SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB PADA RESNLIGHT CLOTH

ARTIKEL

Nama : Ruli Gultom

NIm : 10510065

RINGKASAN PADA SEBUAH SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB PADA RESNLIGHT CLOTH

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2015

ABSTRAK

In this era of globalization era, Human increasingly recognize the increasingly advanced technology and sophisticated in order to make it easier to perform various activities in everyday life.Progress in the field of communications, health, education, transport, and others of his is part of the examples that people increasingly require technologies such thing in his life, from ancient times until today technology is growing by leaps and bounds, and the very once famous today is the Internet.Because the Internet can help a variety of homework, office, school, and others.

Metodo research used the first two methods of system approach, system approach In this system approaches are also tools like Flowmap, Context Diagram, Data Flow Diagrams (DFD), data dictionary, normalization, table relationships and Entity Relationship Diagram (ERD) .And the second method of system development method The method used in the conduct of this sales system development is using a prototype model.Because the author began this research by collecting the necessary requirements of the system or software to be created.

Resnlight sales information systems in today's Cloth can facilitate the process of data processing. Sales information system that has been built can deal with the problems that exist in Resnlight Cloth in terms of booking and Transactions,Implementation of a system designed to improve services to consumers and make existing information systems become more optimal analysis and testing system is implemented on Resnlight Cloth memoperasiakn can allow a user in the system.

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Dalam zaman era *globalisas*i ini, Manusia semakin mengenal Teknologi yang semakin maju dan canggih guna untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam ke hidupan sehari-sehari. Kemajuan di dalam Bidang komunikasi, Kesehatan,Pendidikan, transportasi, dan lain-lainnya ialah merupakan bagian dari contoh-contoh bahwa manusia semakin memerlukan yang namanya *teknologi* dalam kehidupannya, dari zaman dulu sampai saat ini teknologi semakin berkembang dengan pesat, dan yang sangat terkenal sekali saat ini yaitu Internet. Karena dengan internet bisa membantu berbagai pekerjaan rumah, kantor, sekolah,dan lain-lainnya. Karena setiap orang dapat memperoleh dan menyampaikan berbagai informasi yang di butuhkan kapan saja dan dimana saja dengan melalui internet. Dengan internet kita bisa melakukan berbagai bisnis kita bisa lebih mudah dan efektif.

Internet juga bisa digunakan sebagi media promosi, dan internet juga sekarang sudah jadi sarana tempat untuk digunakan sebagai tempat jual dan beli produk, maka dari itu perkembangan *ecommerce* dapat membawa dampak positif terhadap sector aktivitas bisnis, dan perubahan ditandai dengan adanya sejumlah upaya dari sector aktivitas bisnis yang semula berbasis di dunia nyata (*real)* sekarang merambak mengikuti ke perkembangan zaman ke dunia maya.

RESNLIGHT Cloth adalah salah satu brand baru yang bergelut di bidang Industri pakaian yang menjual berbagai macam pakaian, untuk peningkataan dalam pejualan maka dari itu akan menggunakan *website e-commerce* dalam strategi penjualannya agar lebih meningkat hasil nya dari yang sebelum - belumnya . sebelum di buatnya *website e-commerce*

Pembelian *T-shirt* “RESNLIGHT” biasanya langsung datang ke toko nya, dengan adanya teknologi yang mempermudahkan segala kegiatan maka *website e-commerece* gunanya untuk meningkatkan penjualan dan memperluas jangkauan di mana pun peminat yang mau membeli Produk *Resnlight* tinggal mengunjungi website RESNLIGHT Cloth.

Berdasarkan uraian cerita di atas, penulis mempunyai gagasan untuk mengangkat permaslahan tersebut dalam penelitian yang berjudul "SISTEM INFORMASIPENJUALAN BERBASIS WEB PADA RESNLIGHT CLOTH ".

1.2.1. Indetifikasi Masalah :

Berdasarkan latar Belakang Masalah yang ada maka dapat di indentifikasi permasalahan yang muncul pada RESNLIGHT Cloth adalah sebagia berikut :

1. Proses transaksi penjualan harus di lakukan secara langsung, artinya pelanggan harus datang ke toko penjualan produk tersebut untukm melakukan pembelian produk tersebut.
2. Kesulitan nya buat consument untuk mengetahui apa saja yang di jual Oleh RESNLIGHT Cloth sehingga harus mendatangi toko nya langsung.
3. Belum Efektif nya media promosi terhadap produk yang di jual oleh RESNLIGHT Cloth sehingga sulit menyebarkan dan memperluas jangkauan pemasaran ke kota –kota besar lain nya di Indonesia
4. Kemungkinan Besar masih sering terjadi kesalahan dalam pengolahan data penjualan barang akibat teralalu bnayak nya data, sehingga menyebabkan keterlambatan dan ketidak sesuian dalam menyajikan data barang.
5. Masih sering terjadinya selisih persediaan barang akibat transaksi dilakukan secara manual.

1.2.2. Rumusan Masalah

Ruang lingkup rumusan masalah pada sistem informasi penjualan di Resnlight Cloth adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan di Resnlight Cloth
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis web pada Resnlight Cloth.
3. Bagaiamana pengujian sistem informasi penjualan berbasis web pada Resnlight Cloth.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan berbasis web di Resnlight Cloth

1.3. Maksud dan Tujuan penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diteliti, maka dengan itu maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membuat website e-commerce penjualan pakaian online. Dan dari pembangunan membuat web ini guna untuk meningkatkan penjualan produk *Resnlight Cloth* dan mencapai target nya, Sedangkan maksud dan tujuan yang ingin dicapai penelitian skripsi sendiri adalah

1. Menghasilkan sebuah rancangan sistem yang baru tentang sistem informasi penjualan pada Resnlight Cloth agar dapat meningkatkan penjualan produk nya dan maupun pemasaran nya.
2. Untuk memudahkan pihak perusahaan dalam mengelola data transaksi penjualan.
3. Membuat *website e-commerce* dengan tampilan yang yunik dan menarik agar menarik consument
4. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan secara Online serta mendapatkan informasi tenntang produk Resnlight Cloth.
5. Membuat website e-commerce dengan halaman administrator yang lumayan lengkap dan memudahkan administrator dalam mengelola konten *website*.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dari penulisan penelitian ini penulis mengharapkan dapat memberikan beberapa manfaat antara lain sebagai berikut :

1.4.1. Keguanaan Praktis

1. Bagi perusahaanHasil pembuatan *web* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dari penjualan yang ada di Resnlight Cloth, dan menjadi sarana promosi bagi Resnlight Cloth.
2. Bagi PelangganHasil pembuatan web ini di harapkan mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan dan mendapatkan informasi tentang barang yang ada di Resnlight Cloth dengan cepat dan tanpa perlu datang ke toko.

1.4.2. Kegunanaan Akademis

1. Bagi peneliti Lain :Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi atau sumbanganpemikiran bagi penulis lain yang akan menyusun Skripsi.

1. Bgai penulis

   Diharapkan dapat membawa wawasan luas dan melatih kemampuan penulis dalam membangun sebuah sistem informasi berbasis *web* serta melatih daya fikir dari penyusun.

1.5. Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan *website* berbasis e-commerce ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang di harapkan, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagia berikut :

1. Sistem yang akan di bangun *websitee-commerce* untuk Resnlight Cloth yang menyedikan informasi produk yang di jual seperti kaos, switter, jaket, celana jeans, buat pria dewasa
2. Sistem informasi *website* yang dibangun hanya menyediakan pembayaran dengan cara media transfer.
3. Media komunikasin antara pengeloala dan pelanggan bisa menggunakan BBM, e-mail, telephon, SMS.
4. Sistem informasi website yang di bangun tidak membahas mengenai supplier maupun pembelian.
5. Sistem informasi *website* yang di bangun hanya sebagi media promosi saja sekaligus media penjualan online keseluruhan kota - kota besar di Indonesia.
6. Sistem Informasi Website ini juga mendata persedian barang agar consumen yang mengunjungi website Resnlight bisa mengetahui mana saja produk yang ada dan produk yang sudah habis terjual.

II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Dalam mendefinisikan sistem terdapat dua kelompok pendekatan sistem,yaitu sistem yang lebih menekankan kepada prosedur dan elemennya, Prosedurdapat didefinisikan sebagai suatu urut-urutan yang tepat dari tahapan-tahapaninstruksi yang menerangkan apa-apa yang harus dikerjakan, kapan akandikerjakan, dan bagaimana mengerjakannya.

2.1.1 Pengertian Sistem

Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (input) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan, menurut Kristanto (2008 : 1). Maka sistem merupakan sekelompok kumpulan atau komponen-komponen yang saling terhubung atau terintegrasi satu sama lain, dengan maksud untuk mencapai sebuah tujuan atau suatu sasaran agar menghasilkan keluaran atau output yang diinginkan.

2.1.2. Bentuk Umum Sistem

Bentuk umum sistem dari suatu sistem terdiri atas masukan (input), proses dan keluaran (*output*), dalam bentuk umum sistem ini terdapat satu atau lebih masukan yang akan diproses dan akan menghasilkan suatu keluaran. Dibawah ini merupakan gambar bentuk umum sistem.

Gambar 2.1 Bentuk Umum Sistem

(Sumber : Jogiyanto, 2005, Analisis dan Desain Sistem Informasi)

2.1.3. Elemen Sistem

Elemen sistem adalah suatu sistem terdiri dari sejumlah elemen yang saling berinteraksi, yang artinya saling kerjasama membentuk satu kesatuan. Pendekatan suatu sistem yang merupakan suatu jaringan prosedur lebih menekankan pada urutan-urutan operasi di dalam sistem menurut Jogiyanto(2005 : 4).

2.1.4. Karaktersistik sistem

Menurut Jogiyanto suatu sistem mempunyai karakteristik (sifat-sifat) tertentu yaitu terdiri dari :

1. Komponen (*Component*)

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan dengan yang lainnya.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

Batasan sistem merupakan daerah yang selalu membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

   Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

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

5. Masukan Sistem (*input*)

   Masukan adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input).

6. Keluaran (*output*)

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

7. Pengolah Sistem (*process*)

   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*Objectives*)

   Merupakan penentu dari tujuan untuk menentukan masukan yang dibutuhkan dan keluaran yang akan dihasilkan sebuah sistem.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi (*information*) adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan lebih berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang

akan datang. Informasi juga dapat didefinisikan sebagai hasil data yang telah diolah menjadi bentuk yanglebih berarti bagi penerimanya. Alat pengolah informasi dapat meliputi elemen komputer, elemen non komputer atau kombinasinya." Al-Bahra Bin Ladjamudin(2005:8).

2.2.1. Kualitas Informasi

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:11) kualitas informasi (quality of information) sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh tiga hal sebagai berikut:

a. Relevan (*Relevancy*)

   Seberapa tingkat relevansi informasi tersebut terhadap kenyataan kejadian masa lalu, kejadian hari ini, dan kejadian yang akan datang.

b. Akurat (*Accuracy*)

   Suatu informasi dikatakan berkualitas jika seluruh kebutuhan informasi tersebut telah tersampaikan (*completeness*), seluruh pesan telah benar atau sesuai (*correctness*), serta pesan yang disampaikan sudah lengkap atau hanya sistem yang diinginkan oleh user (*security*).

c. Tepat Waktu (*Timeliness*)

   Berbagai proses dapat diselesaikan dengan tepat waktu, laporan-laporan yang dibutuhkan dapat disampaikan tepat waktu.

d. Ekonomis (*Economy*)

   Informasi yang dihasilkan mempunyai daya jual yang tinggi, serta biaya operasional untuk menghasilkan informasi tersebut minimal.

e. Efisiensi (*Efficiency*)

   Informasi yang berkualitas memiliki sintaks ataupun kalimat yang sederhana (tidak berbelit-belit, tidak juga puitis, bahkan romantis).

f. Dapat Dipercaya (*Reliability*)

   Informasi tersebut berasal dari sumber yang dapat dipercaya. Sumber tersebut juga telah teruji tingkat kejujurannya.

2.2.3. Nilai Informasi

Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya dan sebagian besar informasi tidak dapat tepat ditaksir keuntungannya dengan satuan nilai uang, tetapi dapat ditaksir nilai efektivitasnya. Pengukurannya dapat menggunakan analisis *cost effectiveness* atau *costbenefit* menurut (Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:12).

2.4. Konsep Sistem Informasi Penjualan

Berikut ini merupakan pengertian teori dasar yang berhubungan dengan kasus yang akan dianalisis, yaitu sebagai berikut:

2.4.1. Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan suatu transaksi yang melibatkan minimal dua orang atau lebih, dengan kata lain penjualan adalah suatu kegiatan yang menawarkan barang yang dimiliki kepada calon pembeli jika harga dan jumlah barang sesuai dan telah disepakati oleh calon pembeli maka kegiatan penjualan terjadi. Aktivitas penjualan merupakan pendapatan utama dari suatu perusahaan karena jika aktivitas penjualan.

2.5. Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi terdiri dari pengertian jaringan komputer, jenis-jenis jaringan komputer, topologi jaringan komputer, dan manfaat jaringan komputer.

2.5.1. Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah sekumpulan komputer yang berjumlah banyak yang terpisah-pisah akan tetapi saling berhubungan dalam melaksanakan tugasnya. Tujuan dibangunya suatu jaringan komputer adalah membawa informasi secara tepat dan tanpa adanya kesalahan dari sisi pengirim (transmission) menuju ke penerima (receiver) melalui media komunikasi.

Menurut Andri Kristanto (2003:2) jaringan komputer merupakan sekelompok komputer otonom yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya menggunakan protokol komunikasi

melalui media komunikasi sehingga dapat saling berbagi informasi, program-program, penggunaan bersama perangkat keras seperti printer, hard disk, dan sebagainya.

2.5.2. Jenis–jenis Jaringan Komputer

Jenis-jenis jaringan komputer dapat dibedakan menurut cakupan geografisnya. Menurut Budi Irawan (2005:19) adalah sebagai berikut:

1. LAN (Local Area Network)

   LAN digunakan untuk menghubungkan komputer yang berbeda di dalam suatu area yang kecil.

2. MAN (Metropolitan Area Network)

   MAN merupakan suatu jaringan yang cakupannya meliputi suatu kota. MAN menghubungkan LAN-LAN yang lokasinya berjauhan. Jangkauan MAN bisa mencapai 10 km sampai beberapa ratus kilometer. Suatu MAN biasanya bekerja pada kecepatan 1,5 sampai 150 Mbps.

3. WAN (Wide Area Network)

   WAN dirancang untuk menghubungkan komputer-komputer yang terletak pada suatu cakupan geografis yang luas, seperti hubungan dari satu kota kekota lain didalam suatu negara.

4. GAN (Global Area Network)

   GAN merupakan suatu jaringan yang menghubungkan negara-negara diseluruh dunia. Kecepatan GAN bervariasi mulai dari 1,5 Mbps sampai 100 Gbps.

2.6. Internet

Internet (INTERnational NETwork) dapat diartikan sebagai jaringan komputer internasional, ribuan komputer saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Kehadiran internet telah membiaskan batas-batas negara sehingga berbagai informasi penting dapat dengan cepat dan mudah didistribusikan ke seluruh penjuru dunia, maka abad ini disebut sebagai abad informasi. Dengan adanya komputer yang saling terhubung, memungkinkan

terjadinya pertukaran file data dan informasi yang terdapat pada masing-masing komputer. Hingga kini telah tercatat lebih dari 80.000 jaringan yang saling terhubung di seluruh dunia.

III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penulis melakukan objek penelitian pada Resnlight Cloth. Untuk lebih jelas mengenai gambaran umum perusahaan, maka penulis akan menjabarkan mengenai status dan gambaran secara umum pada perusahaan Resnlight Cloth. Berikut adalah sejarah singkat perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas yang ada pada perusahaan Resnlight Cloth.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Resnlight Cloth adalah suatu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan T-shrit seperti Kemeja, Switter, Poloshrit, Celana, Resnlight Cloth di Berdirikan pada pada tanggal 07-10-2012. Dan Founder Resnlight ialah yang Bernama Jeje Mutaqin, dan jeje pada awal memulai Usahanya ini dengan modal Paspasan, dan ia melakukan penjualan produknya ini dengan Cara menitipkan Produk-produknya ke Distro, Dalam menjalankan Usahanya Resnlight Cloth mempunyai 5 karyawan pegawai yang masing – masing pegawai mempunyai tugas nya seperti Desain, Bagian gudang, karyawan, dan bagian ke Produksi.

3.1.2. Visi dan Misi

Visi dan misi dari perusahaan Resnlight Cloth adalah sebagai berikut:

1. Visi

Mengembangkan perusahaan yang bersifat industri rumahan menjadi salah satu produsen T-shirt ternama di Indonesia, dan go internasional, dan di setiap kota – kota besar di Indonesia ada cabang dari Resnlight seperti distro dan toko-toko.

2. Misi

1. Menjual produk dengan mengutamakan kualitas yang bagus.
2. Mendesain produk yang menarik dan keren.
3. Pelayanan yang responsif dan cepat.

3.2 Metode Penelitian

Metodo penelitian adalah sekumpulan peraturan kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metode juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

Motivasi dan tujuan penelitian secara umum pada dasarnya adalah sama, yaitu bahwa penelitian merupakan refleksi dari keinginan manusia yang selalu berusaha untuk mengetahui sesuatu. Keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan merupakan kebutuhan dasar manusia yang umumnya menjadi motivasi untuk melakukan penelitian. *Metode* penelitian menggambarkan rancangan penelitian yang meliputi prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, serta dengan cara apa data tersebut diperoleh dan diolah/dianalisis.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam konteks ini komponen desain dapat mencakup semua struktur penelitian yang diawali sejak ditemukannya ide sampai diperoleh hasil penelitian. Sedang dalam arti sempit, desain penelitian merupakan penggambaran secara jelas tentang hubungan antara variabel, pengumpulan data, dan analisis data. sehingga dengan desain yang baik peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang bagaimana keterkaitan antar variabel, dan bagaimana memproses penelitian ini dan untuk memperoleh gambaran tentang kinerja dan program yang dirancang dan diimplementasikan kepada pengguna (user) dengan studi kasus pada Resnlight.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian di Rssnlight ini akan dilakukan dengan cara sebagia berikut:

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian. Metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer yaitu :

1. Observasi

Penggunaan teknik observasi langsung memungkinkan bagi peneliti untuk mengumpulkan data dari bagian kasir, Bagian Desain, Bagian gudang, di Resnlight Cloth ini untuk mengenai pendataan secara detail. Pengamat hanya mencatat apa yang di dapat dari sumber tersebut sehingga mempunyai informasi yang pasif. Banyak tipe data yang dikumpulkan melalui teknik observasi langsung ini hasilnya lebih akurat dan memerlukan biaya yang relatif lebih ekonomis dibandingkan dengan teknik wawancara atau pertanyaan yang digunakan dalam metode survei. Data yang diperoleh melalui observasi langsung kadang digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui wawancara atau kuesioner.

2. Wawancara

Wawancra adalah sebuah teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara secara dialog dengan mengajukan berbagai pertanyaan kepada Owner, dan pihak lain nya yang terlibat, Kelebihan teknik wawancara melalui tatap muka dari pada melalui telepon atau pun kuesioner Memungkinkan untuk mengajukan banyak pertanyaan yang memerlukan waktu yang panjang. Memungkinkan bagi pewawancara untuk memahami kompleksitas masalah di Resnlight dan menjelaskan maksud penelitian kepada responden. Partisipasi responden lebih tinggi dibandingkan teknik kuesioner.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang di dapatkan atau dikumpulkan melalui peneliti dari berbagai sumber yang telah ada. Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, laporan, jurnal, dan lain-lain.

1. Document Produkisan
2. Document Pemasaran
3. Document Pergudangan

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini adalah pendekatan terstruktur. Pada pendekatan sistem ini terdapat alat bantu juga seperti Flowmap, Diagram Kontek, Data Flow Diagram (DFD), kamus data, normalisasi, tabel relasi dan Entiti Relationship Diagram (ERD).

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan penulis dalam melakukan pengembangan system penjualan ini yaitu menggunakan model prototype. Karena penulis memulai penelitian ini dengan mengumpulkan kebutuhan yang diperlukan dari pada sistem atau perangkat lunak yang akan dibuat. Secara umum tahapan pada model prototyping dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan Prototype

Sumber : Abdul Kadir. 2003. Pengenalan Sistem Informasi. Andi. Yogyakarta

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.

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem adalah bagian-bagian komponen dari suatu sistem dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahanpermasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diterapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Sistem informasi yang sedang berjalan akan digunakan untuk merancang sistem informasi yang baru.

Gambar 3.3. flow Map Yang sedang berjalan

(Sumber : Resnlight Cloth)

Gambar 3.4. Diagram konteks Sistem yang sedang berjalan

(Sumber : Resnlight Cloth)

Gambar 3.5. Data flow Diagram Sistem Yang berjalan

(Sumber : Resnlight Cloth)

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu tahap untuk memperbaiki. Tahap perancangan sistem dapat digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang lebih baik.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahap untuk memperbaiki. Tahap ini sangat penting dalam menentukan baik atau tidaknya hasil perancangan sistem yang diperoleh. Tahap perancangan sistem dapat digambarkan sebagai perancangan untuk membangun susatu sistem yang mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan baik dan memperbaiki sistem yang sedang berjalan.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Dimana pada prosedur yang dibuat tidak mengalami banyak perubahan dari sistem yang sedang berjalan, hanya berbeda dalam penggunaan system komputerisasi yang dapat membantu proses penginputan, pengeditan, dan penghapusan data serta dapat mempermudah dalam hal pencarian data dan dapat memberikan pembaharuan yang diharapkan dapat memperluas cakupan penjualan produk Resnlight cloth.

4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Dalam perancangan prosedur yang diusulkan mencakup gambaran umum sistem informasi penjualan yang diusulkan penulis dimulai dari diagram konteks sistem, diagram arus data, kamus data, perancangan basis data, relasi tabel, sampai dengan relasi antar entitas.

Gambar 4.1. Diagram konteks Sistem yang diusulkan

Gambar 4.2. DFD Level Proses 0 Sistem Yang diusulkan

Gambar 4.3. DFD Level 1 Proses 1.0 Sistem Yang diusulkan

Gambar 4.4. DFD Level Proses 2.0 Sistem yang diusulkan

Gambar 4.5. DFD level Proses 3.0 Sistem yang diusulkan

4.2 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau desain dari sistem yang akan dibuat. Perancangan antar muka pemakai sangat penting untuk memenuhi criteria yang mudah digunakan, 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 input dan rancangan *output* dari sistem yang akan dibuat.

Tampilan Admin

a. **Halaman Login Admin (Gambar 4.9. Form Login Admin)**
b. **Halaman Home Admin (Gambar 4.10 Halaman Admin)**
c. **Halaman kelola detail produk (Gambar 4.11 Halaman Kelola Detail produk)**
d. **Halaman Tambah Detail Produk (Gambar 4.12 Halaman Tambah Detail Produk)**
e. **Halaman konfirmasi pemesanan (Gambar 4.13 Halaman konfirmasi Pemesanan)**

Tampilan Costomer

a. **Halaman Home (Gambar 4.14 Halaman Home)**
b. **Halaman Login costumer/Member (Gambar 4.15 Halaman Login Costemer/member)**
c. **Halaman Detail produk dan troli terisi (Gambr 4.16 Halaman Detail produk troli terisi)**
d. **Halaman konfirmasi pembelian (Gambar 4.17 Halaman konfirmasi pembelian)**

Tampilan Owner

a. **Halaman Home Owner (Gambar 4.18 Halaman Home Owner)**
b. **Halaman persediaan Barang (Gambar 4.19 Halaman pesediaan Barang)**
c. **Halaman Laporan penjualan (Gambar 4.20 Halaman Laporan Penjualan)**

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Sistem informasi penjualan ini digunakan oleh beberapa pengguna. Masing – masing pengguna

memiliki hak akses tersendiri, untuk dapat menggunakan system ini maka para pengguna diharuskan terkoneksi pada internet. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dengan *database* MySql yang terhubung kepada web server

(Gambar 4.21 Arsitektur Jaringan)

4.4. Implementasi

Tahap implementasi sistem merupakan proses yang dilakukan setelah tahap perancangan sistem selesai dilaksanakan. Tujuan yang dicapai pada tahap ini adalah dapat dioperasikannya hasil perancangan sistem yang telah dibuat. Pada tahapan ini dijelaskan mengenai sistem yang dirancang dan bagaimana cara penggunaannya.

4.5. Pengujian

Metode pengujian adalah cara atau 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.

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

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

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

4.5.1. Rencana Pengujian

Pengujian yang telah dilakukan selama membuat web ini, antara lain :

1. Pengujian unit yaitu pengujian ini difokuskan pada suatu unit dari program secara sendiri.
2. Pengujian Penerimaan.Yaitu pengujian yang meyakinkan bahwa system telah sesuai dengan kebutuhan organisasi.

4.5.2. Hasil Pengujian

Berikut adalah beberapa pengujian yang telah dilakukan, yaitu:

a. **Tabel 4.14. Pengujian login Admin**
   (kasus dan hasil Uji data normal)
b. **Tabel 4.15. Input Data Detail Produk**
   (Kasus dan Hasil Uji Data Normal)
c. **Tabel 4.16. Input Konfirmasi Pemesanan**
   (Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)
d. **Tabel 4.17. login Member**
   (Kasus dan Hasil (Data normal)
e. **Tabel 4.18. Pembelian Barang**
   (Kasus dan HAsil Uji Data normal)

4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Resnlight cloth ini bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diinginkan atau diharapkan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah dirancangnya Sistem Informasi Penjualan T-shirt Berbasis Web di Resnlight Cloth ini dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem yang dirancang dapat berfungsi sesuai dengan tujuan dari dirancangnya sistem ini dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh penggunanya yakni mengurangi masalah yang terjadi dalam pengelolaan data, dimana:

1. Sistem informasi penjualan di Resnlight Cloth saat ini dapat memudahkan dalam proses Pengolahan data
2. Sistem informasi penjualan yang telah di bangun dapat menangani permasalahan yang ada pada Resnlight Cloth dalam hal pemesanan dan Transaksi.
3. Implementasi sistem yang dirancang dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dan menjadikan sistem informasi yang ada menjadi lebih optimal
4. Analisis dan pengujian sistem yang diimplementasikan pada Resnlight Cloth dapat memudahkan *user* dalam memoperasiakn sistem tersebut.

5.2. Saran

Setelah penulis melakukan penelitian dan menganalisa sistem yang ada pada Resnlight Cloth, maka penulis mencoba mengajukan beberapa saran berikut :

1. Untuk kedepannya agar sistem ini dikembangkan dengan penambahan pengembangan *aplikasi* pembayaran secara kredit, demi kemudahan konsumen dalam bertransaksi.

2. Evaluasi dan perbaikan sistem hendaknya dilakukan secara rutin dalam jangka waktu tertentu, sehingga sistem dapat bertahan lama..
3. Diharapkan untuk kedepannya aplikasi sistem informasi pemesanan online ini dapat dikembangan dalam aplikasi mobile (Handphone).

VI DAFTAR PUSTAKA

Al Bahra, Bin Ladjamudin, 2005, Analisis dan Desain Sistem Informasi, GrahaIlmu, Yogyakarta.

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

Adi Nugroho,ST.,MMSI, Konsep Pengembangan Sistem Basis Data, 2004, Informatika : Bandung

Jogiyanto, HM. 2005. Analisis dan Design Sistem Informasi PendekatanTerstruktur dan Aplikasi Bisnis. Andi Offset. Yogyakarta.

Irawan, Budhi, 2005, Jaringan Komputer, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Kristanto, Andri,. 2008. Perancangan Sistem Informasi. Gava Media.Yogyakarta..

Melwin Syafrizal, 2005, Pengantar Jaringan Komputer, Andi, Yogyakarta.

Roger. S. Pressman, Ph. D (2002 : 40) DFD (Data Flow Diagram)

.