SISTEM INFORMASI PENJUALAN, PEMBELIAN DAN PRODUKSI PADA *HOT STUFF ARTWORKS AND MERCHANDISER*

SANTI SULISTIAWATI
10511258

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2015

ABSTRAK

Hot Stuff merupakan produsen pembuatan aksesoris *costum* dari logam yang ke berbahan dasar pewter, yang pada pembuatannya mengikuti desain dari konsumen, Kurang efisiennya pengolahan data penjualan, produksi , dan pembelian bahan baku sehingga memakan waktu yang lebih banyak dan kurang akurat, proses pencataan dan pengeloaan data / informasi dilakukan secara manual menimbulkan dampak kesalahan dalam proses administrasi karena masih dilakukan dengan pencatatan dan belum tersimpan di media penyimpanan seperti database, pembuatan laporan penjualan dan pembelian yang belum memadai dan belum adanya media promosi dalam proses penjualannya. Oleh karenanya diperlukan suatu aplikasi yang bisa mendukung dan memecahkan permasalahan tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis mengambil tema ”Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Produksi pada *Hot Stuff artworks and Merchandiser* ”.

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan adalah terstruktur. Adapun teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka sedangkan tahap pengembangan sistem menggunakan sistem *prototype* dengan alat bantu analisis Flowmap, Konteks Diagram, dan *Data Flow Diagram*
Sistem informasi penjualan, Pembelian dan produksi dibangun sebagai salah satu solusi dari permasalahan dan membantu perusahaan dalam proses pengolahan data penjualan, pembelian dan produksi, membantu membuatkan media promosi, membantu proses pembuatan laporan penjualan, pembelian dan produksi sehingga mampu meningkatkan kinerja perusahaan.

Kata kunci : Sistem informasi, Pembelian, Penjualan, Produksi

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pergeseran dari era pertanian kemudian era perindustrian, disusul oleh era informasi yang disertai dengan banyaknya penemuan baru dibidang teknologi informasi serta globalisasi ekonomi, telah menggiring peradaban manusia kedalam suatu arena interaksi sosial baru yang belum pernah terbayangkan sebelumnya. Penemuan baru di bidang teknologi informasi dan komunikasi seperti internet, email, SMS telah menciptakan interkoneksi antar manusia yang membuat manusia menjadi semakin produktif. Kemajuan Teknologi informasi juga telah merubah karakter, gaya hidup dan perilaku masyarakat menjadi lebih kritis.

Indonesia sedang membangun ekonomi kreatif untuk kesejahteraan bangsa sebagai hasil dari kekayaan budaya bangsa dan muatan intelektual yang membangun kreatifitas. untuk itu, diperlukan cara pengembangan ekonomi kreatif nasional yang terintegrasi, terkoordinasi dan membawa efek sinergi. Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. (menurut pemetaan industri kreatif yang dilakukan Departmen Perdagangan Republik Indonesia tahun 2007).

Industri kreatif dapat memberikan kontribusi dibeberapa aspek kehidupan, tidak hanya ditinjau dari sudut pandang ekonomi semata, tetapi juga dapat memberikan dampak positif kepada aspek lain seperti peningkatan citra dan identitas bangsa, menumbukan semangat kreativitas anak bangsa, serta dampak sosial yang positif. Pembangunan bermodalkan kreativitas yang terarah dan tepat sasaran, pada jangka panjang dapat meningkatkan pertumbuhan dan keadilan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup.

Salah satu contoh industri kreatif yang ada di kota Bandung adalah *Hot Stuff – Artworks and Merchandiser,* yang merupakan produsen pembuatan aksesoris *costum* dari logam yang berbahan dasar *pewter, pewter* adalah suatu campuran logam timah, tembaga dan antimony. Hasil produksinya yaitu emblem, pin, cincin, kalung, *buckle* atau kepala sabuk yang pada pembuatannya mengikuti desain dari konsumen. Pemasaran dari penjualan produk mecakup pasar domestik dalam negeri. Tingginya permintaan pasar membuat intensitas kesibukan produksi semakin tinggi pula, kemudian muncul permasalah diantaranya : Kurang efisiennya pengolahan data penjualan, pembelian dan produksi sehingga memakan waktu yang lebih lama dan kurang akurat, Belum adanya sistem penyimpanan data seperti database sehingga sering terjadi kehilangan data, Pembuatan laporan-laporan masih dicatat dalam bentuk manual sehingga prosesnya lambat dan tidak akurat, Pemesanan produk masih bergantung pada sistem manual dan ada media promosi seperti website.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka penulis mengangkat tema **"Sistem Informasi Penjualan, Produksi Dan Pembelian pada *Hot Stuff – Artworks and Merchandiser*".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan rumusan masalah yang ada pada *Hot Stuff Artworks and Merchandiser* adalah sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasikan masalah – masalah yang terjadi yaitu :

1. Kurang efisiennya pengolahan data penjualan, pembelian dan produksi sehingga memakan waktu yang lebih lama dan kurang akurat.
2. Belum adanya sistem penyimpanan data seperti database sehingga sering terjadi kehilangan data.
3. Pembuatan laporan-laporan masih dicatat dalam bentuk manual sehingga prosesnya lambat dan tidak akurat.
4. Pemesanan produk masih bergantung pada sistem manual dan belum adanya media promosi seperti website.

1.2.2 Rumusan Maslah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1 Bagaimana prosedur penjualan, pembelian dan produksi yang sedang berjalan pada *Hot Stuff Artworks and Merchandiser.*

2 Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan, pembelian dan produksi pada *Hot Stuff Artworks and Merchandiser* yang dapat digunakan.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penelitian terdapat maksud dan tujuan dari penelitian itu sendiri, diantaranya sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penulisan dalam melaksanakan penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Produksi pada *Hot Stuff Artworks and Merchandiser.*

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah:

1 Mengetahui prosedur sistem yang ada sehingga dapat diketahui permasalahan yang ada.

2 Membuat perancangan sistem informasi yang dapat mempermudah pengelolaan data dan menangani pembuatan laporan pembelian, laporan penjualan, serta laporan produksi

3 Mengimplementasikan hasil rancangan sistem informasi penjualan , pembelian dan produksi

4 Melakukan pengujian program aplikasi yang dibuat dengan tujuan untuk mengetahui apakah program aplikasi tersebut sudah memenuhi kebutuhan .

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi dua bagian, diantaranya adalah sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis berkaitan dengan kontribusi praktis yang diberikan dari penyelenggara penelitian terhadap objek penelitiannya. Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan pemikiran berupa informasi untuk melakukan koreksi serta bahan pertimbangan dalam masalah yang berhubungan dengan prosedur penjualan, pembelian dan produksi disuatu industri kreatif dalam bahasan ini pembuatan aksesoris dari logam.
2. Untuk generasi muda sebagai sarana penambah wawasan dan menjadi pemicu semangat penggerak gerakan kreatif anak bangsa.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis berkaitan dengan kontribusi tertentu dari penyelenggaraan penelitian terhadap perkembangan teori dan ilmu pengetahuan serta dunia akademis. Adapun kegunaan akademis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
   Penelitian ini berguna untuk menambah wawasan mengenai Manajemen Penjualan, pembelian dan produksi contoh kasus pada *Hot Stuff – Artworks and Merchandiser.*
2. Bagi perusahaan
   Dapat dijadikan sebagai bahan masukan atau rekomendasi bagi perusahaan dalam mengatasi permasalahan yang ada, khususnya dalam melakukan pengolahan data penjualan, pembelian dan produksi .

1.5 Batasan Masalah

Dalam pembahasan materi yang akan disampaikan supaya jelas dan fokus terhadap permasalahan, agar pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dan tersampaikan dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok masalah, maka yang dilakukan adalah mengambil langkah dengan membatasi pembahasan permasalahan sebagai berikut :

1 Proses penjualan menjelaskan proses pemesanan desain produk yang dapat dilakukan setelah melakukan registrasi member terlebih dahulu, dalam pengajuan desain pesanan terdapat jumlah minimal yakni 50 psc.

2 Proses pembayaran pesanan dilakukan dua tahap yaitu dengan membayar DP dan pelunasan pembayaran, setelah pembayaran DP kemudian masuk pada tahap produksi dan setelah tahap produksi selesai kemudian tahap pelunasan pembayaran.

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Pengertian dan definisi sistem pada berbagai bidang berbeda-beda, tetapi meskipun istilah sistem yang digunakan bervariasi, semua sistem pada bidang-bidang tersebut mempunyai beberapa persyaratan umum, yaitu sistem harus mempunyai elemen, lingkungan, interaksi antar elemen, interaksi antara elemen dengan lingkungannya, dan yang terpenting adalah sistem harus mempunyai tujuan yang akan dicapai.

2.1.1. Pengertian Sistem

Sistem dapat didefinisikan sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan lainnya untuk suatu tujuan bersama. Kumpulan elemen terdiri dari manusia, mesin, prosedur, dokumen, data atau elemen lain yang teroganisir dari elemen-elemen tersebut. Elemen sistem disamping berhubungan satu sama lain, juga berhubungan dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Terdapat beberapa definisi sistem, yaitu:

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.**[1,p. 54]**

Adapula yang berpendapat bahwa sistem adalah seperangkat elemen elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan.**[2,p. 3]**

Berdasarkan beberapa definisi di atas mengenai sistem, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem adalah sekelompok dari dua atau lebih komponen atau subsistem saling berhubungan yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama.

2.2. Konsep Dasar Informasi

Secara umum, informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

2.2.1. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.**[2,p. 8]**

2.3. Sistem Informasi

Sistem informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam membantu menyediakan, mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pembuatan keputusan dan pengawasan pada suatu perusahaan. Sistem informasi yang dibutuhkan adalah sistem yang memperlancar proses kegiatan yang sedang berjalan.

2.3.1. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah

organisasi. Adapula yang berpendapat bahwa sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai.**[1,p. 11]**

2.4 Metode Pendekatan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan sistem sehingga sistem yang dihasilkan akan sesuai dengan yang diharapkan

2.4.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan terstruktur. Pendekatan terstruktur digunakan karena mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti dan banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi.

2.4.2 Metode Pengembangan Sistem

Prototyping adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (prototipe) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis. *Prototyping* disebut juga desain aplikasi cepat *(rapid application design/RAD)* karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem. Sebagian *user* kesulitan mengungkapkan keinginannya untuk mendapatkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Kesulitan ini yang perlu diselesaikan oleh analis dengan memahami kebutuhan *user* dan menerjemahkannya ke dalam bentuk model (prototipe). Model ini selanjutnya diperbaiki secara terus menerus sampai sesuai dengan kebutuhan *user* **[6, p.36]**.

2.5 Alat Bantu Analisis

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan dalam perancangan sistem yang diusulkan menggunakan alat bantu analisis dan perancangan digambarkan dalam bentuk Bagan Alir Dokumen (Flow Map), Diagram Konteks (Conteks Diagram), Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*), dan Kamus Data (*Data Dictionary)*.

2.8 Pengertian Online dan Sistem Online

Online adalah keadaan ketika dua atau lebih mesin mengadakan hubungan komunikasi, segala perangkat atau proses yang mengirimkan informasi secara langsung ke komputer untuk pengolahan dan hasil yang segera diperoleh.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem online adalah sistem komputer yang memungkinkan pemakai melakukan akses data dan program secara langsung (input) dan menghasilkan output berupa hasil komputerisasi.

2.8.1 Tipe Sistem Online

Tipe Sistem Online menurut Mulyadi digolongkan sebagai berikut :

1. Online real/time processing

Dalam sistem pengolahan *Online real/time processing*, transaksi secara individual dientri melalui peralatan terminal. Sebagai contoh adalah penerimaan kas yang segera secara langsung digunakan untuk mengupdate akun *customer* yang

bersangkutan. Hasil pengolahan ini kemudian tersedia segera untuk permintaan keterangan atau laporan.

2. Online/batch processing

Dalam suatu sistem *Online/batch processing*, transaksi secara individual dientri melalui peralatan terminal, dilakukan validasi tertentu, dan ditambahkan ke *transaction file* yang berisi transaksi lain, dan kemudian dientri kedalam sistem secara periodik. Sebagai contoh, jurnal dapat dimasukan dan divalidasi secara online dan disimpan sementara dalam transaction file, dan master file buku besar di-update secara bulanan.

3. *online/memo update* (data pengolahan selanjutnya)

transaksi secara individual digunakan utuk meng-update suatu memo file yang berisi sebuah informasi yang telah di ambil dari master file.

BAB III
OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan tempat dimana penulis melakukan penelitian untuk membangun sebuah sistem informasi, yang dalam hal ini *Hot Stuff – Artworks and Merchandiser* yang merupakan sebuah industri kreatif pembuatan aksesoris costum dari logam yang berbahan dasar *pewter,* yang beralamatkan di JL. Kancra II No 10, Bandung. *Hot Stuff* merupakan produsen pembuatan aksesoris *costum* dari logam yang ke berbahan dasar pewter, yang pada pembuatannya mengikuti desain dari konsumen, Saat ini *Hot Stuff - Artworks and merchandiser* mengembangkan pembuatan *merchandise* atau aksesoris logam berupa pin, cincin, emblem, *buckle*, pendant dll. Pembuatan produksi produk di sesuaikan dengan permintaan pemesanan dari konsumen. Pangsa pasarnya adalah untuk memenuhi kebutuhaan club atau komunitas, perusahaan atau organisasi. Pemasaranan dari penjualan produk mencakup pasar domestik dalam negeri, dan mulai merambah dengan adanya beberapa pemesanan dari luar Indonesia

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan. Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu mengunakan metode analisis deskriptif yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual, akurat, mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki yang digunakan untuk mencari pemecahan atas masalah yang diteliti .

3.2.1 Desain Penelitian

menurut M.toha [7,p. 3.17] adalah: “Desain penelitian dirancang untuk menjawab pertanyaan atau mengetes hipotesis penenlitian”. Desain meleititan merupakan pedoman bagi peneliti untuk menentukan arah berlangsungnya proses penelitian secara benar dan tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan”.

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain penelitian merupakan sebuah rancangan yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian, mulai dari perencanaan penelitian, proses penelitian, hingga pada pelaksanaan penelitian.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk mendapat informasi yang dibutuhkan guna merancang perangkat lunak agar sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Dalam kegiatan pengumpulan data ini penulis menggunakan data primer dan data sekunder.

3.2.2.1 Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi, Kuesioner)

Dalam mengumpulkan sumber data primer dalam tugas metodologi penelitian ini penulis melakukan Observasi (Pengamatan Langsung), dan Interview (Wawancara).

1. Observasi

Metode ini merupakan pengamatan langsung dilapangan yang bertujuan untuk mempermudah dalam proses pengumpulan data, sehingga data-data yang didapat terjamin keasliannya dan keakuratannya.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan megajukan pertanyaan tentang sistem yang sedang berjalan dengan segala kekurangannya sebagai kajian dalam pembuatan program aplikasi yang kemudian akan diajukan sebagai sistem yang baru.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Mengumpulkan data tertulis yaitu kegiatan memperoleh data dengan menganalisis dan mempelajari dokumen atau catatan yang ada. Melakukan penelitian dimana didalam pengambilan data penulis melakukan pengambilan contoh nota pembelian bahan baku, dan nota penjualan barang, kemudian mencari informasi dari internet dan buku untuk mencari sumber infomasi lain yang terkait penelitian.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan sistem sehingga sistem yang dihasilkan akan sesuai dengan yang diharapkan.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Penulis dalam melakukan penelitian menggunakan Metode pendekatan terstruktur. Metode terstruktur adalah pengembangan sebuah model dari hasilanalisa pemecaham masalah dengan menggunakan sebuah sistem komputer yang memiliki komponen-komponen dan hubungannya yang sama atau serupa dengan permasalahan aslinya . Metode pendekatan terstruktur memiliki tool – tool (alat bantu) untuk perancangan sistem seperti flowmap,diagram konteks, data flow diagram dan kamus data.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah prototype. Karena model tersebut lebih memperhatikan kebutuhan sistem pemakai, Prototype memberikan ide bagi pembuat maupun potensial tentang cara sistem berfungsi dalam bentuk lengkapnya, dan mengacu kepada kebutuhan user.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan dalam perancangan sistem yang diusulkan menggunakan alat bantu analisis dan perancangan digambarkan dalam bentuk Bagan Alir Dokumen (*Flow Map*), Diagram Konteks (*Conteks Diagram)*, Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*), dan Kamus Data (*Data Dictionary)*.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perencanaan sistem adalah proses dimana sebuah sistem dirancang dan nantinya untuk dilakukan pengembangan sistem. Perancangan sistem merupakan gambaran mengenai usulan sistem yang dibuat agar mempermudah dalam membuat atau mengembangkan sistem informasi. Berdasarkan pada hasil analisis sistem yang sedang berjalan pada bab sebelumnya, maka diusulkan untuk merancang suatu sistem yang baru yang nantinya diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang ada. Dalam perancangan suatu sistem tidak lepas dari hasil analisa, karena dari hasil analisa, sistem yang baru dapat dibuat sehingga menghasilkan rancangan sistem.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum tentang sistem yang baru kepada user serta menghasilkan sistem yang dapat memenuhi kebutuhan akan penyelesaian mengenai permasalahan yang timbul dari sistem yang lama. Dengan merancang sistem informasi penjualan, produksi dan pembelian diharapkan menghasilkan perangkat lunak yang mampu :

a. Mempermudah proses penjualan, pembelian dengan penerapan sistem informasi.
b. Membuat media promosi dan memperluas cakupan penjualan .
c. Meningkatkan keakuratan informasi yang dihasilkan dan mengurangi biaya operasional dalam pengolan data penjualan.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem informasi yang dibangun sebagian besar proses penyimpanan datanya disimpan di database. Pegolahan data seperti proses penginputan, pengeditan, dan penghapusan data, pencarian data dilakukan secara terkomputerisasi. Sistem informasi penjualan, pembelian dan produksi yang dibangun *Hot Stuff – Artworks and Merchandiser* berbasis secara *online*, sehingga dapat mempermudah penggunanya baik customer maupun admin.

4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Untuk lebih jelas mengenai gambaran sistem informasi yang diusulkan, pada tahapan perancangan proses ini menggunakan alat Bantu yaitu Flowmap, Diagram Konteks dan *Data Flow Diagram (DFD*). Tahapan perancangan ini memberikan gambaran mengenai aliran informasi dan proses yang berjalan dalam sistem.

a. <u>Prosedur Penjualan yang Diusulkan:</u>

1. Sebelum melakukan pemesanan produk, customer melakukan registrasi terlebih dahulu.
2. Setelah registrasi kemudian melakukan login untuk dapat bisa melanjutkan proses pemesanan dengan memilih menu *Request Customer*.
3. Isi data sesuai dengan format isian pada form request design dengan lengkap dan benar kemudian klik tombol submit.

4. *Request customer* hanya menjelaskan mengenai detail pengajuan desain yang dikirimkan *customer*, untuk mengetahui harga dari desain pesanan yang dikirimkan customer, admin akan mengirimkan konfirmasi tentang total harga pesanan tersebut pada akun *customer*.
5. Admin akan mengecek setiap pesanan desain baru yang kemudian masuk pada proses pengajuan harga, dan akan mengirimkan konfirmasi kepada *customer* mengenai informasi harga dari desain pesanan.
6. Untuk melanjutkan proses pesanan, customer melakukan proses pembayaran berupa DP dan Mengkonfirmasikan dengan mengirimkan foto bukti transfer .
7. Apabila proses pembayaran DP sesuai maka admin akan merubah status pada proses pengajuan harga dan masuk pada proses produksi.
8. Setelah proses produksi selesai, admin akan mengirimkan konfirmasi pelunasan pembayaran kepada customer.
9. Kemudian *customer* melakukan proses pelunasan pembayaran dan mengkonfirmasikan dengan mengirimkan foto bukti transfer .
10. Apabila proses pelunasan sesuai maka admin akan merubah status lunas dan masuk pada proses pendaataan penjualan.
11. Admin mencetak laporan penjualan dan menyerahkannya kepada pemilik.

b. <u>Prosedur Produksi yang Disusulkan:</u>

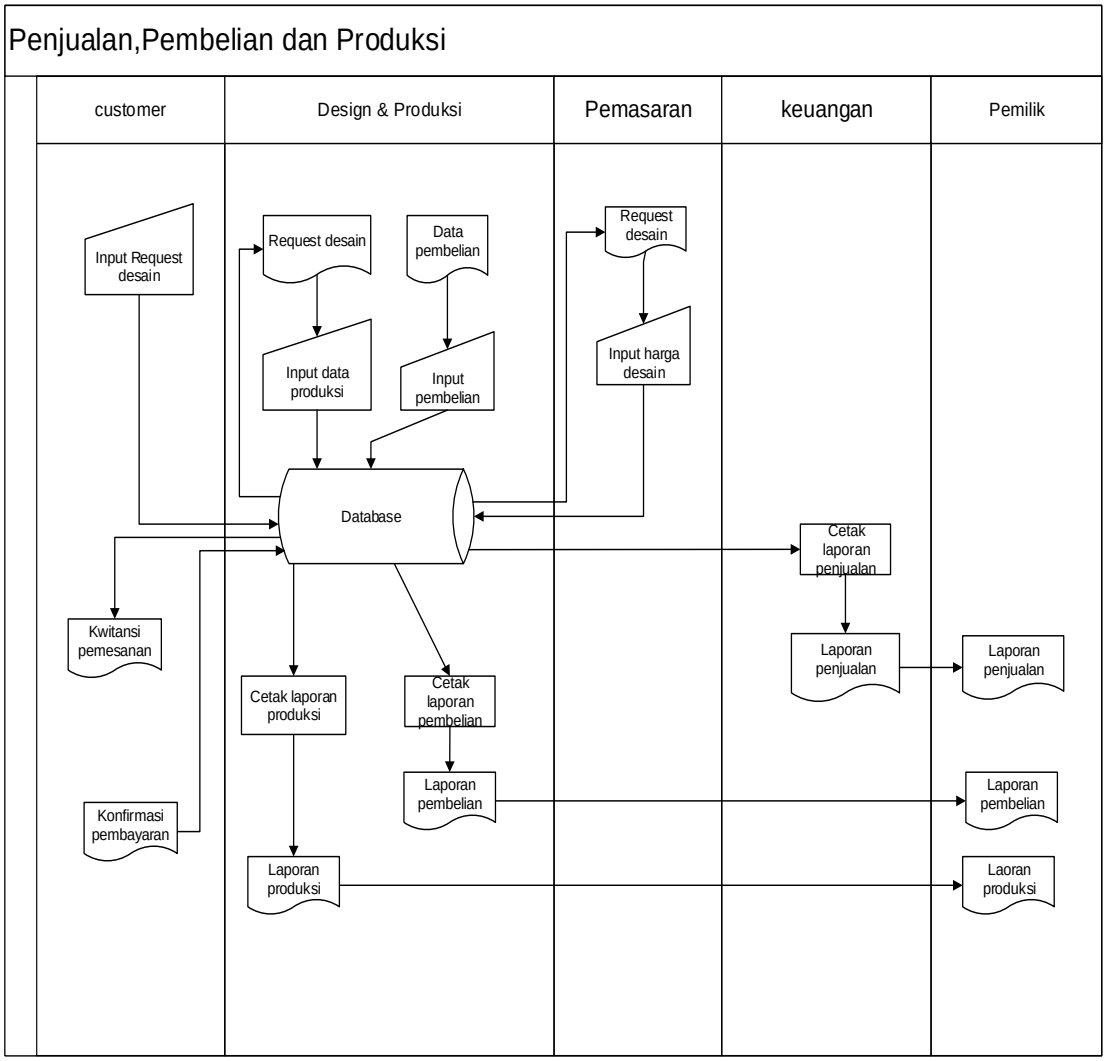
1. Bagian produksi akan melakukan proses produksi berdasarkan pesanan desain yang dipesanan *customer* dan setelah *customer* melakukan pembayaran DP.
2. Admin menginputkan data produksi, yaitu menambahkan data produksi dengan memilih design yang akan diproduksi dan menambahkan bahan apa saja yang akan dibutuhkan dalam proses produksi.
3. Admin mencetak laporan produksi dan menyerahkannya kepada pemilik

c. <u>Prosedur Pembelian Yang Diusulkan</u>

1. Admin mengelola data pembelian mulai dari proses tambah data bahan baku, supplier, tambah data pembelian dan laporan pembelian.
2. Admin manambahkan data pembelian dengan memilih nama supplier, kemudian memilih bahan yang akan dibeli , memasukan jumlah dan harga pembelian .
3. Pada form pembelian dapat melihat detail data pembelian dengan mengklik tanggal pembelian.
4. Admin mencetak laporan pembelian dan menyerahkannya kepada pemilik.

4.1.3.1 Flowmap

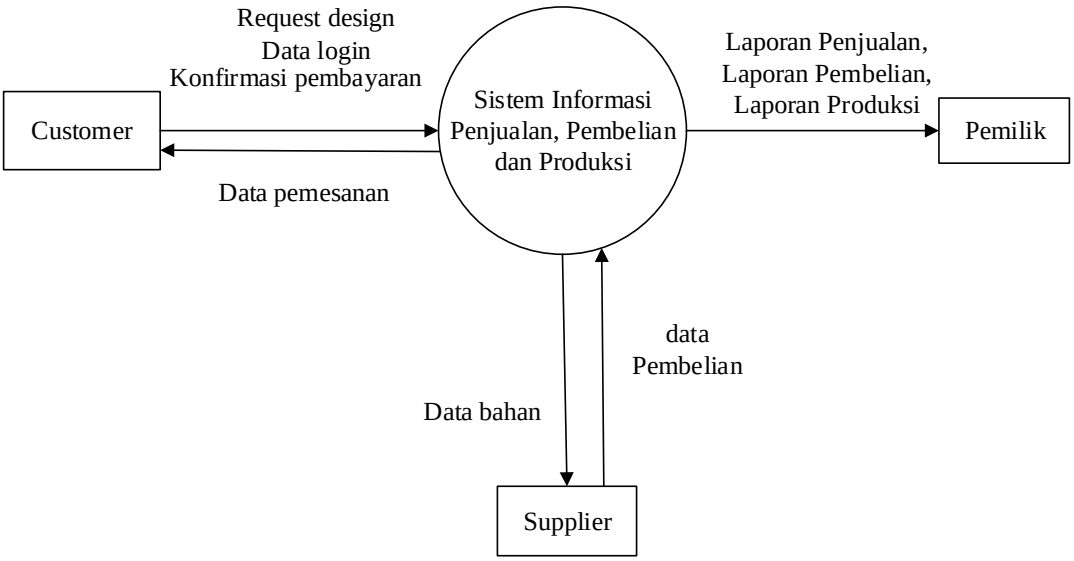
Flowmap adalah perangkat lunak yang didedikasikan untuk menganalisis dan menampilkan interaksi atau aliran data. Adapun flow map yang diusulkan dari rancangan sistem informasi Penjualan, produksi dan pembelian pada *Hot Stuff – Artworks and Merchandiser* adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1 Flowmap Yang Diusulkan

4.1.3.2 Diagram konteks

Diagram konteks merupakan diagram yang menggambarkan hubungan aliran – aliran data kedalam dan keluar sistem atau entitas- entitas yang terletak di luar sistem (output) atau menerima data dari sistem tersebut (input). Berikut adalah diagram konteks yang diusulkan .



Gambar 4.2 Diagram konteks yang diusulkan

4.1.3.3 Data flow diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang digunakan untuk menggambarkan sistem sebagai suatu proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data baik secara manual ataupun terkomputerisasi. *Data Flow Diagram* merupakan pemodelan dari sistem yang sifatnya luas ke modul yang lebih kecil.

4.2 Implementasi

Implementasi sistem merupakan kelanjutan dari kegiatan rancangan program dan dapat dipandang sebagai usaha untuk mewujudkan sistem yang telah dirancang. Kegiatan implementasi sistem meliputi kebutuhan Perangkat Lunak, Perangkat Keras, Basis Data, implementasi antarmuka, implementasi instalasi program dan pengguanan program.

4.2.1 Batasan Implementasi (optional)

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Produksi pada Hot Stuff Artwork and Merchandiser terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

1. Sistem yang dibangun merupakan sistem yang berbasis web.
2. Kebutuhan pada Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Produksi ini adalah hanya hanya menjelaskan proses pemesanan produk, penjualan, proses pembelian bahan baku dan produksi.

4.2.2. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung kelancaran Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Produksi, diperlukan perangkat lunak yang digunakan sebagai pendukung untuk mejalankan program yang telah dirancang. Perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah XAMPP, dan Web Browser. HTML5, PHP digunakan sebagai perangkat lunak pengembang karena menyediakan fasilitas yang cukup memadai

dalam hal perangkat lunak yang dapat diakses oleh webbrowser. XAMPP digunakan sebagai perangkat lunak pendukung dalam pembuatan serta pengembangan dari basis data.

4.3 Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. Dalam pengujian perangkat lunak ini penulis menggunakan suatu metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibangun.

Metode yang diambil adalah metode pengujian Black Box. Pengujian Black Box adalah pengujian yang sistemnya tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pada metode ini data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Ada dua komponen yang harus diperhatikan dalam strategi pengujian, yaitu :

1. Faktor Pengujian yang merupakan hal-hal yang harus diperhatikan selama melakukan pengujian. Faktor pengujian ini dipilih sesuai dengan sistem yang akan diuji.
2. Tahapan pengujian yang merupakan langkah-langkah dalam melakukan pengujian.

4.3.1 Rencana Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *black box*.Pengujian ini dilakukan oleh kelompok pemakai yang telah ditentukan apabila terjadi *error* maka akan dilakukan perbaikan

Tabel 4.1 Rencana Pengujian

4.5.2 Kasus Dan Hasil Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini dilakukan pada modul-modul yang ada pada aplikasi sistem informasi penjualan, pembelian, dan produksi. Maka, dapat dilakukan pengujian sebagai berikut:

1. Kelas Uji Member Area

Berikut ini adalah pengujian member area, adapun pengujiannya sebagai berikut :

Tabel 4.2 Pengujian Member Area

4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Dengan atas dasar hasil pengujian dengan kasus sample uji di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak sistem informasi penjualan, pembelian dan produksi ini dapat berjalan dengan baik dan secara fungsional sistem dapat menghasilkan output yang diharapkan.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan hasil implementasi sistem informasi yang dirancang dapat disimpulkan bawah:

1. Dengan adanya sistem informasi pembelian, penjualan dan produksi, maka masalah pengelolaan data dapat efektif dan akurat.
2. Segala bentuk proses pendataan dihubungkan dengan database yang saling terintegrasi.
3. Dengan adanya sistem informasi penjualan, pembelian, dan produksi maka pembuatan laporan menjadi lebih mudah karena hanya perlu menggunakan salah satu fasilitas yang ada pada sistem informasi ini.
4. Dengan adanya sistem informasi pembelian, penjualan dan produksi berbasis website,menjadikan media promosi yang baik dan membatu proses pemasaran produk.

5.2 Saran

Saran dari penulis bagi pengembang lainnya adalah kembangkan sistem informasi ini menjadi sistem informasi yang juaga membahas tentang pengelolaan retur pembelian maupun penjualan.

Tabel 4.2 Pengujian Member Area

Kelas Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Login Member	Verivikasi data login member	Black Box
Member Area	Mengelolah data member oleh member	Black Box
Pengujian Pemesanan design	Pengujian proses pemesanan design oleh member	Black Box
Login Admin	Verivikasi data login admin	Black Box
Pengujian olah data sample pekerjaan	Pengujian proses pengelolaan data sample produk dan kategori oleh admin	Black Box
Pengujian Olah Data Produksi	Pengujian proses pengelolaan data produksi oleh admin	Black Box
Pengujian Olah Data Penjualan	Pengujian proses pengelolaan data penjualan oleh admin	Black Box
Pengujian olah data Pembelian	Pengujian proses pengelolaan data pembelian oleh admin	Black Box
Pengujian olah data Admin	Pengelolaan data admin oleh admin	Black Box

Tabel 4.2 Pengujian Member Area

Data Masuk	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik menu rewuest design	Menampilkan halaman requet design	Muncul halaman halaman requet design	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol konfirmasi pembayaran	Menampilkan halaman konfirmasi pembayaran	Muncul halaman konfirmasi pembayaran	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol logout	Keluar halaman member	Keluar halaman member	[✓] Diterima [ ] Ditolak

DAFTAR PUSTAKA

Anggoro. M toha, “MetodePenelitian”, Jakarta :Universitas Terbuka, 2003.

Jogiyanto. “Analisis & Disain”, Yogyakarta: Andi 2010

Kadir. Abdul, “PengenalanSistemInformasi”, Yogyakarta :Andi, 2003.

Kadir. Abdul, “PengenalanSistemInformasi”, Yogyakarta :Andi, 2004.

Ladjamuddin, Al-Bahra Bin. “AnalisisdanDesainSistemInformasi”, Tangerang :GrahaIlmu, 2005.

Mulya.yosef,”bootsraps,twitter 3&phpmysql”, Jasakom 2014

Munandar. Dadang, “E-Bussiness”.Yogyakarta : Andi, 2011

Nugroho. Bunafit, “AplikasiPemograman Web Dinamisdengan PHP dan MYSQL”, Yogyakarta :Gava Media, 2009.

Saputra. Agus, “PHP,HTML danCSS3”, Jakarta : Jasakom, 2012

Wahyuni.,danYasmiAfrizal, “RekayasaPerangkatLunak (Software Engineering)”, Bandung..