SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA CUBICLE'S DJ STORE

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Kelulusan
Pada Program Studi Manajemen Informatika Jenjang Diploma Tiga
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :
EGI GUSMAN
10909034

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG

2014

ABSTRACT

Cubicle's DJ Store is a store that sells various items, especially in the field of clothes and some discjockey units. In addition to clothes, Cubicle's DJ Store also produce other items such as jackets, polo shirt and t-shirt adults who are still making a sale by way of hand to hand.

This research it user descriptive design research with the approach of cases study at Cubicle's DJ Store, while the source of research with the method of collecting secondary data namely documentation study. The method used in developing this system uses prototype technique, wher eas the instrument of designing model system be using organizational approach method and the aids namely flowmap, context diagram, data flow diagram, data dictionary, normalization, relation table, entity relationship diagram. The software which is used is Java and MySQL server database.

Sale of these items of information systems can be one solution that can be used to facilitate the seller in the sale of data processing, data items, items of data reports, report sales of goods, as well as the memorandum of sale of goods becomes more easily, quickly and efficiently so that it can help increase profits Cubicle's DJ Store in improving their business.

Keyword : Sales Information System, propotype, java, MySQL

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin maju dan modern. Hal ini terjadi karena dipicu oleh semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi berbasis komputer. Keadaan tersebut secara tidak langsung akhirnya membawa masyarakat untuk memasuki sebuah era baru yang sering disebut sebagai era informasi. Pada era ini, informasi mendapat posisi yang sangat penting sebagai sebuah kebutuhan utama dalam masyarakat, terutama dalam dunia usaha. Hal ini terjadi karena dengan informasi tersebut para pengusaha dapat memprediksi keadaan ataupun kebutuhan masa depan, sehingga mereka dapat mengambil keputusan dan melakukan tindakan yang terbaik untuk kemajuan usahanya. Dengan adanya kepentingan tersebut, maka informasi yang tersedia haruslah informasi yang berkualitas yakni informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan.

Berkaitan dengan hal di atas, bahwa kebutuhan terhadap informasi yang berkualitas tersebut dirasakan pula oleh suatu badan usaha, yakni *Cubicle's DJ Store* yang bergerak pada bidang jual beli pakaian beserta peralatan untuk DJ, dengan menjual produk ke dalam maupun luar daerah. *Cubicle's DJ Store* mengalami peningkatan dalam hal pemasaran yaitu bertambahnya konsumen untuk berbelanja karena kualitas dari produk yang ditawarkan oleh *toko* ini tidak mengecewakan para konsumennya.

Seiring dengan peningkatan pemasarannya, *toko* ini mempunyai kendala dalam hal pengolahan datanya terlihat dari sistem informasi yang sedang berjalan, pencatatan dan pengolahan data *stock* barang, jumlah dan harga barang serta transaksi penjualan masih dilakukan secara manual. Manual disini yaitu seperti pencatatan dan pengolahan data *stock* barang masih dilakukan dengan ditulis tangan yang dimana penambahan dan pengurangan

stock barang harus dicatat dahulu dihitung satu per satu dan dicocokan dengan *stock* yang ada kemudian diketik pada *Microsoft Excel*.

Banyaknya jumlah barang yang dijual dan tingkat keramaian pembeli besar *(Buyer)* dapat mengakibatkan penjual mengalami kesulitan untuk mengelola dan menghitung transaksi penjualan secara cepat, tepat, dan mudah digunakan. Selain itu pihak *Cubicle's DJ Store* tidak dapat mencari dan memantau *stock* barang dengan cepat, dan harus membuat suatu nota pada saat adanya transaksi penjualan, dan penanganan laporan *stock* maupun penjualan tiap minggu, bulan juga tahun yang terkesan lambat dan kurang modern.

Selain itu pembuatan laporan masih dengan menggunakan ketikan *Microsoft Word.* Hal ini dapat dikatakan kurang cepat dan memuaskan pihak *Cubicle's DJ Store* ini sendiri, dikarenakan sulit dan lambatnya pencatatan dan penghitungan banyaknya jumlah jenis barang yang ada, maupun besarnya jumlah harga.

Dengan adanya permasalahan di atas penulis berharap bahwa hasil akhir dari kegiatan penelitian ini yakni memperbaiki sistem informasi *Cubicle's DJ Store* yang dapat memberikan solusi terbaik terhadap permasalahan-permasalahan yang ada seperti membantu melakukan sistem penjualan kepada konsumen tanpa adanya kekeliruan. Selain itu, sistem informasi penjualan tersebut dapat melakukan serangkaian aktifitas pengolahan data yang dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh pihak *toko* itu sendiri.

Berdasarkan pada permasalahan diatas, maka penulis mencoba untuk menyusun Tugas Akhir dengan membuat sebuah perangkat lunak (*Software*) **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA CUBICLE'S DJ STORE".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Penulis melakukan pengumpulan data masalah dan mengidentifikasi yang terjadi pada *Cubicle's DJ Store* serta melakukan perumusan masalah dari hasil pengumpulan data permasalahan.

Sebelumnya proses pencatatan *Cubicle's DJ Store* di lakukan secara manual, yaitu sebagai berikut:

1. Banyaknya kesalahan pengolahan data *stock* barang dan lambatnya transaksi penjualan barang pada *toko* karena masih dilakukan secara manual yaitu ditulis tangan lalu diketik pada *Microsoft Excel*.
2. Sulitnya dalam pencarian data *stock* dan penjualan barang, karena banyaknya arsip sehingga pihak *toko* tidak dapat memantau jumlah *stock* barang dengan cepat karena harus mencari data dari banyaknya arsip *stock* dan penjualan.
3. Pembuatan laporan yang masih belum maksimal karena masih dirancang manual dan disusun menggunakan *Microsoft Word.*

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari masalah-masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan diantaranya :

1. Bagaimana menggambarkan proses/prosedur penjualan yang sedang berjalan pada *Cubicle's DJ Store* Bandung.

2. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan barang pada *Cubicle's DJ Store* agar dapat membantu dalam pengolahan data penjualan barang.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan yang diusulkan di *Cubicle's DJ Store* agar dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dan menjadikan sistem informasi yang ada menjadi lebih optimal.
4. Bagaimana melakukan pengujian terhadap sistem informasi penjualan yang diusulkan sehingga mengurangi terjadinya kesalahan-kesalahan fungsionalis sistem di *Cubicle's DJ Store*.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasi, maka maksud pembuatan Tugas Akhir ini yaitu untuk membuat sistem informasi penjualan barang pada *Cubicle's DJ Store* Bandung dengan menyediakan sarana yang terkomputerisasi, sehingga aktifitas pengolahan dan penjualan barang dapat dilakukan dengan lebih praktis serta memudahkan dalam memantau jumlah *stock* barang secara cepat dan memudahkan dalam pembuatan laporan *stock* maupun laporan penjualan.

.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui sistem informasi penjualan yang sedang berjalan pada *Cubicle's DJ Store*.

1. Untuk menggambarkan proses/prosedur yang sedang berjalan pada *Cubicle's DJ Store*.
2. Untuk membuat sistem informasi penjualan pada *Cubicle's DJ Store*.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi penjualan yang diusulkan pada *Cubicle's DJ Store*.
4. Untuk melakukan implementasi terhadap sistem informasi penjualan yang diusulkan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Bagi *Cubicle's DJ Store*, hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan masukan khususnya dalam pengolahan data terutama pada bag.*stock* untuk dapat mengembangkan sistem informasi pengolahan data, serta memberikan gambaran perbandingan antara kedua sistem tersebut dalam kinerja pengolahan data di *Cubicle's DJ Store*. Dan kegunaan sistem tersebut agar dapat bermanfaat bagi semuanya.

1.4.2 Kegunaan Akademis

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

1.4.3 Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam penyelesaian masalah di *Cubicle's DJ Store*, agar terarahnya penyusunan tugas akhir ini, maka penulis akan membatasi ruang lingkup masalah dan yang akan dibahas adalah:

1. Sistem informasi ini hanya meliputi bagian penjualan, pembelian barang, pelaporan penjualan dan pembelian pada *Cubicle's DJ Store*.

2. Transaksi penjualan dan pembelian barang yang dimaksud hanya untuk penjualan secara langsung dan tunai.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Konsep Dasar Sistem

Bagian ini akan memaparkan tentang konsep dasar dari sistem yang akan dibahas dalam beberapa sub bab seperti berikut:

2.1.1. Definisi Sistem

Menurut Jogianto (2005 : 1) yang dimaksud dengan sistem adalah merupakan jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama–sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.Suatu prosedure adalah suatu urutan-urutan operasi klerikal (tulis menulis), biasanya melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi.

Sistem terdiri dari elemen-elemen yang saling berkaitan, elemen tersebut dapat menyusun sebuah sistem yang terdiri dari :

1. Tujuan, merupakan tujuan dari sistem tersebut.
2. Batasan, merupakan sesuatu yang membatasi sistem dalam mencapai tujuan sistem.
3. Kontrol, merupakan pengawasan terhadap pelaksanaan pencapaian tujuan dari sistem tersebut.
4. *Input*, merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk menerima seluruh masukan data.
5. Proses, merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk mengolah atau memroses seluruh masukan data menjadi suatu informasi yang lebih berguna.
6. *Output*, merupakan hasil dari input yang telah diproses oleh bagian pengolah dan merupakan tujuan akhir sistem.

Umpan balik, merupakan elemen dalam sistem yang bertugas mengevaluasi bagian dari output yang dikeluarkan, dimana elemen ini sangat penting demi kemajuan sebuah sistem

2.1.2. Karakteristik Sistem

Sistem memiliki karakteristik atau sifat tertentu, di antaranya :

1. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerjasama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen dapat terdiri dari beberapa subsistem atau subbagian, di mana setiap subsistem tersebut memiliki fungsi khusus dan akan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem

Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan dari suatu sistem (*environment*) adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar dapat bersifat menguntungkan dan merugikan. Lingkungan yang menguntungkan harus tetap

dijaga dan dipelihara, sebaliknya lingkungan yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan kalau tidak ingin mengganggu kelangsungan hidup sistem.

4. **Penghubung Sistem**
   Merupakan media penghubung antara subsistem, yang memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran (*output*) dari satu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem lainnya melalui penghubung disamping sebagai untuk mengitegrasikan subsistem-subsistem menjadi satu kesatuan.
5. **Masukan Sistem**
   Masukan (*input*) adalah energi yang di masukan ke dalam sistem, yang dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Masukan perawatan adalah energi yang dimasukan supaya sistem dapat beroperasi, sedangkan masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Sebagai contoh di dalam sistem komputer, program adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.
6. **Keluaran Sistem**
   Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lainnya. Misalnya untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna dan hasil sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang kita butuhkan.
7. **Pengolah sistem**
   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan lain menjadi keluaran berupa barang jadi. Sistem akuntansi akan mengolah data-data transaksi menjadi laporan-laporan keuangan dan laporan-laporan lain yang dibutuhkan oleh manajemen.
8. **Sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*)**
   Suatu sistem mempunyai suatu sasaran (*objectives*) dan tujuan (*goal*). Jika suatu sistem tidak mempunyai suatu tujuan ataupun sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengena pada sasaran atau tujuannya.

2.2. Konsep Dasar Informasi

Menurut Jogianto (2005 : 1), Informasi sangat penting didalam suatu organisasi sehingga suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi akan menjadi luruh.

Informasi adalah data yang sudah diproses atau diolah sehingga mempunyai nilai bagi penerimanya dan dapat digunakan untuk dasar pengambilan keputusan yang disampaikan melalui media kertas *(Hard Copy),* tampilan *(Display)* atau sarana suara *(Audio).*

Data adalah kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kejadian. Data dapat berupa angka, huruf, simbol atau gabungan dari keduanya. Pengolahan data adalah bentuk yang berguna dan berarti berupa suatu informasi.informasi adalah hasil dari kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk dan lebih berarti dari suatu kejadian.

2.2.1. Kualitas Informasi

Kualitas informasi *(quality of information)* sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh 3 hal, yaitu :

1. Akurat artinya informasi harus mencerminkan keadaan yang sebenarnya.
2. Tepat Waktu artinya informasi itu harus tersedia atau ada pada saat informasi tersebut diperlukan, tidak besok atau tidak beberapa jam lagi.
3. Relevan artinya informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan.

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Azhar Susanto (2004 : 55) yang dimaksud dengan sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik phisik maupun non phisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna.

Menurut Jogianto (2005 : 8) yang dimaksud dengan informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

2.3.1. Komponen Sistem Informasi

Dalam membangun suatu sistem informasi diperlukan penggabungan elemen-elemen pendukung tersebut antara lain :

1. *Hardware*, merupakan perangkat elektronik yang memiliki kemampuan untuk melakukan proses komputerisasi seperti *printer* dll.
2. *Software*, merupakan kumpulan dari perintah atau fungsi yang ditulis dengan aturan tertentu untuk memerintahkan komputer dalam melaksanakan tugas tertentu.
3. Data, merupakan komponen dasar dari informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan suatu informasi.
4. Manusia, yang terlibat dalam komponen manusia yaitu operator, dan sebagainya
5. Prosedur, seperti dokumen prosedur, buku penuntun operasional dan teknis.

2.3.2. Kegiatan Sistem Informasi

Kegiatan dari sistem informasi mencakup hal-hal berikut :

1. *Input*, merupakan kegiatan untuk menyediakan data untuk di proses.
2. Proses, menggambarkan bagaimana suata data di proses untuk menghasilkan informasi yang bernilai tambah.
3. *Output*, suatu kegiatan untuk menghasilkan suatu informasi dari data tersebut.
4. Penyimpanan, suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data.
5. Kontrol, suatu aktivitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut beralan sesuai dengan yang diharapkan.

2.3.3. Tujuan Pembangunan Sistem Informasi

1. Integrasi sistem
    1. Menghubungkan sistem individu/kelompok.
    2. Pengkolektifan data dan penyambungan secara otomatis.
    3. Peningkatan koordinasi dan pencapaian sinergi.
2. Efisiensi pengelolaan sistem
    1. Penggunaan basis data dalam upaya kesamaan pengadministrasian data.

2. Pengelolaan data berkaitan dengan karakteristik informasi.
3. Penggunaan dan pengambilan informasi.

3. Dukungan keputusan untuk manajemen
    1. Melengkapi informasi guna kebutuhan proses pengambilan kebutuhan.
    2. Akuisisi informasi eksternal melalui jaringan komunikasi.

Ekstraksi dari informasi internal yang terpadu

2.3.4. Manfaat Sistem Informasi

Sistem informasi memiliki banyak manfaat, diantaranya :

4. Menghemat tenaga kerja
5. Peningkatan efisiensi
6. Mempercepat proses
7. Perbaikan dokumentasi
8. Pencapaian standar
9. Perbaikan keputusan

2.4.1. Pengertian Penjualan

Penjualan sangat penting dan sangat menentukan. Karena, suatu perusahaan untuk melakukan suatu penjualan yang baik harus mempunyai pemasaran yang baik pula.

Jadi Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini penelitian yang di;akukan mengambil objek pada *CUBICLE'S DJ STORE*. Penelitian ini sendiri dilakukan untuk mengetahui bagaimana kinerja perusahaan selama ini.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

CUBICLE'S DJ STORE, merupakan merek dagang yang berdiri sejak tahun 2009 dan bergerak dibidang jual beli pakaian dan peralatan untuk discjockey. Konsep utama *Cubicle's DJ Store* semenjak berdiri adalah menjadi sebuah toko yang paling terdepan menyediakan pakaian dan peralatan untuk para *discjockey*.

Dengan layanan dan kualitas bahan yang terbaik cubicle's berusaha keras membangun citra baik di masyarakat. *Cubicle's DJ Store* akan mencoba untuk terus selalu menjadi terdepan bagi *discjockey* dan masyarakat penikmat musik yang hidup di era *modern* ini.

Seiring dengan perkembangan waktu dan jaman, *Cubicle's DJ Store* yang selalu berusaha terdepan telah menunjukan eksistensinya dengan menciptakan dan menjual bermacam diferensiasi produk. Beberapa produk yang ditawarkan adalah *t-shirt, jacket, headphone, cdj, dan mixer*

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Misi dari *Cubicle's Dj Store* menjadi perusahaan terbaik dalam bidang pemasaran dan distribusi yang memilki keunggulan dalam inovasi, mutu produk, dan kepuasan pelanggan, menjadi perusahaan terdepan dan berkembang serta berusaha keras untuk membangun citra yang sangat baik sedangkan visi dari *Cubicle's Dj Store* menjadi sebuah toko yang menjadi pilihan utama bagi para *discjokey* dan penikmat musik di seluruh Indonesia.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Setiap perusahaan besar maupun kecil pasti memiliki struktur organisasi masing-masing yang berbeda antara perusahaan yang satu dengan perusahaan yang lain. Struktur organisasi dibuat agar susunan kerja, wewenang, dan tanggung jawab suatu bagian tertentu dapat terlihat dengan jelas.

3.2. Metode Penelitan

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian meliputi perencanaan dan kajian seperti observasi wawancara dan analisis data.

3.2.2. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Adapun kedua data tersebut adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak terkait yang berkompeten dengan harapan dapat melengkapi data-data yang diperlukan dalam penelitian ini, Dalam hal ini pegawai yang ditunjuk oleh pimpinan perusahaan untuk memberikan informasi kepada peneliti yaitu pegawai pada bidang-bidang yang lainnya.

b. Observasi

Peneliti langsung mengunjungi lokasi penelitian ke Cubicle's yang dijadikan objek penelitian, dalam hal ini peneliti melakukan observasi pada bagian kasir dan *stock* yang menangani data penjualan barang dan pembelian barang. Setelah itu peneliti mengamati bagaimana proses transaksi penjualan dan cara pembuatan laporan penjualan apakah sudah terkomputerisasi atau belum dan juga mengamati bagaimana mengetahui *stock* barang yang tersedia apakah masih menghitung manual atau sudah terkomputerisasi.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian, dengan kata lain penulis memperoleh data dengan mempelajari data-data dan catatan-catatan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1. Studi Pustaka, melakukan pengumpulan dan pencarian data dari buku yang menunjang terhadap penulisan tugas akhir ini.
2. Analisis dokumen, membaca dan mempelajari dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan pembahasan yang diteliti, kemudian menganalisa pernyataan dan teori yang di kemukakan untuk dijadikan acuan peneliti, serta beberapa *website* yang erat kaitanya dengan penelitian yang penulis lakukan.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan adalah sebagai berikut :

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem merupakan pendekatan bagaimana menggunakan alat-alat dan peraturan-peraturan yang melengkapi satu atau lebih tahapan-tahapan pengembangan sistem informasi. Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode terstruktur yang memiliki karakteristik berorientasi pada proses dan data, adapun alat-alat yang digunakan dalam metode pendekatan sistem adalah: diagram alir (*Flowmap*), diagram konteks (*context diagram*), diagram alir data (*Data Flow Diagram*), kamus data (*data dictionary*), normalisasi, dan Tabel Relasi.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Untuk mempermudah penyusunan laporan dan pembuatan perangkat lunak maka metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode paradigma *prototype* model

Adapun penjelasan di atas adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Kebutuhan Pemakai

Pada tahap ini merupakan tahap awal dalam membangun sebuah sistem informasi, dimana antara pemakai sistem (users) dan pengembang sistem bertemu. Users menjelaskan tentang kebutuhan sistem yang akan dibangun oleh pengembang sistem.

2. Pembuatan Prototype

Setelah menganalisa sistem yang akan dikembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem untuk sistem yang akan dibangun, pengembang sistem mulai membuat prototype. Pembuatan ini meliputi : perancangan sistem yang akan dibangun, dan kemudian diimplementasikan dengan pembuatan coding yaitu menterjemahkan hasil rancangan kedalam bentuk bahasa pemograman yang akan menjadi sebuah sistem informasi yang diharapkan oleh Users.

3. Pengujian Prototype

Setelah tahap pembuatan prototype selesai, kemudian pengembang sistem dan Users melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan users memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4. Perbaikan Prototype

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan masukan atau saran dari user.

5. Mengembangkan Versi Produksi

Pada tahap ini pengembang sistem menyelesaiakan sistem yang telah dibuatnya sesuai dengan masukan atau saran terakhir dari pemakai sistem.

3.3. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Dalam tahap ini penulis akan menjelaskan tentang prosedur dari sistem informasi penjualan dan pembelian yang sedang berjalan di *Cubicle's DJ Store* Analisa yang penulis lakukan ini terdiri dari analisis kebutuhan sistem dan evaluasi dari sistem yang sedang berjalan. Analisa sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian komponen-komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi kekurangan-kekurangan yang terjadi serta kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya..

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen terdiri dari nama dokumen, sumber, rangkap, deskripsi, dan item data.

3.3.2. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur sistem diperlukan untuk memenuhi kebutuhan akan data suatu sistem yang sedang berjalan disuatu perusahaan atau instansi. Analisis prosedur sistem yang sedang berjalan berikut ini merupakan prosedur pengolahan data penjualan yang sedang berjalan di *Cubicle's DJ Store.*

3.3.3. Flow Map

Flow map menggambarkan aliran dan informasi antar area didalam sebuah organisasi dan menelusuri sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuannya. Secara rinci *flowmap* menunjukkan dari mana dokumen tersebut berasal, distribusinya, dan tujuan digunakannya dokumen tersebut. *Flowmap* bermanfaat untuk menganalisis kecukupan prosedur pengawasan dalam sebuah sistem

3.3.4. Diagram Kontek

Diagram konteks berfungsi untuk mendefinisikan awal dan akhir dari data yang masuk dan keluar dari suatu sistem

3.3.5. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat bantu grafis untuk menguraikan dan menganalisa pergerakan data yang melalui suatu sistem baik manual maupun terkomputerisasi, termasuk proses data dari penyimpanan data.,

3.3.6 Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Masih banyak prosedur yang menggunakan proses pencatatan manual

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Analisis sistem yang sedang berjalan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses produktivitas kerja yang sedang dikerjakan atau dilakukan. Sistem Informasi penjualan barang perlu dikembangkan mengingat sistem lama yang sedang berjalan masih banyak kekurangan dan belum terkomputerisasi serta pelaksanaan prosedur-prosedur yang kurang tepat, sehingga menyebabkan terganggunya proses sistem yang sudah ada.

Untuk mengantisipasi berbagai kendala yang terjadi dalam melakukan aktifitas penjualan barang maka diperlukan suatu Sistem Informasi Penjualan pada *Cubicle's DJ Store* yang terstruktur agar prosedur penjualan di perusahaan tersebut menjadi lebih baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

4.2. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perbedaan antara sistem informasi penjualan yang lama dan baru adalah jika yang lama menggunakan cara manual dan dokumen atau data - data berbentuk pencatatan dalam buku sedangkan sistem informasi yang baru menggunakan alat bantu komputer dan dilakukan secara otomatis agar dapat terkomputerisasi dengan baik.

4.3. 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. Langkah-langkah dalam tahap implementasi ini adalah urutan kegiatan awal sampai akhir yang harus dilakukan untuk mewujudkan sistem yang telah dirancang.

4.3.1 Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak pemantauan dan pengendalian aplikasi ini ada beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

1. Tidak semua kebutuhan sistem informasi ini dikerjakan, tetapi hanya subsistem-subsistem yang mendukung khususnya proses pada transaksi penjualan.
2. *Administrator* pada saat implementasi dikerjakan oleh Bagian *Stock*.

4.3.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dan digunakan dalam pembuatan aplikasi sistem informasi penjualan ini adalah sebagai berikut :

1. *Windows Seven Ultimate*, sebagai sistem operasi yang dipakai oleh penulis.
2. *NetBeans IDE 7.2.*, sebagai *software* yang penulis gunakan dalam membangun sistem informasi penjualan ini.
3. *iReport*, sebagai aplikasi untuk pembuatan laporan.
4. *MySQL*, sebagai pengembang basis data dan perangkat lunak lainnya menggunakan *XAMPP*.

4.3.3 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi antara lain :

1. *Server*
   a. Menggunakan minimal prosessor berkecepatan 2.50 *Ghz*
   b. Menggunakan RAM minimal 512 MB.
   c. Tersedianya *HardDrive* untuk media penyimpanan, minimal 10 MB untuk *server*, diluar basisdata.
   d. *Mouse*, *Keyboard*, dan *Monitor* sebagai peralatan antarmuka.
2. *Client*
   a. Menggunakan minimal prosessor berkecepatan 2.50 *Ghz*
   b. Menggunakan RAM minimal 256 MB
   c. *Mouse*, *Keyboard*, dan *Monitor*, dan *Printer* sebagai peralatan antarmuka.

4.3.4 Implementasi Basis Data (Sintax SQL)

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL, dimana DBMS yang digunakan adalah SQL Server 2000.

4.3.5 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka merupakan tahapan dalam memenuhi kebutuhan pengguna (*user*) dalam berinteraksi dengan komputer. Fasilitas antar muka yang baik sangat membantu pemakai dalam memahami proses yang sedang dilakukan oleh sistem tersebut dan dapat meningkatkan kinerja sistem.

4.3.6 Penggunaan Program

Tahapan penggunaan program ini dilakukan dengan tujuan untuk menerangkan secara ringkas penggunaan program Sistem Informasi Penjualan Cubicle's.

4.4 Pengujian

Menurut Bambang Hariyanto, Ir., MT. (2004 : 569), pengujian adalah proses pemeriksaan atau evaluasi sistem atau komponen sistem secara manual atau otomatis untuk memverifikasi apakah sistem memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang dispesifikasikan atau mengidentifikasi perbedaan-perbedaan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang terjadi. Awalnya, pengujian diartikan sebagai aktivitas yang hanya dilakukan setelah pengkodean (kode program selesai). Namun, pengujian sebenarnya dilakukan dalam skala yang lebih luas. Pengujian dapat dilakukan begitu spesifikasi kebutuhan telah dapat didefinisikan. Evaluasi terhadap spesifikasi dan perancangan juga merupakan teknik dalam pengujian.

Adapun teknik pengujian perangkat lunak yang digunakan penulis dalam membangun sistem informasi penjualan pada Cubicle's ini, adalah teknik pengujian *blackbox testing*. Menurut Al-Bahra bin Ladjamudin (2006 : 379), metode *blackbox testing*

ini berfokus pada keperluan fungsional dari *software*, yang memungkinkan untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Uji coba *blackbox* merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan yang terjadi.

4.4.1 Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak pada aplikasi Sistem Informasi Penjualan pada Cubicle's yaitu dengan menggunakan pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Setelah melakukan rencana pengujian, maka hal selanjutnya yang perlu dilakukan adalah melakukan studi kasus dan bagaimana hasil dari pengujian studi kasus tersebut.

4.4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji sample diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan *sintax* dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil perancangan tentang sistem informasi penjualan barang yang diusulkan, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa :

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan tentang sistem informasi penjualan barang yang diusulkan, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan, Maka saat ini pengolahan data transaksi penjualan dan pembelian barang sudah terkomputerisasi secara otomatis, sehingga dapat mempermudah serta mempercepat proses pengolahan data *stock* barang dan penjualan barang serta meningkatkan kinerja karyawan di dalam perusahaan.
2. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Penjualan, maka kendala yang semula dihadapi oleh pihak *Cubicles DJ Store*, yaitu keakuratan, ketepatan waktu dalam pencarian data barang maupun jumlah *stock* barang secara otomatis dapat ditanggulangi.
3. Dengan Sistem Informasi Penjualan yang sudah dibangun, manager maupun bagian kasir dan bagian *stock* tidak lagi mengalami kesulitan dalam memperoleh laporan tentang penjualan, pembelian dan persediaan barang.

Jadi perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian barang ini telah memenuhi harapan dari perancang dan pihak-pihak yang memerlukan sistem informasi ini, dalam hal ini adalah *Cubicles DJ Store*.

6.2 Saran

Adapun dari kesimpulan diatas, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Dalam segi penampilan *software* masih nampak sederhana masih harus mendapatkan desain yang lebih baik.
2. *Cubicles DJ Store* hendaknya terus mengembangkan *software* penjualan yang telah dibangun agar terus *up to date* sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan sehingga aplikasi tersebut menjadi lebih sempurna. Seperti halnya memakai *barcode*.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat penulis berikan dari hasil penelitian ini, semoga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lain yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

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

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

Azhar Susanto. 2004. *Sistem Informasi Manajemen:* Konsep dan Pengembangannya. Lingga Jaya, Bandung.

Hartanto, Jogiyanto. 2002. *Pengenalan Komputer*. Andi, Yogyakarta.

Jogiyanto HM. 2002. *Analisis dan Desain Informasi:* pendekatan terstruktur, Andi, Yogyakarta.

Jogianto MBa, Ph D. 2005. *Analisis dan desain sistem informasi*. Andi. Yogyakarta.

Hartanto, Jogiyanto. 1999. *Pengantar Ilmu Komputer*. Andi, Yogyakarta.

Jogiyanto HM. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. ANDI,

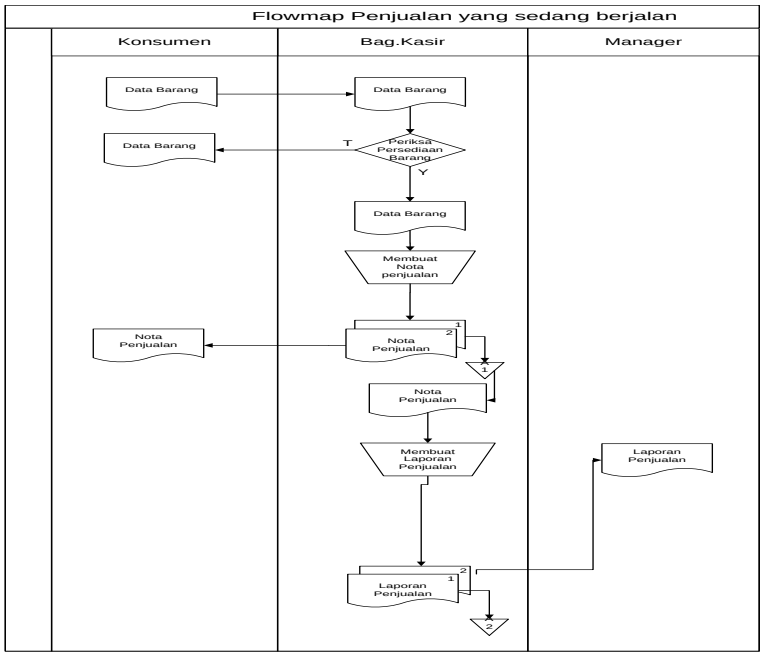
Kotler, Philip and Kevin Lane Keller. 2006. *Marketing Management, twelfth edition*. New Jersey.Pearson Education Inc.

Roger S. Pressman. 2001. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Pendekatan Praktisi (Buku Satu), Andi, Yogyakarta.

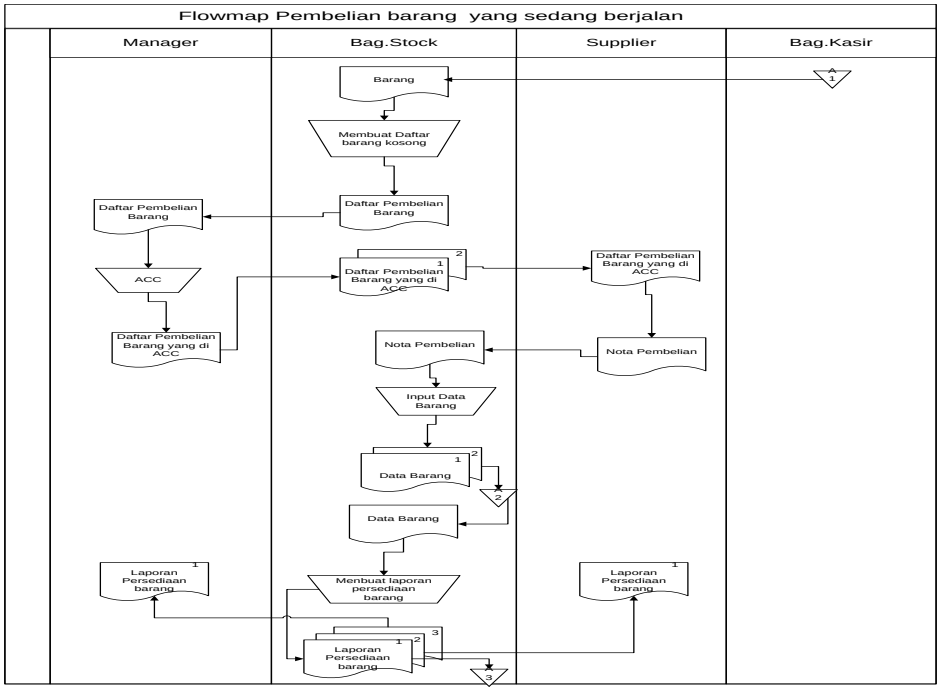
DAFTAR GAMBAR



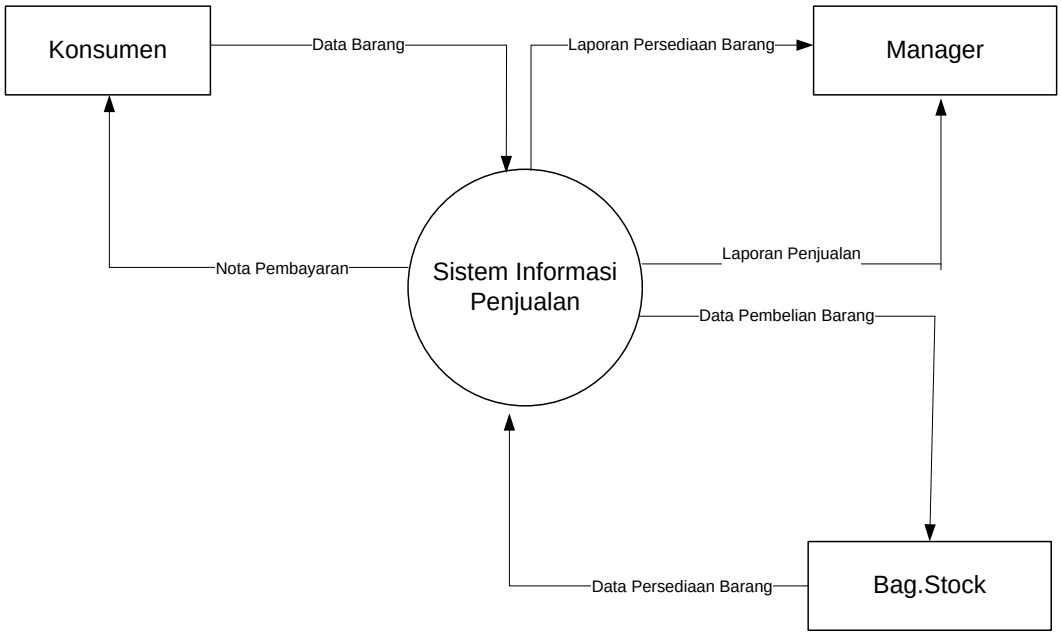
Gambar 1
Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*
(Sumber : Abdul Kadir, 2003 : 417)



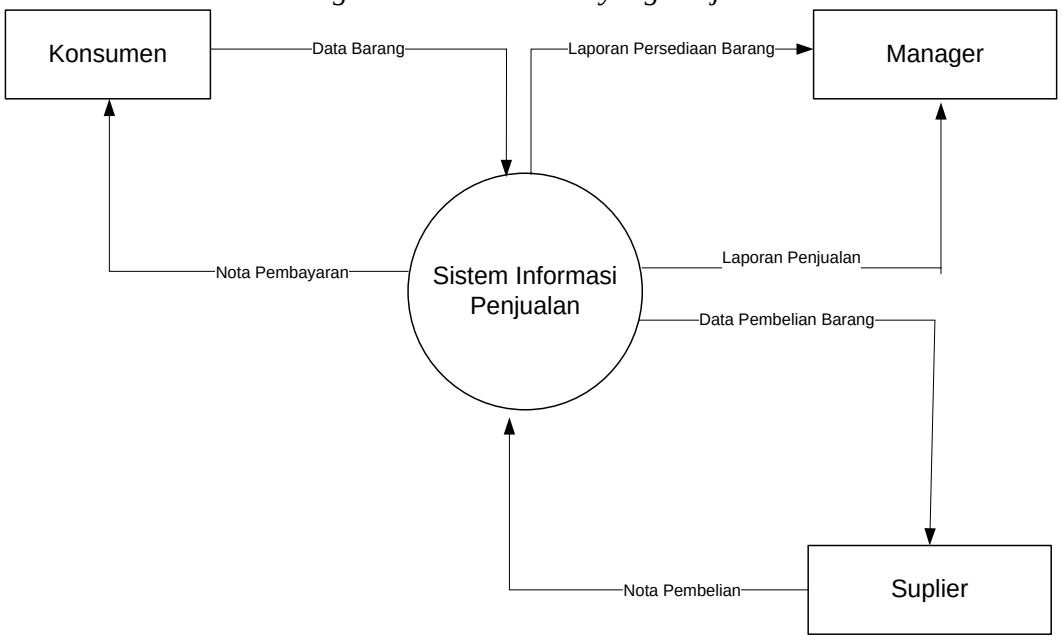
Gambar 2
Flowmap Sistem Penjualan yang Berjalan



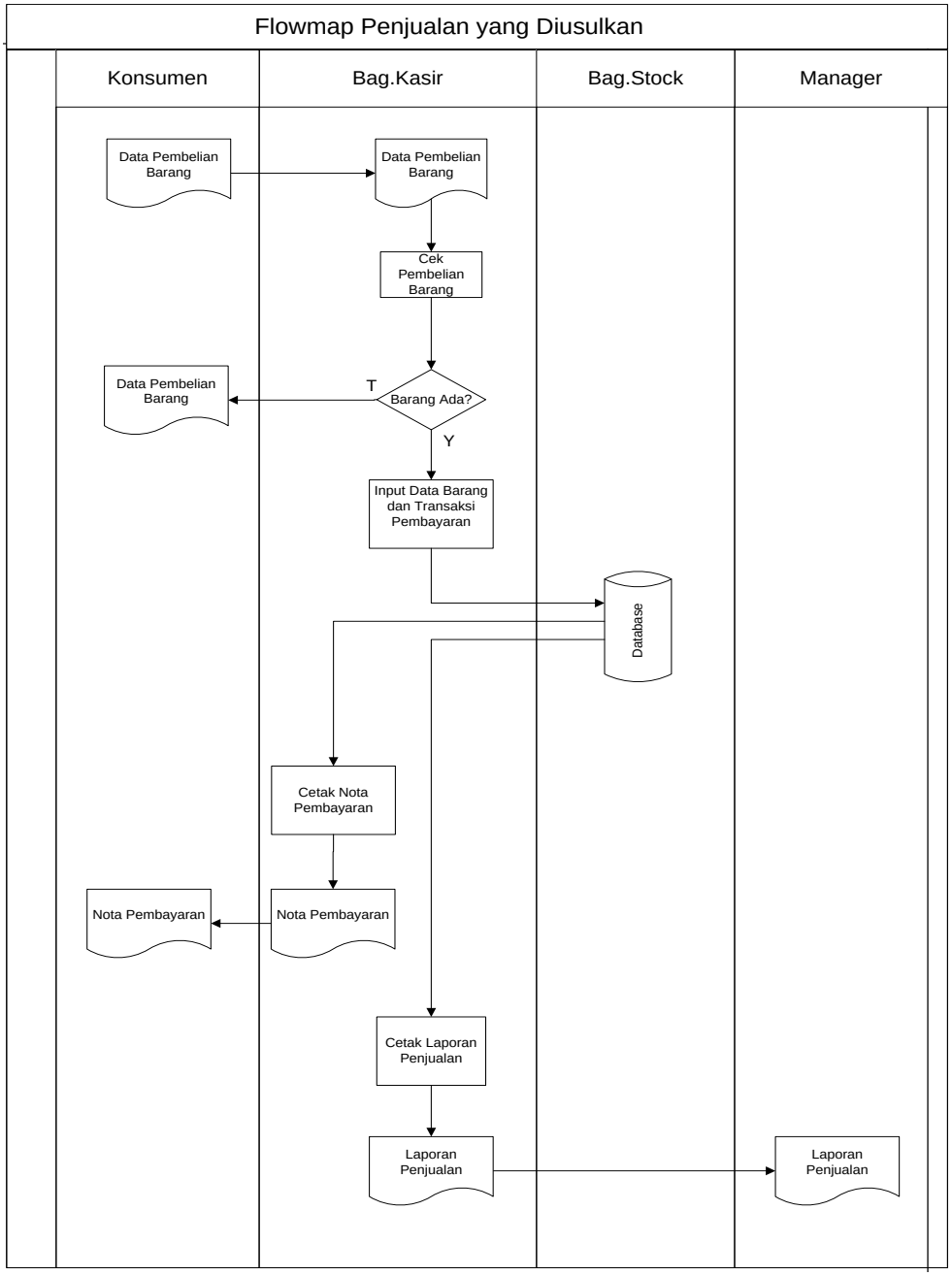
Gambar 3
Flowmap Sistem Pembelian yang Berjalan



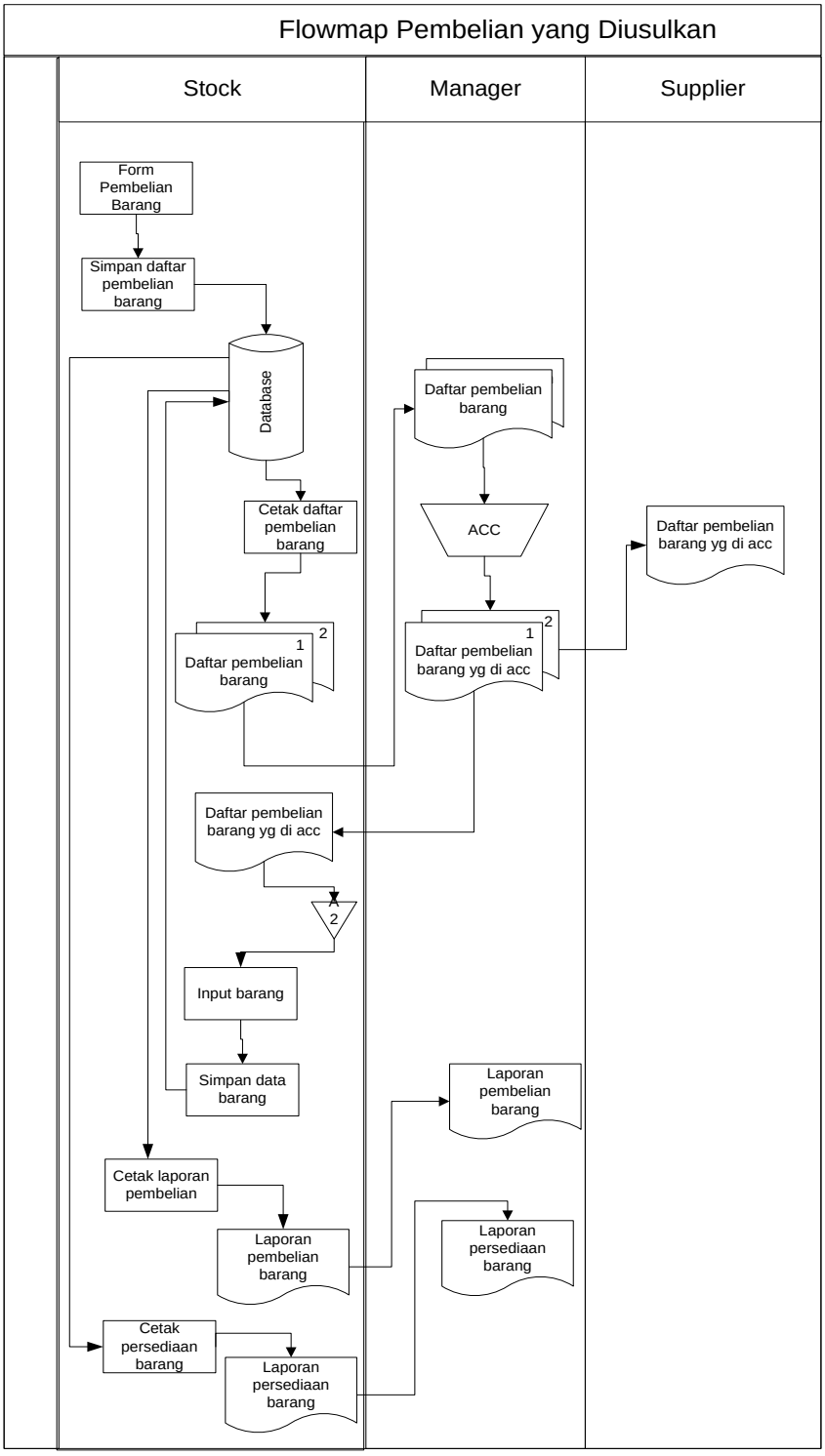
Gambar 4
Diagram Konteks Sistem yang Berjalan



Gambar 5
Diagram Konteks Yang Diusulkan



Gambar 6
flowmap Prosedur Penjualan yang diusulkan



Gambar 7

flowmap Prosedur Pembelian yang diusulkan