SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA BENGKEL RAHAYU MOTOR BERBASIS JAVA

ARTIKEL

Oleh :
Rahmadi Soedigno
1.05.09.250

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
2014

Abstrak

Skripsi dengan judul Sistem Informasi Penjualan pada Bengkel Rahayu Motor Berbasis Javabertujuan untukmempermudah pihak perusahaan dalam melakukan pendataan dan pembukuan stok barang yang telah tersuplai serta untuk memudahkan pihak perusahaan dalam melakukan kontrol stok barang. Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana cara untuk mengurangi kesalahan hitung yang terjadi pada gudang yang merugikan perusahaan?Bagaimana perusahaan dapat melakukan pemeriksaan terkait data barang, baik data barang keluar maupun data barang masuk? Serta Bagaimana perusahaan dapat menentukan jumlah barang yang akan di order?

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Berorientasi Struktur. Objek penelitian ini adalah Bengkel Rahayu Motor di Kelurahan Sadang Serang Kecamatan Coblong, Bandung.Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara dan observasi langsung. Adapun data-data yang didapatkan dari objek penelitian, berupa:Faktur jual, Buku stok gudang (rahasia), dan Faktur beli (rahasia).

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa dengan dibangunnya sistem informasi ini, penulis dapat meminimalisir kesalahan yang kerap terjadi dalam penghitungan pada data – data gudang. Penulis memberikan kemudahan bagi perusahaan untuk melakukan pemeriksaan terkait data barang, data gudang baik itu data keluar ataupun data masuk, serta transaksi. Sistem informasi yang penulis

bangun memberikan sebuah solusi untuk keakuratan data yang dibutuhkan perusahaan untuk melakukan pemesanan barang ke pemasok (supplier).

I. PENDAHULUAN

Pada era teknologi dan informasi, sebuah teknologi yang handal dapat memiliki peranan penting untuk kemajuan sebuah bisnis. Teknologi yang memberikan informasi secara akurat dan tepat pun dapat menjadi sarana yang dapat meminimalisir waktu dan biaya sebagaimana lazimnya yang patut dilakukan oleh para pelaku bisnis.

Bengkel Rahayu Motor adalah salah satu perusahaan yang menawarkan jasa dan barang untuk reparasi motor. Namun, perusahan ini hingga saat ini belum memiliki teknologi yang sekiranya diperlukan untuk membantu mengontrol data – data harian. Terutama data penjualan, kontrol barang, pembukuan, dan data stok barang yang ada.

Hal inilah yang kerap kali membuat perusahan kehilangan banyak data atas penjualan ataupun barang – barang yang berada pada gudang stok. Masih digunakannya sistem manual membuat data – data tercecer, hilang, dan tidak dapat dicari lagi. Kerap kali pihak perusahaan kebingungan dalam mencari dan mengontrol barang – barang yang ada di gudang bengkel sehingga barang tersebut dinyatakan hilang tanpa adanya bukti.

Tidak terintegrasi – nya sistem pencatatan manual dengan menggunakan banyak buku besar mengakibatkan kerugian yang tidak terhitung dan tidak terduga.

Hal ini dikarenakan sistem manual memiliki banyak buku untuk setiap bagian yang dikira penting.

Pihak perusahaan menyadari kelemahan pada sistem yang berjalan pada mereka. Dan pihak perusahaan ingin merubah kebiasaan *kuno* yang telah ada dengan menggunakan sistem pencatatan manual menjadi sistem yang terkomputerisasi. Pihak perusahaan pun ingin beradaptasi dengan teknologi yang ada agar tidak tergilas oleh para pesaing. Oleh karenanya, penulis bermaksud untuk memberikan sebuah sistem yang diharapkan dapat membantu pengambilan keputusan dan kontrol data bagi perusahaan.

Maka kami menetapkan judul: "***Sistem Informasi Penjualan pada Bengkel Rahayu Motor berbasis JAVA"***, yang nantinya diharapkan akan menjadi salah satu solusi penjualan serta perluasan bisnis pada bengkel tersebut.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pendataan data stok barang di gudang masih menggunakan sistem manual, sehingga menyebabkan banyak kehilangan data barang yang tidak tertulis maupun perhitungan barang yang ada di gudang tidak tepat.
2. Tidak adanya sebuah sistem yang memberikan laporan bulanan yang menyebabkan perusahaan tidak dapat mengontrol pengeluaran dan data stok barang yang ada.
3. Sering kali pihak perusahaan kesulitan dalam menentukan jumlah barang yang akan di order. Dikarenakan ketidak – akuratan data yang ada pada stok barang.

Sedangkan berdasarkan uraian identifikasi di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengetahui sistem penjualan yang sedang berjalan di Bengkel Rahayu Motor?
2. Bagaimana merancang sebuah Sistem Informasi di bengkel Rahayu Motor?
3. Bagaimana menguji Sistem Informasi tersebut di Bengkel Rahayu Motor?
4. Bagaimana mengimplementasikan sebuah Sistem Informasi di bengkel Rahayu Motor?

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk merancang dan membangun suatu sistem informasi penjualan pada *Bengkel Rahayu Motor* berbasis JAVA guna meningkatkan kinerja pegawai dan memberikan solusi terbaik terhadap masalah yang sering dihadapi oleh perusahaan tersebut.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan laporan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem yang tengah berjalan pada Bengkel Rahayu Motor.
2. Untuk merancang sistem informasi pada Bengkel Rahayu Motor.
3. Untuk menguji sistem informasi tersebut pada Bengkel Rahayu Motor.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi pada Bengkel Rahayu Motor.

Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan dibawah ini.

Kegunaan Praktis

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Memberikan kemudahan bagi perusahaan dalam melakukan kontrol stok barang di gudang.
2. Memberikan kemudahan bagi perusahaan dalam melakukan perhitungan stok barang di gudang.
3. Memberikan kemudahan bagi perusahaan untuk mendapatkan laporan yang akurat.

Kegunaan Akademis

1. Sebagai bahan referensi untuk penelitian lain dalam bidang yang sama.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pengetahuan, terutama pada perkembangan sebuah sistem yang berbasis java.

Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang akan dibahas dalam perancangan sistem informasi penjualan pada *Bengkel Rahayu Motor* berbasis *JAVA* yaitu sebagai berikut :

1. Karena keterbatasan waktu, sistem informasi pembukuan dan penjualan pada Bengkel Rahayu Motor, maka penulis membatasi dengan hanya membahas mengenai pembukuan, penjualan, pengontrolan barang, dan stok barang.
2. Sistem menggunakan basis java, yakni sistem menggunakan fasilitas desktop untuk penginstallan dan menggunakan bahasa pemograman berbaasis java.

II. KAJIAN PUSTAKA

Konsep Dasar Sistem

Menurut Andri Kristanto (2008 : 1), suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul, bersama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sistem informasi merupakan suatu sistem yang tujuannya menghasilkan informasi. Untuk mengetahui sistem informasi, maka diperlukan pengetahuan mengenai sistem dan informasi terlebih dahulu.

Pengertian Sistem

Menurut Jogiyanto (2008:34) sistem dapat didefinisikan melalui pendekatan prosedur dan pendekatan komponen. Dalam pendekatan prosedur, sistem dapat

didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Dalam pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Karakteristik Sistem

Menurut Andri Kristanto (2008:3) suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat tertentu yaitu :

a. Komponen(*Components*)
b. Batas Sistem(*Boundary*)
c. Lingkungan Luar Sistem(*Environments*)
d. Penghubung(*Interface*)
e. Masukkan(*Input*)
f. Keluaran(*Output*)
g. Pengolah(*process*)
h. Sasaran dan Tujuan(*Objective*)

Klasifikasi Sistem

Sistem dapat dikelompokkan atau diklasifikasikan menjadi beberapa sudut pandang, diantaranya sebagai berikut:

1. Sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*phsycal system*).
2. Sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*).

3. Sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).
4. Sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*).

Konsep Dasar Infomasi

Di dalam pengolahan sistem pada akhirnya menghasilkan suatu informasi, untuk itu pendefenisian informasi diperlukan untuk menunjang berhasilnya pengembangan sistem yang akan dirancang.

Pengertian Informasi

Menurut Jogiyanto (2008:36), Informasi (*information*) adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Sedangkan menurut Jack Febrian (2007: 238), Informasi adalah keterangan, penerangan, data yang telah diproses ke dalam suatu bentuk yang mempunyai arti bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata dan terasa bagi keputusan saat itu atau keputusan mendatang, susunan hirarki informasi mulai dari data atau fakta, kemudian diseleksi dan diolah menjadi sesuatu yang berguna.

Siklus Informasi

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 11), Untuk memperoleh informasi yang bermanfaat bagi penerimanya, perlu untu dijelaskan bagaimana siklus yang terjadi atau dibutuhkan dalam menghasilkan informasi.

Siklus informasi atau siklus pengolahan data dapat dilihat pada **Gambar 2.2**

Kualitas Informasi

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 11), kualitas informasi (*quality of information*) sangat dipengaruhi atau ditentukkan oleh beberapa hal sebagai berikut:

1. Akurat (*Accurate*)
2. Tepat Waktu (*Timelines*)
3. Relevan (*Relevance*)
4. Ekonomis (*Economy*)
5. Efisien (*Eficiency*)
6. Dapat dipercaya (*Reability*)

Nilai Informasi

Nilai dari informasi (*value of information*) ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya.Suatu informasi dikatakan bernilai apabila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannnya.

Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan di dalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan.

Sebagian besar informasi dinikmati tidak dapat persis ditaksir keuntungannya dengan satuan uang, tetapi ditaksir nilai efektivitasnya. Pengukuran nilai informasi biasanya dihubungkan dengan analisis *cost effectiveness* atau *cost benefit*.

Pengertian Sistem Informasi

"*System informations are work systems in their own right since they consist of human participants and/or machines performing a business process using information, technology, and other resources to produce products and/or services for internal or external customers*". (Alter, Steven.2001.*Communications of the Association for the Information Systems.Which Life Cycle…Work System, Information System, Or Software.*October.p.8).

Komponen Sistem Informasi

Untuk membentuk suatu sistem Informasi ada beberapa komponen yang harus dimiliki, antara lain sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
2. Perangkat Lunak (*Software*)
3. Sumber Daya Manusia (*Brainware*)
4. Data
5. Prosedur
6. Jaringan Komunikasi (*Communication Network*)

Pengertian Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba (Warwan, 1986).

Penjualan dapat dilakukan dengan berbagai cara, ada penjualan yang dilakukan secara tunai dan ada yang dilakukan secara kredit. Penjualan tunai dilakukan apabila barang yang diberikan oleh penjual langsung saat barang tersebut diterima dan ini sudah umum dilakukan juga dianggap sebagat penjulan yang lazim, dan penjualan yang dilakukan secara kredit adalah merupakan hal tagihan yang timbul dari transaksi penjualan barang atau jasa, dan merupakan komponen besar dalam aktiva lancar. Piutang dagang memiliki kecairan nomor dua setelah kas / bank.
(Sumber : http://pemintaanakuntansikeuangan010.blogspot.com)

Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi merupakan gambaran perancangan dalam penerapan sistem informasi. Untuk menghubungkan komputer dan peralatan-peralatannya serta proses komunikasi data dengan komputer lain, dibutuhkanadanya jaringan komputer. Hubungan antar komputer dalam jaringan komputer menggunakan perangkat jaringan seperti *Lan card, hub, bridge, modem*, dan jaringan komputer dihubungkan dengan media berupa kabel ataupun nirkabel.

Pengertian Jaringan Komputer

Secara sederhana menurut James O'Brien (2005:260) jaringan komputer dapat didefinisikan "Sebagai hubungan dari dua komputer atau lebih". Tujuan dibangunnya suatu jaringan komputer adalah membawa informasi secara tepat dan tanpa adanya kesalahan dari sisi pengirim (*transmisi*) menuju ke sisi penerima(*receiver)* melalui media komunikasi.

Jenis-jenis Jaringan Komputer

Berikut merupakan jenis-jenis jaringan computer sebagai berikut :

1. Local Area Network (LAN)
2. Middle Area Network (MAN)
3. World Area Network (WAN)

Topologi Jaringan Komputer

Topologi jaringan adalah gambaran secara fisik dari pola hubungan antara komponen – komponen jaringan, yang meliputi *sever, workstation, hub* dan pengkabelan. Terdapat 3 macam topologi jaringan umum yang digunakan yaitu :

1. Topologi Bus
2. Topologi Star
3. Topologi Ring

Pengertian Client Server

Database terdistribusi dapat dijalankan dengan menggunakan beberapa konfigurasi, salah satu yang cukup terkenal saat ini adalah dengan Metode *Client/Server*.*Sever* adalah komputer yang menediakan fasilitas bagi komputer-komputer lain didalam jaringan dan *Client*. Sementara *Client* adalah komputer dengan kemampuan standar yang digunakan sebagai tampilan untuk *user*, didalamnya tersimpan data-data yang dapat digunakan secara perorangan, mengumpulkan dan menampilkan data, serta menyimpan data ke *Server*.

Pengertian Sistem Informasi Penjualan pada Bengkel Rahayu Motor Berbasis JAVA

Sistem Informasi Penjualan pada Bengkel Rahayu Motor merupakan suatu sistem berbasis java. Sistem informasi yang dirancang dan dibangun untuk memberikan suatu informasi megenai penjualan barang dan jasa, sistem informasi ini diharapkan dapat membantu kinerja para pegawai *Bengkel Rahayu Motor*.

III. OBJEK DAN ETODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Penelitian dilakukan pada Bengkel Rahayu Motor secara keseluruha, penelitian dilakukan untuk mengetahui informasi tentang perusahaan, mengetahui tentang struktur organisasi dan tugas-tugas yang terdapat pada struktur organisasi tersebut.

Metode Penelitian

Dalam penyusunan ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian yang digunakan diantaranya adalah sebagai berikut :

Desain Penelitian

Dalam merancang penelitian ini, penulis menggunakan metode *eksploratif* dimana penulis melakukan eksplorasi terhadap objek penelitian guna mendapatkan data-data yang ekuivalen dengan kebutuhan sistem kedepannya.

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat diartikan sebagai cara mencapai suatu tujuan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penelitian ini merupakan usaha untuk menemukan dan mengembangkan terhadap kebenaran suatu peristiwa atau suatu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah. Cara kerja tersebut dalam penelitian disebut metodologi penelitian.

Pengguna metodologi yang tepat dalam penelitian akan memberikan gambaran yang jelas, bagaimana suatu masalah akan dibahas. Oleh karena itu dalam pembahasan skripsi ini mennguanakan metode *descriptif analist*, yaitu dengan cara pengumpulan data, menyusun, mengklasifikasi, menganalisa, serta menginterprestasikan. Adapun jenisnya antara lain :

Sumber Data Primer

Adapun sumber data primer yang digunakan oleh penulis adalah melalui metode wawancara dan observasi langsung terhadap objek penelitian. Melalui proses wawancara penulis mendapatkan informasi secara langsung mengenai macam-macam kendala yang dihadapi pihak perusahaan dalam mengurus bisnis yang dijalankan. Sementara melalui metode observasi penulis dapat mendalami mengenai sistem yang sedang berjalan.

Sumber Data Sekunder

Selain daripada data primer, adapun data sekunder yang didapatkan oleh penulis adalah melalui pembelajaran terhadap penelitian yang serupa yang sudah ada sebelumnya. Dan data-data yang didapatkan dari objek penelitian, berupa:

1. Faktur jual
2. Buku stok gudang (rahasia)
3. Faktur beli (rahasia)

Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dengan seiringnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka sebuah sistem tentu tidak selamanya dapat digunakan dengan baik. Oleh karena itu, perlu dilakukannya metode pendekatan dan pengembangan sistem untuk memodifikasi atau mengubah seluruh atau sebagian sistem baru.

Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan yang berorientasi terstruktur

Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah menggunakan model *waterfall*, karena model ini dianggap cocok dengan pendekatan beorientasi terstuktur

Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Berikut merupakan alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan dalam penelitian pada *Little Curve Family Clothing* :

1. Flowmap
2. Diagram Konteks
3. Data Flow Diagram
4. Kamus Data
5. Basis Data
6. ERD

Pengujian Sistem

Faktor pengujian software yang digunakan dalam penelitian ini adalah *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. Pengujian *black box* merupakan metode peracangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak.

Faktor Pengujian Black Box :

1. *Reliability*
2. *Access control*
3. *Correctness*

Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem yaitu penguraian dari suatu sistem berjalan ke dalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mendefinisikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dari kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan. Sehingga dapat diusulkan suatu sistem perbaikan. Tahapan analisis sistem ini sangat penting dalam pengembangan sistem, karena apabila terjadi kesalahan maka akan menyebabkan kesalahan pada tahap selanjutunya.

Analisis sistem digunakan untuk mengetahui informasi apa saja yang masuk dan keluar di dalam Pemesanan, dan Penjualan barang di *Little Curve Family Clothing*. Analisis sistem dilakukan terhadap prosedur yang berjalan serta kelemahan pada sistem berjalan tersebut.

Analisis Prosedur Yang Berjalan

a. Flowmap

Flowmap yang sedang berjalan pada Bengkel Rahayu Motor menggambarkan fungsionalitas sistem secara global. Berikut ini adalah *Flowmap* yang berjalan di *Bengkel Rahayu Motor* dapat dilihat pada **Gambar 3.1**

b. Diagram Konteks

Diagram Konteks yang sedang berjalan pada Bengkel Rahayu Motor menggambarkan sistem secara umum. Berikut ini adalah Diagram Konteks yang berjalan di Bengkel Rahayu Motor dapat dilihat pada **Gambar 3.2**

c. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) yang sedang berjalan pada Bengkel Rahayu Motor menggambarkan sistem secara detail. Berikut ini adalah DFD yang berjalan di Bengkel Rahayu Motor dapat dilihat pada **Gambar 3.3**

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil evaluasi sistem yang sedang berjalan, maka sistem yang telah ada perlu dikembangkan. Pengembangan sistem dilakukan dengan mengubah atau memperbaiki sistem yang masih manual dengan mencatat semua proses, aktivitas pada sebuah buku ke dalam sistem yang terkomputerisasi. Setelah memahami sistem yang sedang berjalan dan kriteria-kriteria sistem yang akan dibangun, maka tahap selanjutnya adalah membuat perancangan sistem informasi terlebih dahulu. Pada tahap ini akan dilakukan perancangan perangkat lunak untuk sistem informasi perpustakaan. Perancangan perangkat lunak ini akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sistem yang telah dilakukan.

Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem adalah untuk memberikan penjelasan kepada pemakai program mengenai sistem yang akan diusulkan oleh penulis. Dengan demikian pembuatan sistem ini diharapakan dapat membantu mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada pada sistem yang lama dan dapat menghasilkan informasi-informasi dengan cepat dan tepat. Dan juga memberikan sebuah fasilitas yang dapat memudahkan pihak perusahaan untuk mengatur dan mengontrol data yang selama ini berbentuk manual dan tidak beraturan.

Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem Informasi Pendataan dan Kontrol Data pada Bengkel Rahayu Motor digunakan untuk melakukan pembukuan, kontrol data stok barang yang ada pada gudang, dan kontrol data penjualan.

Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur yang diusulkan dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Flowmap yang diusulkan dapat dilihat pada **Gambar 4.1**
b. Diagram konteks yang diusulkan dapat dilihat pada **Gambar 4.2**
c. Data Flow Diagram yang diusulkan dapat dilihat pada **Gambar 4.3 – Gambar 4.5**
d. Relasi Tabel yang diusulkan dapat dilihat pada **Gambar 4.6**
e. ERD yang diusulkan dapat dilihat pada **Gambar 4.7**

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan sistem yang telah penulis lakukan, penulis mencoba membuat suatu kesimpulan dan mengajukan beberapa saran yang berhubungan dengan pembahasan yang telah dikemukakan di bab-bab sebelumnya.

Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada sistem yang telah dibangun, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Dengan dibangunnya sistem informasi ini, penulis meminimalisir kesalahan yang kerap terjadi dalam penghitungan pada data – data gudang. Sehingga data yang didapat lebih akurat, dan tepat sasaran.
2. Dengan dibangunnya sistem informasi ini, penulis memberikan kemudahan bagi perusahaan untuk melakukan pemeriksaan terkait data barang, data gudang baik itu data barang keluar ataupun masuk, serta transaksi.
3. Sistem informasi yang penulis bangun memberikan sebuah solusi untuk keakuratan data yang dibutuhkan perusahaan dalam pemesanan barang ke pemasok (*supplier*).

Saran

Penulis mengharapkan agar sistem informasi ini dapat dilengkapi dengan fitur yang lebih *"easy – to – use"*, tujuannya untuk mempermudah *user – user* yang mungkin membutuh waktu cukup lama dalam mengontrol sistem tersebut. Hal ini akan mempermudah *user* dalam menjalankan sistem tersebut. Penulis pun

menyarankan agar dalam penggunaannya, user tidak merubah sintaks software dan database tanpa memiliki kemampuan untuk merubah dan menambah sintaks program, dikarenakan dapat menghasilkan kerusakan berat dalam program. Penulis pun menyarankan agar perusahaan mulai memikirkan untuk membagi harga service terkait besar atau kecilnya service yang dibutuhkan konsumen.

Penulis juga berharap, dengan dibangunnya sistem informasi ini, diharapkan dapat membantu dan memberikan solusi bagi perusahaan dalam penyelesaian masalah stok gudang, penjualan, dan kontrol data dengan menggunakan Sistem Informasi Penjualan pada Bengkel Rahayu Motor Berbasis JAVA desktop ini. Setelah dilakukannya transaksi perhitungan harga terhadap sistem informasi ini, maka dapat membantu perhitungan transaksi yang akurat dengan melihat kepada seluruh transaksi yang ada (terinput) pada sistem informasi tersebut.

Sistem informasi ini masih sangat jauh dari sempurna dikarenakan penulis masih belum memiliki pengalaman yang cukup dalam memproses sistem tersebut. Karenanya, penulis berharap pada pengembangannya, dapat dilakukan oleh perusahaan ataupun penulis agar dapat lebih terintegrasi.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Bin Ladjamudin, Al-bahra. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Graha Ilmu. Yogyakarta.

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

Jogiyanto, HM. 2005.Analisis dan Design Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur dan Aplikasi Bisnis. Andi.Yogyakarta.

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

Rosa,AS, Shalahuddin.M. 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Modula. Bandung.

http://id.wikipedia.org/wiki/Informasi (Diakses pada 13 Juni 2014, Pukul 22.16 WIB)

http://kuliah.dinus.ac.id/ika/asi2.html (Diakses pada 13 Juni 2014, Pukul 22.18 WIB)

http://id.wikipedia.org/wiki/Java (Diakses pada 13 Juni 2014, Pukul 23.08 WIB)

http://www.termasmedia.com/2012-05-29-02-56-17/java/118-pengertian-fungsi-dan-kegunaan-paket-package-di-java.html (Diakses pada 13 Juni 2014, Pukul 23.14 WIB)

http://kuliah.dinus.ac.id/ika/asi1.html (Diakses pada 14 Juni 2014, Pukul 00.32 WIB)

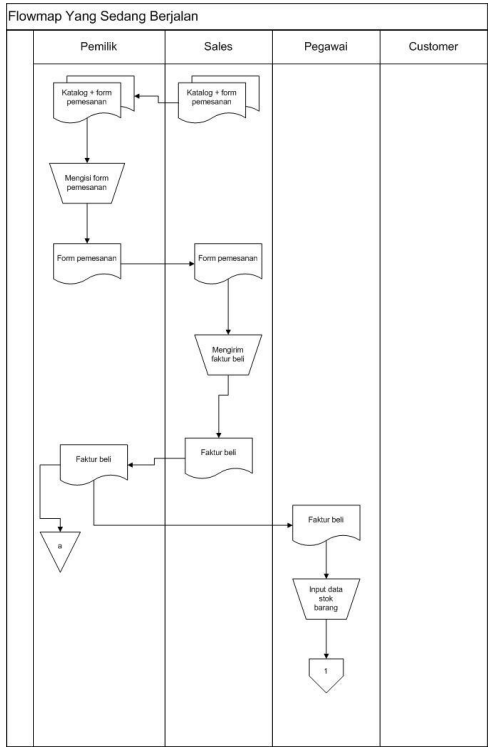
http://en.wikipedia.org/wiki/Data_flow_diagram (Diakses pada 14 Juni 2014, Pukul 00.46 WIB)

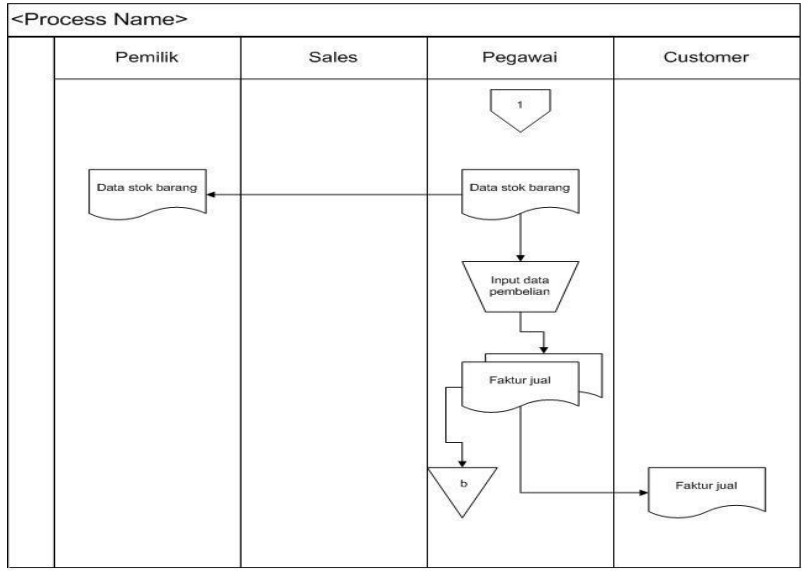
http://www.ilmumu.com/pengetahuan/pengertian-erd-dan-contohnya/ (Diakses pada 14 Juni 2014, Pukul 01.52 WIB)

http://blog.ub.ac.id/index/pengertian-xampp/ (Diakses pada 14 Juni 2014, Pukul 04.17 WIB)

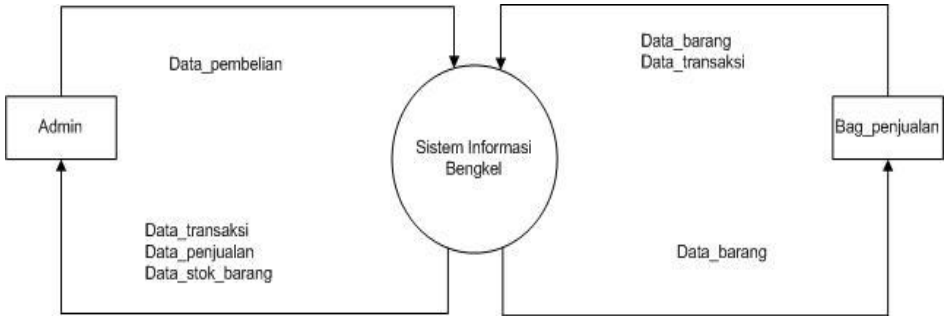
http://kmti.umy.ac.id/?p=1299 (Diakses pada 14 Juni 2014, Pukul 04.28 WIB)

http://id.wikipedia.org/wiki/MySQL (Diakses pada 14 Juni 2014, Pukul 04.36 WIB)

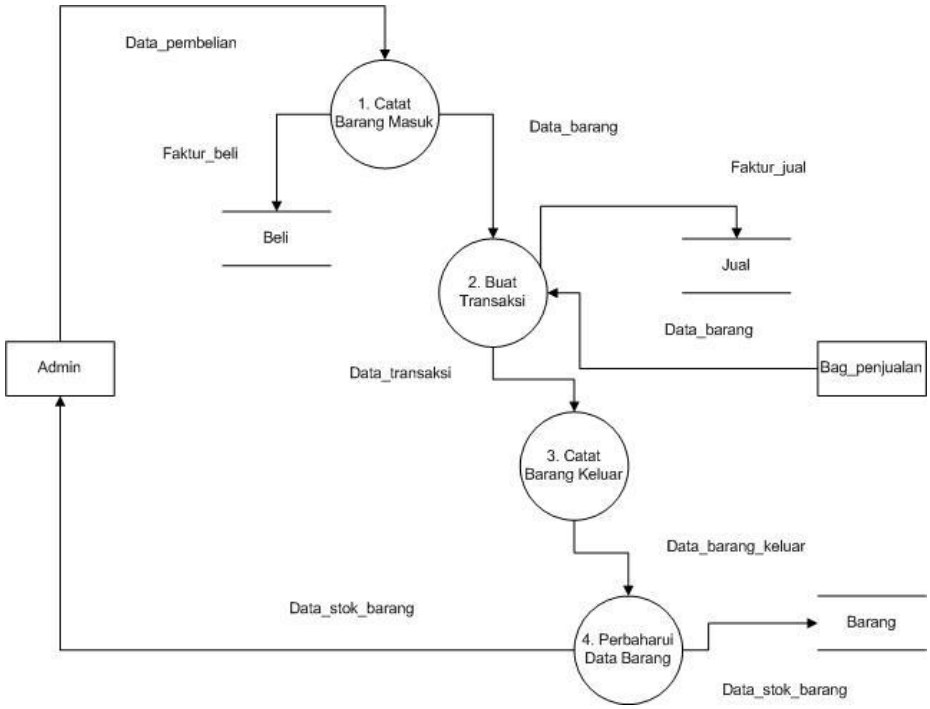

Flowmap Yang Sedang Berjalan
Pemilik
Sales
Pegawai
Customer
Katalog + form pemesanan
Katalog + form pemesanan
Mengisi form pemesanan
Form pemesanan
Form pemesanan
Mengirim faktur beli
Faktur beli
Faktur beli
a
Faktur beli
Input data stok barang
1



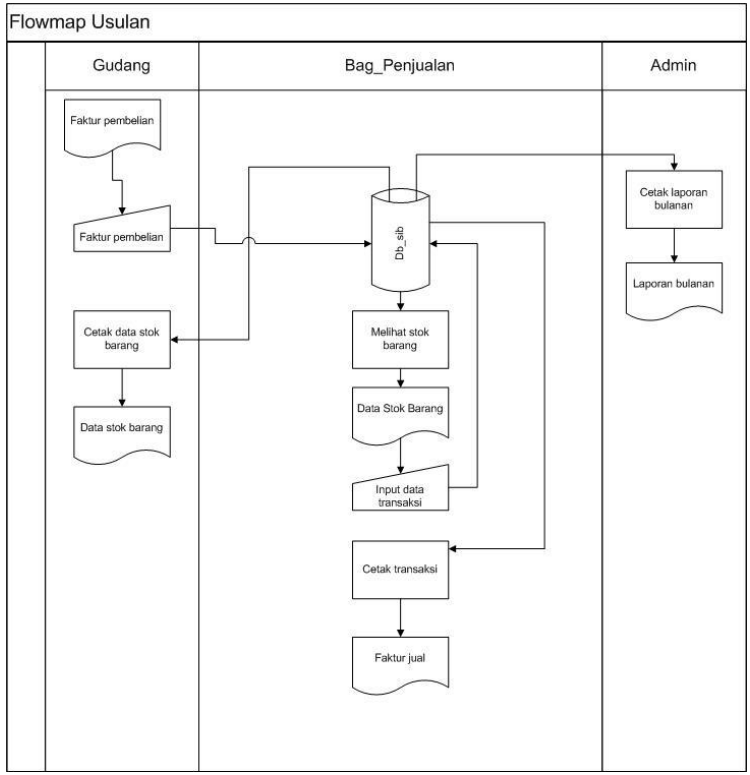
Gambar 3.1 *Flowmap yang sedang berjalan* pada Bengkel Rahayu Motor



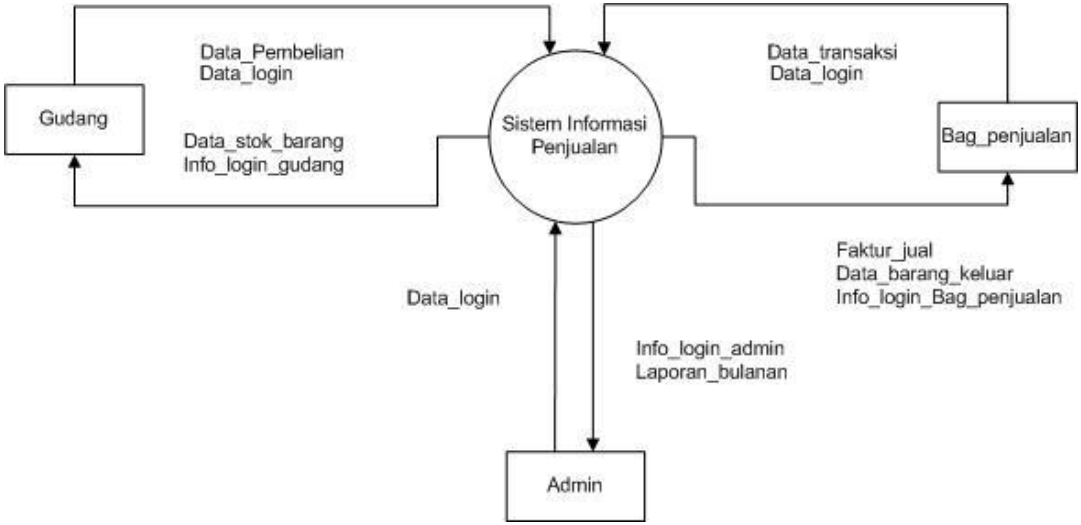
Gambar 3.2 *Diagram Konteks* yang sedang berjalan pada Bengkel Rahayu Motor



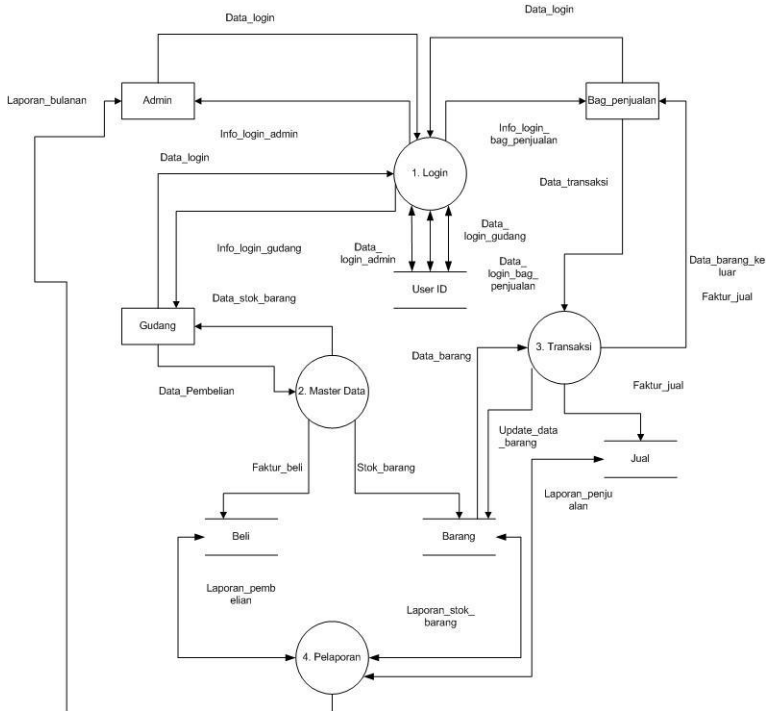
Gambar 3.3 *Data Flow Diagram* yang sedang berjalan pada Bengkel Rahayu Motor



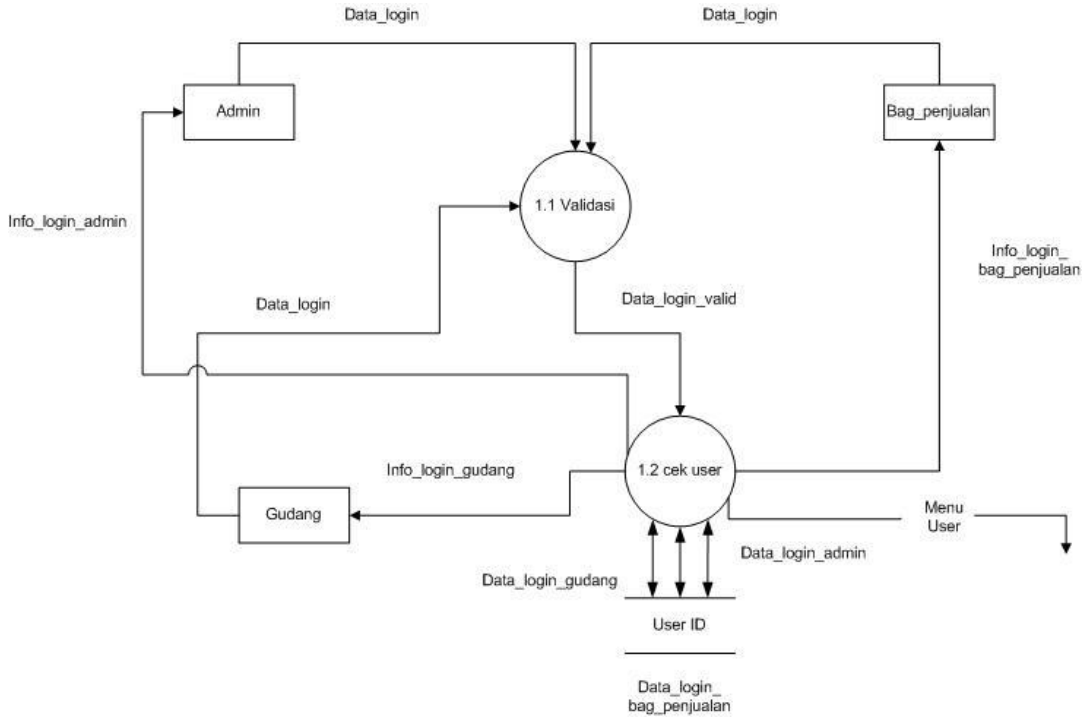
Gambar 4.1 Flowmap yang diusulkan



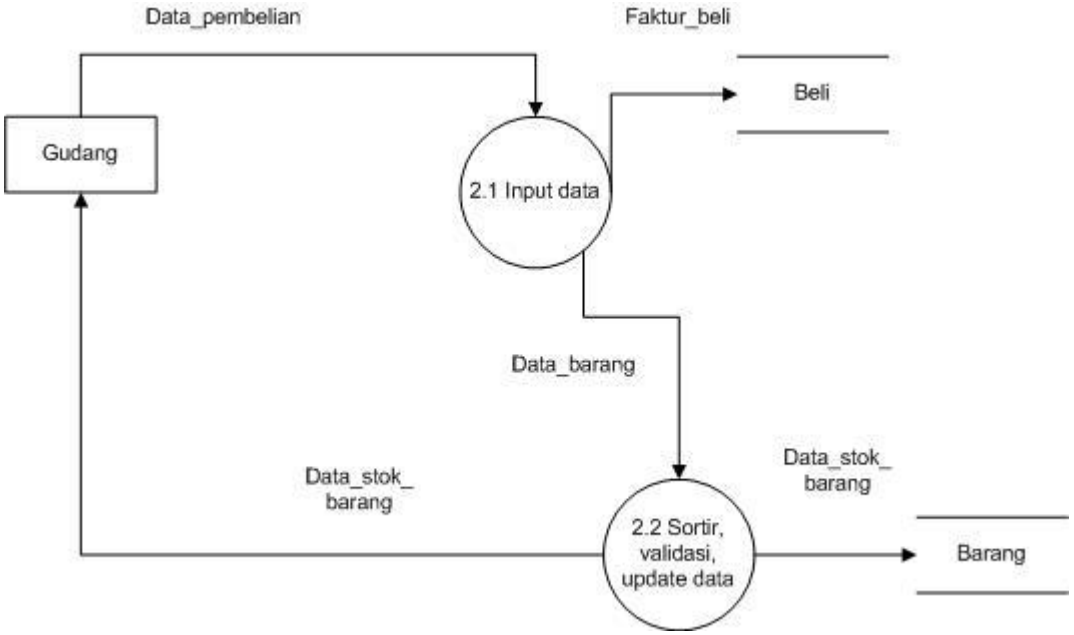
Gambar 4.2 Diagram Konteks yang diusulkan



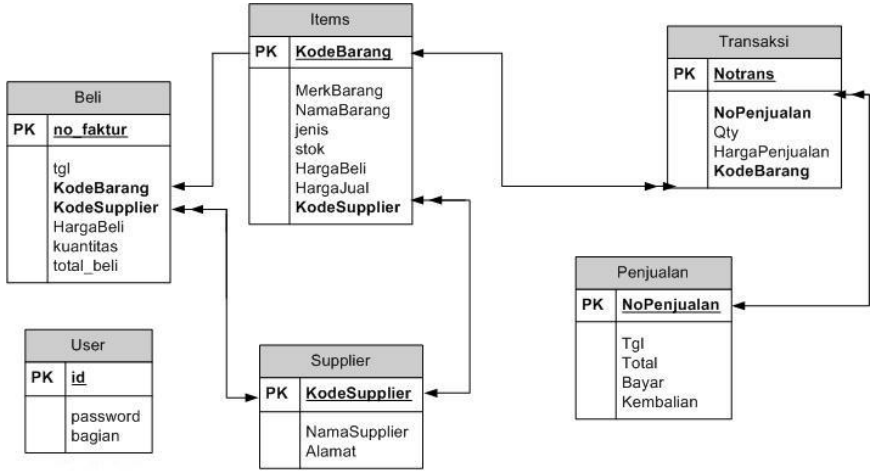
Gambar 4.3 *Data Flow Diagram Level 1* yang diusulkan



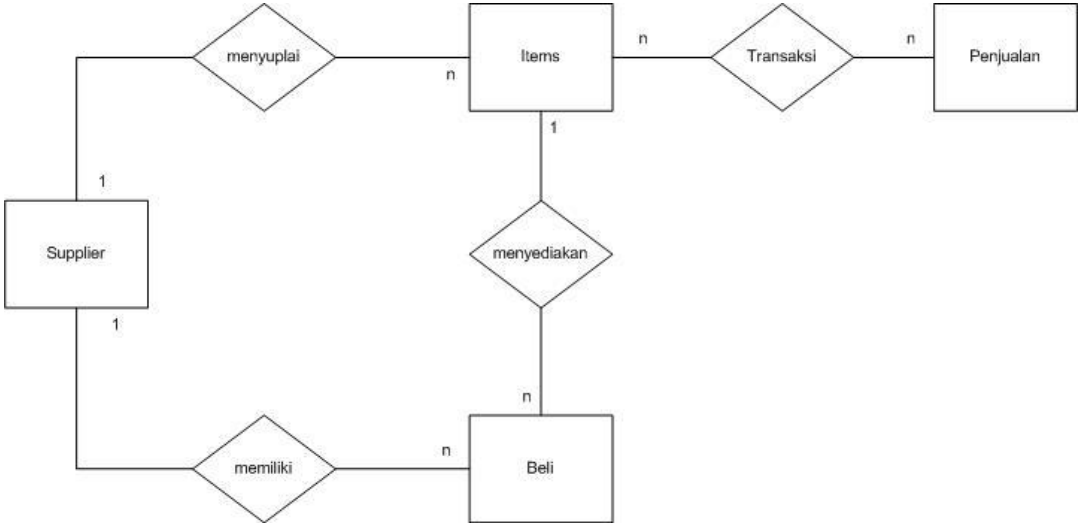
Gambar 4.4 *Data Flow Diagram Level 2 Proses 1* yang diusulkan



Gambar 4.5 *Data Flow Diagram Level 2 Proses 2* yang diusulkan



Gambar 4.6 *Relasi Tabel* yang diusulkan



Gambar 4.7 *ERD* yang diusulkan