[**JURNAL ILMIAH SKRIPSI**]

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BERBASIS DESKTOP PADA BUTIK ONOKABESHOP

Ichsan Rifqi Maulana
Sistem Informasi – Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112 – 114 Bandung

ABSTRAK

Butik OnokabeShop merupakan salah satu toko pakaian dengan bertemakan fashion hijab modern yang ada dibandung. Butik Onokabeshop belum memilki sistem informasi yang terkomputerisasi. Semua Kegiatan Oprasionalnya masih bersifat manual sehingga data yang dihasilkan dan diperoleh untuk setiap bagian tidak akurat dikarenakan pencatatan yang masih manual dalam arsip-arsip yang terpisah menyebabkan pencarian data atau informasi membutuhkan proses yang cukup lama. Dengan masalah tersebut, proses penjualan dan pembelian bahkan untuk membuat laporan persediaan barang membutuhkan waktu yang cukup lama.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode ini bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat sehingga dengan metode ini mempermudah pemecahan masalah yang teliti. Adapun pendekatan sistem yang dilakukan yaitu dengan menggunakan pendekatan terstruktur (*structure approach*) dan pengembangan sistem dengan menggunakan model *Prototype*. Dengan menggunakan metode tersebut maka *user* berperan dalam pengembangan aplikasi ini karena dalam pengembangan aplikasi ini tidak akan jauh berhubungan dengan tingkat kepuasan *user* dalam mengakses aplikasi. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dengan menggunakan Netbeans.

Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi pembelian dan penjualan berbasis desktop adalah sebuah sistem terkomputerisasi yang menggantikan sistem manual yang ada pada butik OnokabeShop yang sangat bermanfaat bagi toko butik tersebut, khususnya pada bagian penyimpanan data penjualan, data barang dan data laporan keuangan. Dengan adanya sistem yang sudah terkomputerisasi diharapkan dapat membantu pegawai maupun pemilik butik OnokabeShop.

Kata Kunci: Desktop, Sistem Informasi, Butik

1.1 Latar Belakang

Pengolahan data adalah suatu rutinitas yang dikerjakan oleh setiap perusahaan, baik perusahaan kecil maupun perusahaan besar agar dapat menyajikan suatu informasi yang dibutuhkan. Informasi yang dihasilkan diharapkan dapat dilakukan dengan cepat dan tepat untuk memenuhi kebutuhan sehingga dapat memperbaiki produktifitas perusahaan tersebut. Teknologi komputer yang sangat canggih merupakan salah satu elemen penting dalam pecapaian suatu informasi atau penyelesaian suatu tugas oleh perusahaan dengan efektif dan efisien.

Sistem informasi dapat membantu perusahaan memperoleh data secara cepat dan akurat. Dengan adanya sistem informasi dapat dengan jelas terlihat bagaimana alur data, sehingga bisa menciptakan aliran data yang dapat mambantu mempercepat proses kerja yang terjadi dalam suatu perusahaan yang didukung oleh sistem komputerisasi dalam pengolahan data.

Dalam proses pengolahan data menjadi suatu informasi diperlukan adanya alat bantu yang berupa aplikasi yang terkomputerisasi untuk memudahkan pengolahan data tersebut, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama serta kemananan data pun dapat terjamin. Pentingnya aplikasi yang menggunakan teknologi seperti komputer biasanya sangat diperlukan oleh perusahaan kecil maupun perusahaan besar yang bergerak dibidang jasa maupun barang. Dengan adanya aplikasi tersebut, maka aktifitas kerja pun bisa terbantu serta dapat memudahkan dalam memberikan informasi yang bernilai guna baik kepada konsumen, klien ataupun karyawan itu sendiri.

Butik OnokabeShop merupakan usaha menengah yang masih berkembang yang bergerak dibidang penjualan barang dengan tema fashion hijab seperti dress, kerudung, tas, sepatu dan lain-lain. Dalam pembuatan barang. Pengolahan data jual beli yang meliputi bagian keuangan dan persediaan barang yang ada di gudang belum menggunakan aplikasi yang terintegritasi dengan sistem informasi yang menunjang kinerja kerja perusahaan.

Hal ini menyebabkan manajemen dan pengontrolan data menjadi kurang efektif sehingga sering terjadi penumpukan dan kehilangan data keuangan maupun barang. Proses penyimpanan data masih dilakukan dengan cara pencatatan secara manual ke beberapa buku yang disimpan dalam sebuah buku sebagai arsip. Proses pencatatan data yang masih menggunakan proses manual menyebabkan lambatnya pembuatan laporan dan sering

terjadinya kesalahan dalam penulisan dan perhitungan, oleh karena itu menyebabkan tidak efektif dan efesien waktu dan pengolahan data yang dilakukan para pegawai butik OnokabeShop. Selain itu perusahaan yang bergerak di bidang fashion ini belum memiliki tanda bukti pembelian berupa struk yang diperlukan oleh konsumen sebagai tanda bukti mereka telah membeli produk dari Butik OnokabeShop.

Sistem penjualan dan pengadaan barang merupakan komponen penting baik untuk perusahaan kecil maupun yang besar. Oleh karena itu untuk menunjang kelancaran proses jual beli barang, diperlukan suatu sistem yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang sering terjadi dalam proses penjualan dan pembelian barang. Teknologi berbasis komputer sangat diperlukan untuk meningkatkan efesiensi dan efektivitas kerja sehingga data atau informasi yang dihasilkan bisa membantu perusahaan dalam menjalankan usahanya.

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan, maka dilakukan penelitian dan dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BERBASIS DESKTOP PADA BUTIK ONOKABESHOP"** dengan menerapkan sebuah *software*, juga diharapkan dapat membantu mempermudah dan mempercepat pengolahan data penjualan pada Butik OnokabeShop.

1.2 IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dan penelitian yang dilakukan di Butik OnokabeShop Bandung, teridentifikasikan beberapa masalah, antara lain :

1. Pengolahan data jual beli di butik OnokabeShop ini masih bersifat manual dengan cara pencatatan tertulis dalam buku sehingga memperlambat proses pendataan jual beli di Onokabeshop
2. Penyimpanan data yang masih dalam bentuk buku dan arsip sehingga dapat memperlambat proses laporan informasi dan rentan terhadap kehilangan atau rusaknya data.
3. Dalam penyajian laporan persediaan, laporan penjualan dan laporan pembelian barang masih manual, sehingga membutuhkan waktu yang lama dan sering terjadi kesalahan dalam penulisan dan perhitungan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah terpaparkan sebelumnya, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Penjualan pada Butik OnokabeShop di Bandung yang sedang berjalan.
2. Bagaimana perancangan pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop pada butik OnokabeShop di Bandung.
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop pada butik OnokabeShop.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop pada butik OnokabeShop.

1.3 MAKSUD DAN TUJUAN

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk membangun "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop pada Butik OnokabeShop" guna membantu memperbaiki sistem dalam melakukan proses bisnis di OnokabeShop, yaitu memudahkan dalam pencarian data penjualan sehingga pencarian data lebih cepat, dengan memperhitungan penjualan yang terkomputerisasi oleh pegawai diharapkan data penjual an menjadi lebih akurat, memberikan kemudahan dalam membuat laporan, dan memperbaiki penyimpanan *database* menjadi aman dan terstruktur.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui "Sistem Penjualan pada Butik OnokabeShop yang sedang berjalan".
2. Untuk melakukan perancangan pembuatan "Sistem Informasi penjualan Berbasis Desktop pada Butik OnokabeShop".
3. Untuk melakukan pengujian "Sistem Informasi penjualan Berbasis Desktop pada Butik OnokabeShop".
4. Untuk melakukan implementasi "Sistem Informasi penjualan Berbasis Desktop pada Butik OnokabeShop".

1.4 KEGUNAAN PENELITIAN

1.4.1 Kegunaan Akademis

Manfaat akademis yang dapat diperoleh dari penelitian in, antara lain:

1. Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dibidang Tiknologi Informatika dan Sistem Informasi terutama dalam pembuatan aplikasi penjualan.
2. Sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan membuat skripsi yang berhubungan dengan sistem informasi ataupun yang memiliki pembahasan dan kajian yang sama dengan penelitian.
3. Khususnya bagi penulis, sebagai penambah pengalaman dan wawasan baik praktik maupun teori yang diperoleh selama melakukan penelitian di Butik OnokabeShop.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Sedangkan kegunaan prakti yang dari penelitian, antara lain:

1. Dengan dibangunnya "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop pada Butik OnokabeShop" ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pegawai dalam pencatatan data penjualan sehingga pencarian data menjadi lebih mudah dan cepat.
2. Diharapkan pembangunan "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop pada Butik OnokabeShop" ini dapat menjadi inovasi baru yang dapat mempermudah proses penjualan.
3. Penyimpanan data menjadi terstuktur dan terkomputerisasi, sehingga lebih aman dan mudah dalam pencarian data.

1.5 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat lebih terarah sehingga tidak keluar dari maksud dan tujuan yang telah ditetapkan, maka penulis ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi yang di bangun meliputi data transaksi penjualan, data stok barang, dan menampilkan laporan keuangan pada Butik OnokabeShop.
2. Menangani transaksi pembayaran order penjualan secara tunai.
3. Aplikasi yang dibuat hanya memberikan informasi untuk perusahaan yang bersangkutan
4. Laporan keuangan hanya mencakup laporan laba rugi perusahaan perperiode
5. Tidak menerima permintaan barang diluar stok barang yang ada.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem dapat terdiri dari sistem-sistem bagian (*subsystem*).Sebagai misal, sistem komputer dapat terdiri dari subsistem perangkat keras dan subsistem perangkat lunak. Masing-masing subsistem dapat terdiri dari subsistem-subsistem yang kecil lagi atau terdiri dari komponen-komponen.Subsistem perangkat keras (*hardware*) dapat tediri dari alat masukan, alat pemroses, alat keluaran dan simpanan luar. Subsistem-subsistem saling berinteraksi dan saling berhubung membentuk satu kesatuan sehingga tujuan dan sasaran sistem tersebut dapat tercapai.[2,p.683]

2.1.1 Pengertian Sistem

Suatu sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut (McLeod, 2004) Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan. Organisasi terdiri dari sejumlah sumber daya manusia, material, mesin, uang, dan informasi. Sumber daya tersebut bekerja sama menuju tercapainya suatu tujuan tertentu yang ditentukan oleh pemilik atau manajemen.[10,p.1]

Sedangkan menurut (Jogiyanto, 1999) terdapat dua kelompok pendekatan sistem di dalam mendefinisikan sistem yaitu pendekatan pada prosedur, dan pendekatan pada komponen-komponen atau elemen-elemen.[10,p.1]

2.1.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karateristik atau sifat-sifat yang tertentu sebagai berikut.

1. Komponen Sistem *(Components)*
   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.
2. Batas Sistem (*boundary*)
   Batas sistem merupakan daerah yang membatasi daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope)* dari sistem tersebut.
3. Lingkungan Luar Sistem (*environtment*)

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi oprasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung Sistem (*interface*)
   Merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsistem yang lainya. Keluaran (*output*) dari satu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainya membentuk satu kesatuan.
5. Masukan Sistem(*input*)
   Masukan adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintanance input*) dan masukan sinyal *(signal input*). Maintanance input adalah energi yang dimasukan supaya sistem tersebut dapat beroprasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.
6. Keluaran Sistem(*output*)
   Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklarifikasikan menjadikeluaran yang berguna dan sisa pembungan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

7. Pengolah Sistem (*process*)
   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.
8. Sasaran Sistem (*objectives*)
   Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

2.1.3 Pendekatan Prosedur

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

a. Prosedur adalah urutan-urutan operasi klerikal atau tulis menulis yang melibatkan beberapa orang di dalam suatu departemen untuk menjamin penanganan yang seragam.
b. Prosedur adalah urutan-urutan yang tepat dari tahapan-tahapan intruksi yang menerangkan apa (*what*) yang harus\ dikerjakan, siapa (*who*) yang mengerjakan, kapan (*when*) dikerjakan, dan bagaimana (*how*) mengerjakanya.

2.1.4 Pendekatan Komponen

Pendekatan komponen akan lebih mudah dalam mempelajari sistem untuk tujuan analisis dan perancangan sistem. Untuk menganalisis dan merencanakan suatu sisitem seharusnya analis sistem mengerti terlebih dahulu komponen-komponen atau subsistem-subsistemnya. Subsistem dalam sistem tidak dapat berdiri sendiri, subsistem tersebut saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk satu kesatuan.[10,p.2]

2.1.5 Subsistem

Menurut (McLeod,2004) subsistem sebenarnya hanyalah sistem di dalam suatu sistem. Sebuah sistem adalah himpunan dari bagian-bagian yang saling berhubungan yang secara bersama mencapai tujuan yang sama. Sebuah sistem harus mempunyai organisasi, hubungan, integrasi dan tujan yang sama, dan setiap bagian dari sistem disebut subsistem.[10,p.3]

2.1.6 Elemen-elemen Sistem

Menurut (McLeod, 2003)Tidak semua sistem tidak memiliki kombinasi elemen-elemen yang sama, tetapi susunan dasarnya sama. Ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem yaitu: tujuan, masukan, proses, keluaran, batas, mekanisme pengendalian dan umpan balik serta lingkungan.[10,p.3]

a. Tujuan, tujuan ini menjadi motivasi yang mengarahkan pada sistem, karena tanpa tujuan yang jelas sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali.
b. Masukan, masukan (*input*) sistem adalah segala sesuatu yang masuk kedalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan untuk diproses. Masukan dapat berupa hal-hal berwujud maupun yang tidak berwujud. Masukan berwujud adalah bahan mentah, sedangkan yang tidak berwujud adalah informasi.
c. Proses, proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan lebih bernilai.
d. Keluaran, keluaran (*output*) merupakan hasil dari pemrosesan sistem dan keluaran dapat menjadi masukan untuk subsistem lain.
e. Batas, batas (*boundary*) sistem adalah pemisah antara sistem dan daerah di luar sistem. Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup, atau kemampuan sistem.
f. Mekaisme pengendalian dan umpan balik, mekanisme pengendalian (*control mechanism*) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (*feedback*), sedangkan umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan masukan maupun proses. Tujuannya untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.
g. Lingkungan, lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di luar sistem.

2.1.7 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang. Klasifikasi sistem tersebut diantaranya :

a. Sistem tak tentu (*probabilistic system*), adalah suatu sistem yang kondisi masa depanya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
b. Sistem abstrak (*abstract system*), adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.
c. Sistem fisik (*physical system*), adalah sistem yang ada secara fisik.

d. Sistem tertentu (*deterministic system*), adalah sistem yang beroprasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi, interaksi antar bagian dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaranya dapat diramalkan.
e. Sistem tertutup (*close system*), sistem yang tidak bertukar materi, informasi, atau energy dengan lingkungan.
f. Sistem terbuka (*open system*), adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan dan dipengaruhi oleh lingkungan.

2.2 Data

Menurut (McLeod, 2004) data adalah kenyataan yang menggambarkan adanya suatu kejadian (*event*), data terdiri dari fakta (*fact*) dan angka yang secara relative tidak berarti bagi pemakai. Secara konseptual data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi, yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai. Data dapat berbentuk nilai yang terformat, teks, gambar, audio, dan video.[10,p.5]

2.2.1 Meta Data

Menurut (Adi Nugroho, 2004) Meta Data adalah data yang menjelaskan tentang data yang lainya. Penjelasan ini dapat berupa definisi data, struktur data, aturan, serta batasan. Dalam konteks basis data, meta data mengizinkan perancang basis data dan pengguna memahami segala sesuatu tentang data, jenisnya, maknanya, serta karakteristiknya. Meta data sangat penting, supaya data yang bersangkutan tidak disalah-artikan, tidak memiliki makna yang mendua-arti, serta tidak membingungkan.[10,p.6]

2.2.2 Sumber Data

Data dapat diperoleh dari beberapa sumber untuk memperolehnya. Sumber data diklasifikasikan sebagai sumber data internal, sumber data personal, dan sumber data eksternal.

a. Data internal, sumbernya adalah orang, produk, layanan, dan proses. Data internal umumnya disimpan dalam basis data perusahaan dan biasanya dapat diakses.
b. Data personal, sumber data ini bukan hanya berupa fakta, tetapi dapat mencangkup konsep, pemikiran, dan opini.
c. Data eksternal, sumber data ini mulai dari basis data komersial hingga sensor dan satelit. Data ini tersedia di *compact disk*, *flash disk* atau media lainya dalam bentuk film, suara gambar, diagram, atlas, dan televisi.

2.2.3 Hierarki Data

Hierarki data dapat diorganisasikan atau dikelompokan menjadi beberapa level. Secara tradisional hierarki data dapat dikelompokan menjadi 3 level, yaitu;

a. Elemen data (*field*), adalah satuan data terkecil yang tidak dapat dipecah lagi menjadi unit lain yang bermakna. Istilah lain dari elemen data dalam basis data relasional adalah *field*, kolom, *item*, dan atribut.
b. Rekaman (*record*), adalah gabungan sejumlah elemen data yang saling terkait. Istilah lain dari rekaman dalam basis data relasional disebut baris atau tupel.
c. Berkas (*file*), adalah kumpulan *record* sejenis yang mempunyai panjang atribut sama, namun berbeda isi datanya. Istilah lain dari berkas dalam basis data relasional adalah *file*, tabel, dan relasi.

2.3 Informasi

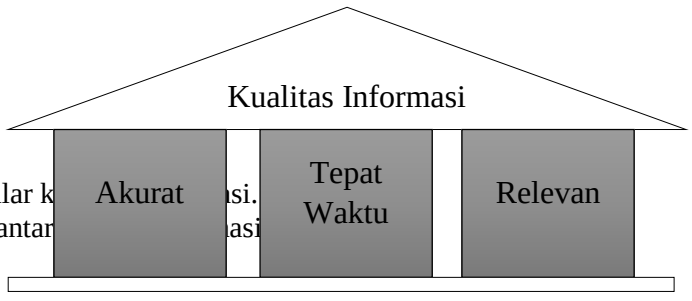
Menurut (McLeod, 2004) informasi (*information*) adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi juga disebut data yang diproses atau data yang memiliki arti. Informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan.

Para pembuat keputusan memahami bahwa informasi menjadi faktor kritis dalam menentukan kesuksesan atau kegaglan dari suatu bidang usaha. Sistem apapun tanpa ada informasi tidak akan berguna, karena sistem tersebut akan mengalami kemacetan dan akhirnya berhenti. Informasi dapat berupa data mentah, data tersusun, kapasitas sebuah saluran informasi, dan sebagainya.

2.3.1 Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi dapat dilihat dari dimensi-dimensi yang dimiliki oleh informasi. Menurut (Jogiyanto, 1999) kualitas dari informasi (*quality of information*) tergantung dari 3 hal yaitu;[10,p.9]

a. Relevan (*relevance*), berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya dan relevansi informasi untuk tiap orang akan berbeda-beda.
b. Tepat waktu (*timeless*), berarti informasi tersebut datang pada penerimanya tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi, karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan.
c. Akurat (*accuracy*), berarti informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merusak informasi.



Gambar 2.1. Pilar k si.
(Sumber : Pengantar asi

(Sumber: Jogiyanto, 1999)

2.3.2 Nilai Informasi

Menurut (Jogiyanto, 1999) Nilai dari informasi (*value of information*) ditentukan oleh dua hal yaitu, manfaat dan biaya mendapatkanya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan biaya mendapatkanya. Informasi tidak dapat ditaksir keuntunganya dengan nilai uang, tetapi dapat ditaksir dengan nilai efektifnya. Pengukuran nilai informasi biasanya dihubungkan dengan analisis *cost effectiveness* atau *cost benefit*.[10,p.9]

2.3.3 Ciri-ciri Informasi

Informasi dalam lingkup sistem informasi memiliki beberapa ciri. Ciri-ciri informasi tersebut diantaranya adalah;

a. Benar atau salah, informasi berhubungan dengan kebenaran terhadap kenyataan. Bila penerima informasi yang salah mempercayainya, akibatnya sama seperti yang benar.
b. Baru, informasi ini diberikan benar-benar baru bagi si penerima informasi.
c. Tambahan, informasi dapat memperbaharui atau memberikan perubahan bahan terhadap informasi yang telah ada.
d. Korektif, informasi dapat digunakan untuk melakukan koreksi terhadap informasi sebelumnya yang salah atau kurang benar.
e. Penegas, informasi dapat mempertegas informasi yang telah ada sehingga keyakinan terhadap informasi semakin meningkat.

2.3.4 Karakteristik Informasi

Untuk mendukung keputusan yang akan dilakukan oleh manajemen dalam suatu organisasi atau perusahaan, maka manajemen membutuhkan informasi yang berguna. Untuk tiap-tiap tingkatan manajemen dengan kegiatan yang berbeda-beda, dibutuhkan informasi yang berbeda-beda pula, karakteristik informasi ini antara lain:

a. Kepadatan informasi, untuk manajemen tingkat bawah karakteristik informasinya adalah terperinci (*detail*) dan kurang padat, karena digunakan untuk pengendalian operasi. Sedangkan untuk manajemen yang lebih tinggi tingkatannya, mempunyai karakteristik informasi yang semakin tersaring, lebih ringkas dan padat.
b. Luas informasi, manajemen bawah karakteristik informasi adalah terfokus pada suatu masalah tertentu, karena digunakan oleh manajer bawah yang mempunyai tugas yang khusus. Untuk manajer tingkat tinggi karakteristik informasi yang semakin luas, karena manajemen atas berhubungan dengan masalah yang luas.
c. Frekuensi informasi, manajemen tingkat bawah frekuensi informasi yang diterimanya adalah rutin, karena digunakan oleh manajer bawah yang mempunyai tugas yang terstruktur dengan pola yang berulang-ulang dari waktu ke waktu. Manajemen tingkat tinggi frekuensi informasinya adalah tidak rutin atau adhoc (mendadak), karena manajemen tingkat atas berhubungan dengan pengambilan keputusan tidak terstruktur yang pola dan waktunya tidak jelas.
d. Akses informasi, level bawah memerlukan informasi yang periodenya berulang-ulang sehingga dapat disediakan oleh bagian sistem informasi yang memberikan dalam bentuk laporan periodik. Dengan demikian akses informasi tidak dapat secara *online* tetapi dapat secara *off line.* Sebaliknya untuk level yang lebih tinggi, periode informasi yang dibutukan tidak jelas sehingga manejer tingkat atas perlu disediakan akses *online* untuk mengambil informasi kapan pun mereka membutuhkan.
e. Waktu informasi, manajemen tingkat bawah, informasi yang dibutuhkan adalah informasi historis, karena digunakan oleh menejer bawah di dalam pengendalian oprasi yang memeriksa tugas-tugas rutin yang sudah terjadi. Untuk manajemen tingkat tinggi waktu informasi lebih ke masa depan berupa informasi prediksi karena digunakan untuk pengambilan keputusan strategik yang menyangkut nilai masa depan.
f. Sumber informasi, karena manajemen tingkat bawah lebih berfokus pada pengendalian internal perusahaan, maka menejer tingkat bawah lebih membutuhkan informasi dengan data yang bersumber dari internal perusahaan sendiri. Manajer tingkat atas lebih berorientasi kepada masalah perencanaan strategik yang berhubungan dengan lingkungan luar perusahaan. Karena itu membutuhkan informasi dengan data yang bersumber pada eksternal perusahaan.

2.3.5 Jenis-jenis Informasi

Informasi jika dilihat dari sifat dan sumbernya dapat dibedakan dari beberapa jenis:

a. Informasi manajerial, yaitu informasi strategis untuk manajerial tingkat atas, informasi taktis untuk manajerial tingkat menengah, dan informasi oprasional untuk manajerial tingkat bawah.
b. Sumber informasi, dibagi menjadi informasi internal dan eksternal. Informasi internal adalah informasi yang menggambarkan keadaan (*profile*), sedangkan informasi eksternal adalah informasi yang menggambarkan ada tidaknya perubahan di luar organisasi.
c. Informasi rutinitas, dibagi menjadi informasi rutin dan insedential. Informasi rutin digunakan secara periodic terjadwal dan digunakan untuk penanggulangan masalah rutin, sedangkan informasi insedential digunakan untuk penanggulangan masalah khusus.
d. Informasi fisik, dapat diartikan susunan yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan tenaga pelaksananya yang secara bersama-sama saling mendukung untuk menghasilkan suatu produk, dan sistem informasi dari segi fungsi merupakan suatu proses berurutan dimulai dari pengumpulan data dan diakhiri dengan komunikasi.

2.4 Sistem Informasi

Menurut (O'Brian, 2005) Sistem informasi *(information system)* merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras *(hardware),* perangkat lunak *(software),* jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. Orang bergantung pada sistem informasi untuk berkomunikasi antara satu sama lain dengan menggunakan berbagai jenis alat fisik, perintah dan prosedur pemrosesan informasi, saluran telekomunikasi atau jaringan, dan data yang disimpan atau sumber daya data.[10,p.17]

Menurut (Jogiyanto, 1999) Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan data transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi serta menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Sistem informasi juga dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk menyajikan informasi.

Sistem informasi merupakan sistem pembangkit informasi, kemudian dengan integrasi yang dimiliki antar subsistem, maka sistem informasi akan mampu menyediakan informasi yang berkualitas, cepat, tepat, dan akurat sesuai dengan manajemen yang membutuhkannya.

Sistem informasi juga merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan aliran informasi. Pada lingkungan berbasis komputer, sistem informasi menggunakan perangkat keras dan lunak komputer, jaringan telekomunikasi, manajemen basis data, dan berbagai bentuk teknologi informasi yang lain dengan tujuan untuk mengubah sumber data menjadi berbagai macam informasi yang dibutuhkann oleh pemakai.

2.4.1 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sebuah susunan yang terdiri dari beberapa komponen atau elemen. Komponen sistem informasi disebut dengan istilah blok bangunan *(building block).* Komponen sistem informasi tersebut terdiri dari :

a. Blok masukan *(input block),* input memiliki data yang masuk kedalam sistem informasi, juga metode-metode untuk menangkap data yang dimasukan.
b. Blok model *(model block),* blok ini terdiri dari kombinasi prosedur logika dan model matematika yang akan memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan di basis data.
c. Blok keluaran *(output block),* produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
d. Blok teknologi *(technology block),* blok teknologi digunakan untuk menerima *input,* menyimpan, mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu; teknisi *(brainware),* preangkat lunak *(software),* dan perangkat keras *(hardware).*
e. Basis data *(database block),* basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak *(software)* untuk memanipulasinya.

2.4.2 Sumber Daya Sistem Informasi

Sistem informasi memiliki lima sumber daya dasar, yaitu;

a. Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia dibutuhkan untuk mengoprasikan semua sistem informasi. Sumber daya manusia ini meliputi pemakai akhir dan pakar sistem informasi.

b. Sumber Daya *Hardware*
   Sumber daya *hardware* meliputi semua peralatan dan bahan fisik yang digunakan dalam pemrosesan informasi. Sumber daya ini meliputi sistem komputer dan perlengkapan lainya.
c. Sumber Daya *Software*
   Sumber daya *software* meliputi semua rangkaian perintah pemrosesan informasi. Sumber daya ini meliputi *software system, software* aplikasi, dan prosedur.

d. Sumber Daya Data
   Sumber daya data yang harus dikelola secara efektif agar dapat memberikan manfaat para pemakai akhir dalam sebuah organisasi.
e. Sumber Daya Jaringan
   Sumber daya jaringan yang menekankan bahwa teknologi komunikasi dan jaringan, meliputi media komunikasi dan dukungan jaringan.

2.4.3 Peran Sistem Informasi dalam Bisnis

Terdapat tiga alasan mendasar untuk semua aplikasi bisnis dalam teknologi informasi. Tiga peran tersebut yang dapat dilakukan sistem informasi untuk sebuah perusahaan adalah;

a. Mendukung proses bisnis, sebagai seorang pelanggan harus berhubungan secara teratur dengan sistem informasi yang mendukung proses dan operasi bisnis.
b. Mendukung pengambilan keputusan, sistem informasi juga membantu para manajer untuk membuat keputusan yang lebih baik.
c. Mendukung keunggulan kompetitif, mendapatkan kelebihan strategis atas para pesaing sehingga membutuhkan penggunaan yang inovatif atas teknologi informasi.

2.5 Pengertian Penjualan dan Pembelian

Dalam hal ini, penulis mendefinisikan arti kata dari judul skripsi yang diambil dari judul PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BERBASIS DEKSTOP PADA BUTIK ONOKABESHOP. Dengan adanya definisi-definisi ini, diharapkan penulis lebih mengerti dan memahami maksud penelitian ini.

2.5.1 Pengertian Penjualan

Dikutip dari dalam buku "AkuntansiBasis Pengambilan Keputusan Bisnis"Henry Simamora (2000 : 267), penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa.[7,p.267]

2.5.2 Pengertian Pembelian

Pembelian adalah proses transaksi antara pihak yang membutuhkan atau mengolah aktiva produktif, barang dagangan ,dan barang jasa lainnya dengan pihak supplier, di mana transaksi tersebut dapat dilakukan tunai maupun kredit dengan atau tanpa syarat.[8,p.208]

2.6 Perangkat Lunak Pendukung

Untuk membuat sistem informasi yang terkomputerisasi tentu memerlukan
perangkat lunak yang berfungsi sebagai pendukung pembuatan sistem informasi tersebut. Di bawah ini akan dijelaskan perangkat lunak pendukung yang digunakan penulis.

2.6.1 NetBeans

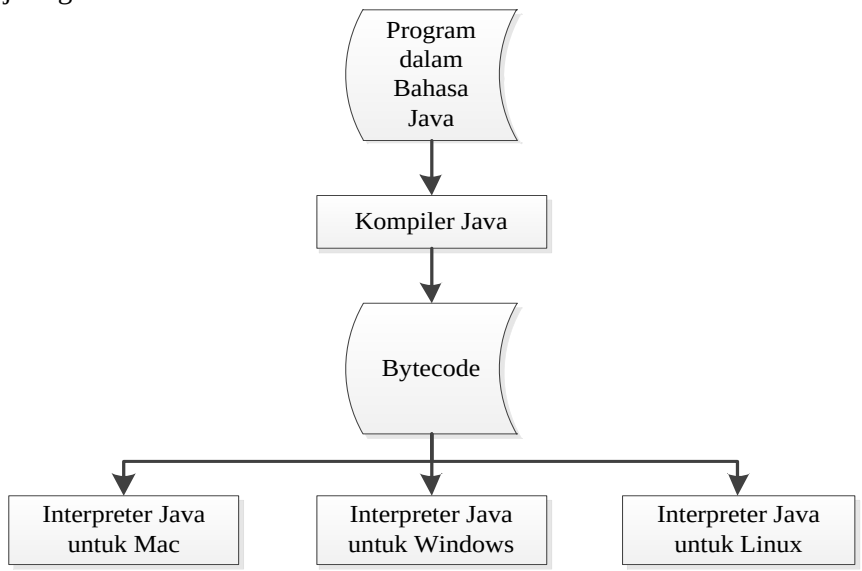
NetBeans merupakan salah satu proyek open source yang disponsori oleh Sun Microsystem. Proyek ini berdiri pada tahun 2000 dan telah menghasilkan 2 produk, yaitu Netbeans IDE dan NetBeansPlatform. NetBeans IDE merupakan produk yang digunakan untuk melakukan pemrograman baik menulis kode, mengkompilasi, mencari kesalahan, dan mendistribusikan program. Sedangkan NetbeansPlatform, yaitu sebuah modul yang merupakan kerangka awal/fondasi dalam membangun aplikasi desktop yang besar.

NetBeans merupakan salah satu IDE yang paling tangguh saat ini dalam melakukan pemrograman Java. Selain itu NeatBeans menyediakan paket yang lengkap dalam pemrograman dari pemrograman standar (aplikasi desktop), pemrograman enterprise, dan pemrograman perangkat mobile.

2.6.2 Java

Java merupakan bahasa berorientasi objek dan serbaguna. Kode java dikompilasi dalam format yang disebut bytecode. Bytecode ini dapat dijalankan di semua komputer yang telah dilengkapi dengan program java interpreter dan java virtual manchine.[4,p.231]

Java sangat populer karena pada masa awal internet sangat populer, java telah menyediakan sarana untuk membuat program (yang disebut applet) yang berjalan pada *web browser*. Bahasa ini juga mendukung koneksi ke database, menyediakan sarana untuk membuat aplikasi berbasis windows, dan juga dapat dipakai untuk pemogram jaringan.



Gambar 2.2. Penerjemahan dan Pengeksekusian Program Java
(Sumber: Pengenalan Sistem Informasi [4,p.232)

2.6.3 MySQL

MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan cepat, multi *user* serta menggunakanperintah standar SQL (Structured Query Language). MySQL memiliki dua bentuk lisensi, yaitu freesoftware dan sharesoftware.[5,p.1]

2.6.4 JasperReport

JasperReport adalah sebuah *tool* yang sangat *powerful*untuk membuat laporan dalam bentuk PDF, HTML, XLS, RTF, ODT, CSV, TXT, dan XML. Program ini mulai dikembangkan tahun 2001 oleh Teodor Danciu, setelah pada peluncurannya pada tahun itu sampai sekarang *tool* ini menjadi sangat populer, sehingga pada *search engine* muncul paling awal dibanding dengan yang lainnya.[3,p.303]

2.6.5 Xampp

Xampp merupakan aplikasi web server. Web server sendiri adalah aplikasi untuk menyimpan file-file maupun data-data untuk membuat website. Juga sering diartikan sebagai layanan data pada web browser. Fungsi dari web server sebagai penerima permintaan berupa halaman *client*dan mengirimkan kembali hasil yang diminta dalam bentuk halaman web.[9,p.5]

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam melakukan penelitian, penulis mengambil objek penelitian pada Butik OnokabeShop yang terletak di jl. Budiluhur 1 No. 11A Rt.7/Rw.5 SetiaBudhi kec. Sukasari kel.Gegerkalong. Berikut adalah deskripsi mengenai Butik OnokabeShop yang dijadikan objek dalam penelitian.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Sejarah terbentuknya Butik OnokabeShop berawal dari 2 wanita kaka dan adik yang peduli pada *fashion* hijab. Lalu Atas saran dari ibunda, tepat pada tangga 8 agustus 2013 Butik OnokabeShop didirikan. Kata OnokabeShop diambil dari bahasa jawa "ono kabeh" yang artinya "ada semua". Butik ini lebih mengacu pada penjualan pakaian, tas, kerudung, dan sepatu. Butik ini bertemakan hijab yang hanya menjual khusus untuk kaum hawa yang artinya tidak menjual pakaian terbuka atau memperlihatkan aurat seorang wanita.

Mulanya Butik OnokabeShop ini menggunakkan sistem penjualan Beli-Putus, yaitu penjualan dimana butik ini mendapatkan potongan harga dari para supplier. Kebanyakan supplier berasal dari bandung hampir sekitar 70%, sisanya berasal dari kota-kota lain. Setelah satu setengah tahun berjalan seorang temannya yang mempunyai sebuah perusahaan konveksi mengajaknya untuk bekerja sama dengan cara owner memberikan desain dan contoh bahan kepada temannya untuk dijadikan barang jadi.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi :

Visi dari Butik OnokabeShop adalah " Memberikan pelayanan terbaik bagi konsumen dengan mempertahankan kualitas barang dan menjaga hubungan baik dengan konsumen"

Misi :

Misi dari Butik OnokabeShop adalah :

1. Memberikan kepuasan kepada konsumen.
2. Mewujudkan hubungan harmonis dengan konsumen.
3. Menjadikan usaha ini sebagai pendorong kegiatan ekonomi.
4. Mengembangkan *fashion* hijab yang pada saat ini sudah banyak diminiati.
5. Menjadikan sebuah media untuk meningkatkan kesejahteraan hidup karyawan.
6. Meningkatkan produk lokal Indonesia

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi perusahaan memberikan arti yang sangat petning bagi perusahaan itu sendiri. Karena didalam struktur organisasi mencerminkan adanya garis tugas, wewenang, dan tanggung jawab atau *job description* seluruh bagian yang terlihat didalamnya ntuk bekerja sama dalam menapai tujuan perusahaan.

Didalam tubuh organisasi Butik OnokabeShop terdapat berbagai macam kegiatan yang didukung oleh fungsi-fungsi yang terlibat dan terkait didalamnya serta terdapat struktur organisasi yang berfungsi untuk memisahkan tugas, wewenang, dan tanggung jawab masing-masing bagian sehingga seluruh fungsi yang ada pada perusahaan memperoleh kejelasan mengenai hal tersebut. Berikut ini adalah struktur organisasi Butik OnokabeShop.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Butik OnokabeShop

3.1.4 Deskripsi Tugas

Dapat dijelaskan mengenai tugas pokok dan fungsi setiap bagian oganisasi. Penjabaran dari tugas pokok dan fungsi setiap bagian adalah sebagai berikut :

1. Owner (Pemilik perusahaan)
   Tugas dan tanggung jawab dari pemilik perusahaan adalah sebagai berikut:

a) Memiliki wewenang penuh sebagai pengambil keputusan setiap kegiatan didalam Butik OnokabeShop.
b) Mendesain pakaian untuk dibuat.
c) Menerima dan mengevaluasi laporan dari pegawai.

2. Bagian Gudang
   a) Menerima barang masuk.
   b) Mengecek dan mencatat barang yang masuk.
   c) Membuat laporan stok barang
3. Kasir
   a) Memberikan pelayanan yang baik kepada konsumen.
   b) Menerima pembayaran secara tunai.
   c) Mengecek barang yang akan dibeli oleh pelanggan.
   d) Memberikan laporan penjualan kepada owner setiap bulannya.

3.2 Metode Penelitian

Metodologi adalah kesatuan metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan, dan aturan-aturan yang digunakan oleh suatu ilmu pengetahuan, seni ataupn disiplin yang lainnya. Sedangkan Metode adalah suatu cara, teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan informasi dengan tujuan dan kegunaan tertentu atau cara kerja pikiran dalam memahami suatu objek. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu *rasional*, *empiris* dan *sistemais.*

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Didalam hal ini komponen desain dapat mencakup semua struktur penelitian diawali saat menemukan ide, menentukan tujuan, kemudian merencanakan penelitian (permasalahan, merumuskan, menentukan tujuan enelitian, sumber informasi dan melakuan kajian dari berbagai pustaka, menentukan metode yang digunakan, analisis data dan menguji hipotesis untuk mendapatkan hasil penelitian).

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan sekunder, penulisan menggunakan sumber data sekunder sebagai penunjang dalam pembuatan aplikasi.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang menggunakan metode penelitian lapangan (*Field Research)*, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mendatangi langsung tempat yang dijadikan objek penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara :

a. Pengamatan (Observasi)
   Yaitu cara mengumpulkasn data dan informasi, dengan cara mengamati langsung ke objek penelitiannya
b. Wawancara (Interview)
   yaitu cara mengumpulkasn daa dengan mengajukan anya jawab secara lisan dengan pemilik perusahaan

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan (perusahaan) kepada penulis

Cara yang digunakan mengumpulkan data sekunder adalah metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan jenis informasi yang diperlukan dari sumber-sumber dan kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang

berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah, tujuan, kegiatan dan struktur organisasi.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Berikut metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian :

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode adalah suatu cara atau teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu. Metode pendekatan sistem yang penulis gunakan adalah metode pendekatan terstruktur.

Pendekatan terstruktur (*structure approach*) dilengkapi dengan alat-alat dan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan adalah sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas. Metodologi ini mengendalikan penggunaan alat-alat dan teknik-teknik untuk mengembangkan sistem terstruktur.

Melalui pendekatan terstruktur, permasalahan-permasalahan yang kompleks dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangannya, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik serta bebas dari unsur kesalahan.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

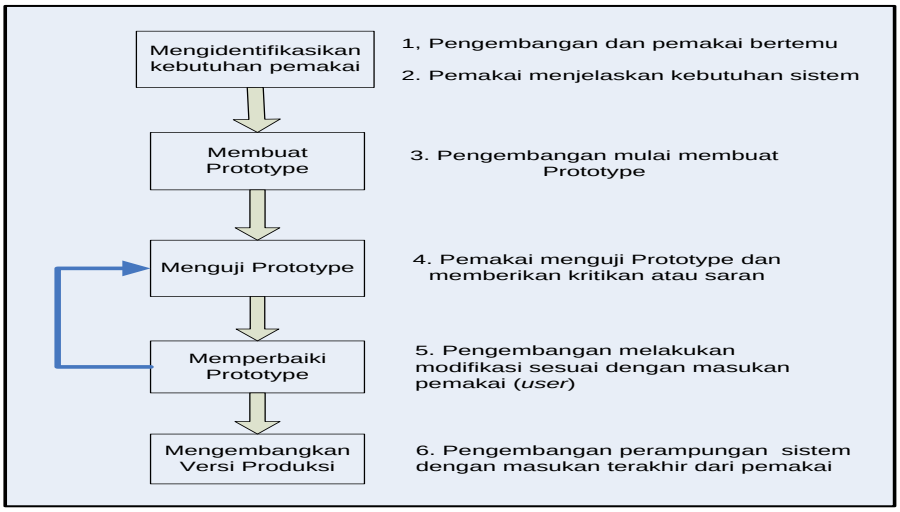
Dalam perancangan sebuah sistem hal yang sangat penting dan harus diperhatikan agar menghasilkan suatu sistem yang baik dan dapat melengkapi informasi yang dibutuhkan merupakan kajian teknis formal. Untuk itu digunakan metode-metode perancangan sistem. Pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam pelaporan tugas akhir ini adalah dengan menggunakan pengembangan model *prototype.*

Prototype merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototype* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendaki tanpa menebutkn secara detail output apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan efesiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan computer.

Untuk mengatasi ketidakserasian antara pelanggan dan pengembang, maka harus dibutuhkan kerjasama yang baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.

Kunci agar model *prototype* ini berhasil dengan baik adalah mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. *Prototype* akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak actual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan.

Pendeatan *prototyping* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan evaluasi *prototype.* Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Protoype*

Sumber: Abdul Kadir(2003:417)

Adapun penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Kebutuhan Pemakai
   Pada tahap ini merupakan tahap awal dalam membangun sebuah sistem informasi, dimana antara pemakai sistem (*users*) dan pengembang sistem bertemu. *Users* menjelaskan tentang kebutuhan sistem yang akan dibangun oleh pengembang sistem. Pada tahapan ini, penulis melakukan observasi dan wawancara untuk menentukan konten yang dibutuhkan pemakai dan merancang alur sistem informasi.
2. Pembuatan *Prototype*
   Setelah menganalisa sistem yang akan dikembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem untuk sistem yang akan dibangun, pengembang sistem mulai membuat *prototype*. Pembuatan ini meliputi: perancangan sistem yang akan dibangun, dan kemudian diimplementasikan dengan pembuatan *coding*, yaitu menerjemahkan hasil rancangan kedalam bentuk bahasa pemrograman yang akan menjadi sebuah sistem informasi yang diharapkan oleh *Users*.Pada tahap ini, penulis mulai membuat sistem informasi sesuai dengan alur yang dibuat pada tahap sebelumnya.
3. Pengujian *Prototype*
   Setelah tahap pembuatan *prototype* selesai, kemudian pengembang sistem dan *Users* melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan *users* memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program. Pada tahap ini, penulis meminta masukan dari pihak bagian gudang, kasir, dan pemilik Butik OnokabeShop tentang sistem informasi yang dibuat.
4. Perbaikan *Prototype*
   Pada tahap ini, pengembang sistem melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan masukan atau saran dari *user*. Pada tahap ini, penulis memperbaiki dan menambahkan kekurangan dalam sistem informasi yang dibuat berdasarkan saran dari kasir, dan pemilik Butik OnokabeShop.
5. Mengembangkan Versi Produksi
   Pada tahap ini, pengembang sistem menyelesaikan sistem yang telah dibuatnya sesuai dengan masukan atau saran terakhir dari pemakai sistem. Penulis menyelesaikan sistem informasi untuk Butik OnokabeShop.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Perancangan adalah kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan masukan-masukan yang baru, kumpulan-kumpulan dari file-file, metode-metode, prosedur dan keluaran dalam pemprosesan suatu data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai. Untuk merancang sistem, *tool* / alat bantu yang di pergunakan, yaitu :

1) *Flowmap*

Flowmap merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan. *Flowmap* digunakan untuk menganalisis bagaimana hubungan antara sub kerja yang akan menggerakkan sistem. Setelah diketahui bagian-bagian yang terlibat dalam sistem, maka akan diketahui berapa jumlah entitas yang terkit dengan sistem yang dianalisis dan dirancang.

2) Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh *boundary* (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada *store* dalam diagram konteks.

3) Data Flow Diagram

Menurut Raymond McLeod Jr. (2001 : 428) definisi *Data Flow Diagram* (DFD) adalah sebagai berikut: *"Data Flow Diagram* adalah suatu gambaran grafis dari suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk-bentuk simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui suatu proses yang saling berkaitan". *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. DFD dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur. DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu

sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan ligkungan fisik dimana data tersebut mengalir.

4) Kamus Data

Menurut Raymond McLeod Jr. (2001 : 424) definisi kamus data adalah sebagai berikut : "Kamus Data adalah suatu penjelasan tertulis mengenai data yang berada di dalam *database*". Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Kamus data dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem secara lengkap. Kamus data dapat dibuat berdasarkan arus data yang ada di DFD, keterangan lebih lengkap tentang struktur dari suatu arus data dalam DFD terdapat pada kamus data.

5) Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan tahapan kegiatan dalam merancang suatu basis data yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data, dan perancangan basis data dibangun berdasarkan kebutuhan informasi dalam suatu oganisasi.

a. Normalisasi

Normalisasi *(normalize)* merupakan salah satu pendekatan atau teknik yang digunakan dalam membangun desain lojik basis data relation dengan menerapkan sejumlah aturan dan criteria standar. Tujuan dari normalisasi adalah untuk menghasilkan struktur tabel yang normal dan baik.Teknik normalisasi adalah upaya agar desain lojik tabel-tabel berada dalam*"normal form"* (bentuk normal) yang dapat didefinisikan dengan menggunakan ketergantungan fungsi *(functional dependency).*

1. Tidak Normal *(unnormalized)*

Bentuk tidak normal merupakan kumpulan data yang direkam dan tidak ada keharusan dengan mengikuti suatu format tertentu. Pada bentuk tidak normal terdapat *repeating group* sehingga pada kondisi seperti ini akan menjadi permasalahan dalam melakukan melakukan manipulasi data *(insert, update*, dan *delete anomalies).*

2. Normalisasi Pertama

Normalisasi kesatu, suatu relasi atau tabel memenuhi normal kesatu jika dan hanya jika setiap atribut dari relasi tersebut hanya memiliki nilai tunggal *(scalar value)* dalam satu baris atau *record.*

3. Normalisasi Kedua

Normalisasi kedua, suatu relasi memenuhi relasi kedua jika dan hanya jika relasi tersebut memenuhi normal pertama dan setiap atribut yang bukan kunci *(non key)* bergantung secara fungsional (FD) secara utuh kepada kunci utama *(primary key).*

4. Normal Ketiga

Normalisasi ketiga, suatu relasi memenuhi normal ketiga jika dan hanya jika relasi tersebut memenuhi normal kedua dan setiap atribut yang bukan kunci*(non key)* tidak mempunyai *transitive functional dependency* kepada kunci utama *(primary key).*

b. Tabel Relasi

Entity Relasionalship Model adalah model data konseptual tingkat tinggi untuk perancangan basis data. Model data konseptual adalah himpunan konsep yang mendeskripsikan struktur basis data, transaksi pengambilan dan pembaharuan basis data.

3.2.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem berarti proses untuk mengecek apakah suatu perangkat lunak yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai standar atau belum. Pengecekan program aplikasi dilakukan dengan pengecekan *input*, pengecekan proses, dan pengecekan *output.*

a. Pengecekan *input*, meliputi kelengkapan item-item *input*, kemudahan pengoprasian, kemudahan manipulasi data, dan pengendalian kesalahan.
b. Pengecekan proses, dilakukan sekaligus dengan pengecekan *output* program.
c. Pengecekan *output*, meliputi pengecekan terhadap format danbentuk-bentuk laporan.

Metode pengujian adalah suatu cara atau metode untuk menguji perangkat lunak dan data kemungkinan terjadi kesalahan. Pengujian sistem yang digunakan adalah *black box testing. Black box testing* merupakan pendekatan komplementer dari teknik *white box testing,* karena pengujian *black box testing* mampu mengungkap

kesalahan yang lebih luas. *Black box testing* berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, karena untuk mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program.

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem adalah suatu ilmu yang digunakan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan beberapa tindakan. Dalam ruang lingkup perkembangan sistem komputer, analisis sistem adalah suatu ilmu yang mempelajari beberapa aplikasi, biasanya untuk mendapatkan sistem yang baru.Analisis terhadap sistem yang berjalan dimaksudkan untuk mempelajari secara seksama terhadap suatu sistem yang sedang dijalankan oleh suatu organisasi, sehingga mampu memperkirakan dan merincikan seluruh dokumen ataupun prosedur yang terlibat dan membuat rekomendasi untuk organisasi dengan memperhitungkan segi penyelesaian yang akan dicapai.

3.3.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan kegiatan untuk menganalisis seluruh dokumen dasar yang digunakan pada sebuah sistem informasi yang berjalan. Dokumen-dokumen yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini diantaranya, yaitu :

1.	Nama Dokumen	:	Daftar Permintaan Barang
	Fungsi	:	Merupakan dokumen item-item barang yang habis atau kurang dari standar stok
	Sumber	:	Bagian Gudang
	Distribusi	:	Owner
	Periode Pembuatan	:	Setiap ada barang habis atau stok yang kurang
	Item Data	:	Tanggal Permintaan, Nama Barang, Qty
2.	Nama Dokumen	:	Struk Penjualan
	Fungsi	:	Merupakan dokumen daftar barang terjual dan bukti pembelian ke konsumen
	Sumber	:	Kasir
	Distribusi	:	Konsumen, Owner
	Periode Pembuatan	:	Setiap ada transaksi penjualan barang
	Item Data	:	Tanggal Belanja, Nama Barang, Qty, Harga, Sub Total, Total
3.	Nama Dokumen	:	Laporan Penjualan
	Fungsi	:	Merupakan dokumen daftar barang yang terjual
	Sumber	:	Kasir
	Distribusi	:	Owner
	Periode Pembuatan	:	Setiap hari
	Item Data	:	Tgl Laporan, Nama Barang, Harga, Jumlah Barang, Total
4.	Nama Dokumen	:	Nota Pembelian
	Fungsi	:	Merupakan dokumen bukti pembelian barang dari Supplier
	Sumber	:	Supplier
	Distribusi	:	Owner
	Periode Pembuatan	:	Setiap ada pembelian barang
	Item Data	:	No Nota, Tanggal Pembelian, Nama Barang, Qty, Harga, Total.

3.3.2 Analisis Prosedur Yang Berjalan

Analisis prosedur sistem yang memberikan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan. Analisis prosedur bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut sehingga kelebihan dan kekurangan sistem dapat diketahui.

Analisis prosedur yang sedang berjalan pada Butik OnokabeShop saat ini adalah sebagai berikut:

1. Prosedur Penjualan
2. Prosedur Pembelian

Adapun prosedur penjualan yang sedang berjalan di Butik OnokabeShop Bandung adalah sebagai berikut :

1. Konsumen datang untuk memilih barang
2. Konsumen menyerahkan barang yang sudah dipilih ke bagian kasir
3. Bag.Kasir memeriksa stok barang yang dipilih oleh konsumen.Apabila stok barang yang dipilih oleh konsumen tidak ada, maka diberitahukan pada konsumen untuk memlih barang lain atau di *cancel* dan Jika stok barang yang dipilih oleh konsumen ada, maka proses transaksi dilanjutkan.
4. Langkah selanjutnya adalah konsumen melakukan proses pembayaran dengan barang yang sudah dipilih.
5. Bagian kasir mencatat barang tersebut dan memberikan nota kepada konsumen sebagai tanda bukti.
6. Bagian kasir mencatat data barang yang terjual yang ada dibuku besar.
7. Bagian gudang akan membuat laporan tentang ketersediaan barang yang akan diberikan kepada owner

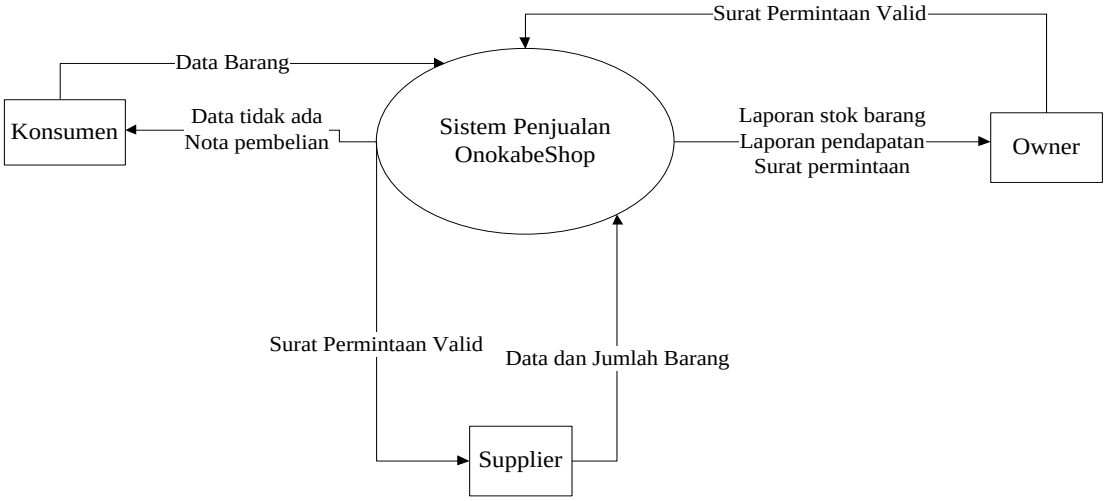
Prosedur sistem pengadaan barang yang sedang berjalan pada Butik OnokabeShop sebagai berikut:

1. Bagian gudang membuat form permintaan barang yang akan diberikan kepada owner untuk diverifikasi.
2. Setelah diverifikasi, form permintaan barang dikirim ke bagian supplier.
3. Bagian supplier akan mencatat dan memproses barang yang diminta.
4. Setelah mencatat dan memproses barang yang diminta supplier akan mengirimkan data dan jumlah barang yang diminta kebagian gudang.
5. Bagian gudang akan mencatat barang masuk kedalam buku besar data barang.
6. Bagian gudang akan membuat laporan data barang masuk dan diberikan kepada owner

3.3.2.1 Flow Map

Flowmap adalah diagram aliran data yang menunjukan aliran aliran data dan proses dari suatu sistem yang sedang berjalan.

3.3.2.2 Diagram Konteks



Gambar 3.5 Diagram Konteks Sistem Informasi Penjualan pada Butik OnokabeShop

Diagram konteks berfungsi unuk mendefinisikan awal dan akhir dari data yang masuk dan keluar dari suatu sistem. Berikut ini merupakan diagrm konteks pada Sistem Informasi Penjualan Busana pada Toko Qiand Colection.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan setelah menganalisis sistem yang berjalan, dalam tahap ini dijelaskan tahap-tahap rancangan sistem baru yang diusulkan. Perancangan sistem berarti suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Proses

perancangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioperasikan dan dipelihara.

Rancangan sistem informasi Penjualan pada Butik OnokabeShop ini dimaksudkan untuk menghasilkan suatu sistem informasi baru yang dapat mendukung kebutuhan user dan tentunya membantu operasional Butik itu sendiri.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada penggua mengenai sistem yang akan dibuat dan untuk mengidentifikasi komponen-komponen yang terdapat dalam sistem informasi. Begitupun dengan Perancangan sistem Informasi pada Butik OnokabeShop yang diusulkan, selain itu bertujuan juga untuk :

1. Memudahkan dalam mengelola data penjualan dan pembelian Butik OnokabeShop
2. Memudahkan dalam pencatatan data baran dan mengetahui jumlah barang yang ada digudang
3. Memudahkan dalam pembuatan laporan penjualan dan pembelian

4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan adalah sistem informasi penjualan dan pembelian yang dapat memudahkan pegawai di Butik OnokabeShop untuk melakukan transaksi penjualan dan pembelian.

4.1.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Berikut merupakan prosedur yang diusulkan ada sistem infomasi penjualan Butik OnokabeShop

1. Prosedur pembelian / pengadaan barang
   a. Bagian gudang mengecek data barang yang kurang dan kosong.
   b. Jika barang stok kurang atau kosong bagian gudang membuat dan mencetak nota pemesanan.
   c. Nota pemesanan diberikan kepada Supplier.
   d. Bagian gudang menyimpan data barang yang masuk.
   e. Bagian gudang membuat laporan pembelian.
2. Prosedur Penjualan
   a. Kasir menginput barang yang dibeli konsumen.
   b. Kasir menghitung jumlah pembayaran.
   c. Kasir menerima pembayaran menyimpan data penjualan.
   d. Kasir mencetak struk penjualan kasir mencetak laporan penjualan.

4.1.3.4 Kamus Data

1. Nama Arus Data : Daftar Belanja Barang
   Alias : Barang Yang Akan Dibeli Konsumen
   Bentuk Data : Dokumen dan data inputan komputer
   Arus Data : Proses 1.1 – Mengecek Persediaan Barang
   Proses 1.2 – Input Data Penjualan
   Penjelasan : Memberikan daftar belanjaan konsumen yang selanjutnya akan dilakukan pengecekan persediaan barang. Menginputkan Data Penjualan ke database OnokabeShop
   Periode : Setiap kali terdapat permintaan pembelian barang
   Volume : Tidak dibatasi
   Struktur Data : id_barang, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang
2. Nama Arus Data : Data Persediaan Barang
   Alias : Data Persediaan Barang
   Bentuk Data : Dokumen
   Arus Data : Proses 1.1 Tabel Barang
   Penjelasan : Melakukan pengecekan data persediaan barang pada database OnokabeShop
   Periode : Setiap kali terdapat permintaan pembelian barang
   Volume : Hanya dilakukan satu kali
   Struktur Data : id_barang, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang, id_bahan, nama_bahan
3. Nama Arus Data : Data Penjualan
   Alias : Data Penjualan
   Bentuk Data : Data inputan komputer

Arus Data : Proses 1.2 – Input Data Penjualan
Proses 1.2 – Tabel Penjualan
Penjelasan : Memasukan data penjualan barang ke dalam database OnokabeShop dari daftar belanja konsumen
Periode : Setiap kali terdapat penjualan barang kepada konsumen
Volume : Hanya dilakukan satu kali
Struktur Data : id_konsumen, nama_konsumen, alamat_konsumen, no_tlp_konsumen, kota, id_barang, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang, no_penjualan, tgl_penjualan, tot_hrg_jual, bayar

4. Nama Arus Data : Nota Penjualan
   Alias : Nota Penjualan
   Bentuk Data : Dokumen cetakan komputer
   Arus Data : Proses 1.3 – Cetak Nota Penjualan
   Penjelasan : Mencetak nota penjualan
   Periode : Pada saat proses penjualan barang selesai
   Volume : Hanya dilakukan satu kali
   Struktur Data : id_konsumen, nama_konsumen, alamat_konsumen, no_tlp_konsumen, kota, id_barang, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang, no_penjualan, tgl_penjualan, tot_hrg_jual, bayar
5. Nama Arus Data : Laporan Penjualan
   Alias : Laporan Penjualan
   Bentuk Data : Dokumen cetakan komputer
   Arus Data : Proses 1.4 – Cetak Laporan Penjualan
   Penjelasan : Mencetak Laporan Penjualan
   Periode : Pada saat proses penjualan selesai
   Volume : Tidak dibatasi
   Struktur Data : id_konsumen, nama_konsumen, alamat_konsumen, no_tlp_konsumen, kota, id_barang, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang, no_penjualan, tgl_penjualan, tot_hrg_jual, bayar
6. Nama Arus Data : Persediaan Barang
   Alias : Persediaan Barang
   Bentuk Data : Dokumen inputan komputer
   Arus Data : Proses 2.1 – Mengecek Persediaan Barang
   Proses 2.1 – Tabel Barang
   Penjelasan : Mengecek data persediaan barang ke database
   Periode : Pada saat proses awal pembelian barang
   Volume : Hanya satu kali
   Struktur Data : id_barang, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang
7. Nama Arus Data : Data Barang
   Alias : Data Barang
   Bentuk Data : Dokumen inputan komputer
   Arus Data : Proses 2.2 – Inputan Data Pembelian
   Proses 2.2 – Tabel Supplier
   Proses 2.2 – Data Pemesanan Barang
   Proses 2.2 – Data Barang Yang Dibeli
   Proses 2.2 – Data Barang Yang Dibeli Valid
   Penjelasan : Memberikan data pengajuan pembelian barang kepada Owner yang selanjutnya akan divalidasi oleh Owner. Memasukan data pembelian barang dan menyimpannya ke dalam database
   Periode : Pada saat proses akan melakakan transaksi pembelian
   Volume : Hanya satu kali
   Struktur Data : id_barang, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang
8. Nama Arus Data : Nota Pemesanan Barang
   Alias : Nota Pemesanan Barang

Bentuk Data : Dokumen cetakan komputer
Arus Data : Proses 2.3 – Cetak Pemesanan Barang
Penjelasan : Mencetak nota pemesanan barang
Periode : Pada saat proses input data pembelian selesai
Volume : Hanya satu kali
Struktur Data : id_konsumen, nama_konsumen, alamat_konsumen, no_tlp_konsumen, kota, id_barang, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang, no_penjualan, tgl_penjualan, tot_hrg_jual, bayar

9. Nama Arus Data : Nota Pembelian
   Alias : Nota Pembelian
   Bentuk Data : Dokumen cetakan komputer
   Arus Data : Proses 2.4 – Input Data Penerimaan Barang
   Proses 2.4 – Tabel Pembelian
   Penjelasan : Memasukan data dan menyimpannya ke dalam database
   Periode : Pada saat pemberian nota pembelian dari supplier
   Volume : Hanya satu kali
   Struktur Data : id_barang, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang, id_supplier, nama_supplier, alamat_supplier, no_tlp_supplier
10. Nama Arus Data : Persediaan Barang
    Alias : Persediaan Barang
    Bentuk Data : Dokumen
    Arus Data : Proses 2.5 – Cetak Laporan Pembelian
    Proses 2.5 – Data Pembelian
    Penjelasan : Mencetak Laporan Pembelian
    Periode : Pada saat proses penerimaan barang selesai
    Volume : Tidak dibatasi
    Struktur Data : id_konsumen, nama_konsumen, alamat_konsumen, no_tlp_konsumen, kota, id_barang, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang, no_penjualan, tgl_penjualan, tot_hrg_jual, bayar

4.1.4 Perancangan Basis Data

Sebagai penunjang sistem pengolahan data dengan bantuan komputer, maka harus ditentukan bagaimana bentuk rancangan *database* yang digunakan. Perancangan *database* ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi kebutuhan - kebutuhan *file database* sistem yang diperlukan.

4.1.4.1 Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses pengelompokan data elemen menjadi table - tabel yang menunjukan entitas dan relasinya yang berfungsi untuk menghilangkan redudansi data, menentukan *key* yang unik untuk mengakses data atau merupakan pembentukan relasi sedemikian rupa sehingga *database* tersebut mudah di modifikasi.

1. Bentuk Tidak Normal (Unnormalized Form)
   id_barang, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang, id_konsumen, nama_konsumen, alamat_konsumen, no_tlp_konsumen, kota, id_user, id_barang, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang, no_penjualan, tgl_penjualan, tot_hrg_jual, bayar, id_supplier, nama_supplier, alamat_supplier, id_user, jenis_akuin, username, password, no_tlp_supplier, id_konsumen, nama_konsumen, alamat_konsumen, no_tlp_konsumen, kota, id_barang, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang, no_penjualan, qty_beli, qty_jual, tgl_penjualan, tot_hrg_jual, bayar, id_barang, id_user, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang
2. Bentuk Normal Kesatu (First Normal Form / 1NF)
   id_supplier, nama_supplier, alamat_supplier, no_tlp_supplier, id_barang, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang, id_konsumen, nama_konsumen, alamat_konsumen, no_tlp_konsumen, kota, id_user, jenis_akun,

username, password, qty_beli, subtotal_beli, no_pembelian, qty_jual, subtotal_jual, no_penjualan, tgl_pembelian, total_hrg_beli, bayar, tgl_penjualan

3. Bentuk Normal Kedua (Second Normal Form / 2NF)
   supplier = id_supplier*, nama_supplier, alamat_supplier, no_tlp_supplier.
   barang = id_barang*, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang
   konsumen = id_konsumen*, nama_konsumen, alamat_konsumen, no_tlp_konsumen, kota
   pembelian = no_pembelian*, tgl_pembelian, total_hrg_beli, qty_beli, subtotal_beli
   penjualan = no_penjualan*, tgl_penjualan, bayar, qty_jual, subtotal_jual
   user = id_user*, jenis_akun, username, password
4. Bentuk Normal Ketiga (Third Normal Form / 3NF)
   supplier = id_supplier*, nama_supplier, alamat_supplier, no_tlp_supplier.
   barang = id_barang*, nama_barang, spesifikasi, stok_barang, harga_barang
   konsumen = id_konsumen*, nama_konsumen, alamat_konsumen, no_tlp_konsumen, kota
   pembelian = no_pembelian*, id_supplier**, tgl_pembelian, total_hrg_beli, id_user**
   detail_pembelian = qty_beli, no_pembelian** , subtotal_beli, id_barang**
   penjualan = no_penjualan*, id_konsumen**, tgl_penjualan, bayar, id_user**
   detail_penjualan = qty_jual, no_penjualan**, subtotal_jual, id_barang**
   user = id_user*, jenis_user, username, password

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan uraian pembahasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem informasi ini dapat mempercepat proses transaksi penjualan kepada konsumen di Butik OnokabeShop.
2. Dengan adanya sistem informasi ini mempermudah proses pengolahan dan pencarian data barang baik barang yang terjual maupun barang yang tersedia.
3. Proses pembuatan laporan penjualan, pembelian, dan persediaan barang menjadi lebih cepat sehingga dapat digunakan pemilik butik dalam mengambil keputusan.

5.2. Saran

Adapun saran yang diberikan agar sistem yang telah dibangun dapat lebih baik lagi adalah sebagai berikut:

1. Perlu ditambah fitur untuk aplikasi ini seperti perhitungan laba-rugi, dan sebagainya.
2. Stok minimum untuk masing-masing item tidak disamaratakan,karena setiap item barang memiliki jumlah yang berbeda-beda dalam setiap pack nya begitu pula dengan tingkat penjualannya.

Demikian saran-saran yang penulis ajukan.Semoga dengan saran tersebut, Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Butik OnokabeShop dapat diimplementasikan dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan.