SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENJUALAN KONVEKSI TOPI BERBASIS WEB PADA CV. RAHMANI JAYA ABADI

Nama : Adam Hais Ramadhan

Dosen Pembimbing: Citra Noviyasari, S.Si, MT

ABSTRAC

CV. Rahmani Jaya Abadi is one company that is engaged in the convection that focuses on making hats. But in business, CV. Rahmani Jaya Abadi still using marketing and selling door to door and promotions directly to consumer. Consumers have come to the location of convection to order goods in the absence of long-range ordering means that can facilitate the consumers to order. Storage and processing of data are still piled up and structured yet also be additional problems of this company. Based on the above, we need a tool or a web-based booking services (E-commerce), which facilitate the company in the process of marketing and product ordering convection.

The approach used in the study is object oriented approach. The tools used in the analysis approach and object-oriented programming is the UML notation to create a diagram that is Use case diagram, Activity diagram, Sequence diagram, Class diagram, Object diagram, Component diagram, Deployment diagram. Constructed systems approach is a model prototype. In implementing these two authors will use Macromedia Dreamweaver as program listings writing PHP and MySQL as the database.

Ordering Information System Design and Web-Based Sales Convection Hats at CV. Rahmani Jaya Abadi is expected to help the company in the areas of reservations and sales, resulting in the presentation of information no delays both for companies and consumers.

Keywords: System Information, Booking, Sales, Convection.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi informasi dan komputerisasi saat ini sangat berkembang pesat terutama dalam beberapa dekade ini. Teknologi informasi yang berkembang pesat dapat membawa dampak positifbagi para pelaku bisnis yang ingin beradaptasi dengan persaingan saat ini, khususnya dalam hal perdagangan bebas. Salah satu perkembangan teknologi informasiyang berkembang pada saat ini adalah persainganpenggunaan media internet e-commerce (perdagangan elektronik). E-commerce bisa juga disebut penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui media internet atau jaringan komputer. Keseluruhan kompoen yang ada dalam perdagangan dapat diaplikasikan ke dalam e-commerce, seperti customer service, cara poromosi, layanan produk dan cara pembayaran. Dengan adanya e-commerce, maka suatu perusahaan dapat memangkas biaya marketing dan dapat langsung menyampaikan info tentang produk barang dan jasa kepada konsumen, serta mempermudah proses transaksi pemesanansecara langsung di manapun konsumen berada. Hal ini diharapkan mampu menambah jalinan komunikasi dan interaksi antara perusahaan dengan konsumen, serta meningkatkan daya saing dengan para kompetitor.

CV. Rahmani Jaya Abadi merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang konveksi yang berfokus pada pembuatan topi. Perusahaan keluarga ini menerima berbagai macam pemesanan topi, mulai dari pemesanan partai kecil sampai partai besar. CV. Rahmani Jaya Abadi sendiri merupakan salah satu konveksi yang berkembang di daerah Soreang, Bandung selatan.Seiring berkembangnya CV. Rahmani Jaya Abadi, maka proses design topi pada perusahaan sudah mengikuti perkembangan teknologi yang ada, yaitu menggunakan sebuah aplikasi Correldraw. Akan tetapi sistem yang digunakan perusahaan dalam pemasaran dan marketing saat ini belum mengikuti perkembangan teknologi saat ini.Proses pemesanan dan pencarian pemesan masih dilakukan dengan jemput bola door to door dengan mempromosikan produk langsung pada konsumen, adapun promosi yang dilakukan akhir- akhir ini dengan menggunakan media sosial seperti facebook dan broadcast bbm.Konsumen harus datang ke lokasi konveksi untuk memesan barang karena tidak adanya sarana pemesanan jarak jauh yang bisa mempermudah konsumen untuk memesan. Penyimpanan dan pengolahan data tertumpuk dan belum terstruktur pun menjadi tambahan masalah perusahaan ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka permasalahan yang di keluhkan oleh perusahaan yaitu carapromosi dan pemasaran yang masih manual, cara melakukan pemesanan yang manual, dan penumpukan data pemesan. Dibutuhkannya cara untuk memeperluas jangkauan pemasaran perusahan yang asalnya berproduksi dan terfokus di area pulau jawa dan beberapa link tetap, maka dapat berkembang dengan target seluruh Indonesia dan beberapa negara tetangga seperti Malaysia.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dibutuhkan sebuah sarana atau layanan pemesanan berbasis website (E-commerce)yang memudahkan perusahaan dalam proses pemasaran dan pemesanan produk konveksi CV. Rahmani Jaya Abadi. Dalam mengimplementasikan hal tersebut maka penulis akan menggunakan Macromedia Dreamweaver sebagai penulisan listing program PHP dan MySQL sebagai databasenya. Maka penulis akan melakukan penelitian yang akan membahas tentang “SISTEM

INFORMASI PEMESANAN DAN PENJUALAN KONVEKSI TOPI BERBASIS WEBPADA CV. RAHMANI JAYA ABADI".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dari "SISTEM INFORMASI PEMESANAN KONVEKSI TOPI BERBASIS WEB PADA CV. RAHMANI JAYA ABADI" adalah:

1. Dalam proses yang sedang berjalan, dalam proses promosi dan perluasan wilayah pemasaran dapat memakan biaya, waktu dan tenaga yang tidak sedikit karena pemilik perusahaan harus mencari langsung door to door dengan menawarkan produk langsung pada konsumen.

2. Kesulitan untuk pihak pemesan untuk melihat contoh model dan bahan karena tidak semua sample bisa di bawa pada saat pemasaran.

3. Proses yang sedang berjalan dalam penyimpanan data belum teratur karena masih bercampur antara arsip dan data pesanan, sehingga sulit membuat laporan karena data yang di butuhkan sulit di cari.

1.2.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka terdapat beberapa rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana alur proses sistem informasi pemesanandan penjualan yang sudah berjalan pada CV. Rahmani Jaya Abadi?

2. Bagaimana merancangsistem informasi pemesanan dan penjualan berbasis websiteyang komunikatif, efisien dan efektif untuk CV. Rahmani Jaya Abadi?

3. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pemesanan dan penjualan berbasis website yang dibangun untuk membantu perusahaan dalam proses pengelolaan pemesanan produk?

4. Bagaimana mengevaluasi sistem informasi pemesanan dan penjualan yang telah diimplementasikan jika kurang sesuai dengan kebutuhan perusahaan?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dan tujuan dari penulisan laporan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi penjualan dengan pembuatan suatu websitepada CV. Rahmani Jaya Abadi dalam pengolahan data pemesanan dari awal para pemesan mencari produk yang sesuai dengan kebutuhan, baik itu menggunakan bahan sendiri maupun keseluruhan total bahan dari perusahaan. Pelanggan dapat menentukan bahan yang diinginkan yang sesuai dengan

keinginan. Pemilihan model disesuaikan dengan yang diinginkan seperti baseball, trucker, snapback, bucket, fedora, newsboy (copet), rimba. Selain pilihan yang ada,pemesan juga dapat membuat model unik sesuai dengan keinginan pemesan dengan menyertakan design yang diinginkan oleh pemesan.Setelah pemesan memilih produk yang diinginkan, maka pemesan menunggu sampai produk tersebut beres dan siap di antar atau di ambil oleh sang pemesan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana alur proses sistem informasi pemesanan dan penjualan yang sudah berjalan pada CV. Rahmani Jaya Abadi, dan dapat diketahui apa masalah yang ada pada sistem tersebut.

2. Untuk mengetahui bagaimana merancang sistem informasi pemesanan dan penjualan yang komunikatif, efisien dan efeltifuntuk perusahaan yang dapat menghemat biaya pemasaran, tenaga dan waktu untuk kedepannya.

3. Untuk mengetahui bagaimana mengimplimentasikan hasil rancangan yang telah dibangun, yaitu sistem informasi pemesanan dan penjualan topi berbasis website yang dapat mengelola proses transaksi bisnis meliputi pemesanan, penjualan dan pengelolaan data pemesan.

4. Untuk mengetahui bagaimana evaluasi pengujian program aplikasi yang di bangun, yang bertujuan untuk melihat sejauh mana efektifitas dari aplikasi tersebut. Apakah bisa memberikan kemudahan baik kepada perusahaan dalam mengolah pesanan dari pelanggan maupun kepada calon pelanggan dalam melakukan pemesanan produk.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi CV. Rahmani Jaya Abadi

Kegunaan penelitian ini bagi pihak perusahaan adalah untuk mempermudah proses pemasaran produk secara detail dan melakukan pelayanan kepada konsumen yang lebih luas untuk meningkatkan penjualan produk perusahaan.

2. Bagi Konsumen

Kegunaan penelitian ini bagi para konsumen diharapkan untuk mempermudah pembelian produk dari CV. Rahmani Jaya Abadi tanpa harus datang langsung ke pabrik konveksi, serta konsumen dapat melihat secara detail contoh produk yang tersedia.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1 Bagi Pengembangan Ilmu

Kegunaan penelitian ini dalam bidang pengembangan ilmu adalah dapat merealisasikan ilmu yang kita dapat dan dipelajari di kampus. Serta dapat mengimplementasikan ilmu dalam bidang Teknologi dan Informasi yang berguna dalam meningkatkan pengembangan penjualan pada CV. Rahmani Jaya Abadi.

2 Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian bagi peneliti adalah sebagai sarana pengembangan kemampuan diri dalam melakukan penelitian serta pengembangan skill dalam situasi dan kondisi langsung di lapangan, pada kasus ini yaitu pembangunan sistem penjualan berbasis website. Dan peneliti mendapatkan pengalaman dalam situasi lapangan sesungguhnya yang akan berguna untuk evaluasi terhadap kemampuan peneliti dalam menyelesaikan penelitian dan juga masalah yang akan datang.

3 Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini dapat menjadi sumber bagi peneliti lain untuk dapat meningkatkan pemahaman dan pemikiran serta diharapkan dapat melanjutkan penelitian yang sudah peneliti bahas sebagai referensi.

1.5 Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan penulisan skripsi ini, maka penulis memerlukan suatu batasan masalah pada penelitian yang bertujuan mempermudah pekerjaan dan menghindari bahasan lain dari yang telah ditentukan oleh penulis. Batasan masalah akan membahas lingkup- lingkup tertentu, berikut batasan masalah yang penulis dapat dengan melihat latar belakang permasalahan:

1. Dibatasi pada perancangan sistem informasi pemesanan dan penjualan, mencakup apa saja sistem yang berjalan.

2. Untuk pembayaran dilakukan melalui transfer dan tunai (untuk pelunasan). Syarat dp minimal 50% untuk barang diambil dan 70% untuk barang dikirim.

3. Sistem website telah disesuaikan dengan kebutuhan dari pihak perusahaan, yaitu pemesanan, design topi dan pemasangan katalog pada website.

4. Pemesanan pada CV. Rahmani Jaya Abadi memiliki ketentuan minimal pemesanan 5 lusin, baik itu 2 model varian atau 1 model.

5. Estimasi waktu pengerjaan dari tahap pemotongan sampai packing topi 2 hari/ 5 lusin tergantung dari jenis topi, bahan dan bordiran topi. Pengerjaan dilakukan setelah pembayaran DP.

II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem mempunyai suatu konsep yang mendasari sebuah pengertian-pengertian yang di kemukakan oleh berbagai pakar untuk mendefinisikan dari suatu sistem itu sendiri. Sebelum mendefinisikan suatu sistem pakar harus mempunyai konsep dasar untuk memperkuat pendefinisiannya.

Sistem mempunyai input, proses dan output. Input ditransformasikan oleh sistem melalui proses menjadi output. Output merupakan input sistem yang lain, yang biasanya bentuk output berbeda dengan input. Supaya dapat memahami atau dapat mendefinisikan sebuah sistem, terdapat dua pendekatan yang dapat digunakan untuk menerangkannya, yaitu pendekatan yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut.

"Sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan. Sistem juga merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu."[1]

"Sistem adalah sekumpulan hal atau kegiatan atau elemen atau subsistem yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan."[2]

Definisi sistem sebagai suatu komponen atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu. Begitu pula dengan pendefinisian sistem sebagai seperangkat elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan bersama.[3]

Dari pemahaman diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari komponen atau elemen-elemen atau sub-subsistem yang saling berkaitan satu sama lain dan bekerja sama melakukan suatu urutan kegiatan yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.1 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat – sifat tertentu, yaitu memiliki komponen – komponen (components), batas sistem (boundary), lingkungan sistem (environment), penghubung (interface), masukan (input), keluaran (output), pengolah (proces), dan sasaran (objective) atau tujuan (goal).

1. Komponen Sistem (components)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem atau elemen –elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagain – bagian dari sistem. Setiap subsitem mempunyai sifat – sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengarui suatu sistem secara keseluruhan. Komponen sistem atau elemen sistem dapat berupa:

a) Elemen-elemen yang lebih kecil yang disebut sub sistem, misalkan sistem komputer terdiri dari sub sistem perangkat keras, perangkat lunak dan manusia.

b) Elemen-elemen yang lebih besar yang disebut supra sistem. Misalkan bila perangkat keras adalah sistem yang memiliki sub sistem CPU, perangkat I/O dan memori, maka supra sistem perangkat keras adalah sistem komputer.

2. Batas (boundary)

Batas sistem adalah pemisah antara sistem dan daerah diluar sistem. Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup, atau kemampuan sistem. Batas sistem merupakan daerah yang mebatasi antar suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luar. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukan ruang lungkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Sistem (environments)

Lingkungan Sistem dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi 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 sistem yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung (interface)

Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lain. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lain. 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 lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan (input)

Masukan merupakan erupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Keluaran (output)

Merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau pada supra sistem.

7. Pengolah (proces),

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

8. Sasaran (objective)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objective). 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.[4]

Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, diantaranya adalah sebagai berikut ini :

1. Sistem diklasifikasikan berdasarkan sebagai sistem abstrak (abstract system) dan sistem fisik (physical system). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak nampak, misalnya sistem teologi. Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik misalnya sistem komputer.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (natural system) dan sistem buatan manusia. Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam dan tidak di buat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang di rancang oleh manusia yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang disebut dengan human-machine sistem atau man-machine sistem.

3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (deterministic system) dan sistem tak tentu (probabilistic system). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya didekteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Misalnya sistem pada komputer. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat dipredisikan karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (closed system) dan sistem terbuka (open system). Sistem tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah relatively closed system (secara relatif tertutup, tidak benarbenar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luar atau subsistem yang lainnya. Karena sistem sifatnya terbuka dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik. Sistem yang baik harus dirancang sedemikian rupa, sehingga secara relatif tertutup karena sistem tertutup akan secara otomatis dan terbuka hanya untuk pengaruh yang baik.[4]

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan salah satu bagian terpenting dalam suatu organisasi, tanpa informasi suatu sistem menjadi tidak berjalan. Kualitas informasi ditentukan oleh bagaimana informasi tersebut memotifasi manusia untuk bertindak dan memberikan manfaat (kontribusi) terhadap pemberian keputusan yang efektif.

Di dalam suatu organisasi atau perusahaan, informasi merupakan sesuatu yang memiliki arti yang sangat penting didalam mendukung proses pengambilan keputusan oleh pihak manajemen. Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi yang menerimanya.

2.2.1 Pengertian Informasi

Informasi merupakan hasil dari data yang di proses yang berasal dari inputan suatu kejadian yang nyata yang berguna bagi pemakainya. Data adalah deskripsi tentang benda, kejadian aktivitas, dan transaksi yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai. [5]

Data yang telah diinputkan kemudian diproses menghasilkan suatu informasi yang dapat bermanfaat bagi penggunanya, adapun pengertian informasi menurut adalah hasil analisis dan sintesis terhadap data. Dengan kata lain, informasi dapat dikatakan sebagai data yang telah diorganisasikan ke dalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan seseorang.[5]

Informasi adalah data yang diolah, dibentuk, atau dimanipulasi sesuai dengan keperluan tertentu.[6] Dari pengertian diatas informasi dapat disimpulkan sebagai kumpulan data-data yang telah diproses dan memiliki arti bagi penggunanya. Kualitas informasi yang di harapkan tergantung 3 (tiga) hal pokok yaitu:

1. Akurat

Akurat mempunyai arti informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan–kesalahan, yang tidak biasa, tidak menyesatkan dan menceminkan maksudnya.

2. Tepat Waktu

Tepat waktu berarti informasi yang disampaikan ke penerima tidak terlambat, karena informasi adalah landasan untuk mengambil suatu keputusan. Untuk itu diperlukan suatu teknologi untuk dan mengirim dengan cepat dan tepat.

3. Relevan

Berarti informasi mempunyai manfaat dan berguna bagi pemakainya. Karena batas relevensi seseorang berbeda, maka informasi bisa dikatakan berguna jika benar – benar berguna dan dibutuhkan pemakainya. [4]

III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penentuan Objek Penelitian adalah tempat dimana peneliti melakukan penelitian tentang sebuah masalah yang diteliti guna mencari data dan target hasil yang dibutuhkan.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

CV. Rahmani Jaya Abadi berdiri pada tahun 2001 bergerak dalam bidang produksi konveksi topi yang didirikan oleh Bapak Taufik yang berlokasi di Komp. Gading Tutuka 2 Resident Block P9 No.16A, Soreang Kabupaten Bandung. Alasan didirikannya konveksi tersebut dikarenakan banyaknya pesanan pemesanan topi terutama dari kota Bandung yang masih kesulitan mencari konveksi topi kualitas baik, sedangkan untuk daerah Soreang tersebut kebanyakan mendirikan konveksi baju dan jaket. Melihat peluang tersebut, maka bapak Taufik berani untuk mendirikan usaha konveksi topi tersebut dengan bantuan para pegawainya yang sampai saat ini masih bekerja di CV ini.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

CV. Rahmani Jaya Abadi memiliki suatu Visi dan Misi dalam pembentukannya, yaitu:

A. Visi

Menjadi perusahaan konveksi topi yang terbaik dan selalu mengutamakan kualitas serta kepercayaan pelanggan.

B. Misi

a) Menjadi perusahaan yang berkembang dan tetap bersaing baik dalam pelayanan maupun kualitas barang untuk para konsumen kami.

b) Mengembangkan produk yang kreatif dan inovatif dan dapat bersaing di pasar domestik, yang menjadikan perusahaan mampu menjadi pesaing tangguh di dunia bisnis topi.

c) Berperan dalam membangun perkembangan ekonomi kreatif, terutama dalam perkembangan potensi tekstil dalam negeri.

d) Menciptakan lapangan kerja bagi pekerja Indonesia.

3.2 Metode Penelitian

Dalam rangka pengumpulan data yang diperlukan dalam mengkaji penulisan dalam pembuatan laporan penelitian yang bertujuan untuk membuat suatu sistem informasi, maka metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian deskriptif, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari unsur- unsur, ciri-ciri, sifat-sifat dan suatu fenomena yang terjadi dalam suatu kasus.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu metode pengumpulan data studi kasus yang memusatkan perhatian pada suatu kasus secara detail. Desain penelitian ini adalah strategi umum yang di ambil dalam mengumpulkan dan perancangan dalam peneltian dan dapat berjalan dengan lancar, baik dan sistematis. Dalam melakukan penelitian diperlukan adanya perencanaan dan perancangan dalam penelitian, agar peneliti dapat berjalan dengan lancar, baik dan sistematis. Desain penelitian ini dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisa data dan mengimplementasikannya.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Di dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka dibutuhkan suatu metode yang dapat digunakan sebagai alat atau sarana pengambilan data. Metode yang dimaksud adalah sebagai berikut:

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber yang akan digunakan dalam peneltian. Pada kasus ini penulis mengambil data dari karyawan dan kepala bagian produksi CV.Ramhani Jaya Abadi, hal yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Metode ini merupakan pengamatan langsung di lapangan yang dapat mempermudah dalam proses pengumpulan data. Sehingga data-data yang didapat dapat terjamin keaslian dan keakuratannya. Observasi dilakukan langsung pada bengkel konveksi untuk melihat proses pembuatan, serta saat kunjungan pelanggan saat memesan topi.

2. Wawancara

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

3. Riset Kepustakaan

Metode ini merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan penelitian kepustakaan di mana data yang diperoleh bersumber dari buku atau artikel ilmiah yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan landasan teoritis dalam pemecahan masalah.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau yang telah terkumpul terlebih dahulu biasanya ini disebut dengan pengumpulan dokumentasi, dokumentasi ini adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini, dokumen-dokumen tersebut di analisis sehingga diperoleh data-data yang sesuai untuk kegiatan pengembangan sistem informasi, yaitu:

1. Daftar pemesan barang

2. Model pesanan barang

3. Kwitansi pembayaran

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem merupakan hal yang penting untuk dijelaskan dalam suatu penelitian. Metode pendekatan yang digunakan oleh penulis dalam penelitan ini adalah pendekatan berorientasi objek (object oriented) yang dibantu dengan analisis dan perancangan menggunakan diagram UML (Unifield Modeling Language). Sedangkan metode pengembangan sistem yang dipilih oleh penulis yaitu metode Prototype. Penjelasan metode yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem yang digunakan adalah menggunakan pendekatan metode berorientasi objek atau object oriented yang merupakan suatu paradigma baru dalam rekayasa perangkat lunak. Pendekatan berorientasi objek merupakan teknik pendekatan dalam melihat permasalahan dalam suatu sistem sistem, baik itu sistem informasi, sistem perangkat lunak ataupun sistem lainnya. Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berhubungan dengan objek- objek dunia nyata. Alat- alat yang digunakan dalam pendekatan analisis dan pemrograman berorientasi objek yaitu dengan notasi UML dengan membuat tujuh diagram yaitu, Use case diagram, Activity diagram, Sequence diagram, Class diagram, Object diagram, Component diagram, Deployment diagram.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk proses pengembangan perangkat lunak yang akan dibangun adalah model prototype. Prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap, sehingga segera dapat dievaluasi oleh user. Selain itu prototype juga membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah, terutama pada keadaan kebutuhan user sulit untuk diidentifikasi. Berikut garis besar sasaran prototype, yaitu:

1. Menghemat waktu pengembangan sebuah sistem.

2. Membantu menggambarkan kebutuhan user dengan kesalahan yang lebih sedikit.

3. Menyediakan umpan balik yang cepat dari user ke pengembang.

4. Meningkatkan pemahaman pengembang dan user terhadap sasaran yang seharusnya dicapai oleh sistem.

5. Menjadikan user berpartisipasi dalam analisis dan desain sistem.

3.2.4 Pengujian Software

Dalam pembuatan suatu program terutama sebuah sistem informasi, maka penulis membutuhkan suatu teknik pengujian yang berguna untuk mengevaluasi program buatannya. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode black box pada pengujian software, karena dengan metode ini letak kesalahan dari suatu program akan lebih mudah diketahui dan dipahami. Pengujian black box sendiri adalah pengujian yang dilakukan dengan memeriksa fungsional dari perangkat lunak dan kasus- kasus pengujian berdasarkan pada spesifikasi sistem tersebut. Kita hanya melihat dan mengevaluasi melalui tampilan luar suatu software.

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 sistem bertujuan untuk menentukan kebutuhan informasi dari tiap bagian organisasi serta untuk menentukan kelemahan dari prosedur dan metode yang digunakan pada saat ini.

Analisis sistem akan menjelaskan tentang analisis prosedur, analisis data, dan evaluasi sistem yang sedang berjalan CV.Rahmani Jaya Abadi, yaitu mengenai proses sistem informasi pemesanan dan barang.

3.3.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Sistem yang berjalan saat ini pada CV. Rahmani Jaya Abadi adalah sebagai berikut:

1. Prosedur Pemesanan Barang

a) Konsumen datang untuk memesan barang.

b) Kemudian pemilik mencatat barang yang dipesan.

c) Pemilik memberikan data pesanan topi kepada bagian produksi untuk diproses.

d) Bagian produksi menyelesaikan produksi sesuai dengan pesanan konsumen.

e) Konsumen menerima, memeriksa, dan pesanan barang yang dipesan. Apabila tidak sesuai dengan pesanan maka barang dikembalikan kepada bagian produksi.

f) Konsumen mengkonfirmasi pesanan barang yang sesuai dengan pemesanan.

g) Bagian produksi menerima konfirmasi dari konsumen.

2. Prosedur Retur

a) Bagian produksi menerima pengembalian barang yang tidak sesuai pesanan dari konsumen.

b) Bagian produksi memeriksa barang lalu memproses ulang barang retur

c) Bagian produksi mengembalikan barang kepada konsumen.

d) Konsumen menerima dan memeriksa kembali pesanan barang hasil retur.

3. Prosedur Pembayaran

a) Kasir memberikan nota pembayaran pemesanan topi.

b) Konsumen membayar uang muka untuk pemesanan barang. Apabila akan melakukan pembayaran secara tunai maka langsung mendapat bukti pelunasan.

c) Pemilik memberikan kwitansi pembayaran uang muka pada konsumen.

d) Konsumen melakukan pelunasan pembayaran pada pemilik.

e) Pemilik memberikan kwitansi pembayaran pada konsumen.

f) Konsumen menerima bukti kwitansi pelunasan pembayaran.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfirmasikan komponen-komponen sistem informasi yang akan di-design secara rinci tentang apa yang diusulkan. Setelah menganalisa dan mengevaluasi sistem yang sedang berjalan, maka sebagai tindak lanjut bagi penyelesaian masalah tersebut dapat dibuat suatu sistem informasi pemesanan dan penjualan dengan menggunakan sistem yang lebih baik dengan memakai website yang dapat membantu dalam memperbaiki sistem perusahaan.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Adapun tujuan dalam perancangan ini adalah :

1. Mengatasi kelemahan-kelemahan yang terjadi pada sistem yang sebelumnya berjalan.

2. Membangun sistem informasi yang berbasis website untuk system pengolahan data pemesanan yang mampu menangani dan mendokumentasikan data dengan proses yang cepat.

3. Membangun suatu sistem informasi yang mendukung kinerja perusahaan.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan merupakan tahapan lebih lanjut dalam pemecahan masalah yang ada pada sistem yang sedang berjalan, sehingga dengan perancangan yang diusulkan ini dapat mempersempit atau menyelesaikan permasalahan yang timbul dari sistem yang berjalan yang di analisis.

Adapun gambaran umum sistem yang diusulkan secara garis besarnya adalah merubah sistem lama yang belum terkomputerisasi menjadi sistem yang terkomputerisasi dan terstruktur, seperti pencatatan transaksi pemesanan yang terkomputerisasi.

4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja.

Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan UML (Unified Modelling Language)

4.1.3.1. Use Case Diagram

Diagram Use case memperlihatkan pada kita hubungan-hubungan yang terjadi antara aktor-aktor dengan usecase-usecase di dalam sistem. Adapun use case diagram yang diusulkan pada CV. Rahmani Jaya Abadi adalah sebagai berikut. [5]

4.1.3.2. Skenario Use Case

Skenario use case menjelaskan tentang jalannya proses yang ada dalam use case diagram dari awal hingga akhir proses, untuk lebih jelasnya skenario use case prosesnya mirip dengan narasi prosedur yang digunakan bila menggunakan metodologiterstruktur.Berikut adalah skenario use case yang diusulkan :

4.1.3.3. Activity Diagram

Activity Diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu use case, memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya. Adapun activity diagram yang diusulkan adalah sebagai berikut :

4.1.3.4. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan salah satu diagram interaksi yang menjelaskan bagaimana satu operasi itu dilakukan. Masing-masing sequence diagram akan menggambarkan aliran-aliran pada suatu use case. Adapun sequence diagram yang diusulkan adalah sebagai berikut :

4.1.4 Perancangan Data

4.1.4.1 Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika di instansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek.

Class Diagram menggambarkan keadaan (atribut/ properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/ fungsi). Berikut adalah class diagram dari sistem yang diusulkan :

4.1.4.2 Object Diagram

Object diagram merupakan menggambarkan tentang objek-objek dalam sebuah sistem pada satu titik waktu. Karena lebih menonjolkan perintah-perintah pada kelas diagram objek sering disebut sebagai diagram perintah. Elemen-elemen sebuah diagram objek adalah spesifikasi perintah. Berikut Object diagram dari sistem yang diusulkan:

4.1.4.3 Component Diagram

Component Diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (dependency) di antaranya.

Umumnya komponen terbentuk dari beberapa class atau package, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa interface, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

4.1.4.4 Deployment Diagram

Deployment/ physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

Sebuah node adalah server, workstation, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-deploy komponen dalam lingkungan sebenarnya. Hubungan antar node (misalnya TCP/ IP) dan requirement dapat juga didefinisikan dalam diagram ini.

4.4 Pengujian

Pengujian yang dipilih adalah pengujian dengan metode black box pada pengujian software, karena dengan metode ini letak kesalahan dari suatu program akan lebih mudah diketahui dan dipahami. Pengujian black box sendiri adalah pengujian yang dilakukan dengan memeriksa fungsional dari perangkat lunak dan kasus- kasus pengujian berdasarkan pada spesifikasi sistem tersebut. Kita hanya melihat dan mengevaluasi melalui tampilan luar suatu software.

4.4.1 Rencana Pengujian

Pengujian yang dipilih dengan metode black box akan melakukan pengujian pada registrasi dan login, input-an data, validasi, dan output dari system yang dirancang. Berikut rencana pengujian dengan metode black box.

4.5 Impelentasi

Tahap implementasi adalah tahapan penerapan sistem untuk dapat dioperasikan. Pada tahapan ini dijelaskan mengenai sistem yang dirancang dan bagaimana cara penggunaannya. Dengan demikian dapat diketahui apakah aplikasi web ini dapat menghasilkan system informasi pemesanan dan penjualan yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

4.5.1 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung kelancaran sistem informasi penjualan barang ini, diperlukan perangkat lunak untuk mengeksekusi dari suatu program yang dirancang. Perangkat lunak digunakan sebagai pendukung informasi terdiri dari :

1. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 Ultimate

2. XAMPP 1.8.1

3. Browser web Google Chrome v.43.0.2357.130m

V KESIMPULAN DAN SARAN

Didalam sebuah analisis yang telah dibangun selama ini, pasti tentunya penulis mempunyai kesimpulan serta saran untuk pihak CV. Rahmani Jaya Abadi. Maka penulis memberikan suatu kesimpulan serta saran yang diberikan pada perusahaan tersebut guna memperbaiki kinerja system.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang penulis ambil berdasarkan analisis yang telah dilakukan kepada pihak CV. Rahmani Jaya Abadi yaitu sebagai berikut:

1. Proses promosi dan penjualan yang sebelumnya masih system door to door, dan mempromosikan langsung pada konsumen bisa teratasi dengan adanya bantuan aplikasi web yang berdampak pada perluasan pemasaran dan kemudahan konsumen dalam mendapatkan informasi.

2. Dengan adanya aplikasi ini, bisa mempermudah dalam kesulitan pencarian data pesanan yang sebelumnya dikeluhkan, menjadi lebih mudah karena terintegrasi dengan database yang mempermudah pencarian data.

3. Data laporan transaksi yang sebelumnya masih dikerjakan manual oleh pemilik perusahaan, kini terbantu dengan aplikasi web yang terhubung dengan database yang mempermudah proses pembuatan laporan.

5.2 Saran

Sistem informasi pemesanan dan penjualan web pada konveksi Rahmani masih memiliki kelemahan dan kekurangan. Berikut saran- saran yang dapat penulis berikan dalam pengembangan konveksi Rahmani.

1. Pembuatan website ini masih terbilang sederhana, terutama dari segi tampilan dan segi keamanan, ada baiknya untuk tahap pengembangan system baru diharapkan dibuat semenarik mungkin dan dikembangkan lebih lanjut dengan tambahan informasi yang lebih lengkap lagi yang pastinya bisa lebih bermanfaat bagi pengelola dan pengguna website tersebut.

2. Perancangan website ini diharapkan bisa lebih interaktif agar informasi yang diinginkan dengan pengguna dapat lebih bermanfaat lagi.

3. Untuk pengembangan aplikasi web ini selanjutnya, diharapkan dibuatkan laporan pembelian dan stok bahan, serta ditambahnya retur secara online.

4. Agar website ini dapat ditampilkan dengan optimal maka diperlukan adanya dukungan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai.

VI DAFTAR PUSTAKA

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

[2] Edhy Sutanta, "Sistem Informasi Manajemen: Konsep & Pengembangannya", 1st ed, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003

[3] Al-Bahra bin Ladjamudin, "Analisis dan Desain Sistem Informasi", Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005

[4] Jogiyanto HM, Prof. Dr., MBA, Akt, "Sistem Teknologi Informasi.", 3rd ed, Yogyakarta: Andi Offset, 2009

[5] Abdul Kadir, "Dasar Pemrograman WEB Dianmis menggunakan PHP", Yogyakarta: Andi, 2002

[6] Drs.Zulkifli Amsyah, Mls, "Manajemen Sistem Informasi", Jakarta: Pustaka Utama, 2005

[7] TeguhWahyono, "Membuat Sendiri Aplikasi dengan Memanfaatkan Barcode", Indonesia: Elex Media Komputindo, 2010

[8] Ernie Tisnawati Sule, dan Kurniawan Saefullah., "Pengantar Manajemen", 1st ed, Jakarta: Kencana,

[9] Melwin Syafrizal, "Pengantar Jaringan Komputer", Yogyakarta: Andi, 2005

[10] Pressman, Roger Pressman S., "Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi", 2nd ed, Yogyakarta: Andi Offset, 2002