SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN SEPATU DI ROCKSTONE BERBASIS WEB

ARTIKEL SKRIPSI

Metalion Lisabara
1.05.10.108

Jurusan Sistem Informasi, F.T. Universitas Komputer Indonesia.
Jl. Dipati Ukur No. 112-114 Bandung 40132

ABSTRAK

Rockstone adalah sebuah toko sepatu yang bertempat di Jl. Terusan Suryani Bandung. Rockstone menjual produk sepatu yang berkualitas dengan harga yang murah. Produk-produk yang di tawarkan di Rockstone juga selalu mengikuti perkembangan fashion yang sedang trend pada jaman sekarang untuk menarik minat konsumennya. Tersedia berbagai macam model dan jenis dari sepatu yang ditawarkan oleh Rockstone.

Metode pendekatan yang digunakan pada sistem informasi ini menggunakan metode terstruktur, sedangkan metode pengembangan menggunakan prototype dengan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara, sedangkan alat yang digunakan dalam merancang sistem berupa Flow Map, Diagram Konteks, DFD dan pengembangan aplikasi berbasis web.

Dengan diterapkanya perancangan sistem informasi penjualan sepatu pada Rockstone yang bersifat web, diharapkan dapat mempermudah dalam mengola seluruh data penjualan dan pembelian tanpa harus terjadi kekeliruan dan kesalahan dalam mengelola data tersebut. Sehingga toko Rockstone tersebut dapat mencapai tujuan yang telah di tetapkan secara maksimal.
Kata Kunci : Sistem Informasi Penjualan, Pendekatan Terstruktur, Prototype

ABSTRACT

Rockstone is a shoe store located at Jl.Terusan Suryani Bandung. Rockstone selling quality footwear products at low prices. The products on offer at Rockstone also keep abreast of fashion that is a trend in today to attract consumers. There are various models and types of shoes offered by Rockstone.

The approach used in this information system using structured methods, while using the prototype development method with data collection techniques of observation and interviews, while the tools used in designing systems such as Flow Map , Context Diagram, DFD and development of web -based applications.

With sales information system design of shoes on the web Rockstone nature,is expected to facilitate the entire data mengola sales and purchases without having to avoid mistakes and errors in managing data. So shop Rockstone can achieve the goals that have been set to the maximum.

Keywords : Information System,Sales, Structured approach, prototype.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Rockstone adalah sebuah toko sepatu yang bertempat di Jl. Terusan Suryani Bandung. Rockstone menjual produk sepatu yang berkualitas dengan harga yang murah. Pengolahan data transaksi yang ada di Rockstone masih dilakukan dengan cara manual yaitu dengan menulis di nota sehingga proses pencatatan keluar masuknya produk sering kali tidak tercatat dan menyebabkan data hilang atau rusak. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menuangkannya kedalam bentuk laporan skripsi ini dengan judul "**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN SEPATU DI ROCKSTONE BERBASIS WEB**".

1.2. Identifkasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu proses penelitan yang palingpenting diantara proses lain. Sedangkan rumusan masalah merupakan kalimat tanya yang tegas dan jelas mengenai apa pemecahan masalah yang dicari dalam penelitian tersebut supaya menambah ketajaman masalah.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Proses pengolahan data transaksi masih dilakukan secara *manual* sehingga memungkinkan dokumen hilang atau rusak.
2. Pembuatan laporan memerlukan waktu yang cukup lama.
3. Jumlah dan jenis produk yang banyak menyebabkan sulitnya pencarian data barang.
4. Konsumen memerlukan informasi ketersediaan produk-produk yang sedang tersedia di Rockstone secara update dengan media internet.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut maka rumusan masalah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Penjualan dan Pembelian Sepatu yang sedang berjalan di Rockstone.
2. Bagaimana membuat Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Sepatu di Rockstone berbasis web.
3. Bagaimana pengujian dari Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Sepatu di Rockstone berbasis web.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Sepatu di Rockstone berbasis web.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Sepatu berbasis web di Rockstone dengan harapan dapat membantu dan memudahkan dalam memberikan informasi kepada masyarakat.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Sistem Penjualan dan Pembelian Sepatu di Rockstone.
2. Tersedianya Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Sepatu berbasis web untuk mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan sepatu di Rockstone.
3. Untuk menemukan pengujian Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Sepatu di Rockstone.
4. Untuk mengimplementasikan pengembangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Sepatu di Rockstone berbasis web sehingga aplikasi yang dirancang bisa memenuhi kebutuhan secara optimal.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penulis mengharapkan dapat memberikan manfaat yang baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang berkepentingan dengan penelitian ini:

1.4.1. Kegunaan Praktis

Sistem informasi penjualan ini dapat memudahkan Pihak Rockstone dalam mengolah transaksi penjualan dan pembelian agar lebih efektif dan efisien karena telah terkomputerisasi.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dibagi mejadi tiga yaitu bagi penulis, peneliti lain dan pengembangan ilmu yang dijelaskan sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

Dapat mengimplementasikan teori-teori yang telah diperoleh selama berada di bangku kuliah dan menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai sistem informasi profil penduduk agar dapat membuat suatu sistem yang lebih baik lagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal.

b. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada akademis atau para peneliti lain yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

c. Bagi pengembangan ilmu

Kegunaan akademis bagi pengembangan ilmu adalah sebagai sumbangsih sebuah karya ilmiah yang telah didapat penulis selama menuntut ilmu di jurusan sistem informasi tersebut. Karya ilmiah ini juga menjadi tolak ukur untuk membandingkan antara teori yang dipelajari dengan kejadian-kejadian yang ada dilapangan, khususnya di Rockstone.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi masalah seputar penjualan dan pembelian sepatu di Rockstone:

1. Proses yang dibahas hanya meliputi pembelian produk ke supplier dan penjualan produk ke konsumen saja.
2. Untuk proses retur produk hanya bisa ditukar dengan produk yang sama dan tidak bisa tukar dengan produk lain.
3. Pemesanan produk yang habis hanya bisa dilakukan atas perintah Manager berdasarkan stok barang.

4. Untuk pemesanan produk via online konsumen harus mentransfer terlebih dahulu pembayaran kemudian pihak Rockstone akan memproses pemesanan tersebut.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini di Rockstone yang bertempat di Jl. Terusan Suryani Gg. Abadi Dalam Rt/Rw 07/04 No. 261 Bandung.

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Tahap Penelitian	Tahun 2014 - 2015																	
		Oktober			November				Desember				Januari				Februari			
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Pengumpulan Data Kebutuhan User**																			
	Observasi																			
	Wawancara																			
	Studi Pustaka																			
	Analisis Dokumen																			
2	**Mengembangkan Prototype**																			
	Perancangan Proses																			
	Perancangan Data																			
	Perancangan Software																			
3	**Evaluasi Prototype**																			
	Pengujian Prototype Software																			
	Evaluasi Prototype																			

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara lebih terperinci mengenai tiap bab yang ada pada skripsi. Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini merupakan bagian awal yang menerangkan Latar Belakang, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori, pengertian sistem yang mencangkup konsep dasar Sistem, karakteristik sistem, komponen sistem, pengertian pengolahan data yang mencangkup data dan informasi, definisi analisis sistem, definisi perancangan sistem, siklus hidup pengembangan sistem serta pengertian teori permasalahan yang diambil.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi uraian singkat mengenai Objek Peneltian meliputi sejarah singkat berdirinya lokasi penelitian, Struktur Organisasi dan Deskripsi Tugas. Bab ini membahas juga tentang Metode Penelitian, Analisis Sistem yang Berjalan dan Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan.

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

Bab ini membahas Perancangan Sistem, Perancangan Antar Muka, Perancangan Arsitektur Jaringan, Implementasi, kemudian Pengujian Sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini merupakan bagian terakhir yang membahas tentang Kesimpulan dari pengembangan sistem informasi serta beberapa Saran yang diharapkan dapat membangun.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar

2.1.1. Pengertian Sistem

Menurut (Jogiyanto Hartono M 2005:01): "Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur - prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu".

2.1.2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat – sifat yang tertentu yaitu:

a. Komponen (*component)*
b. Batasan Sistem *(Boundary)*
c. Lingkungan Luar Sistem *(Environtments)*
d. Penghubung *(Interface)*
e. Masukan Sistem *(Input)*
f. Keluaran *(output)*
g. Pengelolah *(Proses)*
h. Sasaran *(objective)*

2.1.3. Klasifikasi Sistem

Menurut (Jogiyanto Hartono M 2005 : 6) sistem dapat di klasifikasikan pada beberapa sudut pandang, sebagai berikut :

1. Sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*).
2. Sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).
3. Sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).
4. Sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*).

2.2. Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah faktor terpenting dalam sistem untuk pengambilan suatu keputusan. Berikut akan dijelaskan mengenai informasi :

2.2.1. Pengertian Informasi

Pengertian informasi menurut (Abdul Kadir 2003 :7) adalah: "Informasi adalah hasil analisis dan sintesis terhadap data. Dengan kata lain, informasi dapat di katakana sebagai data yang telah di organisasikan ke dalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan seseoraang".

2.2.2. Nilai Informasi

Menurut (Zulkifli 2001 : 316) nilai informasi ditentukan oleh lima nya, yaitu :

1. Ketelitian
2. Ketepatan
3. Kelengkapan
4. Ringkas
5. Kesesuaian *(Relevan)*

2.3. Konsep Sistem Informasi

Menurut (Jogiyanto Hartono M 2005 : 1) terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang

menekankan pada komponen atau elemennya.

2.3.1. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Robert A. Leitch / K Roscoe dalam (Jogiyanto Hartono M 2005 : 11) “Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiataan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan bagi pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang di perlukan”.

2.3.2. Komponen Sistem Informasi

Menurut (Jogiyanto Hartono M 2005 : 11) Sistem informasi dapat terdiri dari komponen-komponen yang dikenal dengan istilah blok bangunan (*building block*), komponen tersebut adalah sebagai berikut :

1. Blok Masukan *(input block)*
2. Blok Model *(model block)*
3. Blok Keluaran *(output block)*
4. Blok Teknologi *(technology block)*
5. Blok Basis Data *(database block)*
6. Blok Kendali *(control block)*

2.4. Pengertian Penjualan

Menurut (Kotler 2000 : 401) Penjualan sangat penting dan sangat menentukan. Karena, suatu perusahaan untuk melakukan suatu penjualan yang baik harus mempunyai pemasaran yang baik pula. Sedangkan menurut (Swastha 2001:9) bahwa : Penjualan adalah ilmu dan seni dipengaruhi pribadi yang dilakukan oleh pihak penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang dan jasa yang ditawarkan.

2.5. Pengertian Web

Situs web adalah dokumen-dokumen web yang terkumpul menjadi satu kesatuan yang memiliki *Unified Resource Locator* (URL)/ Domain dan biasanya di publish di internet atau intranet (M. Rudyanto Arief. 2011 : 8).

2.6. Pengantar HTML *(Hypertext Markup Language)*

HTML atau *Hypertext Markup Language* merupakan salah satu format yang di gunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. Dokumen html merupakan dokumen yang disajikan pada *web browser* (M. Rudyanto Arief. 2011 : 23).

2.6.1. Pengenalan Kode HTML

Masing-masing baris di atas di sebut tag. Tag adalah kode yang digunakan untuk *me-mark-up* (memoles) teks ASCII menjadi file HTML. Setiap tag diapit dengan tanda kurung runcing. Ada tag pembuka yaitu <HTML> dan ada tag penutup yaitu </HTML> yang di tandai dengan tanda slash (garis miring) didepan awal tulisannya.

Pengaturan warna didalam HTML menggunakan mode kombinasi RGB (*red, green, blue*) dimana setiap warna ditampilkan dalam dua digit nilai heksadesimal (0, 1 ,2 , ... F). Setiap bagian dua digit kode menunjukan banyaknya insensitas dari kombinasi warna merah, hijau, dan biru (Rudyanto Arief M. 2011 : 24).

Tabel 2.1. Tabel Warna dalam HTML

Heksadesimal	Warna
#00000	Black
#FFFFF	White
#FF000	Red
#00FF00	Green
#0000FF	Blue
#FF00FF	Magenta

2.6.2. Definisi Elemen dan Tag HTML

Sebuah dokumen HTML disusun oleh beberapa elemen atau lebih dikenal dengan komponen-komponen dasar. Elemen dapat berupa teks murni, atau bukan teks, atau keduanya. Elemen atau komponen tersebut misal head, body, paragraf, list, dll. (Rudyanto Arief M. 2011 : 24).

2.7. Pengertian PHP

PHP (*PHP: Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman seb dinamis. Karena PHP merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi diserver kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML (Rudyanto Arief M. 2011 : 42).

2.7.1. Mengenal Perintah Dasar PHP

Script PHP termasuk dalam HTML *embedded*, artinya kode PHP dapat disisipkan pada sebuah halaman HTML. Ada beberapa cara untuk menuliskan script PHP, yaitu :

```
<?php
Script php
?>
```

2.8. Pengantar MySQL

MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya (M. Rudyanto Arief, 2011:151).

2.9. Definisi Database

James F. Courtney dan David B. Paradice dalam buku "*Database System for Management*" menjelakan sistem database adalah sekumpulan database yang dipakai secara bersama-sama, personal-personal yang merancang dan mengelola database, teknik-teknik untuk mendukungnya (Tata Sutabri. 2005 : 161).

2.10. Xammp

Xampp merupakan paket aplikasi yang memudahkan anda menginstalasi modul php, apache, web server, dan MySQL database. Selain itu xampp juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas lain yang akan memberikan kemudahan dalam mengembangkan situs web berbasis PHP (Angga Wibowo. 2007 : 5).

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam menentukan objek penelitian, penulis melakukannya pada Toko Sepatu Rockstone yang beralamat di Jl. Terusan Suryani Gg. Abadi Dalam Rt/Rw 07/04 No. 261 Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Berawal dari terinspirasinya membuat sepatu yang berbahan kulit hewan. Maka terbentuklah "Rockstone" yang berdiri pada tahun 2011. Rockstone hadir demi menunjang kebutuhan masyarakat khususnya sepatu. Rockstone memberikan kemudahan kepada konsumen dengan menjadikan Rockstone sebagai toko sepatu yang menawarkan berbagai jenis sepatu dengan kualitas terbaik yang ada pada Rockstone itu sendiri. Saat ini Rokstone telah menjadi toko sepatu yang berkembang dan telah menjadi toko sepatu yang cukup terkenal dikalangan masyarakat terutama para musisi kota Bandung.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

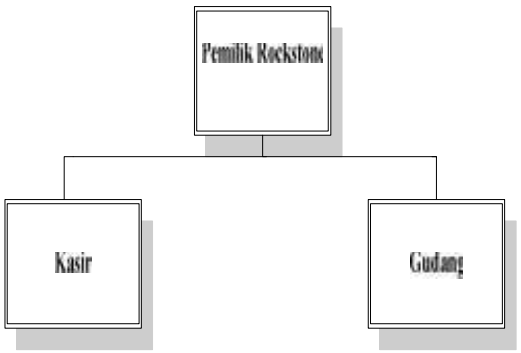
3.1.2.1. Visi Perusahaan

Menjadi toko penjualan sepatu yang mampu bersaing dan tumbuh kembang, serta menjadi perusahaan yang terkemuka dengan memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen.

3.1.2.2. Misi Perusahaan

1. Melayani konsumen dengan pelayanan terbaik.
2. Menghasilkan produk dengan kualitas terbaik.
3. Menciptakan produk – produk sepatu yang mengikuti perkembangan yang ada.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Rockstone
Sumber : Toko Rpckstone Boots

3.2. Metode Penelitian

Penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan (metode ilmiah).

3.2.1. Desain Penelitian

Dengan metode deskriptif pada pendekatan kasus pada Rockstone, yaitu suatu metode dengan tujuan untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengembangan Data

Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh dari pengamatan langsung (*observasi*) dan wawancara, sedangkan data sekunder yakni dokumen-dokumen yang ada di Rockstone yang berhubungan tentang proses penjualan.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan (instansi) atau responden penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian. Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik :

1. Pengamatan Langsung (*Observasi*)
   Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan oleh pengumpul data terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada obyek penelitian secara langsung tetapi tidak ada interaksi dengan objek yang diteliti dan tanpa sepengetahuan objek yang sedang diteliti tersebut dengan cara melakukan tinjauan langsung ke lapangan.
2. Wawancara
   Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si pewawancara dengan si penjawab atau responden. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan berbagai pertanyaan kepada pihak yang ikut terlibat langsung yaitu diantaranya adalah penanggung jawab Rockstone dan bagian pelayanan ataupun dengan pihak-pihak yang terkait.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama, data sekunder diambil secara tidak langsung dari objek penelitian misalnya data ini diperoleh dari struktur organisasi, sejarah Rockstone, serta dokumen-dokumen yang diperoleh dari tempat penelitian.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

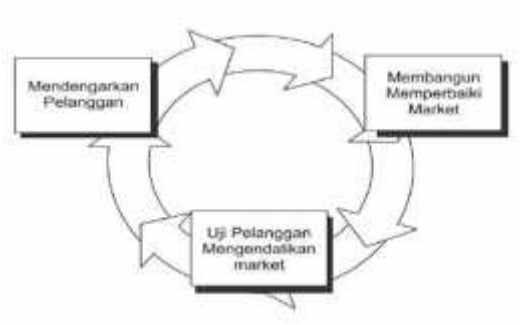
Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

3.2.3.1. Metode Pendeketan Sistem

Metode pendekatan perancangan terstruktur dimulai dari awal tahun 1970. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat (*tools*) dan teknik - teknik (*techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan diperoleh sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Desain penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan model proses *prototype*. Model proses *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai *(user).*



Gambar 3.2 Metode Pendekatan Prototype Paradigma
(Sumber : Pressman, Roger S., 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak*: Pendekatan Praktisi jilid Dua, Penerbit: Andi Offset, Yogyakarta).

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat pengembangan sistem adalah tahap setelah analisis sistem dan siklus pengembangan sistem, pendefinisian kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk merancang bangun implementasi, mengggambarkan suatu sitem yang akan dibentuk. Alat pengembangan sistem dapat menggunakan pemodelan secara terstruktur menggunakan grafik atau diagram.

1. Flow Map
2. Diagram Konteks
3. Data Flow Diagram
4. Kamus Data
5. Perancangan Basis Data

3.2.4. Pengujian Software

Menurut (Roger S Pressman 2002:551) Pengujian *Software* Adalah suatu cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak yang digunakan secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan.

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

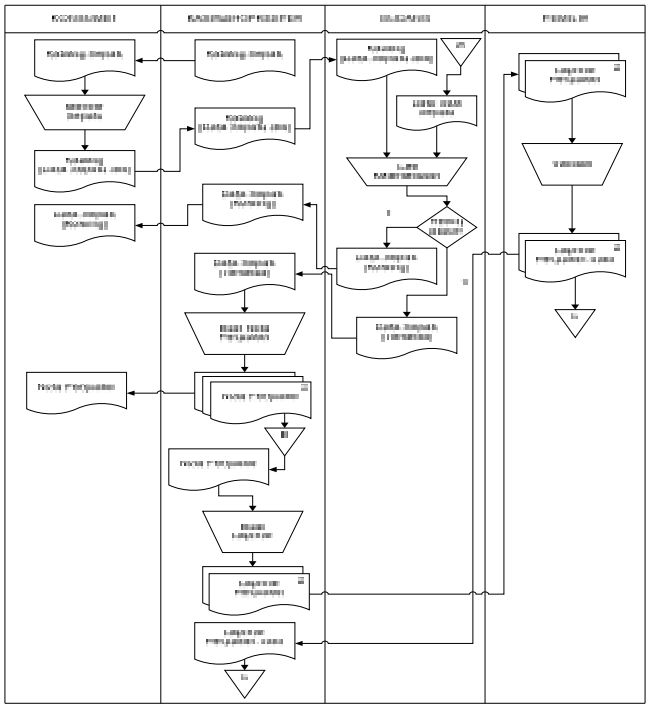
Analisis terhadap sistem yang sedang berjalan merupakan salah satu langkah untuk menentukan prosedur yang sedang dirancang, karena dengan analisa sistem kita dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sistem yang kita buat.

3.3.1. Analisis Prosedur Yang sedang Berjalan

Analisis prosedur merupakan penganalisaan terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh *Rockstone* diantaranya dalam proses penjualan dan pembelian.

3.3.2. Flowmap

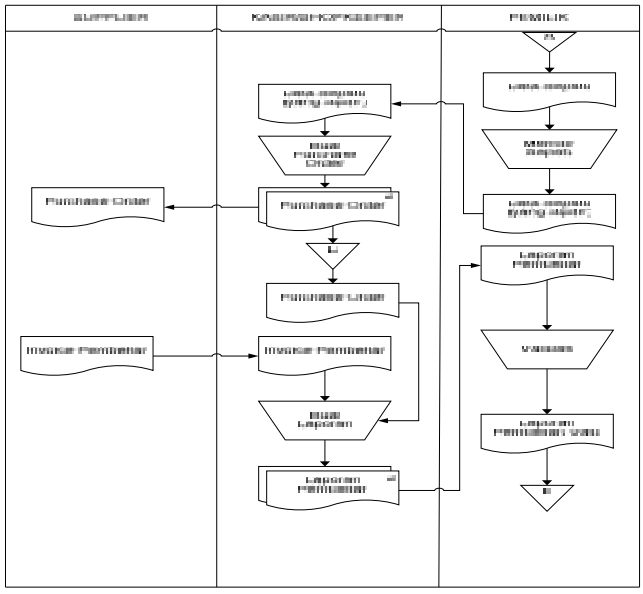
Flowmap Penjualan yang sedang berjalan



Gambar 3.3 *Flow Map* Penjualan yang berjalan

Ket : A : Arsip Data Stok Sepatu
B : Arsip Nota Penjualan
C : Arsip Laporan Penjualan Valid

Flowmap Pembelian yang sedang berjalan

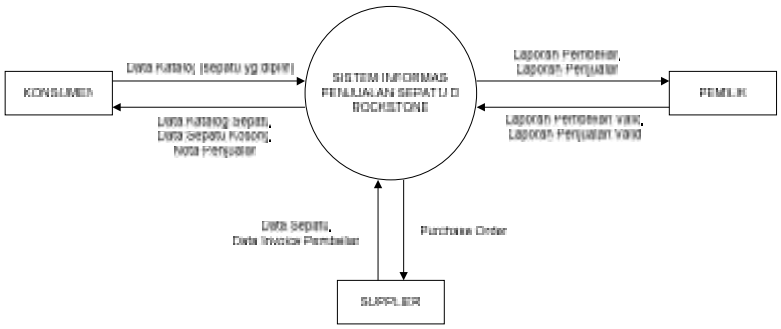


Gambar 3.4 *Flow Map* Pembelian yang berjalan

Keterangan : D : Arsip Purchase Order
E : Arsip Laporan Pembelian
A : Arsip Data Stok Sepatu

3.3.2.2. Diagram Konteks

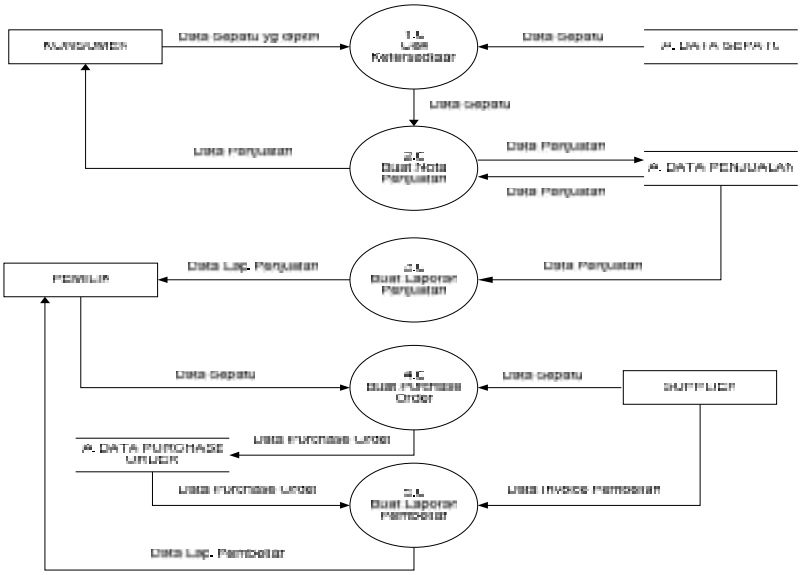
Diagram konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara *entity* luar, masukan dan keluaran dari sistem.



Gambar 3.5 *Diagram Konteks Sistem* yang Sedang Berjalan

3.3.2.3. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram adalah representasi graphis dari suatu sistem yang menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data diantara komponen-komponen tersebut beserta asal, tujuan dan penyimpanan datanya.



Gambar 3.6 *Data Flow Diagram Sistem* yang Sedang Berjalan

3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Berikut adalah beberapa masalah yang ada di dalam sistem dan penyelesaian yang penulis anjurkan :

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem Yang Berjalan

No	Permaslahan	Penyelesaian
1.	Tidak tersedianya sistem pengolahan data penjualan dan pembelian yang terkomputerisasi dan diakses secara mudah.	Membangun sistem informasi penjualan dan pembelian yang terkomputerisasi sebagai solusi alternatif baru dalam melakukan proses penjualan, dan proses pembelian pada Rockstone yang diharapkan dapat memberikan efisiensi waktu transaksi kepada para konsumen dan dapat meningkatkan efektivitas kerja para karyawan.
2.	Pemilik toko sering merasa kesulitan pada saat memerlukan informasi tentang penjualan dan pembelian karena harus mengecek secara langsung ke bagian kasir/shopkeeper.	Membuat media penyampaian informasi yang terkomputerisasi agar dapat memberikan informasi kepada bagian kasir/shopkeeper, maupun Pemilik Rockstone tentang laporan hasil transaksi penjualan, dan transaksi pembelian.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Pada tahapan perancangan sistem ini akan dijelaskan dan digambarkan bagaimana sistem yang akan dibuat, sehingga akan terlihat perbedaan dari sistem awal yang sedang berjalan dengan sistem yang diusulkan.

4.1.1. Tujuan Perancangan sistem

Perancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai sistem yang baru dan juga merupakan persiapan dari rancangan terperinci dengan mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi, objek yang digunakan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan Tampilan dan perancangan menu. Selain itu, perancangan sistem ini bertujuan untuk mempermudah mengolah data-data penjualan dan pembelian sepatu di Rockstone.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Pada tahap perancangan sistem dilakukan antara lain perancangan untuk format masukan layar *input*, rancangan hasil atau keluaran dari program biasa disebut dengan perancangan *output*, perancangan basis data yang sesuai dengan *file* dan atribut yang ada pada analisis penyimpanan data perancangan menu program yang menjelaskan menu atau dialog yang akan digunakan untuk membangun suatu rancangan struktur program yang berisi mengenai alur proses program yang dimulai dari masukan sistem menjadi keluaran.

4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Pada proses perancangan ini memberikan gambaran mengenai dokumen-dokumen, proses-proses, dan aliran data yang akan terlibat dalam sistem yamg akan diusulakan.

4.1.3.1. Diagram Konteks *(Context Diagram)*

Diagram konteks (*context Diagram*) merupakan alat bantu untuk struktur analisis. Pendekatan terstruktur ini mencoba untuk menggambarkan sistem secara garis besar atau keseluruhan. Pada diagram konteks ini dianalisis terlebih dahulu.

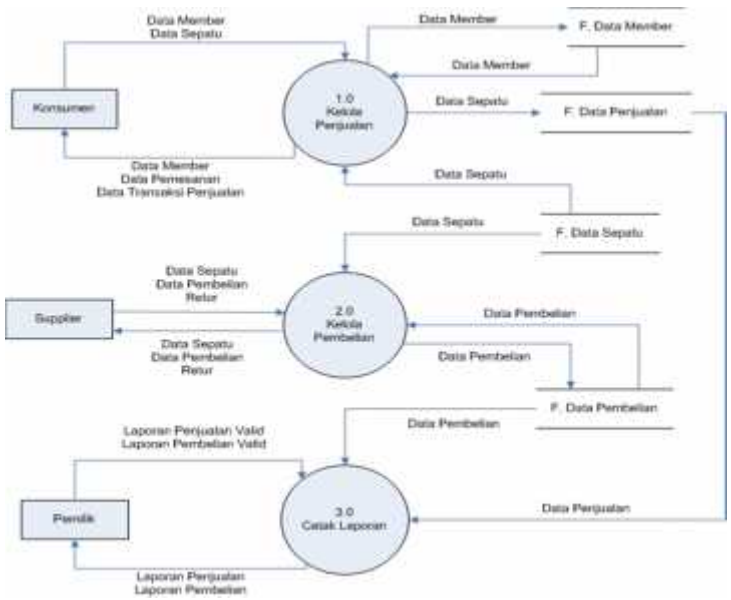


Gambar 4.1. Diagram Konteks yang Diusulkan

4.1.3.2. *Data Flow Diagram* (DFD)

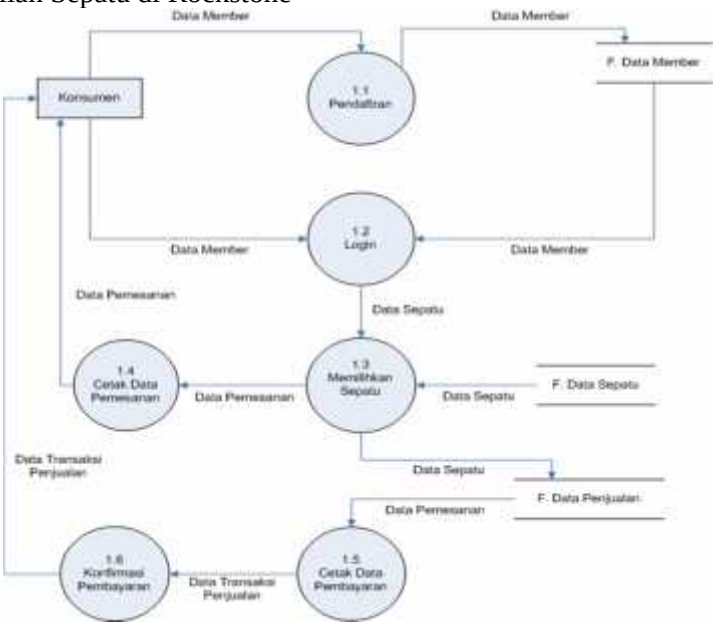
Diagram alir data atau *data flow diagram* ini merupakan alat yang digunakan metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. Diagram alir data ini berfungsi untuk menggambarkan arus dalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Berikut DFD yang diusulkan di Rockstone.

a. Data Flow Diagram Level 1 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Sepatu di Rockstone



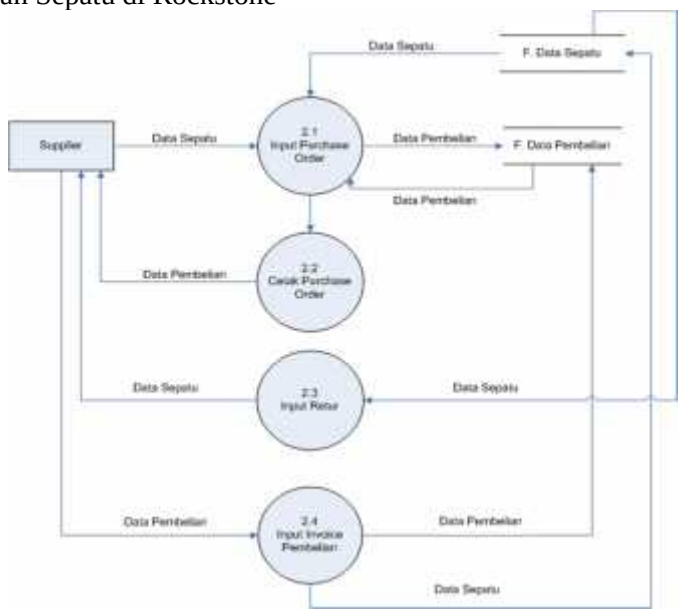
Gambar 4.2. DFD Level 1 yang Diusulkan.

b. Data Flow Diagram Level 2 Proses 1 Sistem Informasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Sepatu di Rockstone



Gambar 4.3 DFD Level 2 proses 1 Yang Diusulkan

c. Data Flow Diagram Level 2 Proses 2 Sistem Informasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Sepatu di Rockstone



Gambar 4.4. DFD Level 2 Proses 2 yang Diusulkan.

4.1.3.3. Kamus Data

1	Nama Arus Data	:	Data Member
	Alias	:	Data Login
	Arus Data	:	Konsumen - P.1.1, P.1.1 – F. Data member, F. Data member – P.1.2, Konsumen – P.1.2 .
	Struktur Data	:	Id_member, email, password, nama, jenis_kelamin, alamat, kode_pos, id_kota, telepon.
2	Nama Arus Data	:	Data Sepatu
	Alias	:	Data Produk
	Arus Data	:	P. 1.2 – P. 1.3, F. Data Sepatu – P. 1.3, P. 1.3 – F. Data Penjualan.
	Struktur Data	:	id_sepatu, nama, id_kategori, ukuran, warna, harga, harga_beli, foto, keterangan, stok, id_supplier, berat.
3	Nama Arus Data	:	Data Pemesanan
	Alias	:	-
	Arus Data	:	P. 1.3 – P. 1.4, P. 1.4 – Konsumen, P. 1.3 – F. Data Penjualan, F. Data penjualan – P. 1.5.
	Struktur Data	:	kd_pesan, tgl_pesan, total_bayar, status, no_resi
4	Nama Arus Data	:	Data Transaksi Penjualan
	Alias	:	-
	Arus Data	:	P. 1.5 – P. 1.6 , P. 1.6 - Konsumen
	Struktur Data	:	kd_pesan, id_member, tgl, total, grand_total, bayar, kembali, status.
5	Nama Arus Data	:	Data Penjualan
	Alias	:	-
	Arus data	:	F. Data penjualan – P. 3.
	Struktur Data	:	no_transaksi, tgl, id_member, id_sepatu, jumlah, harga, total, alamat_kirim, kota, ongkir, total_bayar, resi_jne, status, nm_penerima, telp_penerima
6	Nama Arus Data	:	Data Pembelian
	Alias	:	Invoice Pembelian, Purchase Order
	Arus Data	:	P.2.1 – F. Data Pembelian, F. Data Pembelian – P.2.1, P.2.2 – Supllier, Supplier – P.2.4, P.2.4 – F. Data Pembelian, F. Data Pembelian – P.3.
	Struktur Data	:	no_invoice, tgl, id_supplier, no_po, id_sepatu, jumlah_sepatu.
7	Nama Arus Data	:	Laporan Penjualan
	Alias	:	-
	Arus Data	:	P.3 – Pemilik, Pemilik – P.3
	Struktur Data	:	no_transaksi, id_member, nama_member, kota, total_penjualan.
8	Nama arus Data	:	Laporan Pembelian
	Alias	:	-
	Arus Data	:	P.3 – Pemilik, Pemilik – P.3
	Struktur Data	:	no_invoice, id_supplier, nama_toko, id_sepatu, nama_produk, harga, jumlah, total

4.1.4. Perancangan Basis Data

Dalam perancangan basis data ini akan dibahas tentang Normalisasi, Relasi Tabel, Entity Relationship Diagram (ERD), Struktur File, Kodefikasi.

4.1.4.1. Normalisasi

Unnormal

Unnormal : { id_sepatu, nama, id_kategori, id_merk, ukuran, warna, harga, harga_beli, foto, keterangan, stok, id_supplier, berat, no_transaksi, tgl, id_member, id_sepatu, jumlah, harga, total, alamat_kirim, kota, ongkir, total_bayar, resi_jne, status, nm_penerima, telp_penerima, no_invoice, tgl, id_supplier, no_po, id_sepatu, jumlah_sepatu, id_konfirmasi, kd_pesan, tgl, an, nominal, bank, ket, foto, kd_pemesan, nama, alamat, no_telp, id_kota, kd_pesan, id_member, no_retur, tgl, id_supplier, no_invoice, id_sepatu, jumlah_retur, keterangan, id_supplier, nama_toko, nama_pemilik, alamat, no_telepon, no_invoice, tgl, no_po, id_supplier, nama_toko, alamat, alamat, no_telepon, id_sepatu, nama_produk, ukuran, warna, foto, harga_beli, jumlah_beli, total, no_det_pesanan, no_pesan, id_sepatu, nama_produk, warna, harga, foto, berat, total_pesan, total, ukuran, no_retur, tgl, no_invoice, id_supplier, nama_toko, alamat, no_telepon, id_sepatu, nama_produk, ukuran, warna, foto, jumlah_retur, keterangan, no_po, tgl, id_supplier, id_sepatu, jumlah, status, no_po, tgl, id_supplier, nama_toko, alamat, no_telepon, alamat, no_telepon, id_sepatu, nama_produk, ukuran, warna, foto, harga_beli, jumlah, status, kd_pesan, tgl_pesan, total_bayar, status, no_resi }

Normal 1

Sepatu: { id_sepatu, nama, id_kategori, id_merk, ukuran, warna, harga, harga_beli, foto, keterangan, stok, id_supplier, berat, no_transaksi, tgl, id_member, ~~id_sepatu~~, jumlah, ~~harga,~~ total, alamat_kirim, kota, ongkir, total_bayar, resi_jne, status, nm_penerima, telp_penerima, no_invoice, ~~tgl~~, ~~id_supplier~~, no_po, ~~id_sepatu~~, jumlah_sepatu, id_konfirmasi, kd_pesan, ~~tgl~~, an, nominal, bank, ket, ~~foto~~, kd_pemesan, ~~nama~~, alamat, no_telp, id_kota, ~~kd_pesan~~, ~~id_member,~~ no_retur, ~~tgl, id_supplier, no_invoice, id_sepatu,~~ jumlah_retur, ~~keterangan~~ ~~id_supplier,~~ nama_toko, nama_pemilik, ~~alamat~~, no_telepon, ~~no_invoice, tgl, no_po, id_supplier, nama_toko, alamat, no_telepon, id_sepatu,~~ nama_produk, ~~ukuran, warna, foto, harga_beli,~~ jumlah_beli, ~~total~~, no_det_pesanan, no_pesan, ~~id_sepatu, nama_produk, warna, harga, foto,~~ berat, total_pesan, ~~total, ukuran, no_retur, tgl, no_invoice, id_supplier, nama_toko, alamat, no_telepon, id_sepatu,~~ ~~nama_produk, ukuran, warna, foto, jumlah_retur, keterangan, no_po, tgl,~~ ~~id_supplier, id_sepatu, jumlah, status, no_po, tgl, id_supplier, nama_toko, alamat,~~ ~~no_telepon, alamat, no_telepon, id_sepatu, nama_produk, ukuran, warna, foto,~~ ~~harga_beli, jumlah, status, kd_pesan,~~ tgl_pesan, ~~total_bayar, status,~~ no_resi }

Normal 2

Sepatu : { id_sepatu*, nama, id_kategori, id_merk, ukuran, warna, harga, harga_beli, foto, keterangan, stok, id_supplier, berat }

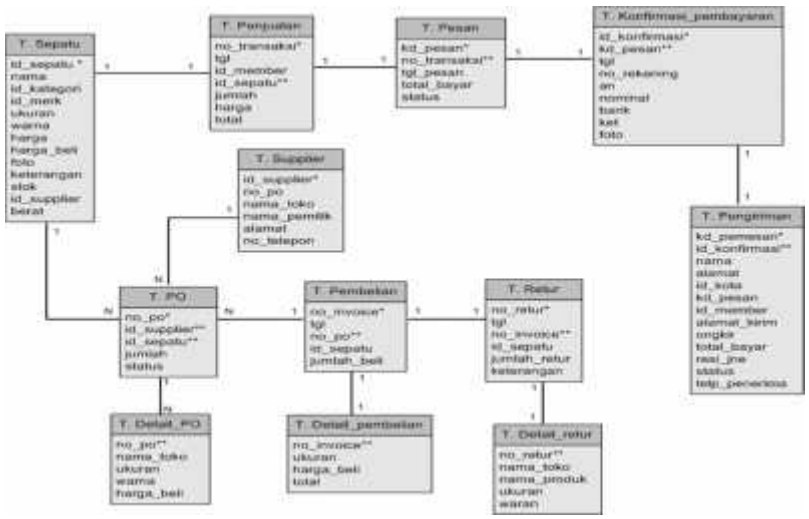
Penjualan : { no_transaksi*, tgl, id_member, id_sepatu, jumlah, harga, total, id_konfirmasi, kd_pesan, tgl, no_rekening, an, nominal, bank, ket, foto }

Pesan : { kd_pesan*, tgl_pesan, total_bayar, status }

Pembayaran : { id_konfirmasi*, no_transaksi, kd_pesan, tgl, no_rekening, an, nominal, bank, ket, foto **}**
Pengiriman : { kd_pemesan*, nama, alamat, id_kota, kd_pesan, id_member, alamat_kirim, kota, ongkir, total_bayar, resi_jne, status, telp_penerima }
PO : { no_po*, tgl, id_supplier, id_sepatu, jumlah, status }
Pembelian : { no_invoice*, tgl, id_supplier, no_po, id_sepatu, jumlah_beli }
Retur : { no_retur*, tgl, id_supplier, no_invoice, id_sepatu, jumlah_retur, keterangan }
Supplier : { id_supplier*, nama_toko, nama_pemilik, alamat, no_telepon **}**

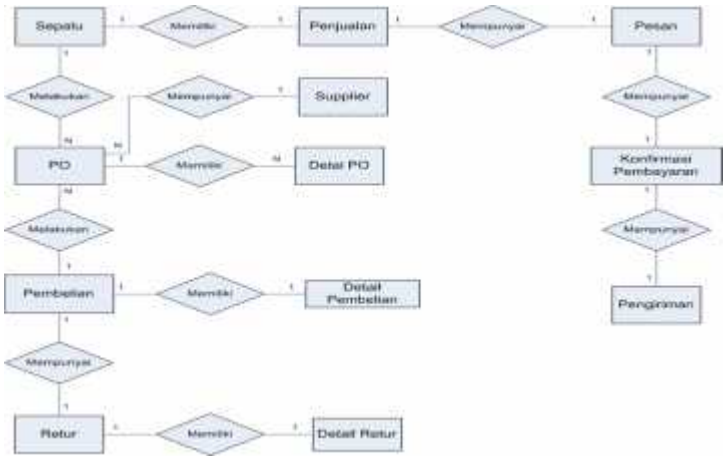
Normal 3
Sepatu : { id_sepatu*, nama, id_kategori, id_merk, ukuran, warna, harga, harga_beli, foto, keterangan, stok, id_supplier, berat }
Penjualan : { no_transaksi*, tgl, id_member, id_sepatu**, jumlah, harga, total }
Pesan : { kd_pesan*, no_transaksi**, tgl_pesan, total_bayar, status }
Konfirmasi Pembayaran : { id_konfirmasi*, kd_pesan**, tgl, no_rekening, an, nominal, bank, ket, foto **}**
Pengiriman : { kd_pemesan*, id_konfirmasi**, nama, alamat, id_kota, kd_pesan, id_member, alamat_kirim, kota, ongkir, total_bayar, resi_jne, status, telp_penerima }
PO : { no_po*, tgl, id_supplier**, id_sepatu**, jumlah, status }
Detail PO : { no_po**, nama_toko, ukuran, warna, harga_beli }
Pembelian : { no_invoice*, tgl, no_po**, id_sepatu, jumlah_beli }
Detail Pembelian : { no_invoice**, ukuran, harga_beli, total }
Supplier : { id_supplier*, nama_toko, nama_pemilik, alamat, no_telepon **}**
Retur : { no_retur*, tgl, no_invoice**, id_sepatu, jumlah_retur, keterangan }
Detail Retur : { no_retur**, nama_toko, nama_produk, ukuran, warna }

4.1.4.2. Relasi Tabel



Gambar 4.4. Relasi Tabel

4.1.4.3. *Entity Reletionship Diagram* (ERD)



Gambar 4.5. ERD

4.1.4.4. Struktur File

1. Tabel Sepatu
2. Tabel Penjualan
3. Tabel Konfirmasi
4. Tabel Pengiriman
5. Tabel Pesan
6. Tabel pembelian
7. Tabel Purcahse Order
8. Tabel Supplier
9. Tabel Retur

4.1.4.5. Kodefikasi

Untuk mempermudah atau mengartikan kode-kode yang digunakan dalam sistem informasi akademik, maka dilakukan kodifikasi seperti berikut ini :

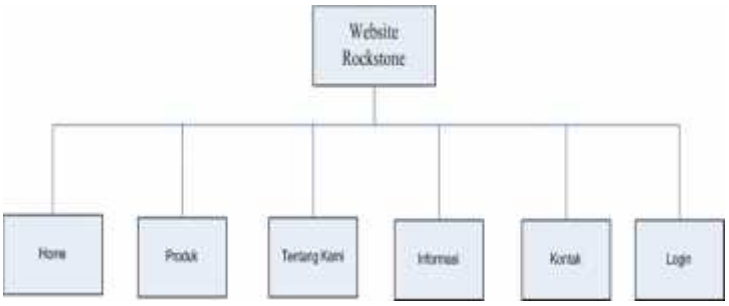
1. Perancangan ID Member
   Terdiri dari 7 digit, berikut penjelasanya :
   XXX – XXXX
   → No urut Member
   → Kepanjangan dari rockstone member
   Contoh : RSM – 001
   Keterangan : RSM = Rockstone Member
   001 = No urut member

4.2. Perancngan Antar Muka

Perancangan antar muka dimaksudkan untuk menjelaskan tampilan antar muka perangkat lunak.

4.2.1. Struktur Menu

Perancangan menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer.



Gambar 4.7 Perancangan menu utama

4.2.2. Perancangan Input



Gambar 4.8 Form Login



Gambar 4.9 Rancangan input data barang

4.2.3. Perancangan Input

Rockstone

Shoes Store

Jl. Terusan Suryani Gg. Abadi Dalam RT. 07/04 No. 261 Bandung

LAPORAN STOK PRODUK

N0	ID PRODUK	NAMA PRODUK	UKURAN	HARGA BELI	HARGA JUAL	JUMLAH STOK
1	SP-001	Boots Casual	43	300000	450000	5

Bandung 24 - 12 - 2014
Admin Rockstone

Gambar 4. 10 Laporan stok barang

Rockstone

Shoes Store

Jl. Terusan Suryani Gg. Abadi Dalam RT. 07/04 No. 261 Bandung

LAPORAN PENJUALAN

NO	NO TRANSAKSI	ID PRODUK	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH	TOTAL
1	P001	SP-001	Boots Casual	450000	5	2250000

TOTAL PENDAPATAN = Rp. 2250000

Bandung 22-12-2014
Admin Rockstone

Gambar 4. 10 Laporan stok barang

Rockstone

Shoes Store

Jl. Terusan Suryani Gg. Abadi Dalam RT. 07/04 No. 261 Bandung

LAPORAN PENJUALAN

NO	NO TRANSAKSI	ID PRODUK	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH	TOTAL
1	P001	SP-001	Boots Casual	450000	5	2250000

TOTAL PENDAPATAN = Rp. 2250000

Bandung 22-12-2014
Admin Rockstone

Gambar 4.11 Laporan Penjualan



Rockstone

Shoes Store

Jl. Terusan Suryani Gg. Abadi Dalam RT. 07/04 No. 261 Bandung

LAPORAN PEMBELIAN

NO	NO INVOICE	ID SUPPLIER	NAMA TOKO	ID SEPATU	NAMA PRODUK	HARGA	JUMLAH	TOTAL
1	INV-0011	SPL-001	Rockstar	SP-017	Beats Rockers	450000	5	2250000

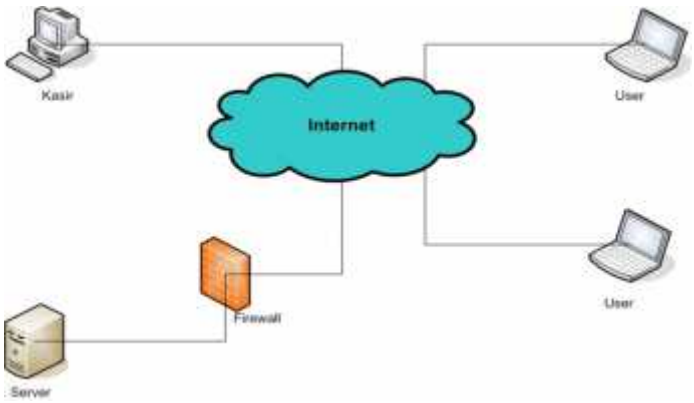
TOTAL PENGELUARAN = Rp. 2250000

Bandung 22-12-2014

Administrasi Rockstone

Gambar 4.12 Laporan Pembelian

4.3. Arsitektur Jaringan



Gambar 4.13 Arsitektur jaringan

4.4. Implementasi

Implementasi merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang telah didesain ke dalam bentuk pemrograman untuk menghasilkan suatu tujuan yang dibuat berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis sebelumnya.

4.4.1. Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak dan pengendalian aplikasi ini ada beberapa hal yang perlu dibatasi dalam implementasi ini yaitu :

1. Proses yang dilakukan adalah pemesanan produk, komfirmasi pembayaran, penginputan produk, retur pembelian, laporan stok barang, laporan penjualan, laporan pembelian.
2. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengimplementasian basis data pada Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Sepatu di Rockstone ini adalah MySQL yang telah terkompilasi kedalam sebuah perangkat lunak bebas yaitu xampp 1.6.8.

4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung system yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows 7 Professional.
2. XAMPP 1.6.8 untuk lokal internet dan penyimpanan database.
3. Macromedia dreamweaver 8 untuk penulisan kode program PHP.
4. Firefox sebagai browser.

4.4.3. Implementasi Perangkat Keras

Adapun perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi sistem informasi penjualan obat ini adalah sebagai berikut :

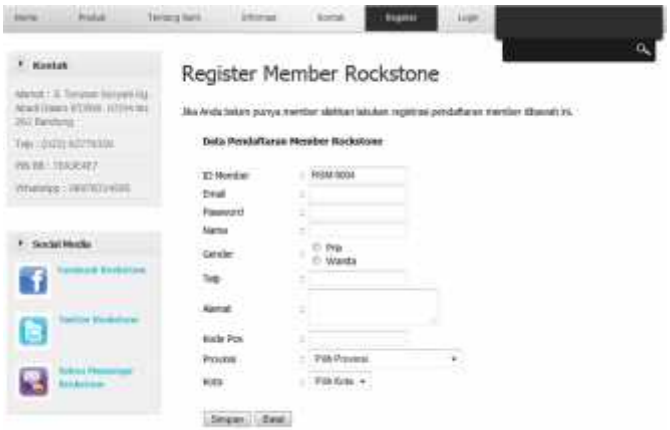
1. Server :
   a. Processor Intel Core i3.
   b. Menggunakan RAM 2 GB DDR3.
   c. VGA 1 GB.
   d. Harddisk 320 GB.
   e. Keyboard, Monitor, Mouse, dan Printer
2. Client :
   a. Processor Intel Core 2 Duo.
   b. Menggunakan minimal RAM 1 GB.
   c. VGA Onboard.
   d. Harddisk 160 GB.
   e. Keyboard, Monitor, Mouse, dan Printer

4.4.4. Implementasi Basis Data

1. Tabel Member
2. Tabel Sepatu
3. Tabel Penjualan
4. Tabel Konfirmasi
5. Tabel pengiriman
6. Tabel Pembelian
7. Tabel pesanan
8. Tabel Supplier
9. Tabel Purchase Order
10. Tabel Retur Pembelian

4.4.5. Implementasi Antar Muka

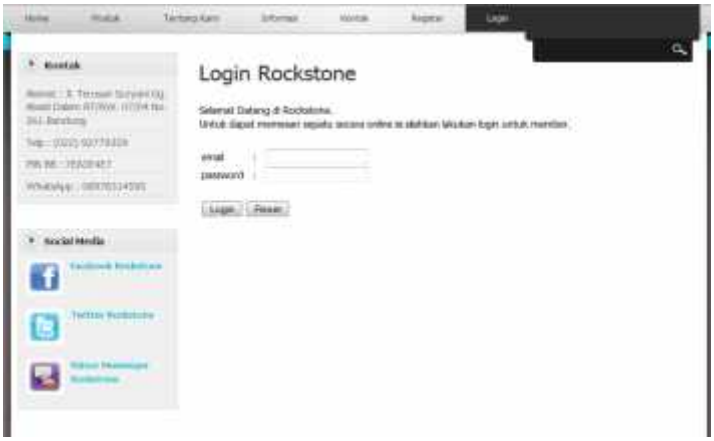
Implementasi antar muka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program. Tahap implementasi sistem merupakan tahap penerapan sistem agar dapat dioperasikan secara optimal sesuai kebutuhan.



Gambar 4.14 Tampilan form register member

Tabel 4.10 Tabel form register member

Tombol	Keterangan
Simpan	Untuk memasuki ke menu login
Batal	Untuk mengulangi inputan



Gambar 4.15 Tampilan form login

Tabel 4.11 Tabel form login

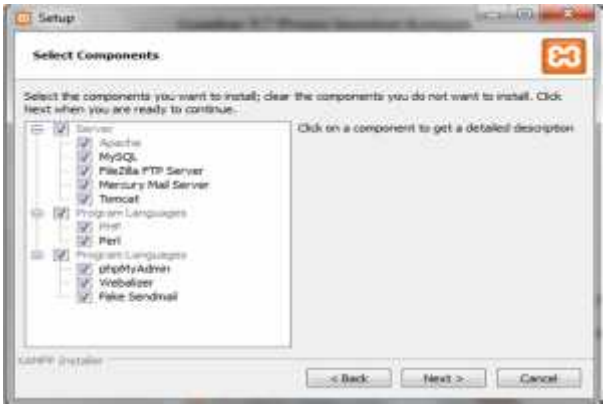
Tombol	Keterangan
Login	Untuk memasuki halaman menu utama
Reset	Untuk mengulangi inputan

4.4.6. Implementasi Instalasi Program

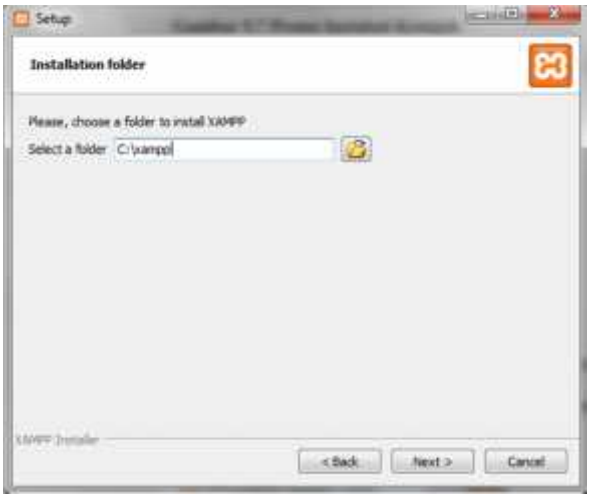
Dalam proses Implementasi Instalasi Program ini, akan dijelaskan bagaimana cara menginstal XAMPP sebagai server local.



Gambar 4.21 Tampilan awal instalasi



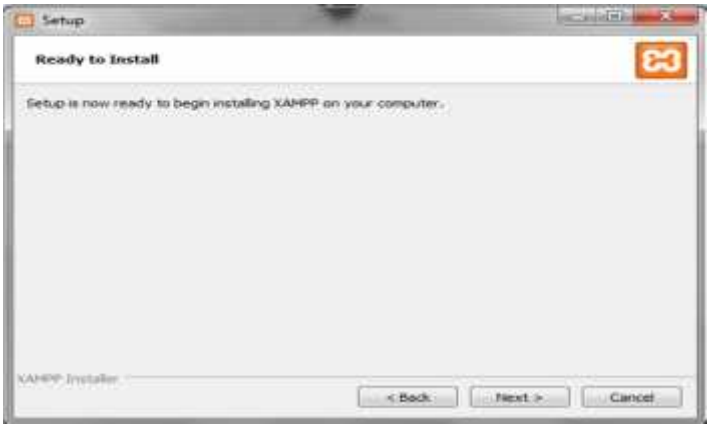
Gambar 4.22 Tampilan Select Component



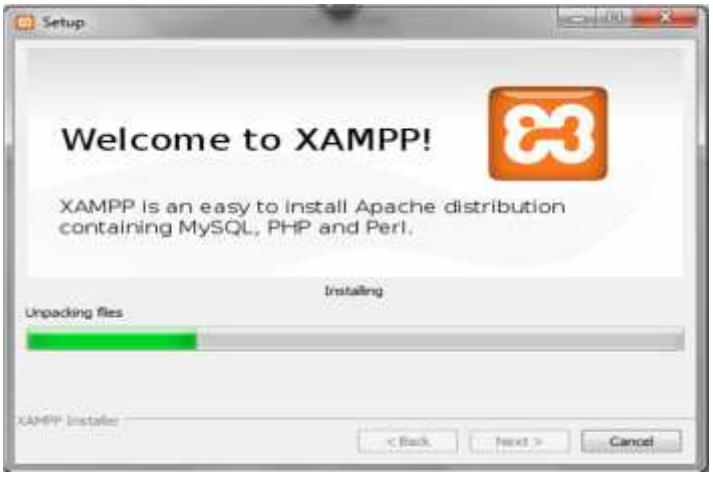
Gambar 4.23 Tampilan penyimpanan Instalasi



Gambar 4.24 Tampilan Bitnami for XAMPP



Gambar 4.25 Tampilan Pesiapan Instalasi



Gambar 4.26 Tampilan Proses Instalasi



Gambar 4.27 Tampilan Instalasi selesai



Gambar 4.28 Tampilan Control Panel (aktif)

4.4.7. Penggunaan Program

Kegitan ini bertujuan untuk menerangkan secara singkat penggunaan program Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Rockstone, berdasarkan user yang menggunakan.



Gambar 4.29 Form Login



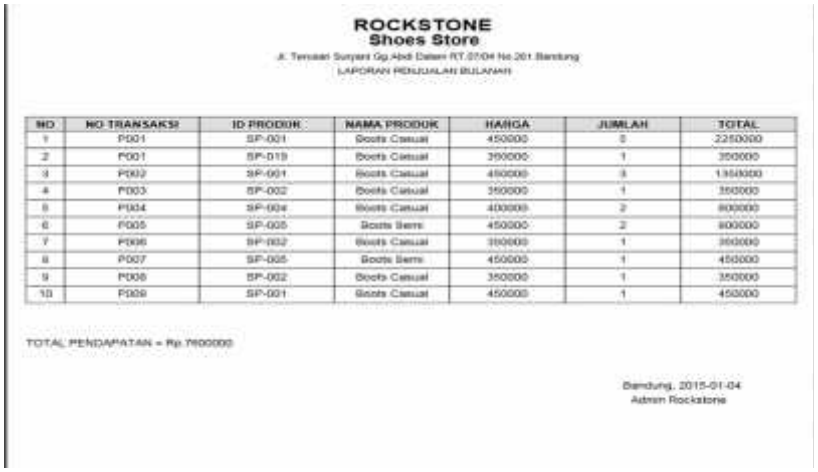
Gambar 4.30 Form input produk



Gambar 4.31 Form data penjualan



Gambar 4.32 Form laporan penjualan



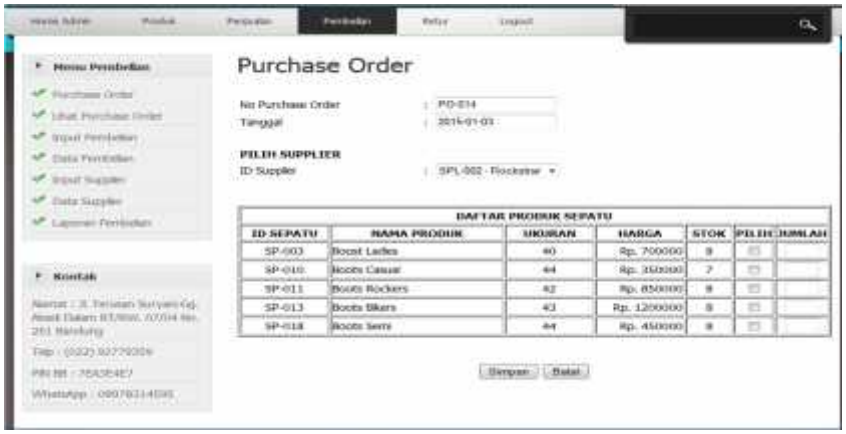
ROCKSTONE
Shoes Store
Jl. Terusan Suryani Gg.Abdi Dalem RT.07/04 No.261 Bandung
LAPORAN PENJUALAN BULANAN

NO	NO TRANSAKSI	ID PRODUK	NAMA PRODUK	HARGA	JUMLAH	TOTAL
1	P001	SP-001	Boots Casual	450000	5	2250000
2	P001	SP-019	Boots Casual	350000	1	350000
3	P002	SP-001	Boots Casual	450000	3	1350000
4	P003	SP-002	Boots Casual	350000	1	350000
5	P004	SP-004	Boots Casual	400000	2	800000
6	P005	SP-005	Boots Semi	450000	2	900000
7	P006	SP-002	Boots Casual	350000	1	350000
8	P007	SP-005	Boots Semi	450000	1	450000
9	P008	SP-002	Boots Casual	350000	1	350000
10	P009	SP-001	Boots Casual	450000	1	450000

TOTAL PENDAPATAN = Rp.7600000

Bandung, 2015-01-04
Admin Rockstone

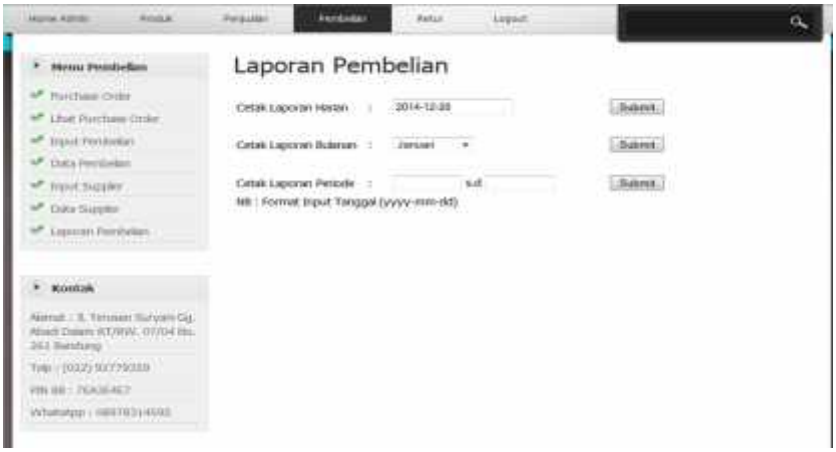
Gambar 4.33 Laporan penjualan



Gambar 4.34 Form purchase order



Gambar 4.35 Form input pembelian



Gambar 4.36 Form laporan pembelian



ROCKSTONE
Shoes Store

NO	NO INVOICE	ID SUPPLIER	NAMA TOKO	ID SEPATU	NAMA PRODUK	HARGA	JUMLAH	TOTAL
1	INV-0011	SPL-002	Rockstar	SP-017	Boots Rockers	450000	5	2250000
2	INV-0011	SPL-002	Rockstar	SP-007	Boots Rockers	450000	2	900000
3	INV-012	SPL-002	Rockstar	SP-015	Boots Semi	300000	2	600000
4	INV-012	SPL-002	Rockstar	SP-016	Boost Ladies	500000	5	2500000
5	INV-013	SPL-002	Rockstar	SP-004	Boots Casual	300000	10	3000000
6	INV-013	SPL-002	Rockstar	SP-006	Boots Semi	350000	8	2800000
7	INV-014	SPL-002	Rockstar	SP-009	Boots Semi	300000	9	2700000
8	INV-014	SPL-002	Rockstar	SP-001	Boots Casual	300000	10	3000000

TOTAL PENGELUARAN = Rp.17750000

Bandung, 2015-01-04
Admin Rockstone

Gambar 4.37 Laporan pembelian



Gambar 4.38 Form input retur



Gambar 4.39 Retur pembelian

4.5. Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak.

Tabel 4.2 Rencana Pengujian Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian

Kelas Uji	**Butir Uji**	**Tingkat Pengujian**	**Jenis Pengujian**
User Login	Pemasukan Username dan password	Sistem	Black Box
Pengujian	Penjualan	Sistem	Black Box
Pengujian	Pembelian	Sistem	Black Box
Pengujian	Retur	Sistem	Black Box
Pengujian	Laporan	Sistem	Black Box
Pengujian	Input Barang	Sistem	Black Box
Pengujian	Buat Barkode	Sistem	Black Box

4.5.1. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji sample di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik selama pembuatan sistem informasi pengelolaan data sepatu ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan dibangunnya sistem informasi penjualan dan pembelian ini, dapat mengelola data dengan baik untuk mengefesiensikan dan mengefektifkan pengolahan data penjualan di Rockstone.
2. Diharapkan dengan dibangunnya sistem informasi penjualan dan pembelian ini, dapat mengelola data dengan baik untuk mengefesiensikan dan mengefektifkan pengolahan data pembelian di Rockstone.
3. Diharapkan dengan dibangunnya sistem informasi penjualan dan pembelian ini, dapat mengelola data dengan baik untuk mengefesiensikan dan mengefektifkan pengolahan data retur di Rockstone.

5.2. Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut dari sistem informasi pengelolaan data sepatu ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan, antara lain :

1. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan pembatalan transaksi pembayaran secara otomatis.
2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan sistem *client server* supaya bisa digunakan untuk bagian gudang dalam melakukan pengecekan barang.

Daftar Pustaka

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

Angga Wibowo. 2007. *Aplikasi PHP Gatis Untuk Pengembangan Situs Web*. Andi. Semarang.

Azhar Susanto. 2007. *Sistem Informasi Manajemen*. Lingga Jaya. Bandung.

Fathansyah. 1999. *Buku teks Komputer Basis Data*. Informatika Bandung

Hanif Al Fatta. 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*. Andy. Yogyakarta.

Jogianto Hartono M. 2005. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. Andi Yogyakarta

Kadir Abdul. 2002. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi Yogyakarta.

M. Rudyanto Arief. 2011. *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQl*. Andi. Yogyakarta.

Kotler HM,MBA,. 2000 *Sistem informasi manajemen*. Lingga Jaya. Banndung

Rogger. S. Pressman, Ph. D. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Andy. Yogyakarta

Tata Subarti. 2005. *Sistem Informasi Manajemen*. Andi. Yogyakarta

Zulkifli Amsyah. 2001. *Manajemen Sistem Informasi*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.