PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN DI DISTRO FREEHAND

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1(Strata Satu) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :

Handika Dwi Arias

10511127

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

2015

ABSTRAK

Freehand sebagai salah satu bisnis online bandung yang melayani penjualan melalui online diamana transaksi pembelian konsumen dan pemilik terhubung dengan internet, pada sebelumnya Freehand ini belum memiliki sebuah website sebagai sarana pendukung pemasaran. Selama ini masyarakat hanya mengenal freehand melalui social media saja, sehingga masyarakat sulit untuk mengetahui tentang jenis-jenis barang yang di tawarkan, serta nomor telepon yang bisa dihubungi apabila ada ingin di tanyakan atau kepentingan lainnya agar dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang penjualan freehand.

Ada beberapa model perancangan yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah *prototype model* sebagai metode pengembangan perangkat lunak, *flowmap* digunakan untuk menggambarkan alur sistem yang berjalan, *context diagram* digunakan untuk menggambarkan batasan-batasan sistem secara umum, *DFD* digunakan untuk menggambarkan aliran data secara spesifik, *ERD* digunakan untuk menggambarkan model data. Serta teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan pengumpulan data serta pembuatan program menggunakan *tools software Xampp 2.5* dengan *Web desainer Macromedia Dreamweaver CS8*

Setelah perangkat lunak yang di rancang selesai, maka dibutuhkan pengujian terhadap setiap fungsionalitasnya, sehingga perangkat lunak yang di rancang layak untuk digunakan di distro freehand kota bandung. Setelah hasil pengujian diketahui maka tujuan yang harus terpenuhi dari perancangan perangkat lunak ini adalah untuk membantu dan memudahkan pemilik dalam menerima laporan penjualan.

Kata Kunci : *Prototype, Data Flow Diagram (DFD), XAMPP*, Macromedia Dreamweaver 8, *Webiste*

ABSTRACT

Freehand as one of the online business duo who serve diamana sales through online consumer purchase transactions and the owners are connected to the Internet, in the previous Freehand yet have a website as a means of marketing support. During this community knows only freehand through social media, so that the public is difficult to know about the types of goods is on offer, as well as the phone number to call if anyone wants to ask or other interests in order to easily get information about sales freehand.

There are some design models used in the design of this system is a prototype model as a method of software development, flowmap used to describe the flow of the system running, context diagram is used to describe the boundaries of the system in general, DFD is used to describe specific data stream, ERD used to describe the data model. As well as data collection techniques by observation, interviewing and data collection as well as making the program uses software tools Xampp 2.5 with Macromedia Dreamweaver web designers CS8

After the software that is designed is completed, then the required testing of every functionality, so the software is designed for use in distribution worth freehand city of Bandung. Once the test results are known, the purpose of which must be met from the design of this software is to assist and facilitate the owners to receive sales reports.

Keywords: Prototype, Data Flow Diagrams (DFD), XAMPP, Macromedia Dreamweaver 8, Webiste

I. PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi yang pesat sesuai dengan kebutuhan hampir disetiap aspek sangat penting bagi kehidupan kita. Saat ini sudah menjadi kebutuhan bahwa teknologi informasi dapat memberi kemudahan dalam mencari informasi yang diinginkan, mengurangi terjadinya kesalahan yang disebabkan oleh kelalaian manusia dan penggunaan data yang lebih efisien, penggunaan teknologi informasi yang optimal dalam sebuah perusahaan akan menunjang efisiensi dan efektifitas kerja dalam mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Distro Freehand Bandung merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi dan penjualan pakaian seperti baju, jaket, topi untuk pria dan wanita. Dalam hal ini proses penjualan pada distro masih dilakukan secara manual, seperti pembuatan data barang, permintaan barang, transaksi penjualan dan laporan penjualan masih dilakukan dengan mencatat secara manual pada nota penjualan dan buku kas, hal ini terjadi karena pada distro Freehand ini belum mempunyai sebuah system informasi yang mendukung dalam proses penjualan barang sehingga menyebabkan tidak efektif dan efisiennya kinerja perusahaan,serta dalam memasarkan dan memperkenalkan produknya ke masyarakat luas belum mempunyai media promosi yang dapat mencakup pasar yang luas. Distro freehand juga masih menyulitkan konsumen dan pemilik untuk memperoleh informasi tentang persediaan produk yang tersedia dan juga proses penjualannya masih berupa arsip belum mempunyai database yang terintegrasi.

Pemanfaatan teknologi informasi berupa system informasi dapat di manfaatkan untuk meningkatkan kinerja perusahaan dalam hal proses penjualan serta pemanfaatan teknolgi *internet* dalam hal ini akan sangat berguna bagi distro Freehand ini karena dengan *internet* dapat mencakup pasar yang luas guna memperkenalkan dan mempromosikan barang yang tersedia pada distro Freehand ini dan akan mempermudah calon konsumen untuk melakukan pembelian dan pembayaran.

Dalam permasalahan Freehand sebelum menggunakan website di dalam segi penjualan menggunakan koneksi internet tapi tidak menggunakan website, hanya menggunakan social media sebagai sarana prasarana promosi dan penjualan, dan produk freehand lebih dikenal di daerah local atau di Bandung saja dan belum meluas ke pasar nasional dan internasional.. Di dalam *website* yang akan di buat akan di masukan informasi yang dibutuhkan oleh konsumen baik dari alamat atau kontak person agar memudahkan konsumen menghubungi admin freehand dengan pertanyaan yang lebih spesifik. Di setiap pembelian konsumen terlebih dahulu membayar lewat ATM lalu konsumen akan mengisi formulir konfirmasi pembayar di menu konfirmasi pada web freehand, yang sebelumnya memilih produk yang di pilih dan mengisi formulir pembelian, setelah itu admin akan mengkonfirmasi konsumen yang telah mengisi formulir pengiriman dan telah mentransfer sejumlah uang tunai dan ongkir (ongkos kirim), ongkos kirim akan otomatis terjumlah dengan produk yang telah di pilih dan konsumen tinggal menunggu proses pengiriman barang atau produk yang di beli. Untuk barang yang cacat dapat di tukar dengan syarat tidak dapat uang kembali dan jangka waktu retur barang 7 dari pengiriman barang.

Maka dari itu berdasar pada permasalahan diatas, untuk dapat meningkatkan kinerja perusahaan dan memperkenalkan informasi produk kepada masyarakat luas di perlukan suatu media penyampaian informasi . Maka dari itu penulis mengambil objek penelitian tentang " **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN PADA TOKO DISTRO FREEHAND"**

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di hadapi di sebuah perusahaan online Freehand yaitu :

1. Konsumen yang bias dilayani, hanya konsumen yang datang langsung ke toko freehand, sedangkan konsumen yang tidak punya cukup waktu dan tempatnya jauh, belum bisa dilayani untuk melakukan transaksi penjualan.
2. Pembuatan transaksi penjualan yang dibuat dalam nota penjualan, perlu lengkap terlebih dahulu untuk dibuat sebuah laporan penjualan. Hal tersebut dapat disajikan, tetapi memerlukan ketelitian yang tinggi dan waktu yang relatif lama.
3. Belum tersedianya media promosi secara luas untuk memperkenalkan produk kepada masyarakat yang di jual pada toko distro Freehand Bandung.
4. Konsumen dan pemilik masih sulit memperoleh informasi tentang persediaan produk.

Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, masalah utama dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara melayani konsumen yang tidak punya cukup waktu dan tempatnya jauh dari toko freehand untuk melakukan transaksi penjualan
2. Bagaimana cara membuat laporan penjualan yang cepat dan tidak memerlukan waktu yang lama.
3. Bagaimana cara menyediakan media promosi secara luas kepada konsumen.
4. Bagaimana konsumen dan pemilik untuk memperoleh informasi tentang persediaan produk.

Maksud

Sesuai dengan masalah-masalah yang muncul di distro freehand bandung, maka dapat disimpulkan bahwa maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem yang dapat membantu pemilik dalam menerima laporan penjualan dan pembelian dan membantu konsumen untuk melakukan pemesanan dan transaksi

Tujuan.

Berdasarkan pembahasan masalah di atas, penulis memiliki tujuan yaitu:

1. Memudahkan konsumen yang tidak punya cukup waktu dan tempatnya jauh untuk melakukan transaksi penjualan.
2. Untuk menciptakan pembuatan laporan penjualan yang lebih cepat dan efektif, agar tidak memerlukan ketelitian yang tinggi dan tidak memerlukan waktu yang relatif lama
3. Membantu memperluas media promosi untuk memperkenalkan produk kepada masyarakat.
4. Untuk membantu konsumen dan pemilik dalam mengelola data dan memperoleh informasi tentang persediaan produk.

Kegunaan Penelitian

Kegunaan Praktis

Sistem informasi pembelian dan penjualan yang di buat, diharapkan dapat diterapkan oleh Distro Freehand dan diharapkan dapat membantu memudahkan dalam menjalankan aktivitas bisnis di Distro Freehand.

Kegunaan Akademis

Bagi penulis, seluruh rangkaian kegiatan dan hasil penelitian diharapkan dapat lebih memantapkan penguasan fungsi keilmuan yang dipelajari selama mengikuti program perkuliahan Sistem Informasi pada Universitas Komputer Indonesia.

Batasan Masalah

Perumusan masalah yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpan terlalu jauh dari tujuan dan tidak mengurangi efetifitas pemecahannya, oleh sebab itu pembatasan masalah sebagai beriut ;

1. Sistem pembayaran transaksi online hanya dilakukan dengan cara melakukan transfer melalui rekening yang telah ditentukan dengan pembayaran cash tidak secara kredit atau di cicil.
2. Barang yang di retur hanya untuk barang yang cacat saja dan tidak dapat di tukarkan oleh uang.
3. Pengiriman barang baik dalam kota maupun luar kota dilakukan dengan cara kerjasama dengan perusahaan layanan jasa kirim yang ditentukan oleh pemilik.
4. Batas pembayaran 2 hari apabila tidak mentransfer uang yang sesuai dengan jumlah total pembayaran maka pembelian/pembayaran anda di batalkan oleh admin.
5. Distro Freehand hanya menjual kaos,jackets, dan celana.
6. Sistem yang akan dirancang berbasis web dengan menggunakan metode Terstruktur dalam pembangunannya.

II. KAJIAN PUSTAKA

Definisi Sistem

Sistem mempunyai beberapa pengertian, tergantung dari sudut pandang mana kata tersebut di definisikan. Secara garis besar ada dua kelompok pendekatan untuk mendefinisikan sistem, yaitu:

1. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedurnya, pendekatan prosedur adalah pendekatan yang menekankan pada konsep sistem berdasarkan prosedur-prosedur yang ada dalam sistem. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut:

   Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.(Jerry Fitzgrald,et,al)[1]
2. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen-elemen, yang artinya sistem itu didefinisikan sebagai suatau jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu aturan tertentu.

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponenya mendefinisikan sistem sebagai berikut :

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.[1]

Definisi lain dari sistem, sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan [1]. Dari ketiga pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa sistem merupakan suatu kumpulan dari sub sistem atau jaringan kerja atau elemen-elemen yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Definisi Informasi

McFadden, dkk (1999) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut [2]. Shannon dan Weaver, dan dua orang insinyur listrik, melakukan pendekatan secara matematis untuk mendefinisikan informasi (Kroenke, 1992). Menurut mereka, informasi adalah jumlah ketidakpastian yang dikurangi ketika sebuah pesan diterima. Artinya dengan adanya informasi, tingkat kepastian menjadi meningkat [2]. Menurut Davis (1999), informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang [2].

Sehingga dapat ditarik kesimpulan, informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima [3]. Atau informasi adalah sekumpulan data yang telah diolah atau di proses sedemikan rupa sehingga berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang

Siklus Informasi

Siklus informasi untuk memperoleh informasi yang bermanfaat bagi penerimanya, perlu untuk dijelaskan bagaimana siklus yang terjadi tau dibutuhkan dalam menghasilkan informasi.



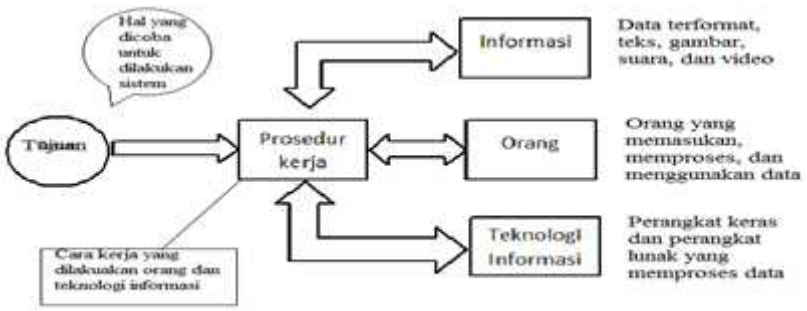
Gambar 2.1 Transformasi Data Menjadi Informasi
(Sumber : Pengenalan Sistem Informasi [2,p.9])

Definis Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat lunak dan perangkat keras komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. [3] Selain itu ada beragam definisi sistem informasi, sebagaimana tercantum di Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Pengertian Sistem Informasi
(Sumber : Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi [2,p.9])

Sumber	Definisi
Alter (1992)	Sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi
Bodnar dan Hopwood (1993)	Sistem informasi adalah kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna
Gelinas, Oram, dan Wiggins (1990)	Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer yang dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai
Hall (2001)	Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelaompokan, diproses menjadi informasi, dan didistribukan kepada pemakai
Turban, McLean, dan Wetherbe (1999)	Sebuah sistem informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik
Wilkinson (1992)	Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (input) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran perusahaan.



Gambar 2.2 Definisi Sistem Informasi (Diadaptasi dari Alter, 1992)
(Sumber : Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi [2,p.9])

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

Peranan Sistem Informasi

Peran sistem informasi untuk kepentingan bisnis pada masa sekarang dapat dibagi menjadi tiga hal (O'Brien & Marakas, 2011) [2]:

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

Ketiga peran tersebut mewakili semua lini di perusahaan, sebagaimana diilustrasikan digambar 2.3.



Gambar 2.3 Peranan Sistem Informasi di Organisasi
(Sumber : Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi [2,p.28])

Peranan pertama berurusan dengan kegitan operasional di organisasi seperti pencatatan transaksi penjualan, pemantauan inventori, pembayaran gaji pegawai, dan bahkan untuk kepentinganm evaluasi *trend* penjualan. Peranan kedua berhubungan dengan dukungan informasi untuk membantu manajer dan profesional bisnis lain supaya dapat mengambil keputusan yang lebih baik, misalnya untuk menentukan produk-produk yang perlu dikembangkan. Peranan ketiga ditujukan untuk eksekutif dalam memperoleh keunggulan strategi terhadap kompetitor.

Komponen Sistem Informasi

Sitem informasi mengandung komponen-komponen seperti berikut : [2]

1. Perangkat keras (*hardware*), yang mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan *printer*.
2. Perangkat lunak (*software*) atau program, yaitu sekumpulan intruksi yang memungkinkan perangkat keras memproses data.
3. Prosedur, yaitu sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemprosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikendaki.
4. Orang, yakni semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemprosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
5. Basis data (*database*), yaitu kumpulan tabel, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data

6. Jaringan komputer dan komunikasi data, yaitu sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resource*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.



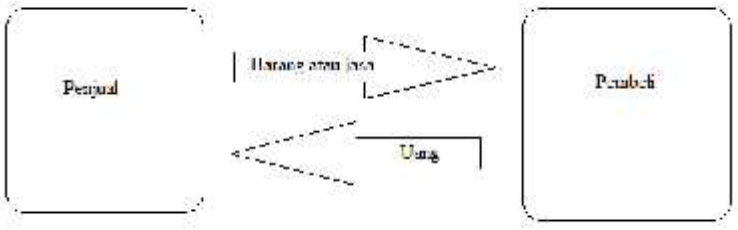
Gambar 2.4 Komponen Sistem Informasi
(Sumber : Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi [2,p.72])

Definisi Penjualan

Penjualan adalah suatu suatu sistem kegiatan pokok perusahaan untuk memperjualbelikan barang dan jasa yang perusahaan hasilkan. Dalam sistem penjualan terdapat dua macam, yaitu sistem penjualan tunai dan sistem penjualan kredit.

Sebenarnya, definisi penjualan itu cukup luas. Beberapa ahli menyebutnya sebagai ilmu dan beberapa yang lain menyebutnya sebagai seni. Adapula yang memasukan masalah etik dalam penjualan. Pada pokoknya istilah menjual dapat diartikan sebagai berikut :

Menjual adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang/jasa yang ditawarkannya [6]. Jadi, adanya penjualan dapat tercipta suatu proses pertukaran barang dan jasa antara penjual dan pembeli.



Gambar 2.5 Proses Pertukaran
(Sumber : Manajemen Penjualan [5,p.9])

Ada definisi lain tentang penjualan yang dikemukakan oleh oleh Wiliam G. Nickels yang menyambutnya dalam istilah penjualan tatap muka (*personal selling*). Penjualan tatap muka adalah interaksi antar individu, saling bertemu muka yang

ditujukan untuk menciptakan, memperbaiki, menguasai atau mempertahankan hubungan pertukaran yang saling menguntungkan dengan pihak lain [5]. Jadi, penjualan tatap muka merupakan komunikasi orang secara individual yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan seluruh usaha pemasaran pada umumnya, yaitu meningkatkan penjualan yang dapat menghasilkan laba dengan menawarkan kebutuhan yang memuaskan kepada pasar dalam jangka panjang.

Jenis-jenis Penjualan

Jenis-jenis penjualan dikelompokan menjadi 5 jenis yaitu sebagai berikut:

1. *Trade Selling*
   Trade selling dapat terjadi bilamana produsen dan pedagang besar mempersilakan pengecer untuk berusaha memperbaiki distributor produk-produk mereka.
2. *Missionary Selling*
   Dalam *missionary selling*, penjualan berusaha ditingkatkan dengan mendorong pembeli untuk membeli barang-barang dari penyalur perusahaan.
3. *Technical Selling*
   Technical selling berusaha meningkatkan penjualan dengan pemberian saran dan nasehat kepada pembeli akhir dari barang dan jasanya.
4. *New Business Selling*
   New business selling berusaha membuka transaksi baru dengan merubah calon pembeli menjadi pembeli.
5. *Reponsive Selling*
   Setiap tenaga penjualan diharapkan dapat memberikan reaksi terhadap permintaan pembeli. Dua jenis penjualan utama di sini adalah *router driving* dan *retailing*.

Konsep Jaringan Komputer

Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan Komputer adalah himpunan “interkoneksi” antara 2 komputer autonomous atau lebih yang terhubung dengan media tranmisi atau tanpa kabel (*wireless*). Bila sebuah komputer dapat pembuat komputer lainnya restart,shutdown, atau melakukan control lainnya, maka komputer-komputer tersebut bukan autonomos (*tidak melakukan control terhadap komputer lain dengan akses penuh*).**[7, p.2]**

Jenis-jenis Jaringan Komputer

Secara umum komputer terbagi menjadi tiga jenis yaitu :

1. LAN (Local Area Network)

Sebuah LAN adalah jaringan yang dibatasi oleh area relatif kecil, umumnya dibatasi area lingkungan, seperti pada sebuah kantor atau gedung. Biasanya jarak antara sebuah node tidak lebih jauh dari 200m.

2. MAN (Metropolitan Area Network)

Sebuah MAN biasanya meliputi area yang lebih luas dan besar dari LAN, misalnya antara gedung dalam suatu daerah. Dalam hal ini jaringan menghubungkan beberapa buah jaringan kecil ke dalam lingkungan area yang lebih besar. Sebagai contoh , jaringan beberapa kantor cabang sebuah bank didalam sebuah kantor besar yang dihubungkan antara satu dengan yang lainnya.

3. WAN (Wide area network)

Merupakan jaringan yang biasanya sudah menggunakan kedia wireless, sarana satelit, ataupun kabel serat obtic, karena jangkauannya lebih luas, bukan hanya meliputi satu kota atau antar kota dalam suatu wilayah, tapi mulai menjangkau area/wilayah otoritas Negara lain.**[7, p.16]**

Topologi Jaringan

Topologi jaringan atau arsitektur jaringan adalah gambaran perancangan hubungan antara komputer dalam LAN yang umumnya menggunakan kabel dengan konektor, *Ethernet card* dan perangkat pendukung lainnya. Ada beberapa jenis topologi jaringan pada jaringan komputer pada jaringan local area seperti :**[7, p.39]**

1. Topologi *Bus Network*

Topologi ini merupakan bentangan suatu kabel yang kedua ujungnnya ditutup. Dimana sepanjang kabel terdapat node-node. Signal dalam kabel dengan topologi ini dilewati area sehinggal memungkinkan sebuah *Collision* terjadi.

2. Topologi *Ring*

Topologi jaringan yang berupa lingkaran tertutup yang berisi node-node. Signal mengalir dalam dua arah sehingga dapat menghindarkan terjadinya collision sehingga memungkinkan terjadinya pergerakan data yang sangat cepat.

3. Topologi *Star Neteork*

Karakteristik dari topologi ini adalah node berkomunikasi langsung dengan stasion lain dengan melalui sentral node dan diteruskan ke node tujuan. Jika salah satu kabel putus jaringan lain tidak akan putus.

Manfaat Jaringan Komputer

Manfaat jaringan komputer bagi user dapat dikelompokan menjadi dua, yaitu untuk kebutuhan perusahaan dan jaringan untuk umum.

1. Kebutuhan Perusahaan

a. *Resource sharing* yang bertujuan agar seluruh program,peralatan khususnya data dapat digunakan oleh setiap orang pada jaringan tanpa pengaruh oleh koneksi *resource* dan pemakai.
b. *High reliability* (keadaan tinggi) yang diperoleh karena tersedianya sumber daya alternatif.
c. *Saving money* (menghemat uang)

Untuk menghemat biaya pengeluaran.

2. Kebutuhan Umum

Jaringan komputer akan memberikan layanan yang berbeda kepara perorangan di rumah-rumah dibandingkan dengan layanan yang diberikan perusahaan. Terdapat tiga hal pokok yang menjadi daya tarik jaringan komputer pada perorangan yaitu :**[7, p.14]**

1. Akses ke informasi yang berada ditempat lain.
2. Komunikasi orang ke orang.
3. Hiburan interaktif.

Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam perancangan sistem informasi pengolahan data nilai siswa di SMA Negeri 2 Cikampek adalah sebagai berikut:

MySQL

MySQL merupakan software sistem manajemen database (Database Manajement System – DBMS) yang sangat populer dikalangan pemrograman web,

terutama di lingkungan Linux dengan menggunakan script PHP dan Perl. Software database ini telah tersedia juga pada platform sistem operasi Windows (98/ME ataupun NT/2000 /XP). **[8, p.1]**

WampServer

Wamp Server merupakan satu paket aplikasi *Apache*, *PHP*, dan *MySQL* pada Windows. WAMP adalah singkatan dari *Windows and the principal components of the package: Apache, MySQL and PHP (Perl or Python).*

PHP

PHP (Hypertext Prepocessor) adalah bahasa pemrograman scripting sisi server (server-side), bahasa pemrograman yang digunakan oleh server web untuk menghasilkan dokumen HTML secara *on-the-fly*. PHP merupakan interpreter yang dapat di eksekusi sebagai program CGI untuk server web atau dijadikan modul dari server web. PHP terlah tersedia pada hampir semua sistem operasi jaringan yang menyediakan server web terutama server web Apache. Server web berbasis Windows non Apache juga telah mendukungnya, seperti MS IIS, PWS, atau Xitami, dari Windows 98/ME sampai dengan Windows NT 4/2000 dan XP.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Penulis melakukan penelitian tentang Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Distro Freehand Bandung yang beralamat di Jl Pasir jati Blok A No 37 ,Bandung.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skrips ini adalah Metode Deskriptif, yaitu merancang, menggambarkan,semua data yang kemudian dianalisa dan dibandingkan berdasarkan kenyataan yang sedang berlangsung dan selanjutnya mencoba untuk memberikan pemecahan masalahnya.

Perkembangan akhir-akhir ini, metode deskriptif juga banyak dilakukan oleh para penelitian karena dua alas an yaitu :

1. Dari pengamatan empiris didapat bahwa besar laporan penelitian dilakukan dalam bentuk deskriptif.
2. Melakukan deskriptif sangat berguna untuk mendapatkan variasi permasalahan yang berkaitan dengan bidang penjualan maupun tingkah laku manusia.

Disamping kedua alasan seperti tersebut diatas, metode deskriptif pada umumnya menarik penulis, karena bentuknya sangat sederhana dengan mudah di pahami tapa perlu memerlukan teknik statistika yang kompleks. Walaupun sebernanya tidak demikian kenyataanya. Karena penelitian ini sebenernya juga dapat ditampilkan dalam bentuk yang lebih kompleks, misalnya dalam penelitian penggambaran secara factual perkembangan perusahaan.

Desain Penelitian

Dalam menentukan rancangan penelitian, penulis melakukannya pada Distro Freehand di jalan Pasir Jati Blok A No 37 Maka penulis akan melakukan penelitian pada Distro Freehand ini untuk membangun sistem aplikasi penjualan produk. Dengan menggunakan metode bersifat deskriptif pada pendekatan kasus di distro freehand, yaitu suatu metode yang pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu

kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di distro freehand.

Metode Pengumpulan Data

Sesuai dalam penyusunan tugas akhir ini jenis pengumpulan data dan metode pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh keterangan serta menganalisis data sehingga data tersebut dapat memberikan gambaran mengenai objek yang sedang diteliti.

Sumber Data Primer

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh penelitian ini, penulis mengumpulkan data yang diperoleh dari sumber-sumber asli. Sumber asli disini dapat diartikan sebagai sumber pertama dari mana data tersebut diperoleh secara langsung, dengan menggunakan teknik pengumpulan data primer yaitu melalui wawancara dan observasi di tempat penelitian :

1. Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara lisan dengan orang-orang yang berhubungan dengan penelitian. Peneliti mengumpulkan data dan menggali informasi dengan mengajukan tanya jawab secara lisan dengan pemilik maupun karyawan Distro Freehand Bandung.

2. Pengamatan Langsung (*Observasi*)

Teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi yang sebenarnya maupun dilakukan dalam situasi buatan yang khusus diadakan pada masalah-masalah yang ada pada perusahaan terkait. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung (*observasi*) di Distro Freehand Bandung.

Sumber Data Sekunder.

Adapun data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama. Dalam hal ini data sekunder yang digunakan yaitu sumber tertulis yang antara lain terdiri dari :

1. Sumber buku, Jurnal Ilmiah dan Internet
   Buku-buku, jurnal dan data yang berasal dari internet sangat berguna untuk menunjang penelitian ini.sehingga dapat mengevaluasi keadaan yang ada.
2. Data Penjualan dan Data Pembelian
   Mengumpulkan data sekunder dari data-data transaksi penjualan dan data pembelian melalui dokumen-dokumen.
3. Dokumentasi penjualan dan pembelian
   Mengumpulkan dokumentasi dari kasir dan pemilik yang berguna sebagai menambah data peneliti.

Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam sub bab ini akan dijelaskan mengenai metode pendekatan dan pengembangan sistem, metode analisis dan alat bantu analisis perancangan. Berikut ini adalah uraian dari metode pendekatan dan pengembangan sistem.

Metode Pendekatan Sistem

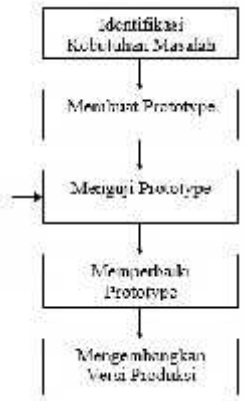
Metode pendekatan yang digunakan adalah metode terstruktur, adapun alat bantu yang digunakan adalah *flow map*, diagram konteks, *data flow diagram* (DFD)

dan kamus data sedangkan untuk perancangan basis datanya menggunakan normalisasi, tabel relasi dan ERD.

Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem terdiri dari sederetan kegiatan yang dapat dikelompokkan menjadi beberapa tahapan, yang membantu kita dalam pengembangan sistem. Dalam hal ini metode pendekatan terstruktur. Proses desain sistem membagi kebutuhan-kebutuhan menjadi sistem aplikasi berbasis mobile. Proses tersebut menghasilkan sebuah arsitektur sistem secara keseluruhan.

Dalam hal ini metode pengembangan sisitem yang akan dipakai adalah paradigma Prototype yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu mendengarkan keluhan konsumen, merancang dan membuat sistem dan ujicoba sistem atau verifikasi.



Gambar 3.2. Mekanisme Pengembangan Sistem Dengan Prototype
(Sumber : Pengenalan Sistem Informasi [1, p.358])

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

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

Dalam mengatasi ketidakserasian antara pelanggan dan pengembang, maka harus dibutuhkan kerjasama yang baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan *user* dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan *user* akan mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan. Kunci agar model *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan

mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu *user* dan pengembang harus setuju bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. *Prototype* akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan.

Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan digunakan untuk memudahkan dalam perancangan sistem informasi penjualan barang toko online yang dikembangkan penulis adalah :

A. *Flowmap*

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

B. *Diagram Konteks*

Diagram Konteks Merupakan diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambrakan ruang lingkup suatu sistem. *Diagram Konteks* merupakan *level* tertinggi dari DFD yang menggambrakan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem. Ia akan memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem.

C. *Data Flow Diagram* (Arus Data)

Data Flow Diagram merupakan tempat mengalirnya informasi dan digambarkan dengan garis yang menghubungkan komponen dari sistem. *Data Flow Diagram* ditunjukan dengan arah panah dan garis diberi nama atas arus *data* yang mengalir. Beberapa simbol yang digunakan di DFD antara lain :

Simpanan data di DFD dapat disimbolkan dengan sepasang garis horizontal paralel yang kedua ujungnya terbuka atau salah satu ujungnya tertutup.

D. Kamus Data

Kamus data sering disebut sebagai *data dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi.Kamus data dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada dalam DFD (*Data Flow Diagram*) dan hanya ditunjukkan arus datanya saja.

E. Perancangan Basis Data

Bentuk normalisasi yang biasanya digunakan pada normalisasi adalah bentuk :

A. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu teknik untuk mengorganisasi data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai di dalam suatu organisasi.

1. Bentuk normalisasi I/1-NF *(first normal form)*

Bentuk Normal tahap pertama (1NF) terpenuhi jika sebuah tabel tidak memiliki

atribut bernilai banyak *(Multivalued Attribute)* atau lebih dari satu atribut dengan domain nilai yang sama.

2. Bentuk normalisasi II / 2-NF *(Second-Normal Form)*

Bentuk tahap normal kedua (2NF) terpenuhi jika pada sebuah tabel, semua atribut yang tidak termasuk dalam *key primer* memiliki ketergantungan fungsional (KF) pada *key primer* secara utuh. Sebuah table dikatakan tidak memenuhi 2NF, jika ketergantungannya hanya besifat parsial (hanya tergantung pada sebagian dari *key primer*).

3. Bentuk normalisasi 3-NF*(Third –Normal Form)*

Suatu relasi memenuhi bentuk III (3-NF) jika dan hanya jika relasi tersebut memenuhi 2-NF, dan setiap kolom bukan kunci tidak tergantung secara fungsional kepada kolom bukan kunci yang lain dalam relasi tersebut.

Dengan kata lain setiap kolom bukan kunci primer tidak memiliki ketergantungan secara transitif terhadap kunci primer.

B. Tabel

Relasi

Relasi tabel adalah gambaran tentang hubungan yang terjadi antar tabel-tabel yang akan digunakan dalam program aplikasi pemecahan dari *flat file* yang menurut teknik normalisasi sehingga pemecahan tersebut memiliki sebuah kunci yang menghubungkan relasi datanya.

Pengujian Software

Faktor pengujian software adalah teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan.

Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara, yaitu :

1. *Black Box Testing*

Balck box testing berfokus pada pengujian persyaratan funsional perangkat lunak,karena untuk mendapatkan serangkaian kondisi input sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program

Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan akan membahas mengenai prosedur, *flowmap*, diagram konteks pada sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di qeenizashop saat ini.

Analisis dokumen

Analisis dokumen adalaha kegiatan penguraian dari satu sistem yang utuk menjadi beberapa bagian dengan maksud untuk mengidentifikasi dokumen yang ada pada sistem, menemukan permasalahan dan apa saja kebutuhan – kebutuhan untuk perbaikan sistem yang sedang berjalan.

Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur yang berjalan menjelaskan sistem yang saat ini ada pada freehand yang mencakup prosedur pemesanan barang, penjualan barang, prosedur pembuatan laporan penjualan, diagram konteks, serta data flow diagram.

Flowmap

Flow map adalah diagram alir yang menggambarkan pergerakan proses di antara unit kerja yang berbeda – beda, sekaligus menggambarkan arus dari

dokumen, aliran data fisik, entitas – entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi.

Diagram konteks

Data flow diagram level

Gambar 3.5 merupaka DFD level 1dari SI proses transaksi penjualan yang sedang berjalan :

Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis dari sistem yang sedang berjalan di distro freehand saat ini. Terdapat beberapa kekurangan – kekurangan sehinggan d usulkan untuk memecahkan suatu masalah tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu tahap lanjutan dari analisa dan evaluasi sistem yang sedang berjalan, dimana pada perancangan system digambarkan rancangan sistem yang akan dibangun sebelum dilakukan pengkodean kedalam suatu bahasa pemrograman. Dalam perancanga suatu system tidak lepas dari hasil analisa, karena dari hasil analisa, sistem baru dapat dibuat sehingga menghasilkan rancangan sistem.

Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan suatu perancangan yang dapat membantu proses penjualan dan memperluas cakupan penjualan dan pemasaran freehand ini. Perancangan aplikasi yang diusulkan merupakan langkah mengefisienkan sistem yang sedang berjalan.

Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Tidak banyak perubahan yang di alami dari system yang berjalan hanya berbeda dengan menggunakan komputerisasi dan internet agar dapat memperluas penjualan dan pemasaran pada toko online freehand.

Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Dalam perancangan prosedur yang diusulkan mencakup gambaran umum sistem informasi yang dirancang oleh penulis. Berikut merupakan prosedur pembelian dan penjualan pada sistem informasi yang diusulkan menggunakan *tools f, diagram kontek,* dan *data flow diagram* (DFD) yaitu sebagai berikut :

Diagram konteks

Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan model sistem informasi secara umum atau menyeluruh, diagram konteks bertujuan untuk memberikan gambaran kepada sistem analisis pembutan program mengenai input kedalam proses dan apa yang dihasilkan output.

Data flow diagram

Data Flow Diagram (DFD) Merupakan diagram yang menggambarkan arus data pada sistem yang akan dibangun dengan mengikut sertakan komponen-komponen atau entitas-entitas yang terkait, media penyimpanan (storage), proses-proses sistem maupun simbol panah yang menunjukan hubungan arus data dari proses ke entitas yang terkait.

Kamus data

Kamus data merupakan kumpulan data yang digunakan serta dihasilkan oleh perangkat lunak. Berikut daftar yang digunakan dan dihasilkan oleh perangkat lunak pengelolaan data pembelian dan penjualan barang.

Perancangan basis data

Perancangan basis data didefinisikan sebagai kumpulan data yang berupa suatu penyampaian informasi yang lengkap dengan jenis *record* yang mempunyai spsifikasi yang sama, sedang yang dimaksud dengan *record* adalah kumpulan data yang yang berisikan *field-field* berbeda, jumlah *record* pada umumnya terbatas. Berikut ini tahapan-tahapan dari perancangan basis data :

Normalisasi

Normalisasi merupakan peralata yanag digunakan untuk melakukan proses pengelimpokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasinya. Dalam proses normalisasi, persyaratan sebuah tabel masish harus dipecah didasarkan adanya kesulitan kondisi pengorganisasian data seperti untuk menambah atau menyisipkan, menghapus atau mengubah, serta pembaca data dari tabel tersebut. Bila masih ada kesulitan, maka tabel harus dipecah menjadi beberapa lagi, dan dilakukan proses normalisasi kembali sampai diperoleh tabel yang optimal.

Relasi tabel

Relasi tabel secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu database yang didalamnya terdapat tabel-tabel yang saling berelasi satu sama lain. Relasi antar satu tabel dengan tabel yang lainya ditentukan berdasarkan aturan-aturan tertentu.

ERD

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah merupakan salah satu model yang digunakan untuk mendesain database dengan tujuan menggambarkan data yang berelasi pada sebuah database. Manfaat dari ERD digunakan untuk mengkonstruksikan model data konseptual, memodelkan struktur data dan hubungan antar data dan mengimplementasikan basis data secara logika maupun secara fisik dengan DBMS (*Database Management system*).

Struktur file

Struktur file merupakan urutan isi atau data-data item yang ada pada file database. Rancangan struktur ini dimaksudkan untuk dapat melakukan kegiatan-kegiatan dalam pencarian data untuk mempermudah kerja sistem.

Kodifikasi

Sistem kodefikasi ini dibuat guna untuk mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Kodefikasi digunakan sebagai indentitas untuk setiap data yang akan diinput dalam tabel masing-masing. Kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka dan karakter khusus. Pengkodean dalam sistem informasi pembelian dan penjualan ini menggunakan tipe kode group, yaitu kode yang berdasrkan *field-field* dan tiap *field-field* kode mempunyai arti.

Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan untuk membuat tampilan atau desain dari sistem yang akan dibuat.perancangan antar muka pemakai sangat penting untuk memenuhi kriteria yang mudah digunkan, menarik dan nyaman digunakan oleh pemakai.oleh karena itu dibuatlah rancangan antar muka untuk memudahkan pemakai. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan struktur menu, rancangan output dari sistem yang akan dibuat.

Perancangan input

Rancangan tampilan input ini berfungsi sebagai gambaran atau model input data dari perangkat lunak yang dibangun untuk menunjung sistem yang dirancang, dan menjadi permulaan saat mengentrikan data untuk diolah dalam sistem. Berikut ini beberapa rancangan input dari perangkat lunak yang dibangun yaitu .

1.Form Login

Form login berfungsi untuk menginputkan data login agar user bisa menggunakan program sesuai dengan hak aksesnya.

2. Perancangan Daftar Konsumen

Gambar 4.16 adalah form input Daftar Konsumen

3. Perancangan Produk

Gambar 4.17 merupakan form inputan memasukan produk dari admin

4. Perancangan Data Pembelian

Gambar 4.18 merupakan perancangan inputan data pembelian

5. Perancangan Suplier

Gambar 4.19 merupakan form untuk Suplier

6. Perancangan input Keranjang Beli

Gambar 4.20 merupakan form inputan data keranjang pembelian agar dapat di tampung pembelian beberapa dari konsumen

7. Perancangan input form konfirmasi pembayaran

Gambar 4.21 merupakan perancangan inputan konfirmasi untuk menginformasikan bahwa konsumen sudah mentransfer sejumlah uang dan agar mengetahui status proses transaksi

8. Perancangan Input Form Pelacakan Pengiriman

Gambar 4.22 perancangan input form melihat pelacakan pengiriman

9. Perancangan Input Form Detail Produk

Gambar 4.23 merupaan form input detail produk

10. Perancangan Input Form Kategori Produk

Gambar 4.24 merupakan form input kategori pada pakaian

Perancangan Output

Perancangan keluaran merupakan unit pengeluaran yang berupa format tampilan atau laporan dari proses *input* data dan proses pengolahan data.

1. Perancangan Output Laporan Order

Gambar 4.25 perancangan output laporan order untuk mengetahui data data order per periode

2. Perancangan Output Laporan Retur

Gambar 4.26 perancangan output untuk laporan retur seperti mengganti barang yang cacat dengan syarat ketentuan berlaku.

3. Perancangan Ouput Laporan Produk Yang dibeli

Gambar 4.27 perancangan output Laporang yang dibeli untuk mengetahui produk yang paling laku dan yang kurang laku.

Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan merupakan pemilihan topologi jaringan dan protokol yang tepat agar kinerja perangkat lunak yang dibangun berjalan maksimal. Untuk

aplikasi berbasis web, arsitektur jaringan dapat dijalankan selama memeiliki koneksi internet dan internet browser.

V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah penulis melakukan pengujian, pengamatan, pemahaman terhadap sistem yang sedang berjalan, serta melakukan perancangan sistem informasi, maka penulis dapat mengambil berapa kesimpulan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi penjualan ini memudahkan konsumen yang tidak punya cukup waktu dan tempatnya jauh dari toko freehand untuk melakukan transaksi penjualan.
2. Dengan diterapkan sistem ini diharapkan dalam pembuatan laporan penjualannya tidak harus ketelitian yang tinggi atau tidak harus memerlukan waktu yang relatif lama tapi dengan cepat dan efektif.
3. Dengan menggunakan sistem informasi penjualan ini, freehand dapat mempromosikan secara luas produk-produk yang di jual di toko freehand kepada masyrakat.
4. Webiste ini diharapkan dapat memudahkan pengunjung ataupun konsumen, dalam hal melakukan transaksi di manapun berada dan memudahkan konsumen untuk mengetahui informasi tentang produk-produk perusahaan

Saran

Pada sistem informasi pembelian dan penjualan ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh sebab itu ada beberapa saran yang hendak disampaikan antara lain :

1. Diharapkan supaya terus dilakukan memaintenance sistem yang telah di bangun serta terus melakukan pengembangan-pengembangan yang perlu dilakukan.
2. Website Distro freehand ini hendaknya terus mengembangkan informasi produk yang *up to date* untuk konsumen.
3. Jangkauan produk dapat melayani pembelian hingga luar negeri.

DAFTAR PUSTAKA

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

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

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

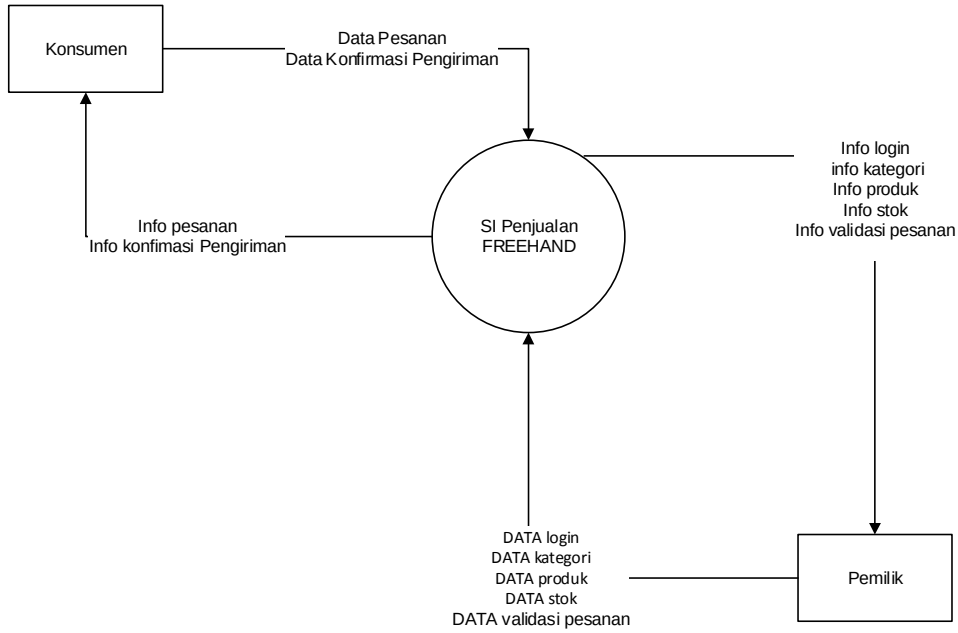
[4] Pressman S. Roger., “Rekayasa Perangkat Lunak-Buku Satu”, 7rd ed, Yogyakarta : Andi, 2012.

[5] Dh Swastha Basu., “Manajemen Penjualan”, 3rd ed, Yogyakarta : BPFE, 2014.

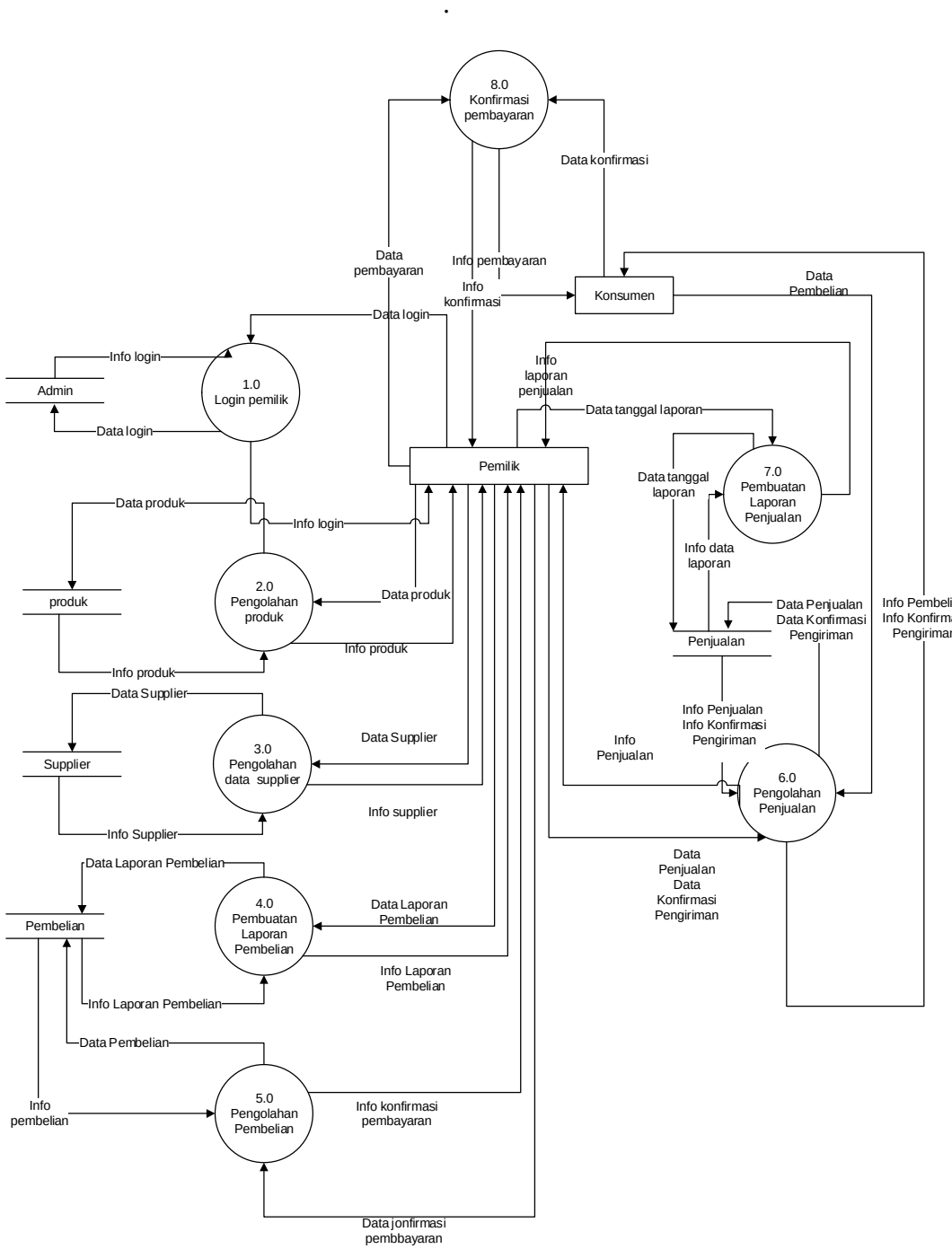
[6] Puspitawati Lilis dan Anggadini Dewi Sri., “Sistem Informasi Akuntansi”, 1nd ed, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2014

[7] Syafrizal Melwin, “ *Pengantar Jaringan Komputer”,* 1st ed, Yogyakarta : Andi, 2005

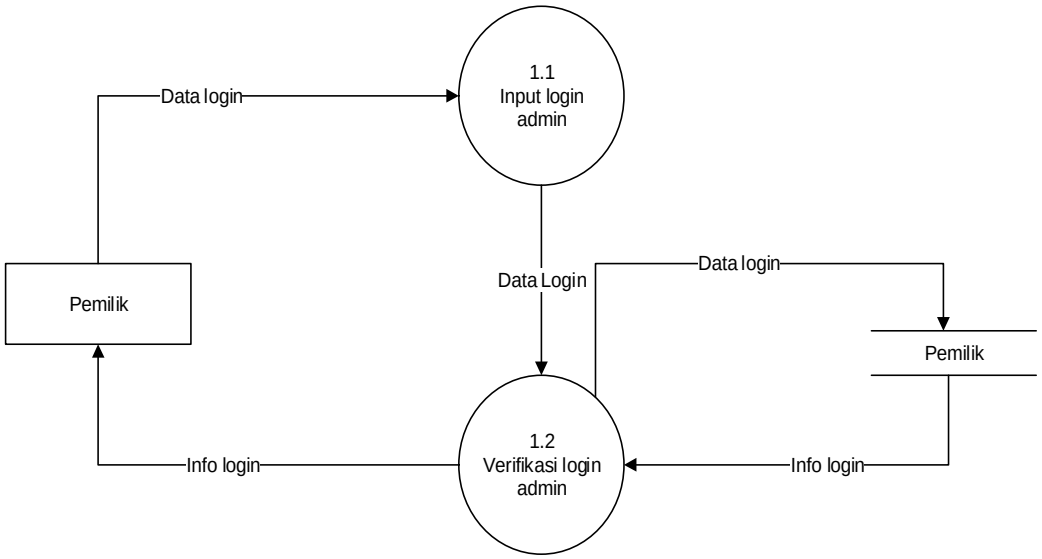
[8] Sidik Betha, “ *MySQL”* , 2end ed, Bandung : Informatika,2005.



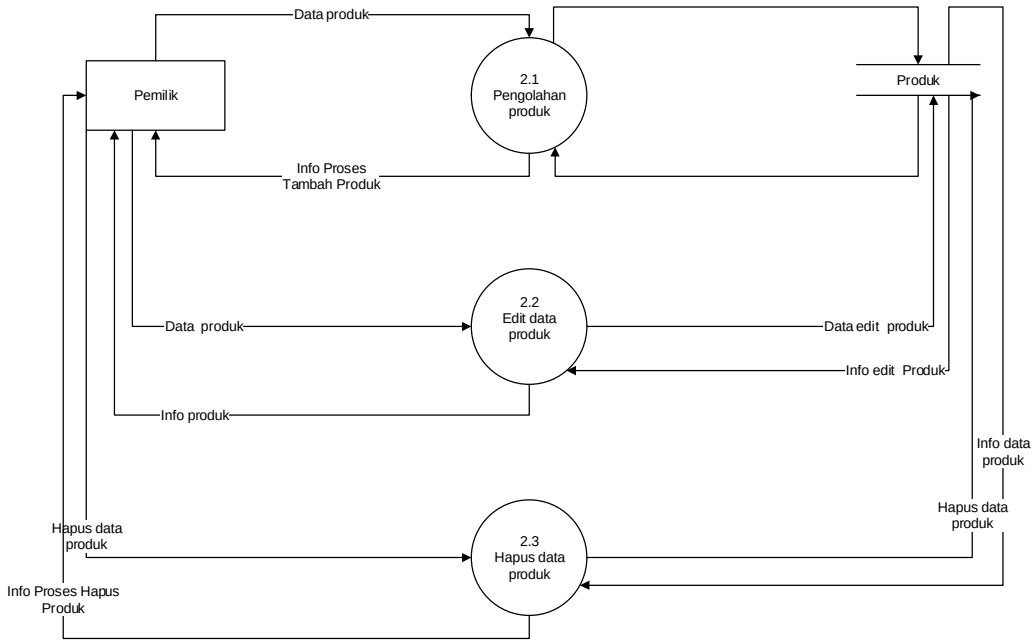
Gambar 4.1 Diagram kontek usulan



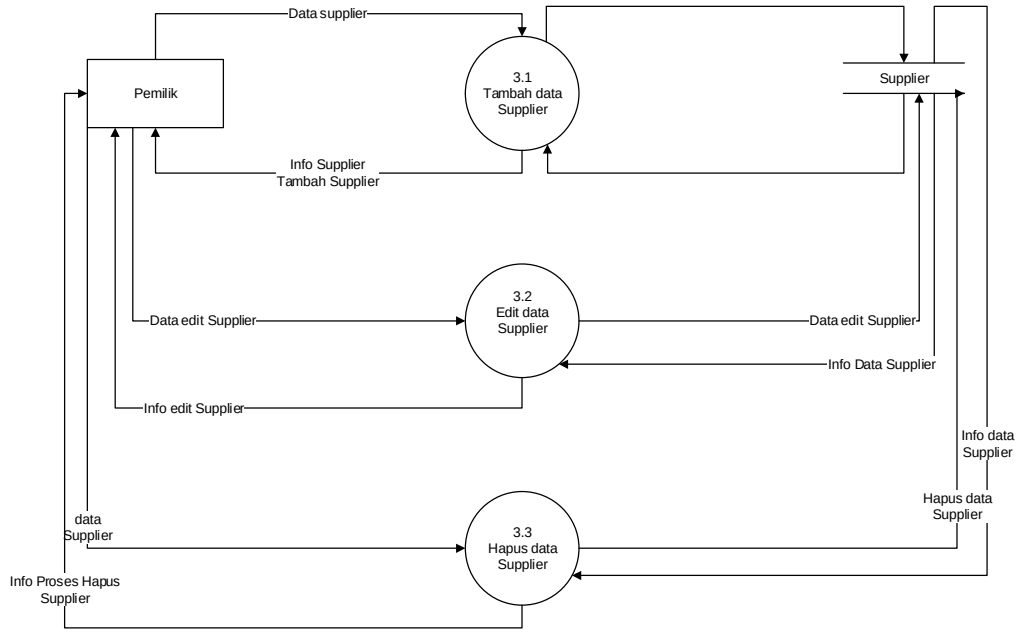
Gambar 4.2 DFD Level 0 Yang Diusulkan



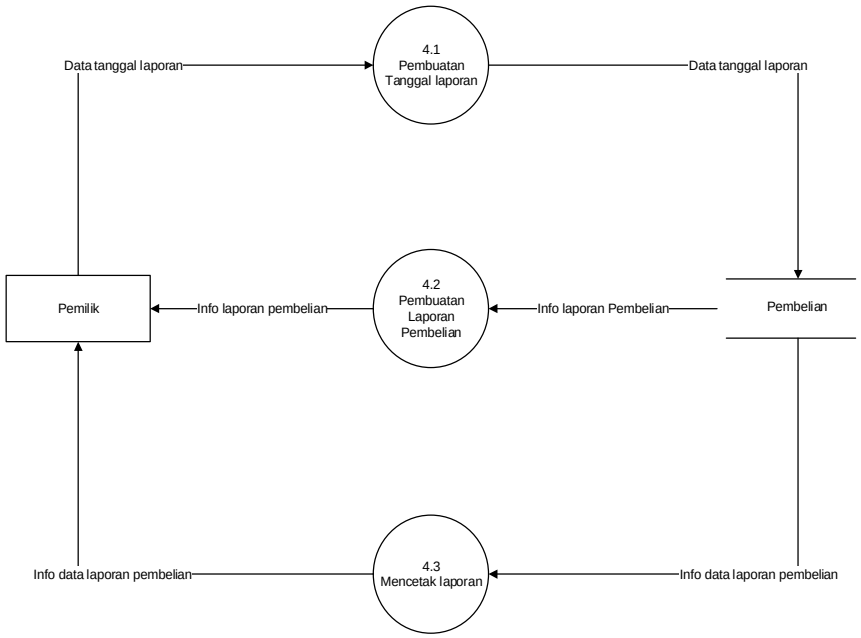
Gambar 4.3 DFD Level Proses 1 di usulkan



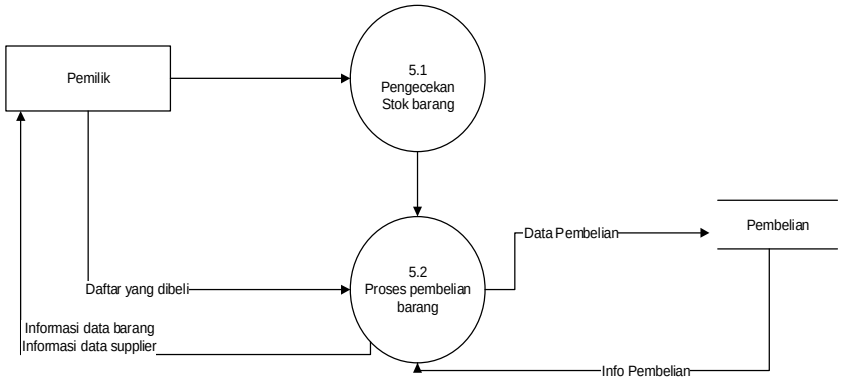
Gambar 4.4 DFD Level 1 Proses 2 usulan



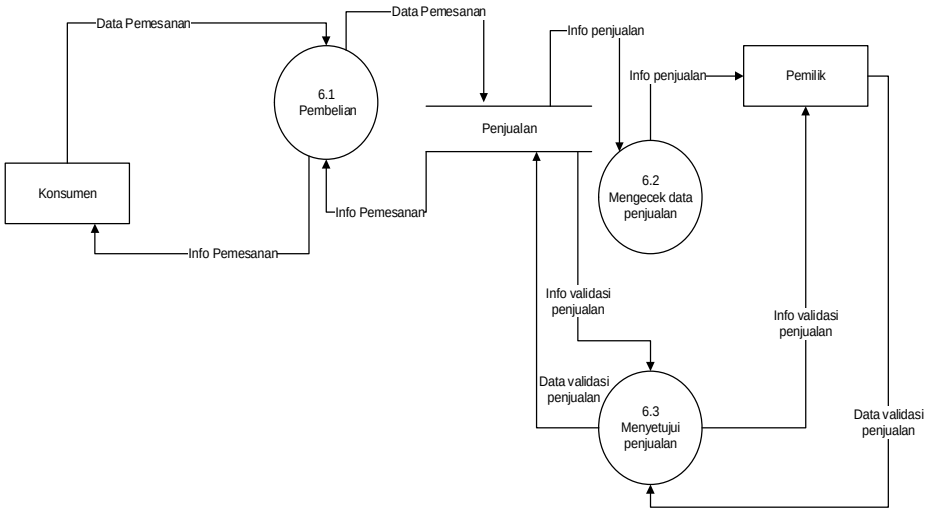
Gambar 4.5 DFD Level 1 Proses 3 usulan



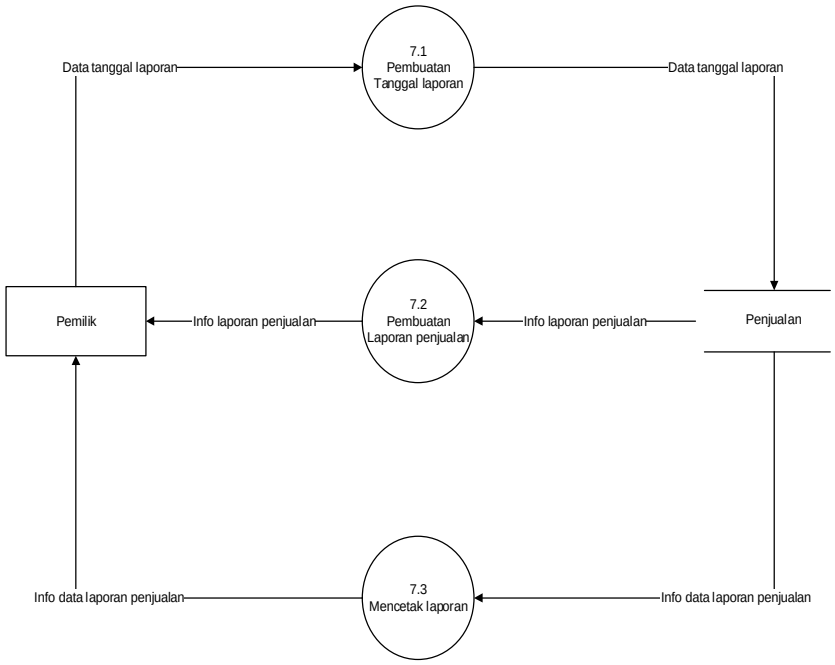
Gambar 4.6 DFD Level 1 Proses 4 SI yang Diusulkan



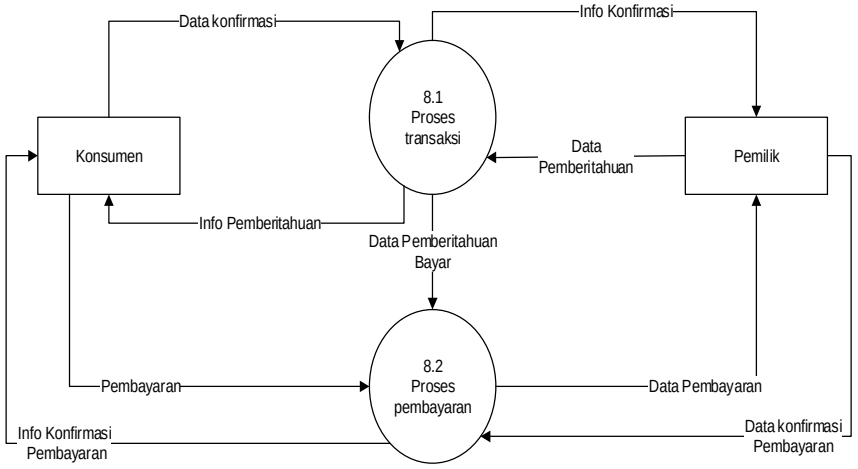
Gambar 4.7 DFD Level 1 Proses 5 SI yang Diusulkan



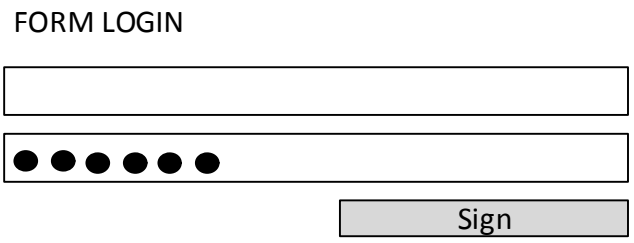
Gambar 4.8 DFD Level 1 Proses 6 SI yang Diusulkan



Gambar 4.9 DFD Level 1 Proses 7 SI yang Diusulkan



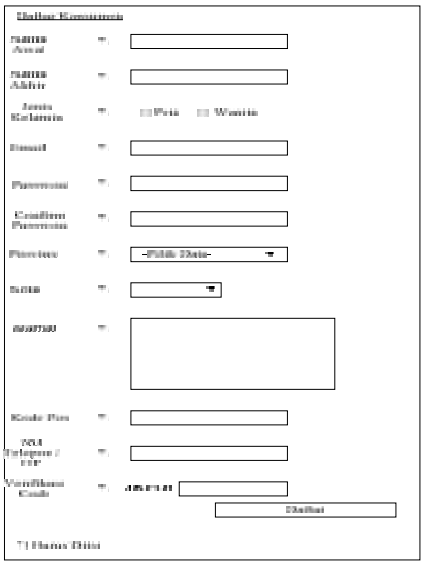
Gambar 4.10 DFD Level 1 Proses 8 SI yang Diusulkan



Gambar 4.14 Perancangan Login admin



Gambar 4.15 Perancangan Login konsumen



Gambar 4.16 form daftar konsumen

Pembayaran Saya

Data Kamu

Cari berdasarkan : Kata :

Tanggal Order	ID Order	Total Produk	Total Harga	Keterangan	Status Order	pilih

Gambar 4.21 Konfirmasi Pembayaran

Isi keranjan beli :

Aksi	No	Nama Produk	Ukuran	Stok	Qty	Harga	Harga * QTY

Perbaharui	Total	

Ada 0 keranjang di beli

Belanja lagi | Check Out

Gambar 4.26 Perancangan input form keranjang beli