Kesimpulan

Dari hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Sistem informasi yang dibangun dapat membantu dalam pembuatan laporan penjualan, laporan pembelian, dan stok barang yang secara otomatis, untuk perekapan data transaksi penjualan dan pembelian secara cepat dan otomatis.
2. Penghitungan trnasaksi penjualan,transaksi pembelian,dan piutang sudah dilakukan secara otomatis dan akurat.
3. Pengecekan barang masuk, barang keluar, dan persediaan barang sudah di simpan di bagian-bagiannya. Fasilitas stok barang terbaru sudah disimpan setiap perbulannya.

5.2. Saran

Saran sistem yang dirancang ini bisa bekerja secara maksimal, penulis mengajukan beberapa saran. Adapun saran tersebut antara lain :

1. Diharapkan nantinya tersedia fasilitas untuk dapat merertur barang penjualan.
2. Sistem yang penulis rancang hanya sebatas sistem informasi administrasi yang masih bersifat sementara, sistem ini di harapkan nantinya dapat dikembangkan lagi sehingga menghasilkan sistem baru dengan informasi yang lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Kadir Abdul., "Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi", 2nd ed, Yogyakarta : Andi, 2014.

[2] Kristanto Andri., "Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya", 1nd ed, Yogyakarta : Gava Media, 2007

[3] S. A. Rosa dan Shalahuddin. M., "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek", 2nd ed, Bandung : Informatika, 2014.

[4] Dh Swastha Basu., "Manajemen Penjualan", 3rd ed, Yogyakarta : BPFE, 2014.

[5] Puspitawati Lilis dan Anggadini Dewi Sri., "Sistem Informasi Akuntansi", 1nd ed, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2014

[6] Pressman S. Roger., "Rekayasa Perangkat Lunak-Buku Satu", 7rd ed, Yogyakarta : Andi, 2012.

Tabel 4.14. Pengujian Proses Login

No	Rencana	Skenario uji	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diuji
1	Username : Admin Password : 1234 Klik tombol "login"	Tampilan 'login berhasil' dan menapilakan form utama.	Masuk sesuai hak akses	[X] diterima [ ] ditolak
2	Username : Gudang Password : 5678 Klik tombol ' login'	Tampilan 'login berhasil' dan menampilkan menu untuk bagian gudang.	Masuk sesuai hak akses	[X] diterima [ ] ditolak
3	Username : Kasir Password : 901 Klik tombol 'login'	Tampilan 'login berhasil' dan menampilkan menu untuk bagian kasir.	Masuk sesuai hak akses	[X] diterima [ ]
	Kasus dan hasil uji (data salah)			
4	Username dan password tidak diisi, klik tombol 'login'	Tampilan 'login tidak berhasil' dan msih menampilkan form login	Sesuai harapan	[X] diterima [ ] ditolak

Tabel 4.17 Pengujian pada Form Penjualan

No	Rencana	Skenario uji	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diuji
1	Memasukan data penjualan ‘baru’	Tampil ‘data penjualan baru’ dan sebelum memilih penjulan.	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
2	Memilih jenis penjualan ritel klik tombol ‘ritel’	Data penjualan otmatis berubah menjadi penjualan ritel	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
3	Memilih jenis penjualan grosir klik tombol ‘grosir’	Data penjualan otmatis berubah menjadi penjualan grosir	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
4	Mengisi kode barang dengan mengklik tombol pencari	Kemudian muncul data barang, dari form barang. Untuk penjualan grosil harus 5 lusin.	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
5	Memilih tombol ‘baru’	Untuk membuat data pelanggan baru	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
6	Memilih tombol ‘cari’	Untuk mencari pelanggan yang sudah ada di data pelanggan	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
7	Memilih tombol ‘simpan’	Untuk menyimpan data penjualan	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
8	Memilih tombol ‘batal’	Untuk membatalkan proses penjualan	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)				
9	Mengosongkan semua *field* atau salah satu f*ield*. Kemudian memilih tombol ’tambah/simpan/hitung’	Tampil dialog ‘data belum lengkap’, dan data penjualan tidak tersimpan di *database*	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
10	Total penjualan untuk grosir harus 5 lusin.	Tampil dialog ‘transaksi penjualan grosir kurang dari 5 lusin’, dan data penjualan tidak tersimpan di *database*	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.18 Pengujian Pada Form Piutang

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)				
No	**Rencana**	**Skenario uji**	**Hasil yang diharapkan**	**Hasil yang diuji**
1	Memilih data berdasarkan No nota	Menampilkan data berdasarkan no nota, nama peanggan.	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
2	Memilih data Cetak tagihan kemudian klik ‘tombol cetak tagihan’	Tampil data piutang ‘ data berhasil di cetak dan data tagihan di input tagihan.	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
4	Memilih data Input tagihan kemudian klik ‘tombol input tagihan’	Tampil data‘data berhasil di simpan, dan data pembayaran piutang tersimpan di *database*. Kemudian menampilkan kwitansi pembayaran.	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
5	Memilih cetak laporan kemudian klik ‘cetak laporan’	Tampilan data laporan piutang di tampilkan.	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)				
8	Mengosongkan semua *field* atau salah satu f*ield*. Kemudian memilih tombol ’tambah/simpan/hitung’	Tampil dialog ‘data belum lengkap’, dan data pembayaran piutang tidak tersimpan di *database*	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
10	Mengisi *field* jumlah bayar dengan huruf. Kemudian memilih tombol ’tambah/simpan/hitung’	Tampil dialog ‘jumlah bayar harus diisi dengan angka’, dan data penjualan tidak tersimpan di *database*	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak

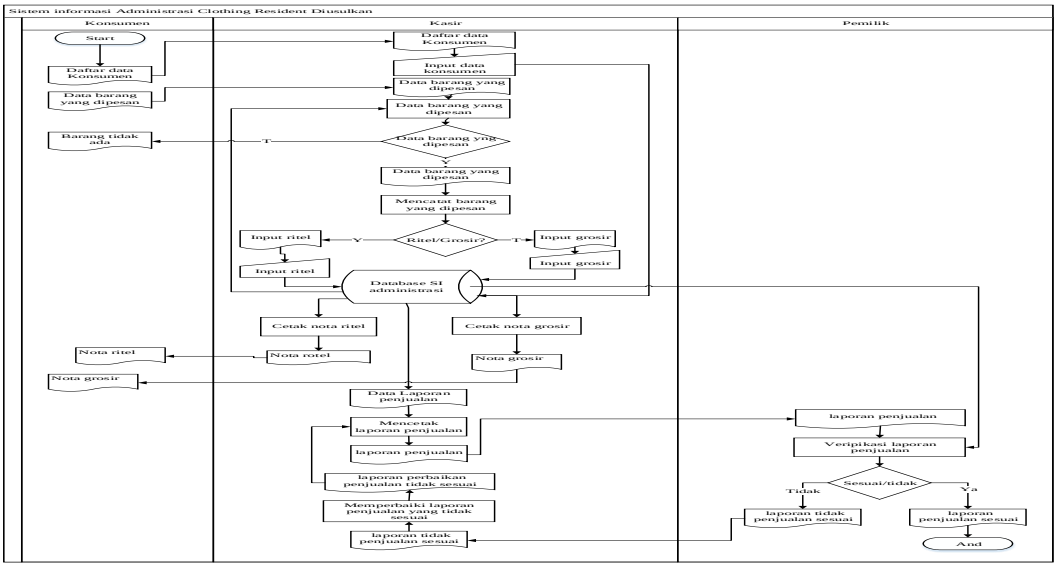
Tabel 4.19 Pengujian Pada Form Pembelian

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)				
No	**Rencana**	**Skenario uji**	**Hasil yang diharapkan**	**Hasil yang diuji**
1	Memilih data baru untuk memulai pembelian barang memilih tombol ‘baru’	Data No po dan tanggal sudah terisisi pada tabel pembelian	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
2	Memilih data kode barang kemudian klik ‘pencari’	Data barang pembelian susdah terisi .	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak

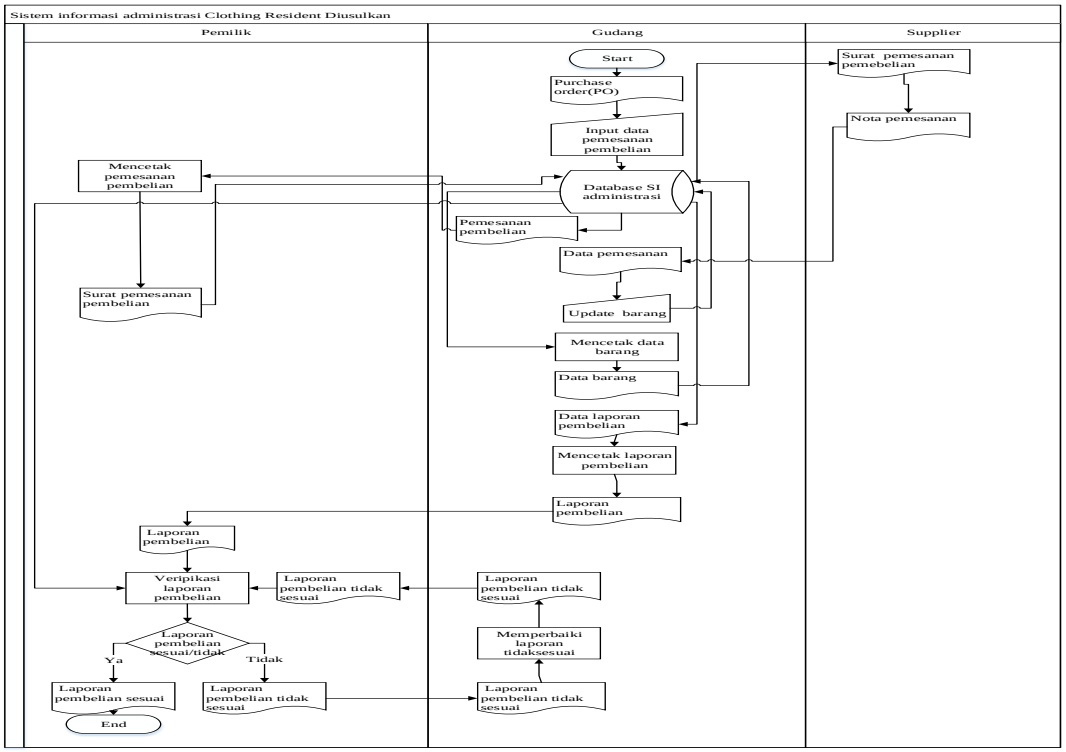
3	Mengisi data pembelian dengan mengisi kolom jumlah kemudian klik ‘tamabah’	Tampil data pemembelian berapa banyak barang yang akan di beli	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
4	Memilih tombol ‘baru’	Untuk mengisi data supplier yang baru	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
5	Memilih tombol ‘cari’	Untuk mencari data supplier yang sudah tersimpan di database	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
6	Memilih tombol ‘simpan’	Untuk menyimpan data pembelian	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
7	Memilih tombol ‘batal’	Untuk membatalakan data pembelian	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)				
8	Mengosongkan semua *field* atau salah satu f*ield*. Kemudian memilih tombol ’tambah/simpan/hitung’	Tampil dialog ‘data belum lengkap’, dan data pembelian tidak tersimpan di *database*	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
10	Mengisi *field* banyaknya dengan huruf. Kemudian memilih tombol ’tambah/simpan/hitung’	Tampil dialog ‘banyaknya harus diisi dengan angka’, dan data pembelian tidak tersimpan di *database*	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.20 Pengujian Pada Form Retur

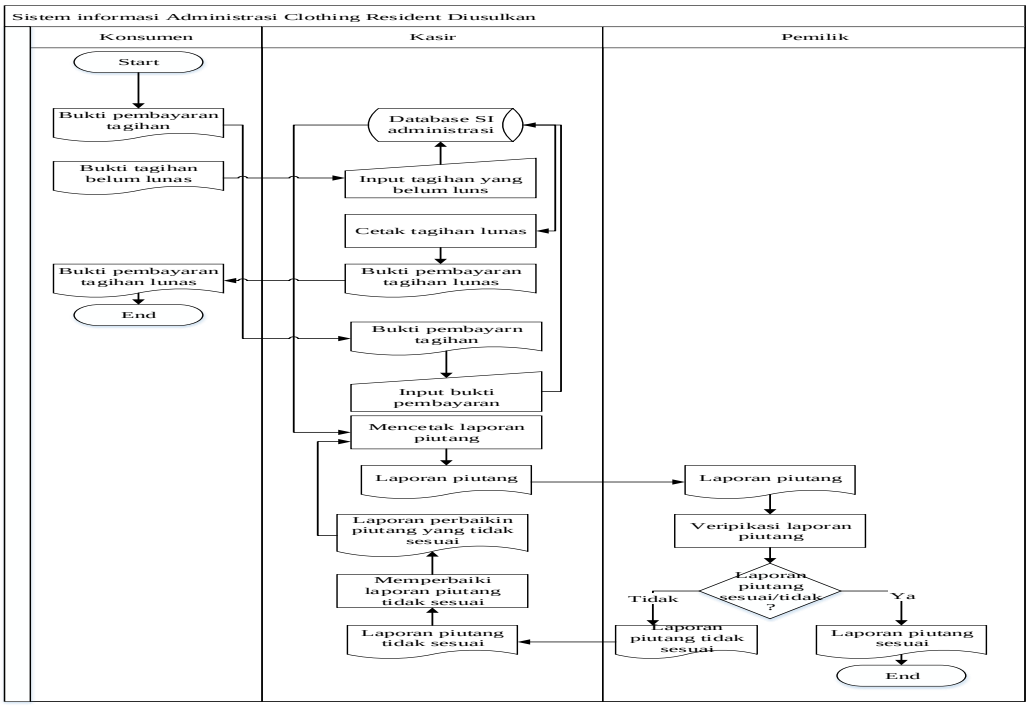
Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)				
No	**Rencana**	**Skenario uji**	**Hasil yang diharapkan**	**Hasil yang diuji**
1	Memilih no po kemudian klik ‘pencarian’	Menampilkan data pembelian dan retur barang	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
2	Memilih tombol ‘simpan’	Untuk menyimpan data penerimaan barang	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
4	Memilih tombol ‘batal’	Untuk membatalkan penerimaan barang	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)				
5	Mengosongkan semua *field* atau salah satu f*ield*. Kemudian memilih tombol ’tambah/simpan/hitung’	Tampil dialog ‘data belum lengkap’, dan data pembayaran piutang tidak tersimpan di *database*	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak



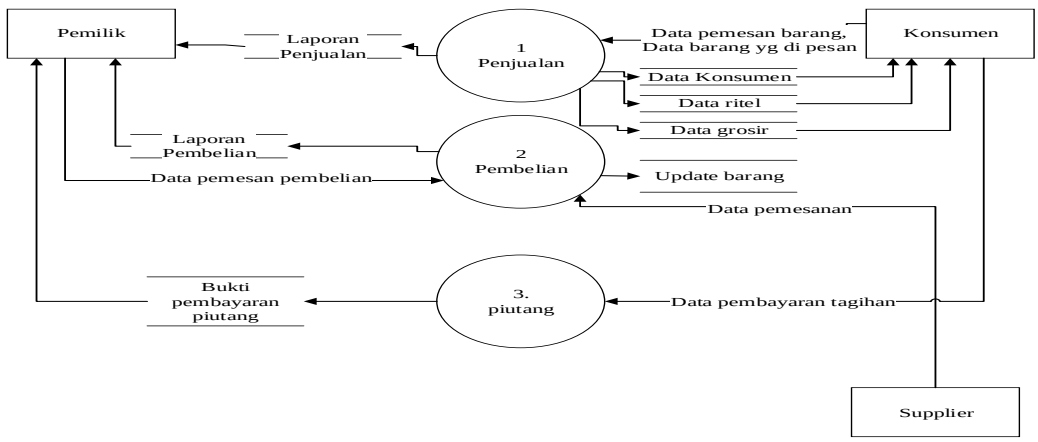
Gambar 4.1 Flowmap Penjualan Diusulkan



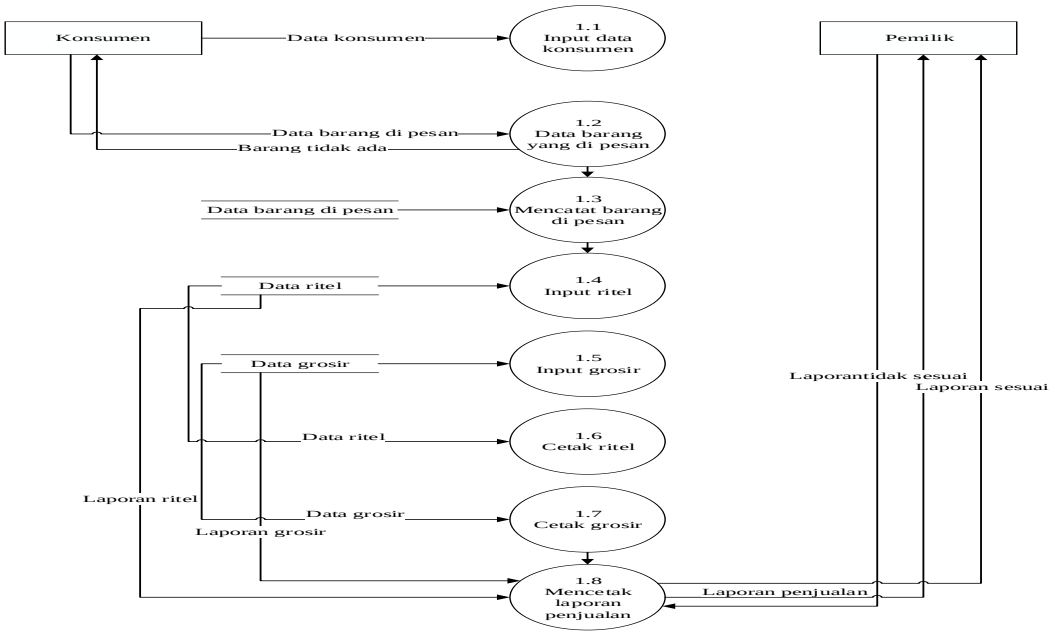
Gambar 4.2 Flowmap Pembelian Diusulkan



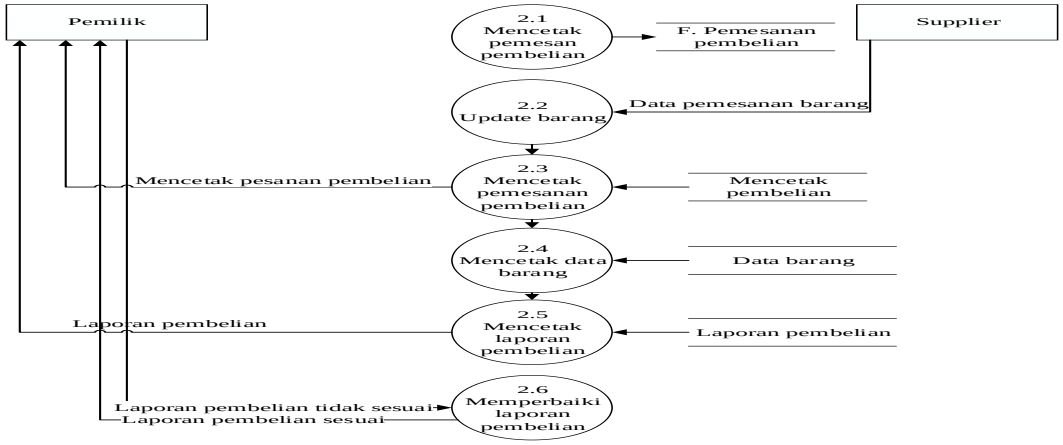
Gambar 4.3 Flowmap Piutang Diusulkan



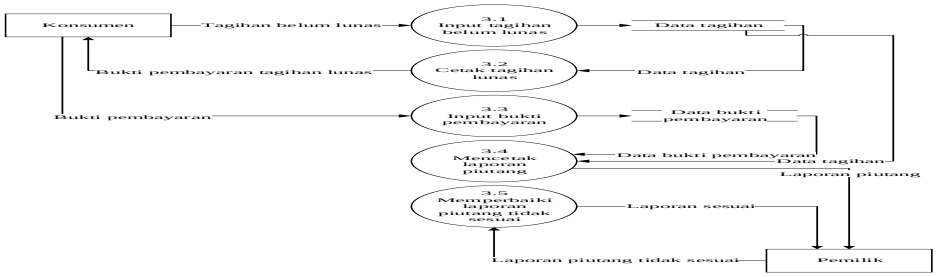
Gambar 4.5 DFD Level 1 Sistem Informasi Administrasi Diusulakan



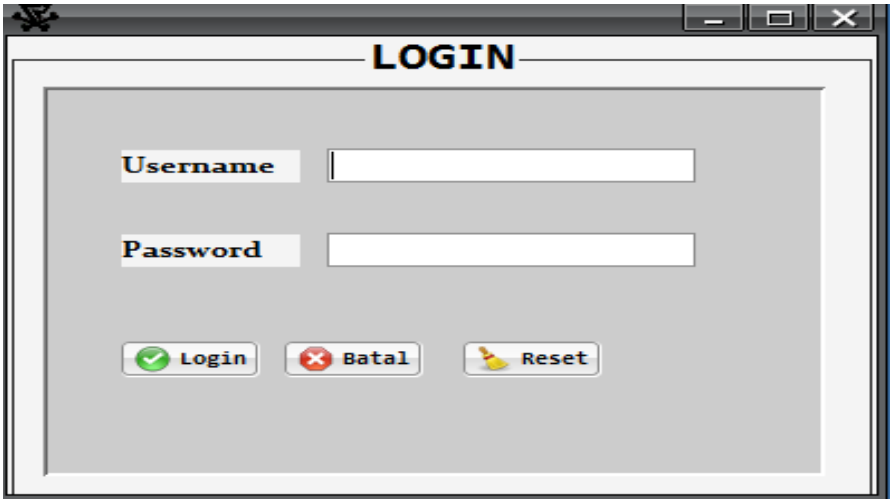
Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses 1 Sistem Informasi Administrasi Penjualan Diusulakan



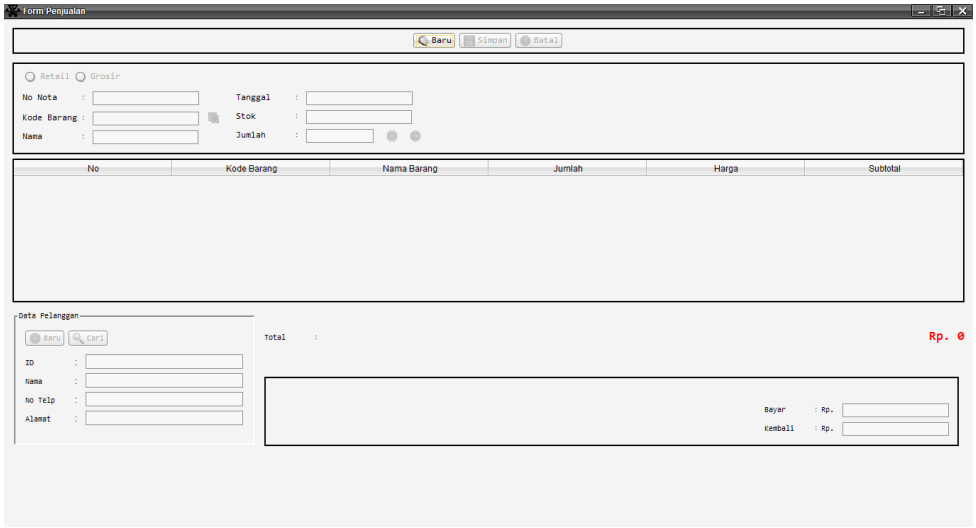
Gambar 4.7 DFD Level 2 Proses 2 Sistem Informasi Administrasi Pembelian Diusulakan



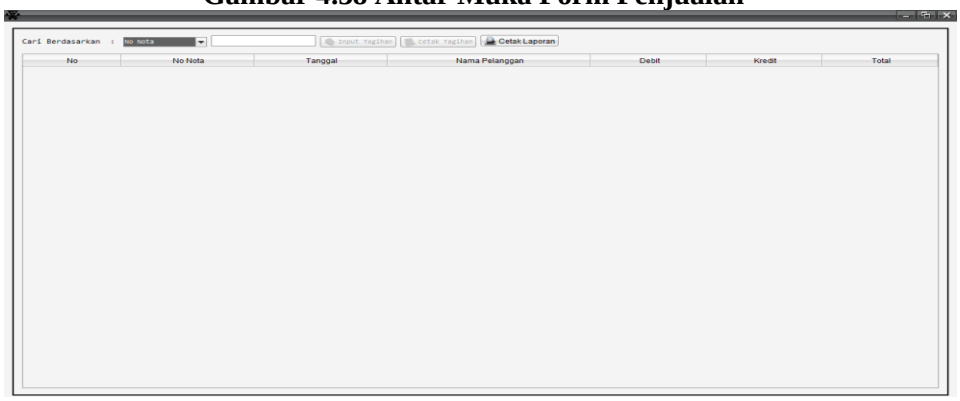
Gambar 4.8 DFD Level 2 Proses 3 Sistem Informasi Administrasi Piutang Diusulakan



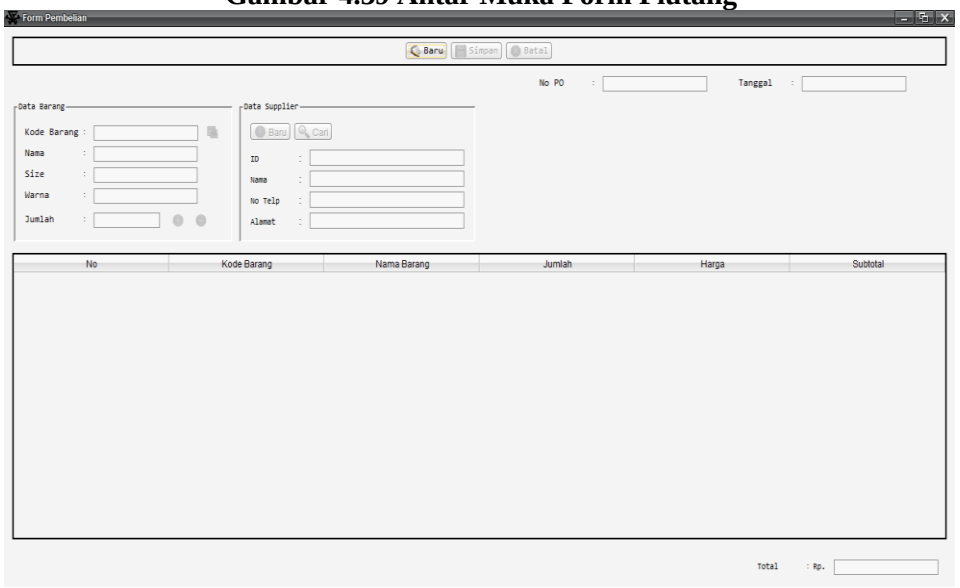
Gambar 4.32 Antar Muka Form Login



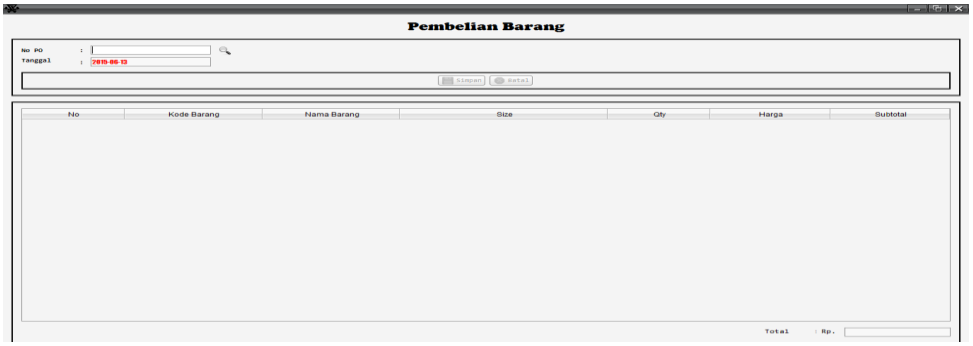
Gambar 4.38 Antar Muka Form Penjualan



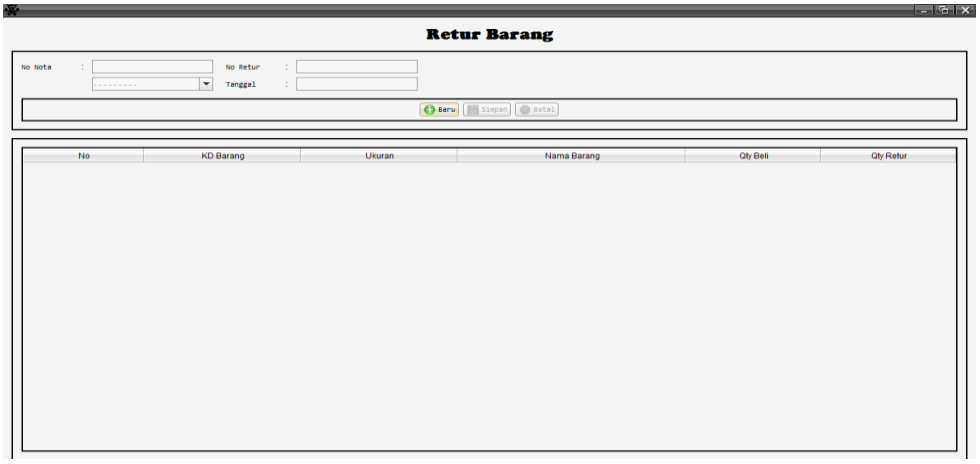
Gambar 4.39 Antar Muka Form Piutang



Gambar 4.40 Antar Muka Form Pembelian



Gambar 4.41 Antar Muka Form Penerimaan



Gambar 4.42 Antar Muka Form Retur