SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN PADA TOKO SEPATU CITRA SHOES

Nama Asep Rahmat Sudrajat
NIM. 10510783
Dosen Pembimbing Diana Effendi, ST., MT.
NIP. 4127.70.26.013
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer (UNIKOM) Bandung
Email : aseprahmat30@gmail.com

ABSTRACT

Shoes image is one of Small and Medium Enterprises is engaged in the sale of shoes and have quite a lot of consumers, existing systems still use manual system, namely the provision of inventory should always be checked so that goods are always available, transactions, and purchases are still recorded using means manually without using a computer processing so that the process is time consuming and often damage or loss of data, data storage sales and purchases is still stored in the archive. This study aims to determine the running system, making system design, analysis and testing of the system and to implement Sales and Purchasing Information System. This research is useful for building Information Systems Sales and Purchase shoes in a shoe store Shoes image.In the development of System Sales and Purchase researchers used a prototype method, a method using a structured approach, as well as the research methods of data collection techniques are used, among others, direct observation, data collection and interviews. For structured approach with several tools and construction techniques using Flowmap Diagram, Context Diagram, Data Flow Digram, Programming language used in designing is PHP and the database used is MySQL.Results of the study's Shoe Store Shoes image that with the construction of Sales and Purchasing Information System is expected to assist in managing the data, and reduce errors in the preparation of reports. Keywords: Information Systems, Sales and Purchase

I.PENDAHULUAN

Citra Shoes adalah salah satu Usaha Kecil Menengah yang bergerak dalam bidang penjualan Sepatu dan mempunyai cukup banyak konsumen. Pada sistem Penjualan dan pembelian Sepatu ini, sistem yang ada masih menggunakan sistem manual, yaitu penyediaan stok barang yang harus selalu diperiksa agar barang selalu tersedia, transaksi, dan pembelian yang masih dicatat dengan menggunakan cara manual tanpa adanya proses pengolahan menggunakan komputer sehingga dalam pengerjaannya memakan waktu yang lama dan sering terjadi kerusakan atau kehilangan data, penyimpanan data transaksi penjualan dan pembelian masih disimpan dalam bentuk arsip, pengecekan stok barang yaitu dengan membuka data barang yang ada di arsip, proses pembuatan laporan penjualan dan pembelian harus membuka semua data yang masih disimpan dalam bentuk arsip, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama.

IDENTIFIKASI MASALAH

1. Sistem penjualan dan pembelian yang masih ditulis didalam sebuah nota, sehingga dalam proses pengerjaannya memerlukan waktu yang cukup lama dan bahkan terdapat beberapa data yang hilang.
2. Media penyimpanan data transaksi penjualan dan pembelian masih disimpan dalam bentuk arsip, sehingga dokumen data penjualan dan pembelian seperti nota penjualan dan pembelian masih bertumpuk dan tidak tersusun dengan baik dan rapih.
3. Dalam pembuatan laporan harus membuka semua data yang masih disimpan didalam arsip, sehingga terkadang sering terjadi kesalahan dalam pengecekan dan jika data semakin banyak maka proses pencarian membutuhkan waktu yang cukup lama.
4. Proses persediaan barang masuk masih menggunakan nota atau struk pembelian sebagai arsip untuk barang yang masuk dari supplier, hal ini dapat mengakibatkan kesalahan pendataan barang masuk seperti disebabkan oleh arsip nota pembelian hilang.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana jalannya sistem pengolahan data penjualan dan pembelian yang sedang berjalan.
2. Bagaimana perancangan sistem pembelian dan penjualan pada Toko Sepatu Citra Shoes.

3. Bagaimana implementasi dari hasil rancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Toko Sepatu Citra Shoes.
4. Bagaimana pengujian hasil implementasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Toko Sepatu Citra Shoes.

MAKSUD PENELITIAN

Maksud dari penelitian yang dilakukan adalah membuat sistem informasi pembelian dan penjualan, guna mempermudah pemilik usaha dalam proses transaksi, proses penginputan data barang masuk dan keluar serta mempermudah proses pebuatan laporan penjualan

TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui jalannya sistem penjualan dan pembelian yang sedang berjalan sehingga diketahui permasalahan yang sudah ada.
2. Untuk membuat rancangan sistem pembelian dan penjualan berbasis web pada Toko Sepatu Citra Shoes.
3. Untuk mengimplementasikan rancangan sistem penjualan dan pembelian berbasis web agar dapat mempermudah proses penjualan dan pembelian pada Toko Sepatu Citra Shoes.
4. Untuk melakukan pengujian terhadap program aplikasi dari sistem informasi penjualan dan pembelian berbasis web agar diketahui apakah sistem yang di buat dapat bermanfaat pada Toko Sepatu Citra Shoes..

KEGUNAAN PENELITIAN

A. Kegunaan Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.
2. Membantu pemilik usaha dalam proses penjualannya.
3. Mempermudah pemilik usaha dalam proses transaksi, penginputan data barang dan pembuatan laporan penjualan.

B. Kegunaan Akademis

1. Kegunaan bagi peneliti, berguna untuk melatih kemampuan dan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh di bidang ilmu Sistem Informasi.
2. Dapat mengembangkan ilmu yang telah didapatkan oleh penulis selama perkuliahan.
3. Kegunaan bagi penulis lain yang mendalami konsep penelitian yang sama baik sebagai referensi maupun sebagai perbandingan

BATASAN MASALAH

1. Aplikasi yang dibuat hanya mencakup pengolahan data yang berhubungan dengan penjualan dan pembelian Sepatu dan serta stok barang dari supplier.
2. Perancangan yang dilakukan hanya menangani pada laporan barang, penjualan dan pembelian serta laporan stok barang.
3. Produk yang ditawarkan adalah produk jadi, sehingga perancangan tidak memerlukan form pemesanan desain produk sesuai keinginan pembeli.
4. Barang yang cacat dapat diretur kembali dari pelanggan ke toko.
5. Retur penjualan kepada konsumen, apabila barang itu cacat, diganti dengan barang baru dan model yang sama, apabila stok barang habis maka diganti dengan model yang lain dan dengan harga yang sama atau uang di kembalikan lagi dengan catatan batasan waktu retur barang kurang lebih dari 2x24 jam setelah barang sampai.
6. Perancangan tidak membahas retur dari toko ke supplier.
7. Produk yang ditawarkan adalah produk jadi, sehingga perancangan tidak memerlukan form pemesanan desain produk sesuai keinginan pembeli.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Sistem

Menurut Abdul Kadir (2003: 54) istilah sistem bukanlah hal yang asing bagi kebanyakan orang. Sering kali sistem mengacu pada komputer seperti IBM PC atau Machotosh, tetapi juga bisa ke arah yang lebih luas seperti sistem tatasurya atau bahkan ke hal-hal yang lebih spesifik seperti sistem respirasi mamalia. Pada dasarnya " sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan" sebagai

gambaran, jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian daris sistem.

Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat sifat tertentu, Jogyanto menyebutkan bahwa karakteristik sistem adalah sebagai berikut:

1. Komponen (*components*) Terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama membentuk satu kesatuan.
2. Batas sistem (*boundary*) Merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya.
3. Lingkungan luar sistem (*environments*) Adalah apapun yang diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem..
4. Penghubung (*interface*) Merupakan media penghubung atau susbsistem yang memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsistem lainnya.
5. Masukan (*input*) Adalah energi yang dimasukan kedalam sistem, yang dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).
6. Keluaran (*output*) Adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasi menjadi keluaran yang berguna. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain.
7. Pengolah (*process*) Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.
8. Sasaran (*objectivies*) atau tujuan (*goal*) Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya.

Pengertian Informasi

Menurut Jogiyanto yang dimaksud dengan informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.[2,p.33].

Pengertian Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto Sistem Informasi merupakan suatu sistem yang tujuannya menghasilkan informasi.[2,p.33]

Pengertian Pembelian

Frista Amanda (2005: 208). Pembelian merupakan salah satu proses cara membeli berfungsi dari pembelanjaan atau merupakan kegiatan dari pembelanjaan. Pembelian sama pentingnya dengan penjualan, yaitu utuk memenuhi kebutuhan tiap perusahaan, seperti peralatan kantor, gedung, peralatan produksi dan sebagainya.

Pengertian Penjualan

Menurut Basu Swasta (2006: 6) Menjual adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan.

Perangkat Lunak Pendukung

Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk membangun perancangan sistem informasi ini yaitu :

a. *Dreamweaver*

Menurut Madcoms (2011:2) *Dreamweaver* adalah sebuah HTML *editor profesional* untuk mendesain *web* secara visual dan mengelola situs atau halaman *web*. *Dreamweaver* merupakan *software* utama yang digunakan oleh *web desainer* maupun *web programmer* dalam mengembangkan suatu situs *web*. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas dan kemampuan *dreamweaver* yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs *web*.

b. MySQL

Menurut Miftakhul Huda dan Bunafit Nugroho MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau yang dikenal dengan DBMS (database management sistem) database ini multithread, multi user. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus kasus yang bersifat khusus.[14,p.181].

c. XAMPP

Menurut Riyanto (2011:1) XAMPP merupakan paket PHP dan MYSQL berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP. XAMPP mengkombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan tempat dilakukannya kegiatan penelitian. Pada penelitian kali ini peneliti melakukan penelitian pada Toko Sepatu Citra Shoes beralamat di Jalan Cimareme No.51 Bandung Barat.

Sejarah Singkat Perusahaan

Toko Sepatu Citra Shoes merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan sepatu, semua sepatu yang di jual di toko ini adalah produksi yang sudah jadi. Toko Sepatu Citra Shoes berdiri pada tahun 2007. yang beralamat di Jl.Cimareme No.51 Bandung Barat.

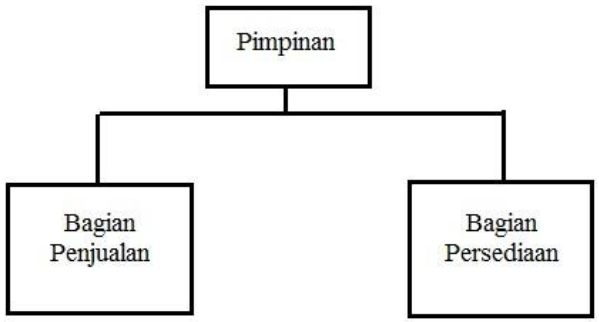
Visi dan Misi Perusahaan

a. Visi Perusahaan

Visi dari *Toko Sepatu Citra Shoes* adalah untuk menjadi Perusahaan yang berbasis pelayanan yang terbaik kepada konsumen, sehingga pelayanan yang prima bisa dirasakan oleh seluruh konsumen.

b. Misi Perusahaan

Misi dari *Toko Sepatu Citra Shoes* adalah Memberikan pelayanan dengan penuh semangat yang tinggi sehingga konsumen merasa dihargai dan puas terhadap pelayanan kami, seta kami senantisa memupuk rasa kepedulian terhadap konsumen, supplier dan mitra kerja kami.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi
(Sumber : Toko Sepatu Citra Shoes)

Deskripsi Tugas

1. Pimpinan
   a. Bertanggung jawab didalam semua aktivitas.
   b. Pengambil keputusan.
   c. Memberi tugas dan wewenang kepada personal yang terkait.
   d. Mendapatkan semua laporan-laporan dari seluruh kegiatan perusahaan termasuk laporan penjualan.
2. Bagian Penjualan
   a. Melakukan perintah pimpinan untuk melakukan penjualan barang.
   b. Memberikan pelayanan yang baik kepada setiap Konsumen.
   c. Membuat laporan penjualan barang.
3. Bagian Persediaan

a. Mengecek persediaan barang.
b. Menyediakan persediaan barang.

Metode Penelitian

Dalam menentukan metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini, Mengarah pada hasil penelitian dengan tujuan yang ingin dicapai, dengan mengolah berbagai data dan informasi yang diperoleh dalam pengolahan data penjualan barang pada *Toko Sepatu Citra Shoes.*

Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Metode penelitian yang digunakan adalah *metode deskriptif* yaitu metode yang hanya menggambarkan dan meringkaskan berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable. Data deskriptif pada umumnya dikumpulkan melalui metode pengumpulan data, yaitu wawancara atau metode observasi, di mana metode tersebut dapat membuat gambaran objek yang diteliti secara sistematis, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu, penulis mengolah dan membahas pemasalahan yang timbul dan pada akhirnya dapat dibuat suatu kesimpulan yang dapat memperbaiki permasalahan yang ada dan dibuat suatu laporan penelitian ini.

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Adapun langkah-langkah yang digunakan penulis untuk mencapai tujuan penelitian ini dengan cara sebagai berikut:

a. Sumber Data Primer

1. Melakukan pengamatan terhadap proses penjualan pada *Toko Sepatu Citra Shoe*s, dengan menganalisis sistem informasi yang berjalan pada perusahaan tersebut. Adapun penulis melakukan penelitian pada bagian penjualan dan bagian gudang untuk mengetahui tentang aktivitas penjualan serta untuk mengetahui prosedur yang sedang berjalan pada *Toko Sepatu Citra Shoe*s dalam proses pengolahan data persediaan barang.
2. Wawancara

   Melakukan *interview* dengan pemilik usaha, sesuai dengan bagian yang diteliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Tujuan dari wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dan lengkap, untuk

menyusun sistem yang baru agar sesuai dengan kebutuhan sistem organisasi. Adapun hal-hal yang menjadi pertanyaan adalah seputar alur dan prosedur persediaan barang, sehingga dengan hasil wawancara antara pengguna dan pengembang dapat memperbaiki sistem yang ada.

b. Sumber Data Sekunder

Dalam data sekunder, data tersebut berupa data yang sudah diolah lebih lanjut oleh pengumpul data tersebut, seperti sumber-sumber referensi, baik dari buku sumber ataupun dokumen-dokumen yang diperoleh dari pihak terkait pada saat penelitian dilakukan, seperti nota penjualan dan nota pembelian.

Metode Pendekatan dan Pengembagan Sistem

Metode pendekatan sistem dapat dikatakan sebagai langkah awal yang dibuat sebelum melakukan pada metode pengembangan sistem. Itu terlihat dari setiap permasalahan yang ditemukan pada sistem informasi yang ada, untuk dipecahkan dan menjadikan langkah-langkah pengembangan menjadi sistem informasi yang baru. Dari pendekatan sistem dapat dilakukan pengembangan sistem untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode pendekatan terstruktur. Tujuannya adalah supaya pada akhir pengembangan sistem akan didapatkan sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

Metode Pengembagan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode pendekatan sistem *Prototype*. *Prototype* adalah metode pengembangan aplikasi untuk menciptakan suatu model Sistem Informasi yang harus dikembangkan, yang merupakan mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak. Alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan *prototype*, yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan dan dapat diterima oleh user sebagai pemakai, penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemudian dipersentasikan kepada user dan user diberikan kesempatan untuk

diberikan masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan yang diinginkan. Berikut adalah metode pendekatan yang dipakai oleh penulis :
Secara umum tahapan pada model prototyping dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2 Metode prototype
(Sumber http://aldinobahtiar.wordpress.com/)

Seluruh metode pengembangan sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangan dari metode *prototype* :

1. Kelebihan
   a. Pendefinisian kebutuhan pemakai lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
   b. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan konsumen.
   c. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan-perubahan.
   d. Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan.
   e. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan konsumen.

2. Kekurangan

a. Hubungan konsumen dengan komputer yang disediakan mungkin tidak mencerminkan teknik perancangan yang baik.
b. Waktu yang singkat menghasilkan sistem yang tidak lengkap dan kurang teruji.
c. Jika proses pengulangan terlalu sering, dapat mengakibatkan pemakai jenuh dan memberikan respon negatif.
d. Apabila *prototype* tak dikelola dengan baik dapat mengakibatkan *prototype* tak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.

Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun alat bantu yang digunakan oleh penulis ialah sebagai berikut :

1. Flow Map

Flowmap adalah campuran peta dan flow chart, yang menunjukkan pergerakan benda dari satu lokasi ke lokasi lain, seperti jumlah orang dalam migrasi, jumlah barang yang diperdagangkan, atau jumlah paket dalam jaringan. Flowmap menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam peng- operasian.

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. Dalam diagram konteks hanya ada satu proses tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

3. Data Flow Diagram

Data *Flow Diagram* (DFD) adalah suatu gambaran secara logika. DFD biasanya digunakan untuk membuat sebuah model sistem informasi dalam bentuk jaringan proses yang saling berhubungan satu sama lainnya oleh aliran data. Keuntungan menggunakan DFD adalah supaya lebih memudahkan pemakai (*user*) yang kurang menguasai

dalam bidang komputer untuk lebih mengerti sistem yang akan dikembangkan atau dikerjakan. Proses data pada data *Flow Diagram* (DFD) merupakan sekumpulan program, dapat juga merupakan transformasi data secara manual.

4. Kamus Data

Kamus data adalah suatu daftar data elemen yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem, sehingga *user* dan analis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang *input*, *output*, dan komponen data *strore*. Kamus data ini sangat membantu analis sistem dalam mendefinisikan data yang mengalir di dalam sistem, sehingga pendefinisian data itu dapat dilakukan dengan lengkap dan terstruktur.

5. Perancangan Basis Data

Basis data adalah kumpulan atau koleksi dari data-data yang disimpan pada alat penyimpanan tertentu dengan struktur penyimpanan yang khas dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Sistem pemrosesan basis data dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada pada sistem pemrosesan berkas. Sistem seperti ini dikenal dengan sebutan DBMS (*Database Management System*).

a. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses untuk mengubah suatu tabel yang memiliki masalah tertentu ke dalam dua buah tabel atau lebih, yang tidak lagi memiliki masalah tersebut. Ada macam-macam bentuk normalisasi, diantaranya adalah bentuk tidak normal, bentuk normal pertama, bentuk normal kedua dan bentuk normal ketiga.

1. Bentuk Tidak Normal (*Unnormalized Form)*

Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi.Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan kedatangannya.

2. Bentuk Normal Pertama *(1NF/First Normal Form)*

Bentuk ini sangat sederhana. Aturannya sebuah table tidak boleh mengandung kelompok yang terulang.

3. Bentuk Normal Kedua *(2 NF/ Second Normal Form)*

Tabel dalam keadaan 2NF apabila table sudah dalam keadaan 1NF dan semua atribut yang bukan kunci, bergantung pada semua kunci dalam table. Dengan kata lain, 2NF bertujuan untuk menghilangkan ketergantungan parsial.

4. Bentuk Normal Ketiga (*3NF / Third Normal Form*)

Tabel dalam keadaan 3NF apabila *table* dalam keadaan 2NF dan dalam table tersebut tidak ada ketergantungan transitif. Artinya sebuah *field* dapat menjadi atribut biasa pada suatu relasi tetapi menjadi kunci pada relasi lain. Setiap atribut yang bukan kunci haruslah bergantung hanya pada *primary key*.

5. Bentuk Normalisasi *Boyce-Codd* (BNCF)

Tabel dalam keadaan 3NF dan setiap determinan merupakan kunci kandidat. Determinan adalah suatu *atribut/field* atau gabungan atribut dimana beberaoa atribut lain bergantung pada atribut tersebut.

6. Tabel Relasi

Tabel Relasi adalah himpunan elemen-elemen data yang diorganisasi-kan menggunakan model kolom vertikal dan baris horizontal. Tabel juga merupakan ekuivalensi dari sebuah entitas dalam *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD digunakan untuk menggambarkan hubungan antar penyimpanan *data store* yang terdapat pada DFD.

IV. HASIL PENELITIAN

Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan suatu sistem baru, atau memperbaruhi sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia. Pada bab ini penulis akan memberikan usulan yang merupakan sistem informasi secara komputerisasi yang diharapkan akan membantu mempermudah perkerjaan.

Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum tentang sistem yang baru kepada pengguna serta menghasilkan sistem yang dapat memenuhi kebutuhan akan penyelesaian mengenai permasalahan yang timbul dari sistem yang lama. Secara khusus tahap ini bertujuan agar sistem yang baru dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi prosedur kerja di Toko Sepatu Citra Shoes.

Implementasi.

Implementasi sistem merupakan tahapan proses penciptaan sistem dari perancangan sistem. Implementasi sistem dapat dikategorikan kedalam dua bagian, yaitu implementasi dari perancangan sistem kepada tahap pengkodean (bahasa pemrograman) atau pembuatan software dan implementasi penerapan software yang telah dibangun kepada instansi / lembaga yang akan menggunakan software tersebut.

Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Toko Sepatu Citra Shoes anatara lain :

a. Microsoft Windows 7 ultimate (6.1, build 7601).
b. Macromedia Dreamwiever 8.
c. MySQL
d. XAMPP

Implementasi Perangkat Keras

1. **Server**
   a. Processor : Intel Pentium dual-core processor atau yang sekelasnya.
   b. HDD : 500Gb.
   c. Device : Printer, Mouse, Keyboard, Monitor
   d. RAM : 2Gb
2. **User**
   a. Processor : Intel Pentium 4 atau yang sekelasnya.
   b. HDD : minimal 80Gb
   c. Device : Printer, Mouse, Keyboard, Monitor dan perangkat lain
   d. RAM : 512Mb

Implementasi Basis Data
Database: `db_oshop`

```
DELIMITER ;
-- Struktur dari tabel `category`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `category` (
  `id` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `category_name` varchar(30) NOT NULL,
  `category_name_seo` varchar(30) NOT NULL,
  `parent_id` int(10) NOT NULL DEFAULT '0',
  PRIMARY KEY (`id`),
  UNIQUE KEY `category_name` (`category_name`),
  UNIQUE KEY `category_name_seo` (`category_name_seo`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=5 ;

-- Dumping data untuk tabel `category
INSERT INTO `category` (`id`, `category_name`, `category_name_seo`, `parent_id`) VALUES
(1, 'Sepatu Futsal', 'sepatu-futsal', 0),
(2, 'Sepatu Sepak bola', 'sepatu-sepak-bola', 0),
(3, 'Sepatu Cardinal', 'sepatu-cardinal', 0),
(4, 'Sepatu Sport', 'sepatu-sport', 0);
Struktur dari tabel `city
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `city` (
  `id` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',
  `province_id` int(11) NOT NULL,
```

```
  `city_name` varchar(35) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
--
-- Dumping data untuk tabel `city`
-- Stand-in structure for view `detail_purchase`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_purchase` (
`purchase_id` int(10)
,`purchase_date` timestamp
,`receipt_date` datetime
,`products_id` int(10)
,`purchase_price` double
,`purchase_qty` int(10)
,`total_price` double
);
-- Struktur dari tabel `image_ilustrasi`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `image_ilustrasi` (
  `id` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `img_desc` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `img_desc_seo` varchar(100) NOT NULL,
  `products_id` int(4) unsigned zerofill DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=14 ;
-- Dumping data untuk tabel `image_ilustrasi`
INSERT INTO `image_ilustrasi` (`id`, `img_desc`, `img_desc_seo`, `products_id`) VALUES
(2, '1412030729270.JPG', '1412030729270.JPG', 0002),
```

```
(3, '1412030730130.JPG', '1412030730130.JPG', 0003),
(4, '1412100829220.JPG', '1412100829220.JPG', 0004),
(5, '1412100830370.JPG', '1412100830370.JPG', 0005),
(13, '1412110925450.JPG', '1412110925450.JPG', 0001);
-- Stand-in structure for view `list_kota`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `list_kota` (
`id` int(11)
,`city_name` varchar(35)
,`prov_name` varchar(35)
);
-- Struktur dari tabel `orders`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `orders` (
  `id` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `order_date` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
  `users_id` int(10) NOT NULL,
  `order_status_id` int(10) NOT NULL,
  `shipment_addres` text NOT NULL,
  `shipment_sv` varchar(3) NOT NULL,
  `city_code` varchar(15) NOT NULL,
  `shipment_name` varchar(40) NOT NULL,
  `shipment_ph` varchar(15) DEFAULT NULL,
  `total_price` float NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

-- Dumping data untuk tabel `orders`
```

```
INSERT INTO `orders` (`id`, `order_date`, `users_id`, `order_status_id`, `shipment_addres`, `shipment_sv`, `city_code`, `shipment_name`, `shipment_ph`, `total_price`) VALUES
('201412051659372', '2014-12-05 09:59:37', 2, 5, 'jalan terusan kopo no 10124', 'YES', 'BDO10000', 'Harun Aziz', '0134810', 565000),
('201412111106042', '2014-12-11 04:06:04', 2, 1, 'jalan terusan kopo no 10124', 'YES', 'BDO10000', 'Harun Aziz', '0134810', 164500);

-- Struktur dari tabel `order_products`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `order_products` (
  `qty` int(10) NOT NULL DEFAULT '0',
  `orders_id` varchar(30) NOT NULL,
  `products_id` int(10) NOT NULL,
  `sales_price` double NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

-- Dumping data untuk tabel `order_products`
INSERT INTO `order_products` (`qty`, `orders_id`, `products_id`, `sales_price`) VALUES
(2, '201412051659372', 3, 160000),
(1, '201412051659372', 1, 150000),
(1, '201412111106042', 1, 135000);

-- Struktur dari tabel `order_status`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `order_status` (
  `id` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `name` varchar(30) NOT NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`id`),
  UNIQUE KEY `name` (`name`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=6 ;

-- Dumping data untuk tabel `order_status`
INSERT INTO `order_status` (`id`, `name`) VALUES
(4, 'Batal'),
(1, 'Belum Konfirmasi'),
(2, 'Diproses'),
(5, 'Retur'),
(3, 'Telah Dikirim');

-- Struktur dari tabel `payment`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `payment` (
  `id` varchar(20) NOT NULL,
  `users_id` int(10) NOT NULL,
  `orders_id` varchar(30) NOT NULL,
  `amount` double NOT NULL,
  `no_rekening` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `nama_bank` varchar(15) DEFAULT NULL,
  `date` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

-- Dumping data untuk tabel `payment`
```

```
INSERT INTO `payment` (`id`, `users_id`, `orders_id`, `amount`, `no_rekening`, `nama_bank`, `date`) VALUES
('PY201412051701002', 2, '201412051659372', 560000, '938593802039', 'BNI', '2014-11-24 17:00:00');

-- Struktur dari tabel `products`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `products` (
  `id` int(4) unsigned zerofill NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `product_name` varchar(100) NOT NULL,
  `product_desc` text,
  `created_date` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
  `product_publish_status` enum('unpublish','published') DEFAULT 'unpublish',
  `product_name_seo` varchar(100) NOT NULL,
  `category_id` int(10) NOT NULL,
  `sales_price_p` double NOT NULL,
  `discount` float DEFAULT '0',
  `qty` int(10) NOT NULL DEFAULT '0',
  `weight` double DEFAULT '0',
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=6 ;

-- Dumping data untuk tabel `products`
INSERT INTO `products` (`id`, `product_name`, `product_desc`, `created_date`, `product_publish_status`,
`product_name_seo`, `category_id`, `sales_price_p`, `discount`, `qty`, `weight`) VALUES
(0001, 'New Balance Edited', 'New Balance', '2014-12-03 00:28:13', 'unpublish', 'new-balance', 4, 150000, 10, 10, 2),
(0002, 'Nike AIR Cortes', 'Nike Air Cortes', '2014-12-03 00:29:27', 'published', 'nike-air-cortes', 4, 150000, 0, 14, 2),
```

(0003, 'ADIDAS NEO Running', 'Sepatu Adidas', '2014-12-03 00:30:13', 'published', 'adidas-neo-running', 4, 160000, 0, 14, 2),
(0004, 'ADIDAS Dragon', 'ADIDAS Dragon', '2014-12-10 01:29:22', 'published', 'adidas-dragon', 4, 125000, 0, 4, 2),
(0005, 'ADIDAS Dragon 0267', 'Sepatu Adidas Dragon', '2014-12-10 01:30:37', 'published', 'adidas-dragon-0267', 4, 125000, 0, 2, 2);

Pengujian Sistem

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian Black Box.Pengujian Black Box berfokus pasa persyaratan atau kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Aplikasi yang dibuat diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan di manapun mereka berada tanpa harus datang langsung ke Toko Sepatu Citra Shoes.
2. Aplikasi yang dibuat diharapkan dapat memperkecil kemungkinan terjadi kesalahan dalam pencatatan data transaksi yang terjadi dalam sistem.
3. Aplikasi yang dibuat diharapkan dapat mengatasi selisih barang akibat proses transaksi.

Saran

1. Diharapakan nantinya sistem informasi ini dapat mengelola data karyawan dan penggajian karyawan dan lain-lain.
2. Untuk masa yang akan datang sistem informasi penjualan dan pembelian pada Toko Sepatu Citra Shoes ini dapat di kembangkan sesuai kebutuhan yang akan datang.

VI. Daftar Pustaka

[1] Murdick, R.G, " Definisi Sistem", (1991:27)
[2] H.M Jogiyanto, "Definis Sistem", Yogyakarta, (2005: 2)
[3] Agus Mulyanto, "Klasifikasi Sistem", (2009:8)
[4] Agus Mulyanto, "Definisi Informasi", (2009 : 12)
[5] Jimmy L.Goal, "Definisi Informasi", (2008 :8)
[6] H.M Jogiyanto, "Definisi Sistem" Yogyakarta, (2008:36)
[7] Hartanto, "Definisi Sistem:, Jurnal CCIT (2007:68)
[8] Agus Mulyanto, "Definisi Data", (2009:15)
[9] Evi indriyani dan Humdiana, "Definisi Data", (2009:18)
[10] Agus Mulyanto, "Kualitas Informasi", (2009 :20)
[11] Agus Mulyanto, "Definisi Sistem Informasi", (2009:29)
[12] Agus Mulyanto, "Komponen Dasar Sistem Informasi", (2009:31)
[13] Kristanto, "Perancangan Sistem", (2008 : 6)