Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Busana Muslim Di Toko Yumna *Collection*

MUHAMMAD AL-MUHARROMY
1.05.09.559
Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia
Email : almuharromy@yahoo.com

ABSTRACT

Use of information technology within the enterprise has become a necessity for every company to achieve efficiency and effectiveness of the company. Information technology can provide the right information quickly and accurately, and can organize well all corporate data in large quantities, so as to assist the company in making the right decision in determining the strategy and improve service to customers.

In the course of the entire transaction, Toko Yumna Collection still uses conventional method of the entire business process is still recorded manually. Neither the sale or purchase of Muslim fashion from suppliers who have cooperated. Surely when the passage of business processes in the company can cause problems.

While the tools used in the design analysis is a UML modeling system that includes the Use Case, Activity Diagram, Sequence Diagram, Collaboration Diagram, Component Diagram, Deployment Diagram and Class Diagram, whereas in the design of software systems or applications using the NetBeans IDE, and MySQL as database.Aplikasi will be applied following the development of the current desktop technology platforms, namely the implementation into the Java platform. With this application is expected to increase customer satisfaction services, especially in the workshop Yumna Collection.

Keyword: *Sales Information System Purchasing, NetBeans, Yumna Collection*

I. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah menjalar dan memasuki setiap dimensi aspek kehidupan manusia. Teknologi informasi sekarang ini mempunyai peranan yang sangat besar dalam semua bidang organisasi, dari bidang pendidikan, kedokteran, pemerintahan, bisnis dan lain-lain. Kebutuhan akan informasi yang sangat cepat dan akurat merupakan sebagai faktor utama suatu organisasi menggunakan teknologi informasi untuk menunjang suatu pengambilan keputusan.

Perkembangan teknologi informasi tidak lepas dari adanya suatu komputer. Sejak komputer generasi pertama yaitu pada tahun 1946 sampai sekarang, peradaban dunia telah mengalami suatu era informasi yang baru dan cepat. Hal ini sesuai dengan perkembangan komputer yang semakin hari semakin mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Perkembangan teknologi informasi ini tidak hanya dapat membantu cara hidup kita menjadi lebih modern, akan tetapi ada juga pengaruh teknlologi informasi yang berdampak pada pola pikir dan kehidupan.

Penerapan teknologi informasi sekarang banyak di gunakan oleh usahawan. Kebutuhan efisiensi waktu dan biaya menyebabkan setiap pelaku usaha

merasa perlu menerapkan teknologi informasi dalam lingkungan kerja. Dengan perkembangan teknologi informasi yang luar biasa selama beberapa dekade terakhir, tetapi masih banyak usaha retail atau bahkan suatu perusahaan yang belum menerapkan teknologi informasi agar bisa bersaing di masa yang akan datang, itu sekarang terjadi pada Toko Yumna *Collection* tempat dimana penulis melakukan penelitian. Secara umum teknologi informasi lebih di kenal dengan istilah komputerisasi, yaitu mulai dari input data, proses data dan mendistribusikan data yang di lakukan oleh komputer sehingga berjalan secara otomatis, itu yang akan dilakukan penulis pada Toko Yumna *Collection* untuk meningkatkan efektifitas dan fleksibilitas.

Toko Yumna *Collection* merupakan badan usaha yang bergerak dibidang penjualan busana muslim. Mengingat pesatnya kemajuan dibidang teknologi informasi dan banyaknya pesaing, maka kegiatan penjualan dan pembelian merupakan bagian yang utama dan penting di Toko Yumna *Collection*. Ada beberapa hal yang dapat menimbulkan kendala pada suatu sistem penjualan dan pembelian secara tunai di Toko Yumna *Collection* yang masih kesulitan mencari data-data, dikarenakan data tersebut masih dalam bentuk arsip. Toko Yumna *Collection* juga masih menggunakan kalkulator sebagai alat hitung yang terkadang melakukan penghitungan Kurang maksimal, diantaranya adalah cenderung akan membuat jenuh, karena data harus dihitung, dicatat dan diproses berulang kali dan banyaknya jumlah data yang harus diolah, kerumitan dalam pemrosesan suatu data, terbatasnya waktu yang diguunakan dalam mengelola data, dan data yang beraneka ragam.

Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Busana Muslim di Toko Yumna *Collection* dirancang untuk menangani masalah yang terjadi di Toko Yumna *Collection* sehingga dapat menjadi perangkat lunak yang tepat guna dan mampu memenuhi kebutuhan yang di perlukan oleh Toko Yumna *Collection*.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis perlu mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Toko Yumna *Collection* masih kesulitan mencari data-data, dikarenakan data tersebut masih dalam bentuk arsip.
2. Toko Yumna *Collection* masih menggunakan kalkulator sebagai alat hitung yang terkadang melakukan penghitungan Kurang maksimal.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi yang sedang berjalan di toko Yumna *Collection.*
2. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan dan pembelian pada toko Yumna *Collection.*
3. Bagaimana pengujian dan penerapan sistem informasi

penjualan dan pembelian di toko Yumna *Collection.*

4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan dan pembelian di toko yumna *collection*.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

1. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian di toko Yumna *Collection*, sehingga proses transaksi menjadi terkomputerisasi.
2. Untuk membantu pemilik toko dalam melakukan memanajerial dan menentukan strategi supaya dapat bersaing dengan toko-toko lain.
3. Untuk membantu para pegawai dalam pembuatan laporan secara cepat dan akurat.

1.3.1 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem informasi yang sedang berjalan di toko Yumna *Collection*.
2. Untuk membuat sistem informasi penjualan dan pembelian pada toko Yumna *Collection*.
3. Untuk mengetahui pengujian dan penerapan sistem informasi penjualan dan pembelian di toko Yumna *Collection*.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi penjualan dan pembelian di toko yumna collection

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi *User*
   Dengan adanya sistem informasi akan memudahkan dalam mengerjakan berbagai pekerjaan, serta laporan yang dihasilkan sesuai dengan keadaan di Toko Yumna *Collection.*
2. Bagi Perusahaan
   Dengan dibangunnya aplikasi ini diharapkan data-data penjualan busana muslim dan pelayanan penjualan busana muslim akan menjadi lebih mudah diolah, lebih rapih dan lebih teritegrasi.
3. Bagi Program
   Sebagai bahan referensi untuk laporan tugas akhir umumnya dan khususnya pada program studi Sistem informasi

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembang Ilmu Pengetahuan.
   Penelitian ini dapat memberikan suatu karya penelitan yang dapat memberikan informasi mengenai cara pembuatan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Toko Busana Muslim Yumna *Collection*.
2. Bagi Penulis
   Penulis dapat menambah wawasan dan pemahaman untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat suatu sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman java.
3. Bagi Pengguna (*User*)
   Untuk membantu para pegawai atau pemilik dalam melakukan pengolahan data secara cepat.

1.5. Batasan Masalah

Pada pembahasan dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Toko Busana Muslim Yumna *Collection* ini, penulis berupaya dalam menjelaskan secara detail dengan membatasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi menangani transaksi penjualan busana muslim dengan pembayaran secara tunai.

2. Bagian perancangan sistem informasi hanya akan dibahas tentang stock barang, penjualan dan pembelian busana muslim.
3. Tidak membahas laporan keuangan yang ada di toko ini.
4. Tidak adanya *retur* penjualan, karna sebelum melakukan pembayaran konsumen mengecek kembali kondisi barang tersebut.

II. Landasan Teori

2.1. Konsep Dasar Sistem

2.1.1. Pengertian Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:1) terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu pendekatan sistem yang menekankan pada prosedurnya mendefinisikan sistem sebagai berikut:"Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu."

Adapun pendekatan sistem yang kedua menurut Jogianto (2005:2) yaitu pendekatan yang menekankan pada komponen atau elemennya mendefinisikan sistem sebagai berikut :"Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu."

2.1.2. Elemen Sistem

Ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem, yaitu :

1. Tujuan Sistem

Tujuan sistem merupakan tujuan dari sistem tersebut dibuat. Tujuan sistem dapat berupa tujuan organisasi, kebutuhan organisasi, permasalahan yang ada dalam suatu organisasi mapun urutan prosedur untuk mencapai tujuan organisasi.

2. Batasan Sistem

Batasan sistem merupakan sesuatu yang membatasi sistem dalam mencapai tujuan sistem. Batasan sistem dapat berupa peraturan – peraturan yang ada dalam suatu organisasi, biaya – biaya yang dikeluarkan, orang – orang yang ada dalam organisasi, fasilitas baik itu sarana dan prasarana maupun batasan.

3. Kontrol Sistem

Kontrol atau pengawasan sistem merupakan pengawasan terhadap pelaksanaan pencapaian tujuan dari sistem tersebut. Kontrol sistem dapat berupa kontrol terhadap pemasukan data *(input)*, kontrol terhadap keluaran data *(output)*, kontrol terhadap pengolahan data, kontrol terhadap umpan balik dan sebagainya.

4. Input

Input merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk mengolah atau memproses seluruh masukan data, dimana masukan tersebut dapat berupa jenis data, frekuensi pemasukan data dan sebagainya.

5. Proses

Proses merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk mengolah atau memproses seluruh masukan menjadi suatu informasi yang lebih berguna.

6. Output

Output merupakan hasil dari *input* yang telah diproses oleh bagian pengolah dan merupakan tujuan akhir sistem. Output ini bisa berupa laporan grafik, diagram batang dan sebagainya

7. Umpan Balik

Umpan balik merupakan elemen dalam sistem yang bertugas mengevaluasi bagian dari output yang dikeluarkan, dimana elemen ini sangat penting demi kemajuan sebuah sistem. Umpan balik ini dapat merupakan perbaikan sistem, pemeliharaan sistem dan sebagainya.

2.1.3. Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto (2005: 3) Bahwa 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 *(Proses)*, dan sasaran *(Objective)*, dan tujuan *(Goal)*.

1. Komponen sistem

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 subsistem mempunyai sifat–sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengarui suatu sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem *(boundary)*

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem di pandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Sistem *(environment)*

Linkungan luar dari sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan (harus dijaga dan merupakan energi dari sistem) dan dapat bersifat merugikan (harus ditahan dan dikendalikan).

4. Penghubung Sistem *(interface)*

Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran *(output)* dari satu subsistem akan menjadi masukan *(input)* untuk subsistem yang lainnya melalui penghubung, Dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem *(input)*

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

6. Keluaran Sistem *(output)*

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan subsistem yang lain atau kepada supersistem.

7. Pengolah Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunya tujuan *(goal)* atau sasaran *(objective)*. Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya Suatu sistem dikatakan berasil bila mengenai sasaran atau tujuan.

2.1.4. Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:6) 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 system* atau *man-machine system*.

3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu *(deterministic system)* dan sistem tak tentu *(probabilistic system).*

   Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi.

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. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luar atau subsistem yang lainnya. Sistem yang baik harus dirancang sedemikian rupa, sehingga secara relatif tertutup karena sistem tertutup akan secara otomatis dan terbuka hanya untuk pengaruh yang baik.

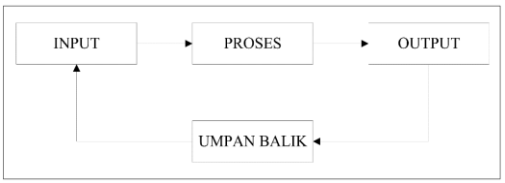
2.2. Konsep Dasar Informasi

2.2.1. Pengertian Informasi

Menurut pakar dalam bidang penelitian, **Donald Cooper,** data merupakan "kumpulan sejumlah fakta atau kenyataan yang dapat dipercaya kebenarannyasehingga dapat digunakan untuk menarik suatu kesimpulan".

Menurut Andri Kristanto (2008 : 10). Data yang masih merupakan bahan mentah apabila tidak diolah maka data tersebut tidak berguna. Data tersebut akan berguna dan menghasilkan suatu informasi apabila diolah melalui suatu model. Model yang digunakan untuk mengolah data tersebut disebut dengan model pengolahan data atau lebih dikenal dengan nama siklus pengolahan data.

Berikut adalah gambar ilustrasi *Proses* Informasi yang berjalan dan di hasilkan :



Gambar 2.1. Siklus Informasi Berjalan
[Sumber : Kristanto, Andi. Perancangan Sistem Informasi,2008:10]

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa data yang merupakan suatu kejadian yang menggambarkan kenyataan yang terjadi dimasukan melalui elemen input kemudian data tersebut akan diolah dan diproses menjadi suatu output, dan output tersebut adalah informasi yang dibutuhkan. Informasi tersebut akan diterima oleh pemakai atau penerima, kemudian penerima akan memberikan umpan balik yang berupa evaluasi terhadap informasi tersebut dan hasil umpan balik tersebut akan menjadi data yang akan dimasukan menjadi input kembali. Begitu seterusnya alur pengolahan data. Kualitas suatu informasi tergantung dari tiga hal , yaitu :

a. Akurat

   Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksud dari informasi tersebut.

b. Tepat Waktu

   Tepat pada waktunya berarti sebuah informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi.

c. *Relevan*

Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. Menurut (McFadden, dkk 1999) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sehingga mempunyai arti dan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

Kesimpulan : Suatu sistem tanpa informasi akan tidak berguna, karena suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi akan mengalami kemacetan dan akhirnya berhenti.

2.2.2. Nilai Informasi

Menurut Jogiyanto (2005:11) nilai dari informasi *(value of information)* ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

2.3.1. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dalam sebuah system meliputi pemasukan data *(input)* kemudian diolah melalui suatu model dalam pemrosesan data, dan hasil informasi akan ditangkap kembali sebagai suatu input dan seterusnya sehingga membentuk siklus informasi yang dapat diperoleh dari system informasi sebagai system khusus dalam organisasi untuk mengolah informasi tersebut.

Menurut Jogiyanto(2005:11) yang dimaksud dengan sistem informasi adalah :

"Suatu system dalam sebuah suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan".

2.3.2. Komponen Sistem Informasi

Adapun beberapa komponen sistem informasi dalam buku Al-bahra (2005:14) dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

Hardware dan *software* yang berfungsi sebagai mesin. *Hardware* merupakan adalah semua bagian fisik komputer. Sedangkan *software* merupakan kumpulan dari perintah / fungsi yang ditulis dengan aturan tertentu untuk memerintahkan komputer dalam melaksanakan tugas tertentu.

People dan *procedures* yang merupakan manusia dan tatacara menggunakan mesin. *People* (manusia) adalah mereka yang terlibat dalam kegiatan sistem informasi seperti operator, pemimpin sistem informasi dan sebagainya. Sedangkan *procedures* (prosedur) merupakan tatacara yang menghubungkan berbagai perintah, dan aturan yang akan menentukan rancangan dan penggunaan sistem informasi.

2.3.3. Pengertian Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada pemuasan kebutuhan dan keinginan konsumen, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba.

2.3.4. Pengertian Pembelian

Pembelian adalah proses penemuan sumber dan pemesanan bahan, jasa, dan perlengkapan. Kegiatan tersebut kadang disebut pengadaan barang. Tujuan utamanya adalah memperoleh bahan dengan biaya serendah mungkin yang konsisten dengan kualitas dan jasa yang dipersyaratkan.

2.4. Alat Bantu yang Digunakan

Adapun alat-alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini akan dijelaskan seperti di bawah ini :

2.4.1. Konsep Perancangan Berorientasi Objek

Teknologi objek menganalogikan sistem aplikasi seperti kehidupan nyata yang didominasi oleh objek. Didalam membangun sistem berorientasi objek akan menjadi lebih baik apabila langkah awalnya didahului dengan proses analisis dan perancangan yang berorientasi objek. Tujuannya adalah mempermudah programmer didalam mendesain program dalam bentuk objek-objek dan hubungan antar objek tersebut untuk kemudian dimodelkan dalam sistem nyata.

2.4.1.1. Pengertian UML

Unified Modeling Language (UML) merupakan sistem arsitektur yang bekerja dalam OOAD (*Object-Oriented Analysis/Design*) dengan satu bahasa yang konsisten untuk menentukan, visualisasi, mengkontruksi, dan mendokumentasikan artifact (sepotong informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses rekayasa software, dapat berupa model, deskripsi, atau software) yang terdapat dalam sistem software.UML merupakan bahasa pemodelan yang paling sukses dari tiga metode OO yang telah ada sebelumnya, yaitu *Booch*, OMT (*Object Modeling Technique*), dan OOSE (*Object-Oriented Software Engineering*).

2.4.1.2. Tujuan UML

Tujuan UML yaitu diantaranya:

1. Memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan dan saling menukar model dengan mudah dan dimengerti secara umum.
2. Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa.
3. Menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam pemodelan.
4. Untuk membuat suatu model, UML memiliki diagram grafis sebagai berikut:
   a) *Business Use Case model*
   b) *Activity Diagram*
   c) *Use Case model*
   d) *Behavior diagram : Sequence diagram*
   e) *Implementation diagram : Component diagram, Deployment diagram*
   f) *Generate Code*

2.4.2. Pengertian Astah

Astah* dahulu dikenal dengan nama JUDE (*Java and UML Developer's Environment*) adalah alat permodelan UML yang diciptakan oleh perusahaan Jepang *Change Vision*. Astah * bersifat *multi-platform* atau dapat dipakai pada berbagai sistem operasi/*platform*. Astah* dapat menggambarkan permodelan dari bahasa pemrograman Java, C++ , dan C#.

2.5. Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pada penelitian ini adalah Java Netbeans 8.0, Xampp, MySQL. Berikut ini adalah penjelasan dari kedua perangkat pendukung tersebut.

2.6.1. Java Netbeans IDE 8.0

NetBeans IDE 8.0adalah sebuah lingkungan pengembangan sebuah tools untuk programmer menulis, mengkompilasi, mencari kesalahan dan menyebarkan program. Netbeans IDE ditulis dalam Java namun dapat mendukung bahasa pemrograman lain. (sumber : www.netbeans.org)

NetBeans mengacu pada dua hal, yakni platform untuk pengembangan aplikasi desktop java, dan sebuah *Integrated Development Environment* (IDE) yang dibangun menggunakan platform NetBeans. Platform NetBeans memungkinkan aplikasi dibangun dari

sekumpulan komponen perangkat lunak moduler yang disebut "modul". Sebuah modul adalah suatu arsip Java (Java archive) yang memuat kelas-kelas Java untuk berinteraksi dengan NetBeans Open API dan filemanifestasi yang mengidentifikasinya sebagai modul.

2.6.2. Xampp

XAMPP merupakan pengembangan dari LAMP (*Linux Apache, MySQL, PHP and PERL*), XAMPP ini merupakan project non-profit yang di kembangkan oleh Apache Friends yang didirikan Kai 'Oswalad' Seidler dan Kay Vogelgesang pada tahun 2002, project mereka ini bertujuan mempromosikan pengunaan Apache web server.

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public

1. htdoc adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan skrip lain.
2. PhpMyAdmin merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada dikomputer. Untuk membukanya, buka browser lalu ketikkan alamat http://localhost/phpMyAdmin, maka akan muncul halaman phpMyAdmin.
3. Kontrol Panel yang berfungsi untuk mengelola layanan (service) XAMPP. Seperti menghentikan (stop) layanan, ataupun memulai (start).

2.6.3. MySQL

MySQL merupakan aplikasi *database server*. Perkembangannya disebut SQL yang merupakan kepanjangan dari *Structured Query Language*. SQL merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah database. SQL pertama kali didefinisikan oleh *American National Standards Institute* (ANSI) pada tahun 1986. MySQL dapat digunakan untuk mengelola database mulai dari yang kecil sampai dengan yang sangat besar. MySQL juga dapat menjalankan perintah-perintah *Structured Query Language* (SQL) untuk mengelola database-database yang ada di dalamnya. Hingga kini, MySQL sudah berkembang hingga versi 5.

MySQL 5 sudah mendukung *trigger* untuk memudahkan pengelolaan tabel dalam database.

2.7. Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi meliputi pengertian jaringan komputer, tipe-tipe jaringan, jenis topologi jaringan, dan pengertian *client server*.

2.7.1. Pengertian Jaringan Komputer

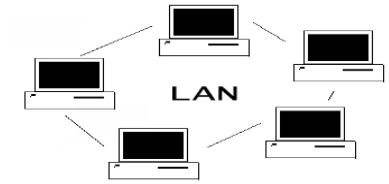
Menurut Abdul Kadir (2003:346) yang dimaksud dengan jaringan komputer (*computer network*) adalah hubungan dua buah simpul (umumnya berupa komputer) atau lebih yang bertujuan utamanya adalah untuk melakukan pertukaran data.

2.7.2. Tipe-tipe Jaringan Komputer

1. LAN (*Local Area Network)*

LAN adalah suatu jaringan yang digunakan untuk menghubungkan komputer yang berada dalam satu area yang kecil seperti dalam satu ruang, satu gedung, atau beberapa gedung yang berdekatan. LAN umumnya

menggunakan media transmisi berupa kabel tetapi ada juga yang tidak mengguanakan kabel dan disebut dengan wireless LAN atau LAN tanpa kabel. Jarak komputer yang dihubungkannya bisa mencapai 5 sampai 10 kilometer. Kecepatan LAN berkisar dari 10 sampai 100 Mbps.



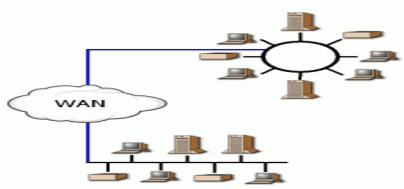
Gambar 2.4. Arsitektur LAN
[sumber : Bunafit Nugroho, Instalasi &konfigurasi jaringan Windows&linux, 2005:15]

2. **MAN (Metropolitan Area Network)**

MAN adalah suatu jaringan yang cakupannya meliputi suatu kota atau dengan rentang sekitar 10 sampai 45 kilometer. MAN menghubungkan LAN-LAN yang lokasinya berjauhan. MAN umumnya menggunakan media transmisi dengan mikro gelombang atau gelombang radio, tetapi ada juga yang menggunakan jalur sewa *(leased line)*. Kecepatan MAN berkisar dari 1,5 sampai 150 Mbps.

3. **WAN (Wide Area Network)**

WAN dirancang untuk menghubungkan komputer-komputer yang terletak pada cakupan geografis yang luas, seperti hubungan dari kota ke kota lain dalam satu negara. Cakupan WAN meliputi 100 sampai 1000 kilometer, dan kecepatan antar kota bisa bervariasi antara 1,5 Mbps sampai 2,5 Gbps.



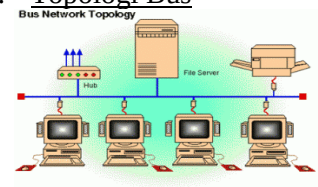
Gambar 2.5. Arsitektur WAN
[sumber : Bunafit Nugroho, Instalasi &konfigurasi jaringan Windows&linux, 2005:17]

4. **GAN *(Global Area Network)***

GAN adalah jaringan yang menghubungkan negara-negara diseluruh dunia. Kecepatan GAN bervariasi mulai dari 1,5 Mbps sampai 100 Gbps, cakupan WAN mencapai ribuan kilometer.

2.7.3. Topologi Jaringan

1. Topologi Bus

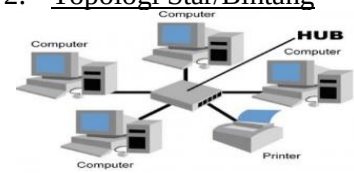


Gambar 2.6. Topologi Bus

Pada topologi Bus, kedua unjung jaringan harus diakhiri dengan sebuah terminator. Barel connector dapat digunakan untuk memperluasnya. Jaringan hanya terdiri dari satu saluran kabel yang menggunakan kabel BNC. Komputer yang ingin terhubung ke jaringan dapat mengkaitkan dirinya dengan mentap Ethernetnya sepanjang kabel. Linear Bus:

[Sumber : Bunafit Nugroho, Instalasi &konfigurasi jaringan Windows&linux, 2005:19]

2. Topologi Star/Bintang



Gambar 2.7. Topologi Star

Topologi bintang merupakan bentuk topologi jaringan yang berupa konvergensi dari node tengah ke setiap *node* atau pengguna. Topologi jaringan bintang termasuk topologi jaringan dengan biaya menengah.

Kelebihan

Kerusakan pada satu saluran hanya akan mempengaruhi jaringan pada saluran tersebut dan station yang terpaut.

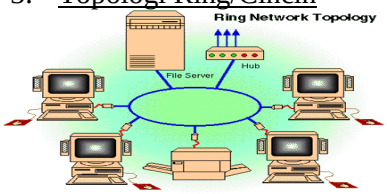
a. Tingkat keamanan termasuk tinggi.
b. Tahan terhadap lalu lintas jaringan yang sibuk.
c. Penambahan dan pengurangan station dapat dilakukan dengan mudah.

Kekurangan

Jika node tengah mengalami kerusakan, maka seluruh jaringan akan terhenti.

[Sumber Bunafit Nugroho, Instalasi &konfigurasi jaringan Windows&linux, 2005:25]

3. Topologi Ring/Cincin

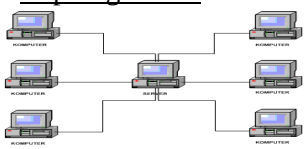


Gambar 2.8. Topologi Ring

Topologi cincin adalah topologi jaringan dimana setiap titik terkoneksi ke dua titik lainnya, membentuk jalur melingkar membentuk cincin.

[Sumber: Bunafit Nugroho, Instalasi &konfigurasi jaringan Windows&linux, 2005:27]

4. Topologi Mesh



Gambar 2.9. Topologi Mesh

Topologi jaringan ini menerapkan hubungan antar sentral secara penuh. Jumlah saluran harus disediakan untuk membentuk jaringan Mesh adalah jumlah sentral dikurangi 1 (n-1, n = jumlah sentral). Tingkat kerumitan jaringan sebanding dengan meningkatnya jumlah sentral yang terpasang. Dengan demikian disamping kurang ekonomis juga relatif mahal dalam pengoperasiannya.

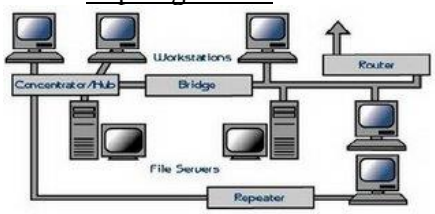
[Sumber : Bunafit Nugroho, Instalasi &konfigurasi jaringan Windows&linux, 2005:30]

5. Topologi Tree

Topologi jaringan ini disebut juga sebagai topologi jaringan bertingkat. Topologi ini biasanya digunakan untuk interkoneksi antar sentral denganhirarki yang berbeda. Untuk hirarki yang lebih rendah digambarkan pada lokasi yang rendah dan semakin keatas mempunyai hirarki semakin tinggi. Topologi jaringan jenis ini cocok digunakan pada sistem jaringan komputer .

[Sumber : Bunafit Nugroho, Instalasi &konfigurasi jaringan Windows&linux, 2005:32]

6. Topologi Linier



Gambar 2.11. Topologi Linier

Jaringan komputer dengan topologi linier biasa disebut dengan topologi linier bus, layout ini termasuk layout umum. Satu kabel utama menghubungkan tiap titik koneksi (komputer) yang dihubungkan dengan konektor yang disebut dengan T Connector dan pada ujungnya harus diakhiri dengan sebuah terminator. Konektor yang digunakan bertipe BNC (British Naval Connector), sebenarnya BNC adalah nama konektor bukan nama kabelnya, kabel yang digunakan adalah RG 58 (Kabel Coaxial Thinnet). Installasi dari topologi linier bus ini sangat sederhana dan murah tetapi maksimal terdiri dari 5-7 Komputer.

[Sumber : Bunafit Nugroho, Instalasi &konfigurasi jaringan Windows&linux, 2005:34]

III. Objek dan Metode Penelitian

Bab ini menguraikan objek penelitian yang akan diteliti dan metode penelitian.

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan tempat dimana penulis melakukan penelitian untuk membangun sebuah sistem informasi didalamnya, dalam hal ini Toko Yumna *Collection* menjadi objek penelitian yang di pilih penulis untuk melakukan sebuah penelitian dan membangun sebuah sistem informasi yang berhubungan dengan penjualan dan pembelian busana muslim.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Sehubungan dengan semakin pesat dan berkembangnya persaingan bisnis didalam negeri menyebabkan persaingan global menjadi lebih ketat sehingga banyak para pelaku bisnis perusahaan merasa perlu meningkatkan kualitas sumber daya manusia bagi karyawannya.

Toko Yumna *Collection* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan busana muslim, yang beralamat di Jalan Perum Cileungsi Permai No. 32, Rt. 02/15 Rawa Hingkik Kec. Cileungsi Kab. Bogor – JABAR. Berdirinya sebuah Toko Yumna *Collection* di dasari karena melihat pangsa pasar yang semakin meningkat akan kebutuhan pelayanan jasa dalam bidang *garment* dan *retail* khususnya menjual busana muslim pria dan wanita, kerudung dan aksesorinya. Dengan semakin banyaknya jumlah konsumen maka dirasa butuh untuk didirikan sebuah Toko busana muslim dengan pelayanan yang bagus.

Dengan ilmu yang dimiliki dan memanfaatkan relasi-relasi yang ada, ibu Ratna sebagai pendiri dan pemilik Toko Yumna *Collection* dan beberapa relasi yang memiliki pemikiran dan persepsi yang sama dalam mengembangkan potensi yang dimiliki dan kinerja pekerja, merasa perlu untuk membagi ilmu yang dimiliki, maka pada tahun 2010 didirikanlah Toko Yumna *Collection* sebagai perusahaan yang melayani penjualan busana muslim

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan sebuah penjabaran mengenai metode-metode apa saja yang akan dipakai dan digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam membangun sistem informasi yang kompleks membutuhkan metode-metode atau paradigma pengembangan yang mampu membantu menganalisis dan mendesain secara lebih detail sehingga informasi yang dihasilkan lebih akurat. Penyusunan usulan penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu mengumpulkan data yang dibutuhkan dari pengamatan dilapangan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Untuk mencapai maksud dan tujuan pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data,yaitu mengumpulkan data– data yang berkaitan dengan pembuatan system informasi penjualan dan pembelian busana muslim di toko Yumna *Collection*.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer diperoleh dari penelitian dan pengamatan secara langsung dari objek penelitian yang

dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan pihak yang terkait dengan penelitian ini.

Metode yang dilakukan untuk penelitian ini antara lain:

1) Wawancara
   Wawancara yaitu mengadakan pembicaraan langsung dengan Pengurus toko Yumna *Collection* mengenai objek permasalahan.
2) Observasi
   Studi lapangan ini dilakukan dengan melakukan observasi yaitu pengamatan dalam pengumpulan data dengan catatan secara cermat dan sistematis. Dari Studi Lapangan ini peneliti mengamati sistem informasi penjualan dan pembelian busana muslim di toko Yumna *Collection*.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian melainkan peneliti mendapatkan data yang sudah jadi yang telah dikumpulkan oleh pihak lain dengan metode baik komersial maupun non komersial. Data ini digunakan untuk mendukung informasi data primer yang diperoleh baik dari dokumen ataupun dari observasi langsung ke lapangan.

IV. Hasil dan Pembahasan

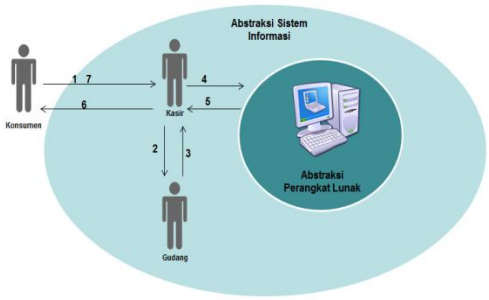
4.1 Perancangan Sistem

Setelah Menganalisa dan mengevaluasi sistem yang sedang berjalan, maka sebagai tindak lanjut untuk penyelesaian masalah tersebut dapat di buat suatu Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Busana Muslim di Toko Yumna *Collections* dengan menggunakan sistem yang lebih baik dengan menggunakan perangkat lunak, sehingga dapat membantu untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat dan akurat.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

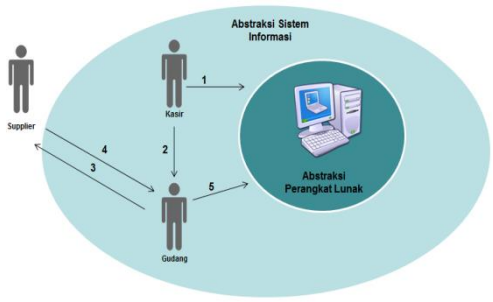
1. Membangun perangkat lunak sistem yang mampu mengontrol keluar masuk barang yang mampu menangani data dalam jumlah besar dan proses yang cepat.
2. Mengatasi kelemahan-kelemahan yang terjadi pada sistem yang masih menggunakan lembaran-lembara kertas atau buku agenda barang kedalam sistem yang telah terkomputerisasi serta menyediakan informasi dan pembuatan laporan yang tepat, cepat dan akurat bagi yang memerlukannya.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan



Gambar 4.1 Abstraksi Sitem Penjualan yang diusulkan

1. Konsumen membawa barang kekasir
2. Kasir menyuruh bagian gudang membawakan barang
3. Bagian gudang membawa barang
4. Kasir menginput penjualan di sistem
5. Sistem mencetak faktur penjualan
6. Kasir memberikan faktur penjualan dan barang
7. Konsumen membaya jumlah yang harus dibayar



Gambar 4.2 Abstraksi Sistem Pembelian yang diusulkan

1. Bagian kasir membuat surat po
2. Kasir memberikan surat po ke bagian gudang
3. Bgian gudang mengirim surat po ke supplier
4. Supplier mengirim barang ke bagian gudang
5. Bagian gudang menginput pembelian

4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Prosedur yang berjalan pada Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Busana Muslim di Toko Yumna *Collections* masih menggunakan sistem yang lama. Perbedaan dengan *prosedur* yang diusulkan, terletak pada sistem dirubah menjadi sistem yang terkomputerisasi. Dengan demikian diharapkan user bisa mendapatkan informasi yang di butuhkan dengan cepat dan akurat.

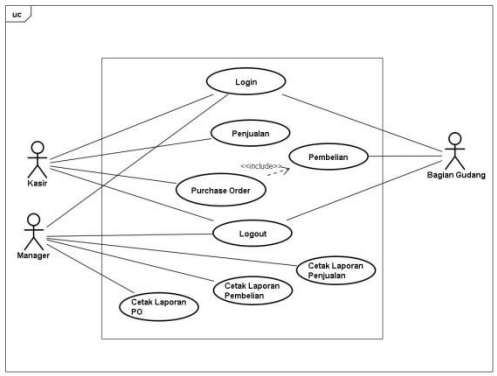
1. Konsumen datang untuk melihat busana muslim yang di *display* di Toko Yumna *Collections*
2. Konsumen dapat langsung membeli Busana Muslim ke Bagian Penjualan.
3. Bagian Penjualan menjelaskan tentang data Busana Muslim yang akan dibeli oleh konsumen.
4. Jika Busana Muslim yang akan dibeli tersedia, Bagian Penjualan akan mengkonfirmasi kepada Bagian Gudang untuk dapat membawakan barang tersebut kepada konsumen.
5. Jika busana muslim yang akan dibeli tidak tersedia, hanya ada produk untuk yang di *display* atau dalam warna busana muslim tidak tersedia, Bagian Penjualan akan menawarkan kepada konsumen apakah konsumen ingin menunggu sampai busana muslim tersebut ada sementara busana muslim tersebut akan di PO kan kepada *Supplier* terkait atau memilih barang yang lain.
6. Stok busana muslim di Toko Yumna *Collections* dan *database* otomatis akan berkurang.

Prosedur Pembelian Busana Muslim di Toko Yumna *Collections* ke *Supplier* :

1. Bagian gudang meminta atau menerima katalog busana muslim baru yang ada di *supplier*.
2. Bagian gudang memasukan data busana muslim yang baru ke dalam *database*.
3. Bagian gudang membuat dan mengisi *form* pembelian untuk dikirimkan oleh pegawai ke *supplier* terkait.
4. Bagian Gudang mengecek barang yang datang, dimulai dengan jumlah barang sampai pada kualitas barang apakah sudah sesuai dengan *data* yang ada di surat pembelian yang sudah dibuat sebelumnya.
5. Jika ada barang yang rusak atau tidak sesuai dengan surat pembelian maka Bagian Penjualan tidak akan memasukkan *data* busana muslim ke dalam *database* dan langsung ditukar kepada pihak *supplier* saat itu juga. Bagian Penjualan hanya memasukkan *data* busana muslim masuk yang sesuai dengan surat pembelian.

4.1.3.1. *Use Case Diagram* yang Diusulkan

Berikut ini adalah diagram *UseCase* yang menggambarkan proses utama dari sistem yang diusulkan:



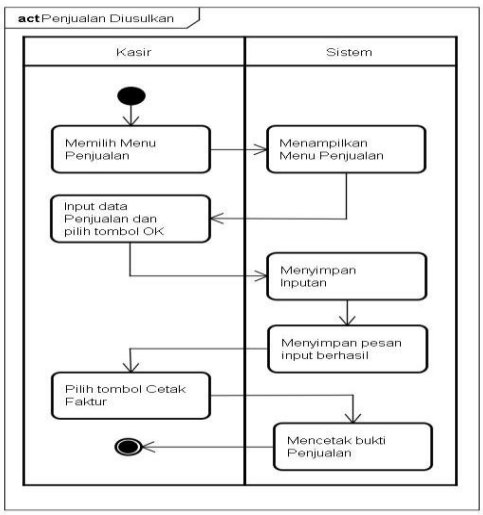
Gambar4.3 *UseCase Diagram* Sistem yang Diusulkan

4.1.3.3. Activity Diagram

Activity Diagram memodelkan alur kerja *(workflow)* sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas dalam suatu proses.

a) Activity Diagram Penjualan

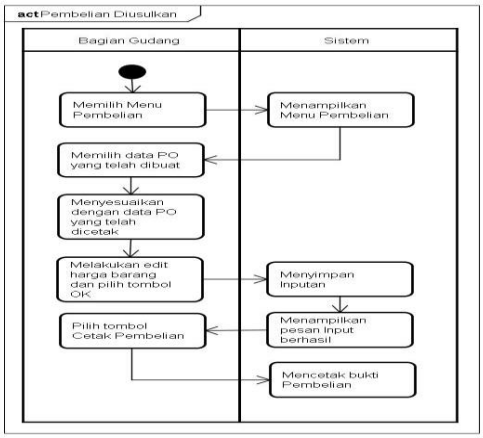
Activity Diagram Penjualan memperlihatkan segala aktifitas yang terjadi pada saat pengelolaan data Penjualan. Aktor yang berperan dalam proses ini adalah Bagian Penjualan dan Konsumen. Adapun Diagram Activity Penjualan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.4 Activity Diagram Penjualan yang Diusulkan

b) Activity Diagram Pembelian

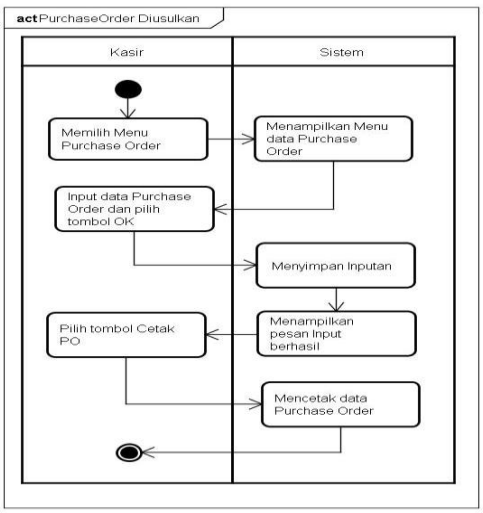
Activity Diagram Pembelian memperlihatkan segala aktifitas yang terjadi pada saat pengelolaan data Pembelian. Aktor yang berperan dalam proses ini adalah Bagian Penjualan dan Supplier. Adapun Diagram Activity Pembelian adalah sebagai berikut :



Gambar 4.5 Activity Diagram Pembelian yang Diusulkan

c) Activity Diagram Purchase Order

Activity Diagram Purchase order memperlihatkan segala aktifitas yang terjadi pada saat pengelolaan data purchase order. Aktor yang berperan adalah bagian penjualan dan supplier. Adapun diagram aktifitas purchase order adalah sebagai berikut :



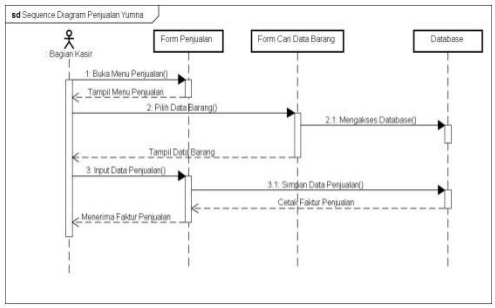
Gambar 4.6 Activity Diagram purchase order yang Diusulkan

4.1.3.4. Sequence Diagram

Diagram sekuensial atau Sequence diagram digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam use case. Sequence diagram digunakan untuk memberikan gambaran detail dari setiap usecase diagram yang telah dibuat sebelumnya. Setiap objects yang terlibat dalam sebuah use case digambarkan dengan garis putus-putus vertical, kemudian message yang dikirim oleh object digambarkan dengan garis horizontal secara kronologis dari atas ke bawah.

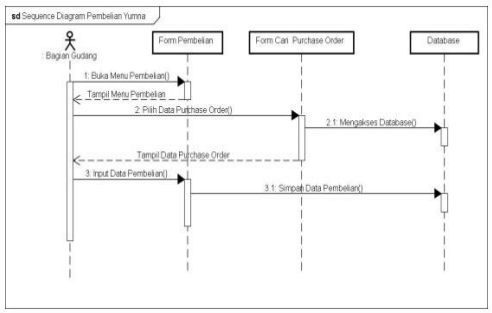
Berikut adalah diagram sekuensial yang menggambarkan fungsionalitas Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian sparepart mobil pada Yumna *Collection*.

1. *Sequence Diagram* Penjualan



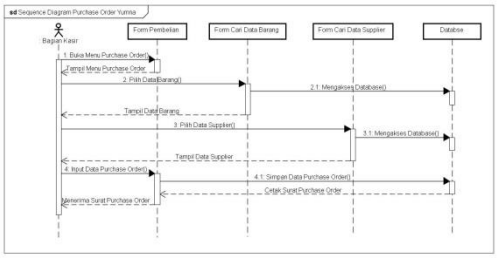
Gambar 4.7 *Sequence Diagram* Penjualan

2. *Sequence Diagram* Pembelian



Gambar 4.8 *Sequence Diagram* Pembelian

3. *Sequence Diagram Purchase Order*



Gambar 4.9 *Sequence Diagram Purchase Order*

4.2. Implementasi

Tahap implementasi sistem merupakan kegiatan yang dilakukan setelah tahap perancangan sistem. Tujuan yang ingin dicapai pada tahap ini adalah dapat dioperasikanya hasil perancangan sistem yang telah dibuat.

Implementasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang dilakukan menggunakan bahasa pemrograman *Java* dengan *tools Netbeans*, dan basis data yang digunakan ialah *MySQL*. Implementasi seluruhnya dilakukan di perangkat keras PC (*Personal Computer*) dengan sistem operasi *Microsoft Windows* 8 *Pro*.

4.2.1. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak *(Software)* digunakan untuk mendukung sistem operasi (SO) dan aplikasi *Database*. Perangkat lunak yang dibutuhkan oleh Komputer *server* maupun Komputer *client*, adapun kebutuhan perangkat lunak yang digunakan sebagai berikut :

1. Komputer *Server*
   a. Sistem Operasi *Windows* 7 Pro 64/32bit (*recomended*).
   b. *XAMPP* 1.8.3-2 (*recomended*).
   c. *MySQL*.
   d. *Netbeans IDE* 8.0 (*recomended*).
   e. *Jaspersoft Studio*-5.5.2.final (*recomended*).
   f. *Java SE Development Kit* 8.0.200 64/32bit (*recomended*).
2. Komputer *Client*

a. Sistem Operasi *Windows* XP SP 2 (*minimum*).
b. *Java SE Development Kit* 8.0.200 64/32bit (*recomended*).
c. *MySQL*

4.2.2. Implementasi Perangkat Keras

Untuk dapat menjalankan aplikasi yang dirancang maka dibutuhkan suatu perangkat keras sebagai penunjangnya. Adapun perangkat kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Komputer Server
   a. Processor Minimal Pentium IV atau yang sekelasnya.
   b. Menggunakan minimal RAM 1gb.
   c. *Harddisk* minimal 80gb.
   d. *Keyboard*, *Monitor* dan *Mouse*
2. Komputer Client
   a. *Processor* Minimal Pentium IV atau yang sekelasnya.
   b. Menggunakan minimal RAM 512mb.
   c. *Harddisk* minimal 40gb.
   d. *Keyboard*, *Monitor* dan *Mouse*.

4.2.3. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Implementasi Basis Data diambil berdasarkan perancangan basis data yang dibuat sebelumnya. Secara fisik, implementasi basis data di implementasikan menggunakan perangkat lunak *XAMPP* 1.8.3-2. Tabel-tabel berikut menggambarkan struktur tabel yang di implementasikan pada basis data.

```
-- Database: `yumna`
--------------------------------------------------------------------------------

-- Table structure for table `data_barang`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `data_barang` (
  `kode_barang` varchar(20) NOT NULL,
  `nama_barang` varchar(25) NOT NULL,
  `nama_supplier` varchar(30) NOT NULL,
  `nama_kategori` varchar(25) NOT NULL,
  `stok_barang` int(5) NOT NULL,
  `harga_barang` int(15) NOT NULL,
  `harga_jual_barang` int(15) NOT NULL,
  `diskon` int(15) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_barang`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
--------------------------------------------------------------------------------

-- structure for table `data_po_barang`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `data_po_barang` (
  `kode_po` varchar(30) NOT NULL,
  `tgl_po` date NOT NULL,
  `nama_supplier` varchar(30) NOT NULL,
  `total_po` int(3) NOT NULL,
  `status_po` varchar(20) NOT NULL,
  `kode_auto` int(5) NOT NULL,
  `ket` varchar(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_po`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
--------------------------------------------------------------------------------

-- Table structure for table `data_supplier`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `data_supplier` (
  `nama_supplier` varchar(30) NOT NULL,
```

```
  `alamat_supplier` varchar(100) NOT
NULL,
  `no_telp` varchar(15) NOT NULL,
  `keterangan` varchar(100) DEFAULT
NULL,
  PRIMARY KEY (`nama_supplier`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT
CHARSET=latin1
  ----------------------------------------------
----------------------------------------------
-- Table structure for table `data_user`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS
`data_user` (
  `username` varchar(20) NOT NULL,
  `nama` varchar(25) NOT NULL,
  `bagian` varchar(10) NOT NULL,
  `password` varchar(20) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`username`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT
CHARSET=latin1;
  ----------------------------------------------
----------------------------------------------
-- Table structure for table
`detail_pembelian_barang`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS
`detail_pembelian_barang` (
  `kode_pembelian_barang`
varchar(30) NOT NULL,
  `kode_barang` varchar(20) NOT
NULL,
  `harga_barang` int(15) NOT NULL,
  `jumlah_beli` int(15) NOT NULL,
  `sub_total` int(15) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT
CHARSET=latin1;
  ----------------------------------------------
----------------------------------------------
-- Table structure for table
`detail_penjualan_barang`

CREATE TABLE IF NOT
EXISTS
`detail_penjualan_barang` (
  `kode_penjualan_barang`
varchar(30) NOT NULL,
  `kode_barang` varchar(20)
NOT NULL,
  `harga_jual_barang` int(15)
NOT NULL,
  `jumlah_jual` int(3) NOT
NULL,
  `sub_total` int(15) NOT
NULL,
  `sub_diskon` int(15) NOT
NULL
  ) ENGINE=MyISAM
DEFAULT CHARSET=latin1;
  ----------------------------------------------
----------------------------------------------
-- Table structure for table
`detail_po_barang`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS
`detail_po_barang` (
  `kode_po` varchar(30) NOT NULL,
  `kode_barang` varchar(25) NOT
NULL,
  `jumlah` int(3) NOT NULL,
  `harga_barang` int(15) NOT NULL,
  `harga_jual_barang` int(15) NOT
NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT
CHARSET=latin1;
  ----------------------------------------------
----------------------------------------------
-- Table structure for table `kategori`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS
`kategori` (
  `nama_kategori` varchar(25) NOT
NULL,
  PRIMARY KEY (`nama_kategori`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT
CHARSET=latin1;

  ----------------------------------------------
----------------------------------------------
-- Table structure for table
`pembelian_barang`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS
`pembelian_barang` (
```

```
  `kode_pembelian_barang`
varchar(30) NOT NULL,
  `tgl_pembelian` date NOT NULL,
  `kode_po` varchar(30) NOT NULL,
  `nama_supplier` varchar(20) NOT
NULL,
  `total_jumlah` int(15) NOT NULL,
  `total_pembelian_barang` int(15)
NOT NULL,
  `kode_auto` int(5) NOT NULL,
  PRIMARY KEY
(`kode_pembelian_barang`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT
CHARSET=latin1;


  ----------------------------------------------
----------------------------------------------
-- Table structure for table
`penjualan_barang`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS
`penjualan_barang` (
  `kode_penjualan_barang` varchar(30)
NOT NULL,
  `tgl_penjualan` date NOT NULL,
  `total_penjualan_barang` int(15) NOT
NULL,
  `kode_auto` int(5) NOT NULL,
  PRIMARY KEY
(`kode_penjualan_barang`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT
CHARSET=latin1;
```

4.3. Pengujian

Pengujian merupakan bagian penting dalam siklus pembuatan atau pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian perangkat lunak ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas dan dapat diandalkan. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian Black Box. Pengujian Black Box digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari aplikasi perangkat lunak yang dirancang.

4.5.1. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian busana muslim di toko Yumna *collection* ini menggunakan metode black box.

Tabel 4.5 Rencana Pengujian Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian busana muslim di toko Yumna *collection*

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login	Verifikasi *Username*	*Black Box*
	Verifikasi *Password*	*Black Box*
Penjualan	Tambah *Data* Penjualan	*Black Box*
	Cetak Faktur Penjualan	*Black Box*
Pembelian	Tambah *Data* Pembelian	*Black Box*
	Edit Harga Barang	*Black Box*
Purchase Order	Tambah *Data* PO	*Black Box*
	Simpan *Data* PO	*Black Box*
	Cetak Surat PO	*Black Box*
Data Master	Tambah *Data*	*Black Box*
	Ubah *Data*	*Black Box*
	Simpan *Data*	*Black Box*
	Hapus *Data*	*Black Box*
Tambah *User*	Simpan *Data User*	*Black Box*
Edit User	Ubah Nama	*Black Box*
	Ubah *Username*	*Black Box*
	Ubah *Password*	*Black Box*
Laporan	Cetak	*Black Box*

	Laporan Penjualan	
	Cetak Laporan Pembelian	*Black Box*
	Cetak Laporan Pemesanan	*Black Box*

V. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang didapat dalam pengujian yang telah dilakukan, serta disesuaikan dengan tujuan awal dari skripsi ini, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Setelah mengetahui prosedur Penjualan dan Pembelian busana muslim di Toko Yumna *Collection*, maka penulis membangun sebuah aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Busana Muslim yang memiliki ruang penyimpanan di database, agar nantinya diharapkan bisa melakukan penyimpanan dan pencarian data-data lebih efesien.
2. Pembangunan perangkat lunak diharapkan memberikan kemudahan dalam melakukan penghitungan Penjualan dan Pembelian Busana Muslim di Toko Yumna *Collection* yang lebih cepat dan akurat dibandingkan sistem lama yang masih menggunakan kalkulator sebagai alat hitung.
3. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, aplikasi ini diharapkan dapat diimplementasikan sesuai dengan yang diharapkan dan menghasilkan produk yang representatif pada akhirnya.

5.2. Saran

Agar sistem informasi penjualan dan pembelian busana muslim lebih optimal dan berjalan sesuai dengan harapan, maka penulis memberikan saran-saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kinerja yang dirancang pada sistem ini. Adapun saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut :

1. Mungkin sistem informasi penjualan dan pembelian busana muslim ini dapat lebih dikembangkan menjadi sistem informasi berbasis *web*, agar dapat bisa memasarkan produk secara *online*.
2. Diharapkan untuk proses input data penjualan busana muslim yang dibagian penjualan sebaiknya menggunakan alat sensor atau mesin seperti *scanner* dengan memberikan *code bar* pada setiap item busana muslim agar proses penjualan dapat berjalan dengan lancar dan cepat serta dapat mengetahui dengan detail item busana muslim yang keluar.

V.I Daftar Pustaka

Jogiyanto HM. 2005. *Analisis dan Disain Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi Offset. Yogyakarta.

Bunafit Nugroho. 2005, *Instalasi &konfigurasi jaringan Windows&linux.*

Kristanto. 2008. *Perancangan Sistem Informasi.* Andi. Yogyakarta.

Al – Bahra bin Ladjamudin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.

Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.