SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERLENGKAPAN OLAG RAGA DI NQ SPORT FASION

Tana Nugraha

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112-114 Bandung
Tanannugraha1@gmail.com

ABSTRACT

Sports is the work inseparable aspects of human life if is children to the old man , seeing that many entrepreneurs who use it into a business , one of which is to open a shop selling outfit and sports equipment . NQ FASHION SPORT is a store that specializes in the sale of sports goods located at Jln . Parakansaat Cibodas No. 71 Rt 008 / 015 Antapani Bandung . The shop sells a wide range of sports equipment began shoes , clothing , and sports equipmen

Method used is Prototype, which is using a system development approach is to create something with the program quickly and incrementally so that it can be evaluated by the user. As well as the approach taken using a structured approach, with the modeling tools such as flowmap, context diagram, data flow diagram (DFD) and entity relationship diagram (ERD). And assisted with software testing using black box testing methods

These results indicate that the sales information system in NQ Sport Fashion can help in existing business processes . Especially in the sales business process Outfit and sports equipment .

Keyword: Information System, Sale , Outfit and sports equipment

Tana Nugraha

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dan canggih saat ini, telah membawa dampak yang sangat besar dalam kehidupan kita. Hal ini ditunjukkan dengan semakin meningkatnya kegiatan pembangunan maupun perkembangan teknologi informasi. Salah satu contoh sarana yang digunakan untuk pembangunan teknologi informasi adalah penggunaan komputer. Dengan adanya komputer sebagai media sarana kerja akan dapat membantu dalam meningkatkan produktifitas kerja dan kualitas kinerja, baik sumber daya hardware, software dan brainware.

NQ SPORT FASHION merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan barang-barang olah raga yang berada di Jln. Parakansaat Cibodas No 71 Rt 008/015 Antapani Bandung. Dan toko tersebut menjual berbagai macam perlengkapan olah raga mulai sepatu, baju, dan juga alat-alat toko olah raga. Dari hasil penelitian di lapangan yang dilakukan tersebut mendapatkan omset sebesar empat juta rupiah. Namun dalam hal pengelolaan data barang dan pengelolaan keuangan masih manual sehingga menimbulkan

banyak masalah seperti lembar-lembar data sering hilang, pembuatan laporan membutuhkan waktu yang lama dan juga sering terjadi salah perhitungan keuangan. Oleh karena itu di perlukan sistem informasi penjualan agar bisa mengatasi masalah penjualan tersebut.

Mengacu pada permasalahan di atasa penulis akan membuat sebuah aplikasi sistem informasi berbasis desktop yaitu **"Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Olah Raga di NQ SPORT FASHION"** dengan maksud agar dapat mempermudah data-data barang serta keuangan nya.

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Agar dapat mencapai sebuah tujuan yang di inginkan dalam mencapai suatu pekerjaan perlu di identifikasi serta di rumuskan masalah – masalanya. Berikut ini identifikasi serta rumusan masalahnya.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka masalah yang akan di bahas yaitu sebagai berikut:

1. Pengolahan data penjualan dan pembelian barang di NQ SPORT FASHION bersifat manual dengan penulisan langsung ke kertas sehingga menghambat proses transaksi penjualan dan pembelian barang dalam hal pengelolaan data stok barang.
2. Penyimpanan data barang masih berupa arsip sehingga membutuhkan ruang yang cukup besar karena masih bertumpuknya arsip sehingga pencarian data masih membutuhkan waktu yang lama.
3. Penyajian laporan persediaan barang, laporan penjualan dan laporan pembelian masih di lakukan dengan tulis tangan sehingga membutuhkan waktu yang lama dan sering terjadi kesalahan dalam penulisan dan perhitungan.
4. Pengelolaan data keuangan masih dilakukan secara manual sehingga memungkinkan terjadi kesalahan penghitungan keuangan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dalam hal pembangunan aplikasi perlu di rumuskan masalah-masalah agar dapat di sesuaikan dengan kebutuhan perangkat lunak yang akan di buat.

1. Bagaimana sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di NQ Sport Fashion.
2. Bagaimana cara merancang sistem informasi penjualan berbasis desktop di NQ Sport Fashion.
3. Bagaiman pengujian sistem informasi penjualan berbasis desktop di NQ Sport Fashion.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan di NQ Sport Fashion

1.3. Maksud dan Tujuan

Ada pun maksud dan tujuan penelitian yang di lakukan sesuai latar belakang adalah:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang sisitem informasi penjualan berbasis desktop yang diharapkan dapat menjadi inovasi yang mempermudah dalam mengelola data penjualan, laporan penjualan, data keuangan dan data barang yang ada di NQ Sport Fashion.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini di antaranya adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di NQ Sport Fashion.

2. Untuk membangun sistem informasi penjualan berbasis client server di NQ Sport Fashion.
3. Untuk menguji sistem informasi penjualan berbasis client server di NQ Sport Fashion
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan di NQ Sport Fashion.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan peneltian yang bersifat praktis dan juga akademis yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi penjualan di NQ Sport Fashion.

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi pihak NQ Sport Fashion di harapkan aplikasi ini dapat membantu dalam penjualan barang-barang olah raga.
2. Selain itu di harapkan dari hasil penelitian ini dapat membantu untuk mempercepat transaksi antara si penjual dan pembeli.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi penulis di harapkan dapat menambah pengetahuan dan juga dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah di dapat di bangku kuliah.
2. Dari segi ilmiah penelitian ini dapat di gunakan sebagai acuan bagi peneliti lai di bidang yang sejenis.

1.5. Batasan masalah

Untuk menghindari pembahasan di luar permasalahan penulispun melakukan pembatasan terhadap masalah yang di teliti, berikut ini pembatasan masalahnya:

1. Aplikasi ini berbasis client server.
2. Penelitian hanya membahas tentang penjualan barang sampai dengan pembuatan laporan pembukuan.
3. Penjualan hanya mencangkup transaksi langsung dengan konsumen di toko NQ Sport Fashion.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam rangka melakukan penelitian ini penulis telah memperoleh data yang di perlukan sebagai dasar untuk melakukan penelitian, dan penulis mengadakan penelitian di NQ Sport Fashion yang berlokasi Jln. Parakansaat Cibodas No 71 RT 008 RW 015 Antapani Bandung. Adapun waktu penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan pada bulanl September sampai dengan Desember 2014.

Tabel 1.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Dalam suatu pendefinisian para ahli pasti mempunyai konsep dasar untuk memperkuat teorinya.

2.1.1. Pengertian Sistem

Selanjutnya Menurut McLeod (2004) dikutip oleh Yakub dalam buku Pengantar Sistem Informasi (2012:1) mendefiniskan sistem adalah Sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan. Sistem juga merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu.

2.1.2. Elemen Sistem

Menurut McLeod yang dikutip oleh Yakub (2012:3) tidak semua sistem memiliki kombinasi elemen-elemen yang sama, tetapi susunan dasarnya sama.

2.2. Konsep Dasar Informasi

2.2.1. Pengertian Informasi

Menurut McLeod dikutip oleh Yakub (2012:8) pada buku Pengertian Sistem Informasi, Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sedangkan Menurut Tata Sutabri (2012:22) pada buku Analisis Sistem Informasi, Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

2.2.2. Kualitas Informasi

Menurut Tata Sutabri (2012:33-34) pada buku Analisis Sistem Informasi, Kualitas dari suatu informasi tergantung dari 3 hal, yaitu informasi harus akurat (accurate), tepat waktu (timeliness), dan relevan (relevance).

2.2.3 Karakteristik Informasi

Menurut Yakub (2012:13) pada buku Pengantar Sistem Informasi, Untuk tiap-tiap tingkatan manajemen dengan kegiatan yang berbeda, dibutuhkan informasi dengan karakteristik yang berbeda pula. Karakteristik dari informasi yaitu :

2.2.4. Nilai Informasi

Menurut Jogiyanto (1999) yang dikutip oleh Yakub (2012:9) nilai dari informasi (*value of information)* ditentukan oleh dua hal yaitu, manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

2.3.1. Pengertian Sistem Informasi

Menurut O'Brian dikutip oleh Yakub (2012:17) pada buku Pengantar Sistem Informasi,sistem informasi (*information system*) merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

2.3.2. Komponen Sistem Informasi

Menurut Yakub (2012: 20) Sistem informasi merupakan sebuah susunan yang terdiri dari beberapa komponen atau elemen.

Komponen-komponen dari sistem informasi ini dapat digambarkan sebagai berikut ini :

2.4. Perancangan Sistem

Penggambaran dan perancangan model sistem informasi secara grafik pada proses yang terjadi dalam sebuah alur.

1. Flow Map
2. Diagram Konteks
3. Diagram Alir Data
4. Kamus Data

2.5 Pengertian Penjualan

Definisi penjualan menurut Mulyadi (2008:202), "Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli."

2.5.1Prosedur Penjualan

Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba. Banyak faktor selain usaha promosi termasuk segi pelayanan atau pemberian service, harga yang cocok, juga bagian pimpinan perusahaan dapat mengikuti order penjualan yang masih luas/terbuka. Maka aktivitas penjualan dapat di kronologiskan sebagai berikut:

2.5.2 Jenis-jenis Penjualan

2.6 Pembelian

Pengertian pembelian menurut Mulyadi (2008 : 316) Pembelian adalah serangkaian tindakan untuk mendapatkan barang dan jasa melalui penukaran, dengan maksud untuk digunakan sendiri atau dijual kembali.Jadi konsep pembelian adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk pengadaan barang yang dibutuhkan perusahaan dalam menjalankan usahanya dimulai dari pemilihan sumber sampai memperoleh barang. yang tepat.

2.7 Pengertian Jaringan Komputer

Menurut Yakub (2012:99) jaringan komputer adalah hubungan dua buah simpul atau lebih yang tujuan utamanya untuk melakukan pertukaran data. Jaringan komputer memungkinkan untuk melakukan berbagi perangkat lunak dan perangkat keras.

2.7.1. Jenis Jaringan

Menurut Yakub (2012 : 99) pada buku Pengantar Sistem Informasi, Secara geografis jenis jaringan komputer dapat dikelompokkan menjadi Local area network (*LAN*), Metropolitan area network (*MAN*), Wide area network (*WAN*), Home area network (*HAN*), personal area network (*PAN*), International Network (*Internet*).

2.7.2. Topologi Jaringan

Menurut Yakub (2012 : 102) pada buku Pengantar Sistem Informasi,Topologi merupakan suatu pola hubungan antar terminal dalam jaringan komputer.

2.8. Pengertian Basis Data

Basis data *(database)* menurut Yakub (2012:51-53) diarikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Prinsip utama basis data adalah pengaturan data dengan tujuan utama fleksibilitas dan kecepatan dalam pengambilan data kembali. Adapun tujuan basis data diantaranya sebagai efisisensi yang meliputi *speed, space* & *accurancy*, menangani data dalam jumlah besar, kebersamaan pemakaian, dan meniadakan duplikasi.

2.8.1. Manfaat Basis Data

Beberapa manfaat basis data adalah untuk kecepatan dan kemudahan, efisien ruang penyimpanan, keakuratan, ketersediaan, kelengkapan, keamanan, dan kebersamaan. (Yakub:2012)

2.9 Perangkat Lunak Pendukung

Untuk membuat sistem informasi yang berbasis komputer tentunya memerlukan perangkat lunak yang berfungsi sebagai perangkat pendukung. 2.8.1 Java dikembangkan oleh Sun Microsystem. Java menurut definisi dari Sun adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer secara standalone ataupun pada lingkungan jaringan. Java berdiri di atas sebuah mesin interpreter yang diberi nama JavaVirtual Machine (JVM). JVM inilah yang membaca bytecode dalam file class dari suatu program sebagai representasi langsung program yang berisi bahasa mesin.Oleh karena itu bahasa Java disebut sebagai bahasa pemrograman yang portablekarena dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi, asalkan pada sistem operasi tersebut terdapat JVM.Java merupakan bahasa objek murni karena semua kode

programnya dibungkus dalam kelas.Saat ini Sun Microsystem sudah diakuisisi Oracle Corportain sehingga pengembangan Java diteruskan oleh Oracle Corportain.
(sumber Rosa A.S-M.Shalahuddin 2011 : 85)

2.9.1 Netbeans

NetBeansMenurut Miftakhul Huda (2010 : 23) :"NetBeans merupakan sebuah alat bantu yang terdiri atas Editor, Compiler, Debuger, dan Design yang terintegrasi dalam satu aplikasi"NetBeans memiliki Integrated Development Environment (IDE) yang berbasiskan Java dari Sun Microsystems yang berjalan di atas swing. Swing merupakan sebuah teknologi Java untuk pengembangan aplikasi desktop yang dapat berjalan pada berbagai macam platform seperti windows, linux, Mac OS X dan Solaris.Tidak hanya itu NetBeans juga dapat juga mendukung bahasapemrograman lainnya dan program ini pun bebas untuk digunakan dan untuk membuat professional desktop, enterprise, web, dan mobile applications dengan Java language, C/C++, dan bahkan dynamic languages seperti PHP, JavaScript, Groovy, dan Ruby.

2.9.2 MySQL

MySQL merupakan database yang bersifat client server, dimana data diletakan di server yang bisa diakses melalui komputer client. Berbeda dengan database desktop, dimana segala pemrosesan data harus dilakukan pada komputer yang bersangkutan. (sumber Sugiri Haris Saputro 2008 :1)MySQL merupakan database yang dikembangkan dari bahasa SQL(*Structure Query Language*). SQL merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk interaksi antara script program dengan database server dalam hal pengolahan data. Dengan SQL, maka dapat dibuat table yang akan diisi data, memanipulasi data seperti menambah, menghapus dan meng-update data, serta membuat suatu perhitungan berdasarkan data yang ditemukan.MySQL didesain agar dapat berjalan 100 akses secara berkesinambungan. MySQL dibuat untuk berjalan dengan cepat, sehingga harus membuang beberapa kemampuan, misalnya partition table seperti saat menggunakan database oracle.

2.9.3 iReport

Menurut Miftakhul Huda dan Bunafit Komputer (2012 : 13) *iReport* adalah sebuah tool yang digunakan untuk membuat *design* laporan dengan fasilitas *drag and drop* bahkan secara *wizard*.
Dari definisi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *iReport* merupakan suatu alat untuk membuat perancangan *design* dalam pembuatan laporan supaya, misalnya dalam pembuatan laporan penjualan.

BAB III
OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis serta membantu penulis dalam memperoleh masalah-masalah yang terdapat di perusahaan atau organisasi tersebut agar dapat membangun suatu sistem informasi dan menyusun suatu laporan tentang objek penelitian tersebut. Objek penelitian pada NQ Sport Fashion, di mana yang menjadi objek pada penelitian ini adalah mengenai sejarah perusahaan, struktur organisasi dan job description / pembagian tugas.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

NQ Sport Fashion terbentuk barawal dari berakhirnya masa kerja bapak E. Purnama sebagaiPNS di dinas pendidikan SMP N 46 Bandung dan mempunyai ide untuk

mendirikan sebuah toko perlengkapan olah raga. Tepat pada tanggal 18 Desember 2013 Distro di NQ Sport Fashion di dirikan, bertempat di Jl.Parakansaat Cibodas No 71 Rt 008 Rw 015 Antapani Bandung. Karena itu NQ Sport Fashion menjual segala jenis perlengkapan olah raga.

Mulanya di NQ Sport Fashion menggunakkan sistem penjualan Beli-Putus, yaitu sistem penjualan dimana di NQ Sport Fashion mendapatkan potongan harga dari para pemasok.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi

Melakukan kegiatan usaha dengan dasar kejujuran dan prinsip adil serta meningkatkan omset perusahaan dengan cara-cara yang halal dan tidak menimbulkan benturan dengan pihak manapun.

Misi

a. Melakukan pengembangan usaha penjualan dan pembelian di bidang perlengkapan olah raga.
b. Menjadi mitra terpercaya baik bagi supplier maupun buyer.
c. Meningkatkan kesejahtraan semua pihak yang terkait dengan perusahaan baik
d. untuk pemilik, karyawan dan bagian gudang.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan.

Struktur organisasi perusahaan adalah gambaran hubungan antar fungsi-fungsi, bagian-bagian maupun orang-orang yang memiliki tugas, wewenang dan tanggung jawab yang berbeda dalam organisasi. Dengan adanya struktur organisasi dapat terhindarkan dari timbulnya ketidakjelasan hubungan yang mengakibatkan banyaknya kerugian seperti lepasnya tanggung jawab, pekerjaan yang tidak efisien, ketidakjelasan dalam pengambilan keputusan dan kesimpangsiuran deskripsi pekerjaan yang harus dijalankan.

3.2. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2010:2)menjelaskan bahwa:

“Metode Penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

3.2.1. Desain Penelitian

Penulis melakukan penelitian sebagian dari analisis terhadap suatu usaha bisnis tentang semua yang berkaitan. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini akan penulis rancang sebagai sebuah situs web penjualan dan pembelian sesuai dengan produk yang ditawarkan dengan dibantu dan diolah menggunakan :

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan.

Jenis sumber data adalah mengenai dari mana data diperoleh. Apakah data diperoleh dari sumber langsung (data primer) atau data diperoleh dari sumber tidak langsung (data sekunder).

Menurut Burhan Bungin (2001:0674)

Metode Pengumpulan Data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi dan sebagainya. Adapun dua teknik pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu, observasi dan wawancara.

3.2.2.1.Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

3.2.2.2.Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Dalam penelitian ini data sekunder berupa informasi mengenai dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas yaitu:

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 Pendekatan Sistem

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

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis yaitu model prototyping. Prototyping Merupakan model pengembangan system yang proses iterative dalam pengembangan sistem dimana requirement diubah ke dalam sistem yang bekerja (working system) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara user dan analis. Prototype juga bisa dibangun melalui beberapa tool pengembangan untuk menyederhanakan proses. Prototyping merupakan bentuk dari Rapid Application Development (RAD). Dalam metode ini, pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan system.

Prototip dibangun oleh pembuat sistem dengan cepat. Hal ini dimungkinkan karena pembuat sistem hanya membangun bagian yang paling mendasar dulu dari keseluruhan sistem yang paling dibutuhkan terlebih dahulu oleh pemakai sistem.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Untuk membantu dalam penelitian ini, penulis menggunakan alat bantu analisis dan perancangan sistem, yaitu :

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

3.2.4. Pengujian Software

Metode pengujian perangkat lunak merupakan sebuah cara untuk menguji perangkat lunak secara keseluruhan dan mempunyai kemampuan tinggi untuk menemukan kesalahan. Kesalahan baik di dalam desain, proses bisnis, logika maupun pengkodean.

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis terhadap sistem yang berjalan dimaksudkan untuk mempelajari terhadap suatu sistem yang sedang dijalanakan oleh suatu organisasi atau instansi, sehingga mampu memperkirakan dan merincikan seluruh dokumen ataupun prosedur yang terlibat.

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan kegiatan pengumpuan informasi mengenai dokumen-dokumen yang digunakan dalam suatu sistem. Tujuan dari analisis dokumen adalah mengetahui dan memahami dokumen-dokumen apa saja yang terlibat dan mengalir dalam sistem yang sedang berjalan.

3.3.2.Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Prosedur merupakan urutan kegiatan dari tahapan-tahapan yang menjelaskan mengenai proses apa yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan proses tersebut, bagaimana proses itu dapat dikerjakan dan dokumen apa yang dilibatkan.

Uraian prosedur yang sedang berjalan yaitu :

Prosedur penjualan

Gambar 3.3 Flowmap Sistem Informasi Penjualan yang sedang berjalan

Gambar 3.4 Flowmap Sistem Informasi Pembelian yang sedang berjalan

3.3.2.2. Diagram Konteks

Gambar 3.5 Diagram Konteks

3.3.2.3. Data Flow Diagram

Gambar 3.6 DFD Level 0

Gambar 3.7 DFD Level 1 Untuk Proses 1.0 Penjualan

Gambar 3.8 DFD Level 1 Untuk Proses 2.0 Pembelian

3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Tabel 3.1 Evaluasi sistem yang berjalan

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan setelah menganalisis sistem yang berjalan, dalam tahap ini dijelaskan tahap-tahap rancangan sistem baru yang diusulkan. Perancangan sistem berarti suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Proses perancangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioperasikan dan dipelihara.

4.1.1. TujuanPerancanganSistem

Tujuan perancanagn sistem adalah untuk membantu para pegawai mempermudah pencarian data barang, pembuatan laporan, dan transaksi. Dan juga agar meningkatkan kinerja pelayanan di NQ Sport Fashion.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan adalah sistem informasi penjualan dan pembelian yang dapat memudahkan pegawai NQ Sport Fashion untuk melakukan transaksi penjualan dan pembelian. Gambar umum sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

A. Penjualan4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur yang sistem dapat mempermudah seseorang dalam pembuatan sistem agar sistem dapat dengan mudah dimengerti oleh orang yang menggunakan sistem tersebut. Dalam perancangan prosedur ini meliputi diagram konteks, data flowdiagram dan kamus data, normalisasi, table relasi dan ERD yang bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan program dan memudahkan dalam menganalisa alir dokumen.

4.1.3.1. Flow Map

Bagan alir dokumen atau disebut juga bagan alir formulir merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan- tembusannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar *Flow Map* berikut ini:

4.1.3.2. Diagram Konteks

Diagram konteks ini merupakan diagram tentang alur sistem yang diusulkan, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:

4.1.3.3. Data Flow Diagram

DFD (Data Flow Diagram) suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asaldata dan kemana tujuan data yang keluar dari system, dari mana data di simpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersipan dan proses yang di kenakan data tersebut:

4.1.3.3.1 DFD Level 0 Sistem yang di Usulkan

Gambar 4.4 DFD Level 0 sistem yang diusulkan

4.1.3.3.2 DFD Level 1 Proses 1 Penjualan

Gambar 4.5 DFD level 1 proses 1 Penjualan

4.1.3.3.3 DFD Level 1 Proses 2 Pembelian

Gambar 4.6 DFD level 1 proses 2 Pemebelian

4.1.3.4. Kamus Data

Kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir dari sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem.

4.1.4 Perancangan Basis Data

Perancangan Basis Data adalah proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem dan data yang diharapkan dapat mewakili seluruh kebutuhan pengguna. yang berupa suatu penyampaian informasi yang lengkap dengan jenis *record* yang mempunyai *spesifikasi* yang sama.

4.1.4.1 Normalisasi

Bentuk normalisasi yang dirancang pada sistem informasi penjualan dan pembelian ini adalah :

4.1.4.2 Relasi Tabel

Berikut ini adalah tabel relasi yang menggambarkan hubungan antar tabel yang terdapat pada database NQ Sport Fashion, relasi antar table untuk sistem informasi penjualan dan pembelian barang adalah sebagai berikut:

Gambar 4.7 Relasi Tabel

4.1.4.3 Entity Relationship Diagram

ERD untuk Sistem informasi penjualan dan pembelian di NQ Sport Fashion adalah sebagai berikut:

Gambar 4.8 Entity Relationship Diagram

4.2. Perancangan Antar Muka

Berdasarkan perancangan sistem yang telah dibuat, maka akan dibuatkan suatu sistem informasi penjualan dan pembelian yang berisikan tentang perancangan input dan output yang dijadikan acuan oleh pemakai *(user)* dalam menjalankan program yang telah dibuat.

4.2.2. Perancangan Input

Perancangan input merupakan suatu alat pemasukan data yang dibutuhkan dalam pemrosesan pembuatan-pembuatan laporan yang diinginkan. Input yang dimaksud disini adalah input data yang langsung dihubungkan ke proses computer melalui entry dengan keyboard. Adapu perancangan input tersebut adalah :

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan yang digunakan adalah Sistem client/server mempunyai dua komponen utama yaitu komputer client dan komputer server. Server merupakan komputer induk yang melakukan pemrosesan terbanyak untuk memenuhi permintaan-permintaan dari komputer client dan bertindak sebagai server database yang menyimpan data. Client yaitu komputer atau workstasion yang melakukan pengiriman permintaan-permintaan data

pada server kemudian menampilkan data tersebut pada interface aplikasi yang dimilikinya. Selain itu client juga mempunyai kemampuan untuk mengubah atau menghapus data tersebut. Dalam arsitektur jaringan menggunakan topologi star.

4.4 Implementasi

Tahap implementasi dapat diterapkan jika sistem perangkat lunak dan perangkat kerasnya telah dipersiapkan, Kegiatan implementasi sistem ini meliputi kebutuhan Perangkat Lunak, Perangkat Keras, Basis Data, dan implementasi antar muka, serta pengujian program sistem yang telah dirancang.

4.4.1. Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak dan penggunaan aplikasi sistem informasi ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementasi yaitu:

4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah sebagai berikut:

4.4.3. Implementasi Perangkat Keras

Kebutuhan Perangkat Keras yang dibutuhkan oleh sistem dalam implementasi perangkat keras adalah sebagai berikut :

4.4.5. Implementasi Antar Muka

Antarmuka pemakai (*User Interface*) merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem. Antar muka pemakai dapat menerima informasi dari pengguna dan memberikan informasi kepada pengguna untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi yang diinginkan. Berikut ini adalah implementasi antar muka struktur menu Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Olah Raga di NQ SPORT FASHION.

4.4.6. Implementasi Instalasi Program

Dalam implementasi program ini akan dijelaskan bagaiman proses untuk instalasi program Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Olah Raga di NQ SPORT FASHION adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

4.5 Pengujian

Pada tahap pengujian merupakan hal terpenting pada pembangunan sistem informasi, hal ini bertujuan untuk mengetahui kualitas sistem informasi yang dibangun serta dapat mengetahui kekurangan dari sistem informasi yang dibangun. Pada pengujian ini akan menggunakan dengan metode pengujian black box, yaitu dengan melihat proses input dan ouput dari sistem informasi yang dibangun tanpa memperhatikan strukutr logika pada perangkat lunaknya.

4.5.1 Rencana Pengujian

Pada rencana pengujian ini data uji dimasukan pada sistem informasi yang telah dibangun lalu di eksekusi pada sistem informasi tersebut apakah output dari sistem informasi tersebut sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Dibawah ini merupakan tabel rencana pengujiannya.

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Setelah merencanakan pengujian sistem informasi yang telah dibangun, tabel dibawah ini merupakan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.Setelah dilakukannya pengujian dapat disimpulkan bahwa sistem informasi yang telah dibangun yaitu sistem informasi penjualan perlengkapan olah raga di nq sport fashion berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan tepat guna bagi permasalahan perusahaan dan juga tidak ada kesalahan dalam hasilnya.

V KESIMPULAN DAN SARAN

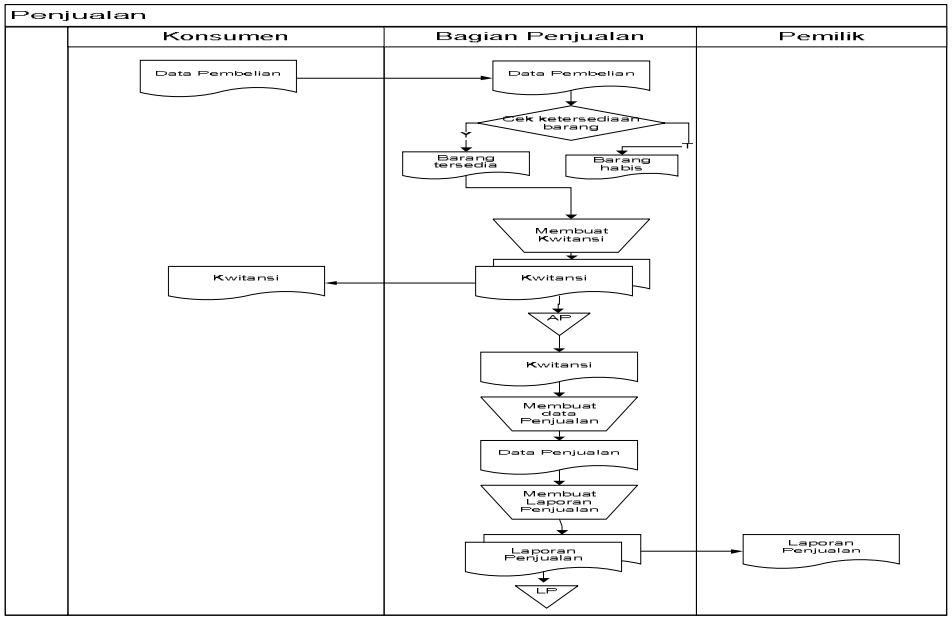
5.1 Kesimpulan

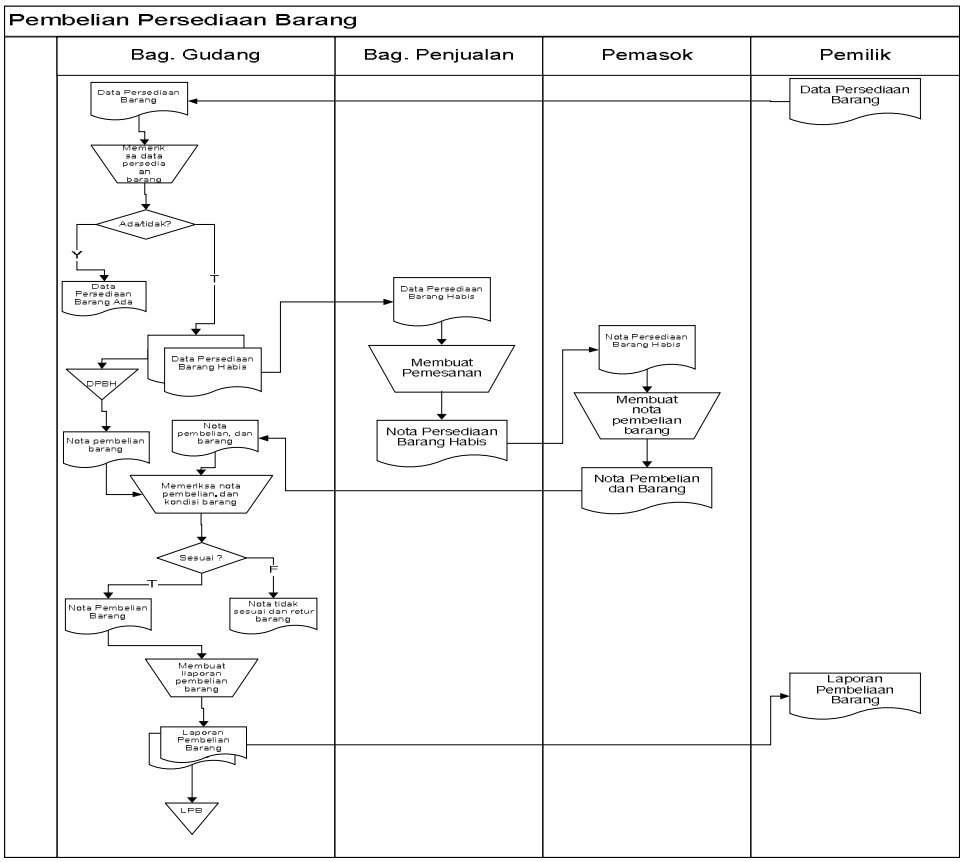
Dengan adanya sistem informasi penjualan dan pembelian ini berbagai permasalahan yang muncul telah diupayakan untuk dapat ditangani dengan baik. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembangunan sistem informasi penjualan dan pembelian NQ Sport Fashion :

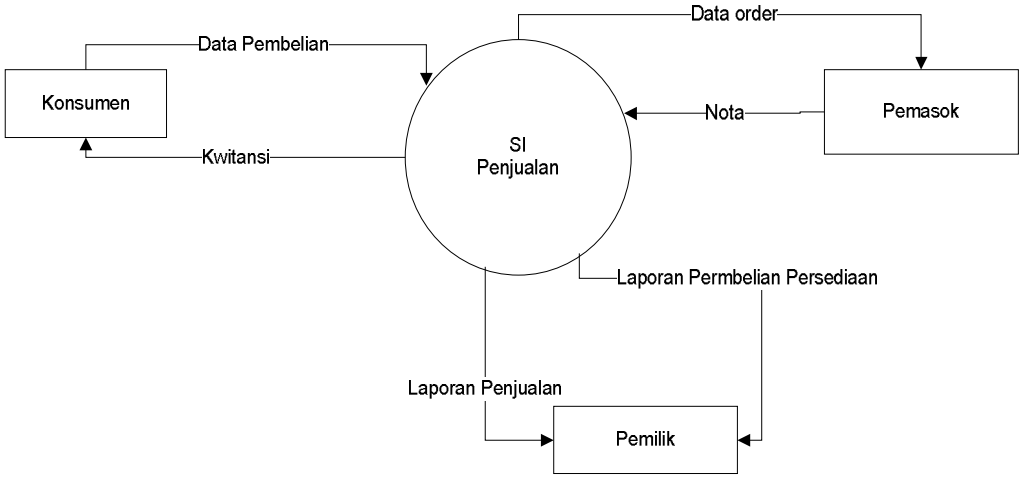
1. Dengan adanya sistem informasi penjualan dan pembelian sebagai pencatatan menjadi lebih mudah dan untuk mencatat data bagi pemilik usaha.
2. Membuatkan data base untuk menyimpan data yang sebelumnya arsip menjadi data didalam komputer.
3. Membuatkan data base untuk memudahkan dalam pembuatan laporan.
4. Dengan adanya database yang mencatat pemasukan dan pengeluaran toko yang terhubung dengan system informasi toko mempermudah pemilik mengontrol atau melihat data keuangan toko.

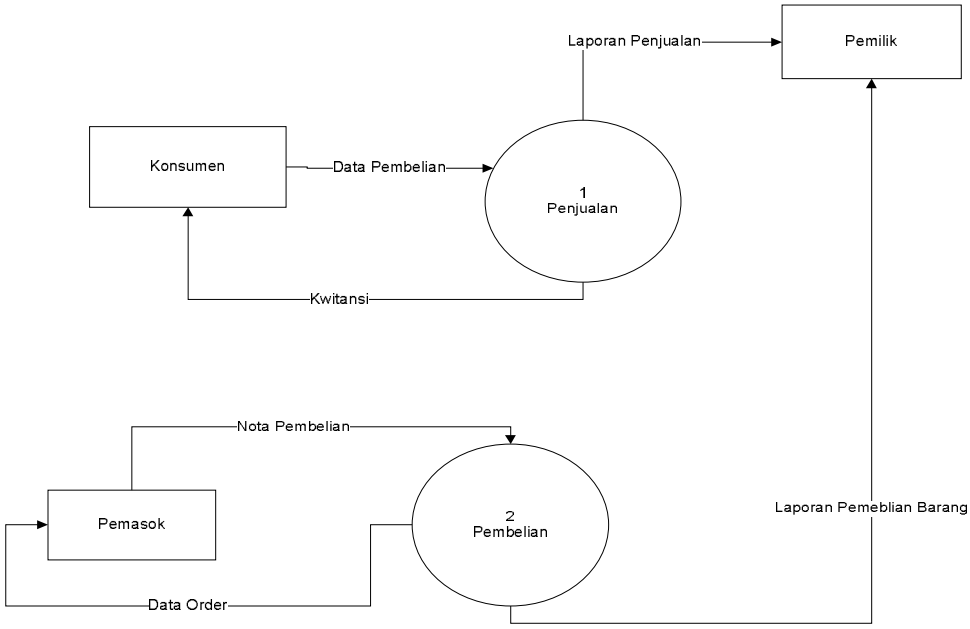
5.2 Saran

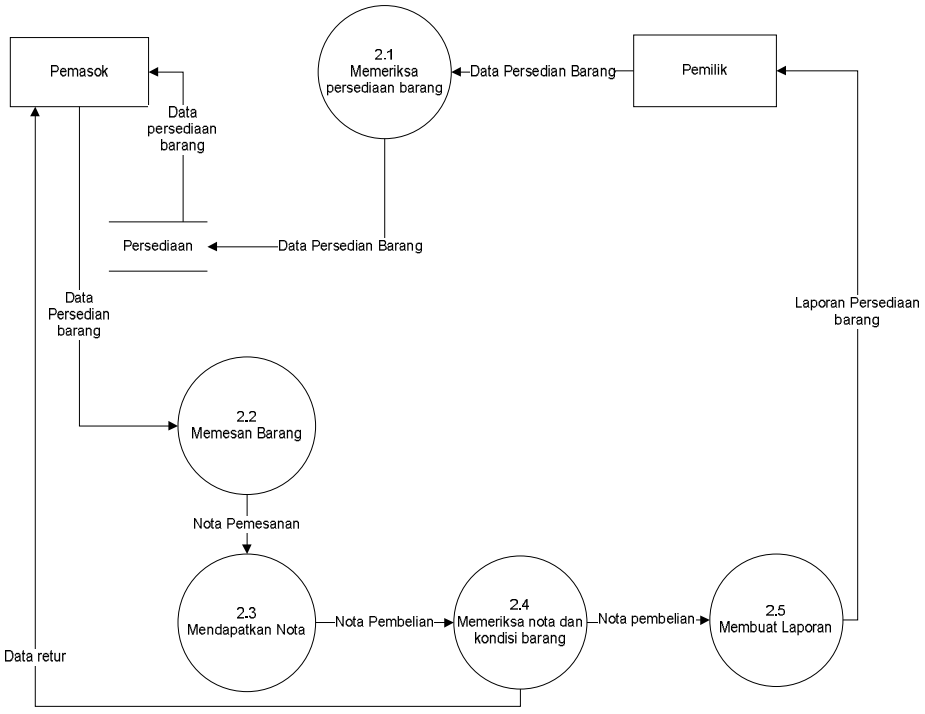
1. Untuk kedepannya penulis berharap sistem informasi penjualan ini dapat terhubung dengan sistem informasi berbasis android.
2. Penulis berharap untuk kedepannya sistem ini dapat melakukan proses pemesanan kepada pemasok.
3. Untuk kedepannya sistem dapat mencatat data ke pemasok dengan pembayaran secara kredit.

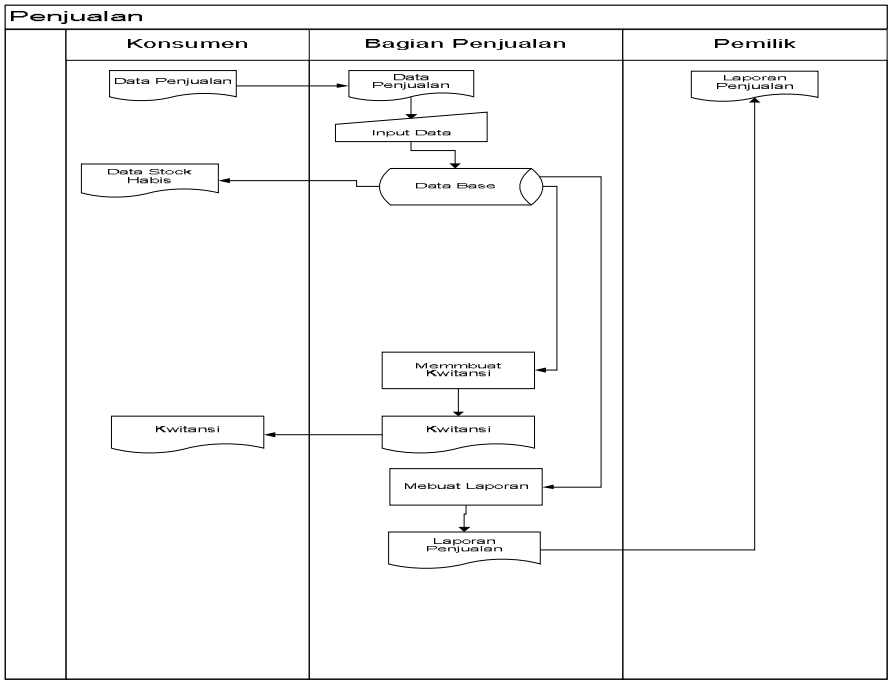

Penjualan
Konsumen
Bagian Penjualan
Pemilik
Data Pembelian
Data Pembelian
Cek ketersediaan barang
Y
T
Barang tersedia
Barang habis
Membuat Kwitansi
Kwitansi
Kwitansi
AP
Kwitansi
Membuat data Penjualan
Data Penjualan
Membuat Laporan Penjualan
Laporan Penjualan
Laporan Penjualan
LP

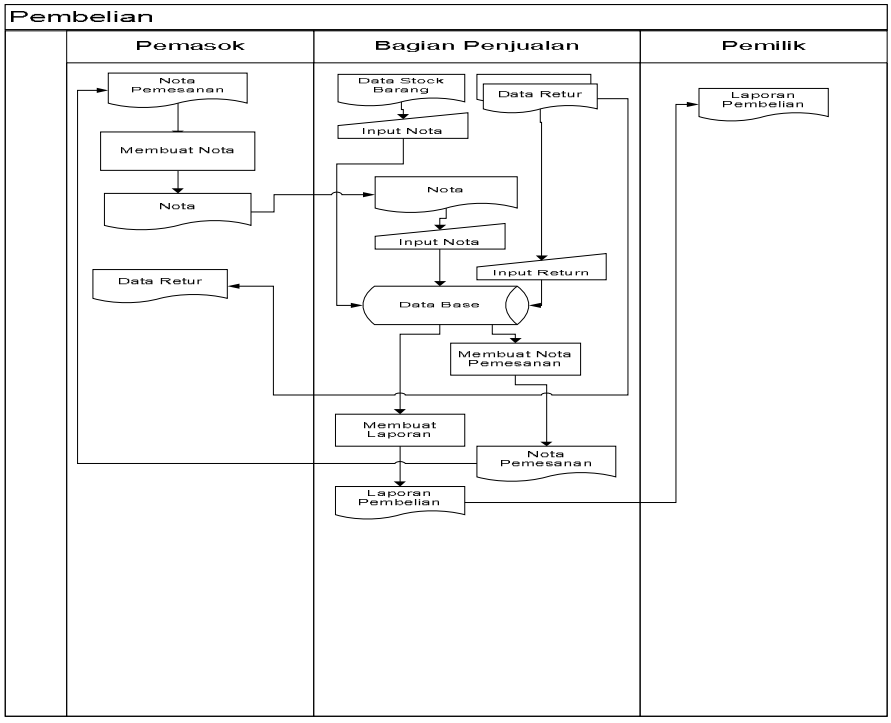

Pembelian Persediaan Barang
Bag. Gudang
Bag. Penjualan
Pemasok
Pemilik
Data Persediaan Barang
Data Persediaan Barang
Memeriksa data persediaan barang
Ada/tidak?
Y
T
Data Persediaan Barang Ada
Data Persediaan Barang Habis
Data Persediaan Barang Habis
DPBH
Membuat Pemesanan
Nota Persediaan Barang Habis
Nota Persediaan Barang Habis
Membuat nota pembelian barang
Nota pembelian barang
Nota pembelian, dan barang
Nota Pembelian dan Barang
Memeriksa nota pembelian, dan kondisi barang
Sesuai ?
T
F
Nota Pembelian Barang
Nota tidak sesuai dan retur barang
Membuat laporan pembelian barang
Laporan Pembeliaan Barang
Laporan Pembelian Barang
LPB

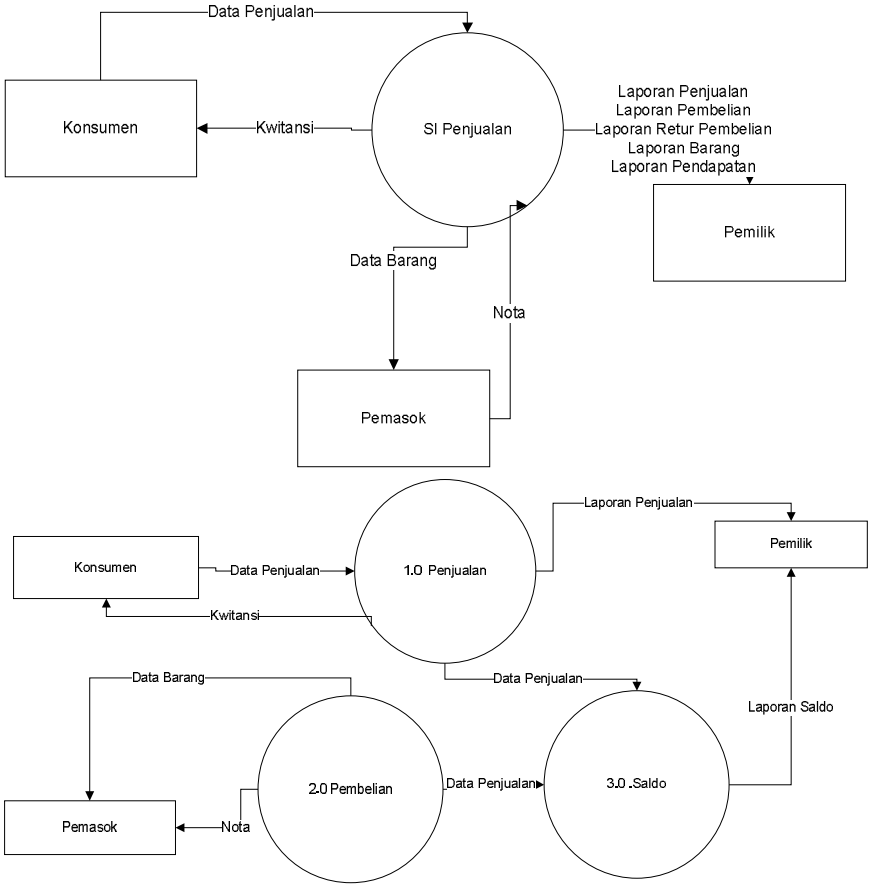

Data order
Data Pembelian
Konsumen
Nota
Pemasok
Kwitansi
SI
Penjualan
Laporan Permbelian Persediaan
Laporan Penjualan
Pemilik

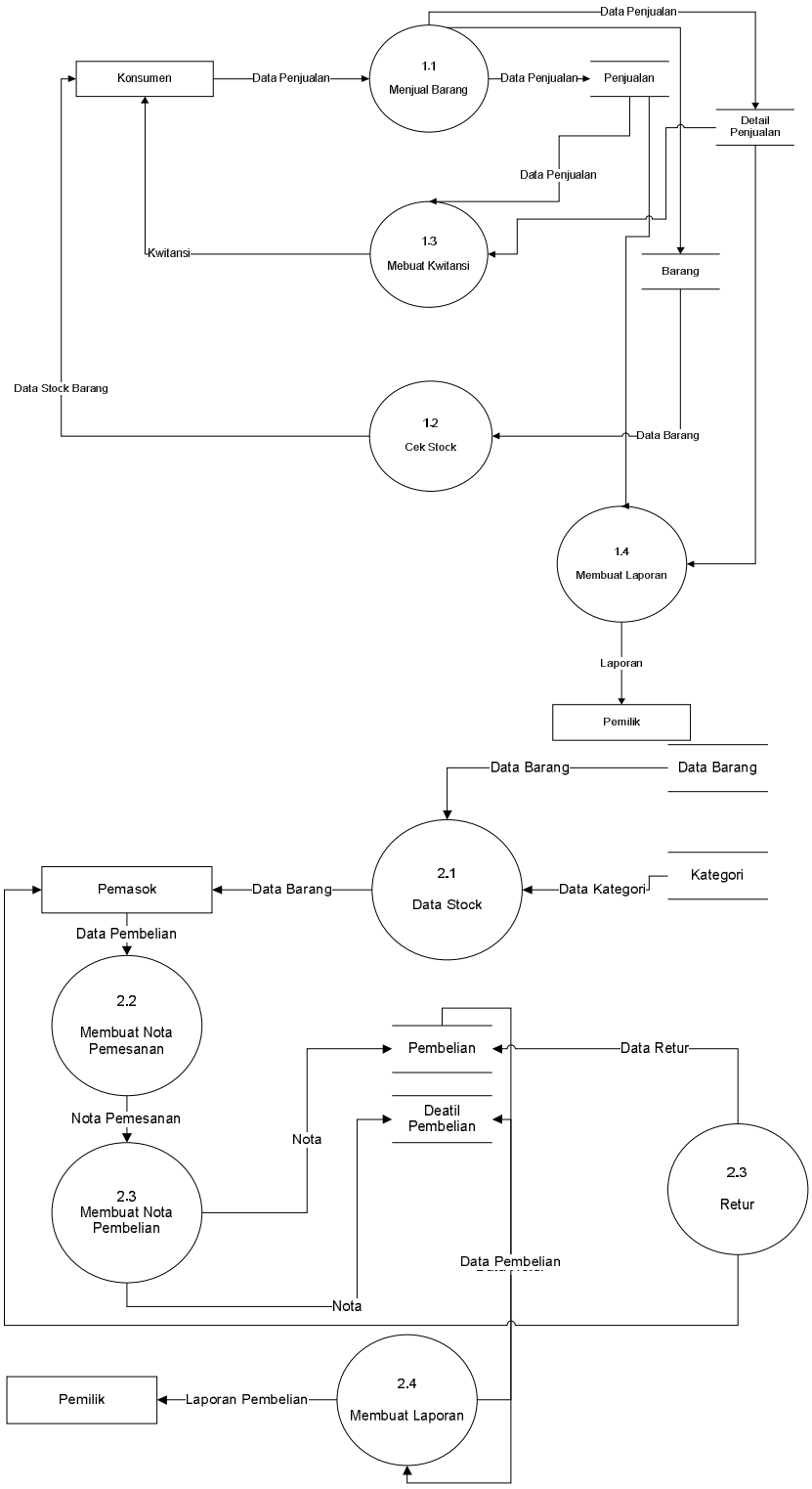

Laporan Penjualan
Pemilik
Konsumen
Data Pembelian
1
Penjualan
Kwitansi
Nota Pembelian
Pemasok
2
Pembelian
Laporan Pemeblian Barang
Data Order


Pemasok
2.1
Memeriksa
persediaan barang
Data Persedian Barang
Pemilik
Data
persediaan
barang
Persediaan
Data Persedian Barang
Data
Persedian
barang
Laporan Persediaan
barang
2.2
Memesan Barang
Nota Pemesanan
2.3
Mendapatkan Nota
Nota Pembelian
2.4
Memeriksa nota dan
kondisi barang
Nota pembelian
2.5
Membuat Laporan
Data retur


Penjualan
Konsumen
Bagian Penjualan
Pemilik
Data Penjualan
Data Penjualan
Laporan Penjualan
Input Data
Data Stock Habis
Data Base
Memmbuat Kwitansi
Kwitansi
Kwitansi
Mebuat Laporan
Laporan Penjualan


Pembelian
Pemasok
Bagian Penjualan
Pemilik
Nota Pemesanan
Data Stock Barang
Data Retur
Laporan Pembelian
Membuat Nota
Input Nota
Nota
Nota
Input Nota
Input Return
Data Retur
Data Base
Membuat Nota Pemesanan
Membuat Laporan
Nota Pemesanan
Laporan Pembelian


Data Penjualan
Konsumen
Kwitansi
SI Penjualan
Laporan Penjualan
Laporan Pembelian
Laporan Retur Pembelian
Laporan Barang
Laporan Pendapatan
Pemilik
Data Barang
Nota
Pemasok
Laporan Penjualan
Pemilik
Konsumen
Data Penjualan
1.0 Penjualan
Kwitansi
Data Penjualan
Data Barang
Laporan Saldo
2.0 Pembelian
Data Penjualan
3.0 .Saldo
Pemasok
Nota


Data Penjualan
Konsumen
Data Penjualan
1.1
Menjual Barang
Data Penjualan
Penjualan
Detail Penjualan
Data Penjualan
Kwitansi
1.3
Mebuat Kwitansi
Barang
Data Stock Barang
1.2
Cek Stock
Data Barang
1.4
Membuat Laporan
Laporan
Pemilik
Data Barang
Data Barang
Pemasok
Data Barang
2.1
Data Stock
Data Kategori
Kategori
Data Pembelian
2.2
Membuat Nota Pemesanan
Pembelian
Data Retur
Nota Pemesanan
Deatil Pembelian
Nota
2.3
Membuat Nota Pembelian
2.3
Retur
Data Pembelian
Nota
Pemilik
Laporan Pembelian
2.4
Membuat Laporan