SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN KUE PADA TOKO KUE 32PUTRA BERBASIS *DEKSTOP*

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada
Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata Satu)
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

ADIK LEKA MULYANA
1.05.11.488

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2017

SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN KUE PADA TOKO KUE 32PUTRA BERBASIS *DEKSTOP*

ABSTRACT

32PUTRA cake shop is a medium sized businesses and engaged in theculinary field, especialy in various kind of cakes. In 32PUTRA shop has found a problem in sale and purchase system, which is in the data recording still using general ledger so making it posible of error in recording data. Searching data in the book take a long time because the proces is still manual so the error may happen. To resolve the problem researcher aim to develop information system in 32PUTRA cake shop to handling the data processing purchasing and help employees to work optimally increasing sales and purchases

To build a Information System at 32PUTRA Bakery, a tools used to describe the system model is a Flow Map ,Context Diagrams, and Data Flow Diagram (DFD), as well as in database design using a data dictionary and Entity Relationship Diagram (ERD). The Programming langue used is PHP supported by XMPP as web server and MySQL as the database.

Based on result after Black Box testing, it can be concluded that Information System in 32PUTRA has been able to solve the problems in the sales purchasing, and ordering, and has helped emloyees to work optimally increasing sales and purchases in 32PUTRA bakery

Keywoard : Sale,Purchasing,prototype,PHP(Personal Home Page),MySQL

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi yang semakin tinggi akan mendorong manusia untuk mencari kemudahan mengenai apa yang sednag dipelajarinya. Dewasa ini arus informasi berjalan dengan cepat seiring dengan pesatnya arus teknologi yang semakin berkembang. Hampir semua perusahaan dalam hal pengambilan keputusan pengembangan informasi, dan pelayanan telah menggunakan sistem informasi komputer.

Dengan banyaknya generas-generasi komputer yang semakin disempurnakan baik Hardware dan Software, maka pengolahan data menjadi informasi dapat dilakuan dengan sangat baik. Dalam hal ini teknologi komputer memberikan berbagai keuntungan atau manfaat yang sangat banyak bagi dunia bisnis dan instansi pemerintahan dan swasta karena dengan adanya sistem komputerisasi akan mempermudah aktivitas sehari-hari sehingga pekerjaan lebih efektif dan efisien serta lengkap dan akurat.

Toko kue 32PUTRA merupakan usaha menengah dan bergerak dalam bidang kuliner khususnya berbagai macam kue. Dalam penjualan 32PUTRA sendiri sampai saat ini belum menggunakan teknologi informasi yang semakin maju dalam industri penjualan. Dimana setiap proses kegiatan pekerjaan masih menggunakan cara manual untuk melayani para pelanggannya dalam melakukan penjualan dan pembelian. Selain penting sekali sistem informasi bagi perusahaan ini untuk memudahkan pegawai dalam melakukan pelayanan dan dalam melakukan pembelian barang mempercepat pembuatan laporan.

Pada toko 32PUTRA ini ditemukan permasalahan pada sistem penjualan, pembelian dan persediaan yaitu, dalam pencatatan data masih menggunakan buku besar sehingga memungkinkan resiko terjadi kesalahan dalam pencatatan. Proses perhitungan yang dilakukan masih menggunakan kalkulator sehingga dalam melakukan pekerjaannya, pegawai seringkali mengalami kesulitan baik dalam hal pencatatan data maupun pada proses perhitungan.mengakibatkan penumpukan konsumen jika toko 32PUTRA sedang ramai. Sering kali data barang tidak sesuai dengan persediaan barang yang ada di toko 32PUTRA. Hal ini disebabkan karena kelalaian dalam pencatatan data tersebut secara manual.Serta pembuatan laporan membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan perlunya perekapan data terlebih dahulu, sehingga kesulitan ketika pencarian data. Sistem yang masih manual ini akan menyebabkan beberapa masalah seperti kerusakan dan kehilangan arsip penjualan, pembelian dan persediaan.

Berdasarkan permasalahan diatas pada toko kue 32PUTRA, peneliti bertujuan untuk membantu perusahaan dalam mengelola data penjulan, pembelian dan persediaan kue agar tidak terjadi kesalahan dalam proses perhitungan dan pencatatan data yang dilakukan perusahaan dengan konsumen sehingga lebih efektif dan efisien. Serta dapat membantu pekerjaan pegawai dalam mengelola data seta memberikan informasi yang cepat dan akurat bagi pihak yang membutuhkan.

Sehubungan dengan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membuat sistem informasi pada toko kue 32PUTRA dalam mengatasi masalahan pengolahan data penjulan, pembelian dan stok barang serta dapat membantu pegawai untuk bekerja secara optimal dalam meningkatkan penjualan dan pembelian. Sehingga judul dari tugas akhir ini adalah **"Sistem Infrormasi Penjualan dan Pembelian kue Pada Toko kue 32PUTRA Berbasis *Dekstop*"**

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

1. Proses Pencatatan data penjualan dan pembelian membutuhkan waktu yang cukup lama karena pencatatan transaksi masih dilakukan secara tertulis.
2. Pencarian barang dengan melihat dalam buku persediaan masih menggunakan buku daftar barang sehingga kesulitan dalam pencariaan barang.sering terjadi ketidak cocokan antara data barang yang dijual dengan barang yang tersedia sehingga mempersulit dalam proses pencarian.
3. Dibutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatan laopran dikarenakan sering melakukan pengecekan ulang barang dalam membuat laporan tersebut.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang penelitian terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi, dan dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun perangkat lunak yang dapat membantu proses transaksi penjualan dan pembelian pada toko kue 32PUTRA agar proses lebih cepat.
2. Bagaimana agar pengolahan persediaan barang di toko 32PUTRA dapat berjalan secara efesien dalam melakukan proses pencarian barang, permintaan barang dan pembuatan laporan persediaan barang.
3. Membangun suatu proses pembuatan laporan penjualan,laporan pembelian dan laporan persediaan barang tidak memakan waktu yang cukup lama.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk untuk merancang sistem informasi penjualan dan pembelian kue di Toko kue 32PUTRA yang berguna untuk mengontrol persediaan barang. pembuatan laporan dan mengefisienkan waktu tepat sasaran dalam mencari suatu sistem informasi sehingga mempermudah proses bisnis pada Toko kue 32PUTRA.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penulisan tugas ini antara lain :

1. Untuk mengetahui proses transaksi kepada pelanggan dan mencari cara agar proses transaksi kepada pelanggan lebih cepat.
2. Merancang sistem informasi penjualan dan pembelian yang terkomputerisasi yang dapat membantu dalam proses penjualan,pembelian ketepatan dalam pemeriksaan persediaan dalan laporan.
3. Untuk menghasilkan suatu sitem informasi penjualan dan pembelian menggunakan media desktop yang diusulkan penulis di toko 32PUTRA.. Untuk mencari cara proses pembuatan laporan, dapat dilakukan secara efektif dan efesien.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Akademis

a) Bagi Pengembangan Ilmu

Hasli penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu Sistem Informasi (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu Sistem

Informasi yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata yang dapat menguntungkan berbagai pihak.

b) Bagi Penliliti
Kegunaan penelitian ini bagi peneliti adalah hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan khususnya pada bidang keilmuan sistem informasi dengan mengaplikasikan ilmu yang telah di peroleh secara teori lapangan.

c) Bagi Penleliti Lain
Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lain adalah dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama dalam bidang Sistem Informasi pengembangan ataupun pembuatan aplikasi program komputer.

1.4.2.Kegunaan Praktis

a) Bagi Toko kue 32PUTRA
Kegunaan Praktis Penelitian ini bagi pihak Toko 32PUTRA adalah untuk memudahkan dalam proses pengolahan data penjualan dan pembelian.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mengkaji permasalahan yang dihadapi, dalam hal ini saya sebagai penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas. Batasan-batasan masalah pada sistem ini yaitu :

a) Sistem informasi penjualan,pembelian pada toko 32PUTRA ini yaitu sistem informasi yang mengolah data penjualan ke pelanggan ,mengolah data pemesanan kepada pemasok,penerimaan trasnsaki dari pemasok. Dan mengolah persediaan sampai *report* penjualan,pembelian.
b) Proses semua bentuk pembayaran (baik dari konsumen atau dari pemasok) dilakukan secara tunai.
c) Sistsem ini tidak membahas retur penjualan,pembelian.
d) Pemasok toko 32PUTRA dalam hal ini adalah pemasok tetap.

II. Kajian Pustaka

2.1 Penelitian Perdahulu

Penelitian terdahulu ini sangat menjadi acuan penting bagi penulis agar dapat lebih menegenal tentang apa yang akan di teliti oleh penulis, dan penelitian terdahulu ini sangat bermanfaat bagi penulis, adapun manfaat penelitian terdahulu ini adalah :

1 Untuk mengetahui suatu permasalahan yang sudah diteliti dan sudah dipecahkan sehingga dapat menghindai adanya penelitian yang berulang-ulang.
2 Dapat memperkuat keinginan penulis untuk meneliti suatu permasalahan karena adanya penelitian terdahulu yang di anggap sangat relevan.
3 Untuk mengetahui apakah penelitian tersebut dapat dilaksanakan oleh penulis atau justru akan menyulutkan penulis.

Dari instansi yang terkait, penulis tidak menemukan adanya penelitian terdahulu, sehingga penulis mengangkat beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi penulis dalam penelitian ini. Dalam penelitian terdahulu ini penulis memaparkan dua penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan di teliti tentang sistem informasi penjualan pembelian dan pemesanan.

1 Rizal Herdali (2015) dalam penelitian yang berjudul "Sistem Informasi Pembelian ,penjualan dan persediaan barang di koperasi warga SMP Negeri 30 BANDUNG".

Data penelitiannya peneliti menggunakan data primer dan data skunder. Data primer di lakukan dengan metode observasi dab metode wawancara secara cermat, data sekunder dilakukan dengan cara membuat dokumentasi guna untuk melengkapi penelitian.

2 Rahmat Wahyudi (2014) dalam penelitian yang berjudul "Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan Barang Pada CV.NURMAN WIJAYA" Data penelitiannya peneliti menggunakan data primer dan data skunder. Data primer di lakukan dengan metode observasi dab metode wawancara secara cermat, data sekunder dilakukan dengan cara membuat dokumentasi guna untuk melengkapi penelitian.

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan di lakukan penulis.

2.2 Pengertian Sistem

Sistem dapat didefinisikan kedalam 2(dua) pendekatan yaitu pendekatan yang menekankan pada prosedurnya dan pendekatan yang menekankan pada elemennya.

Pendekatan yang lebih menekankan pada prosedurnya, dalam referensi [1] sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Pendekatan yang lebih menekankan pada elemennya, dalam referensi [1] sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.3 Pengertian Sistem

Sistem dapat didefinisikan kedalam 2(dua) pendekatan yaitu pendekatan yang menekankan pada prosedurnya dan pendekatan yang menekankan pada elemennya.

Pendekatan yang lebih menekankan pada prosedurnya, dalam referensi [1] sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Pendekatan yang lebih menekankan pada elemennya, dalam referensi [1] sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2.1 Karakteristik Sistem

Dalam referensi [1] suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*), dan sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*).

1. Komponen Sistem (*components*)
   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.

2. Batas Sistem (*boundary*)
   Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luar sistem.
3. Lingkungan Luar Sistem (*environtments*)
   Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.
4. Penghubung (*interface*)
   Penghubung merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem yang lainnya.
5. Masukan (*input*)
   Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input).
6. Keluaran (*output*)
   Keluaran adalah hasil dari energy yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.
7. Pengolah (*process*)
   Suatu Sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya.
8. Sasaran (*objectives*)
   Suatu sistem mempunyai tujuan dan sistem dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuannya.

2.2.2 Klasifikasi Sistem

Dalam referensi [1] suatu sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik
   Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.
2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan
   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam dan tidak dibuat manusia. Sistem buatan adalah sistem yang dirancang oleh manusia.
3. Sistem Tertentu dan Sistem Tak Tentu
   Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat di prediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
4. Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka
   Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Tetapi pada kenyataanya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (sistem relative tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem lainnya.

2.4 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sedangkan data merupakan suatu sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata [2].

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang [3].

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang sudah diolah, dibentuk, atau dimanipulasi sesuai dengan keputusan tertentu agar dapat menghasilkan sesuatu yang lebih berguna bagi pemakainya dan dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan.

2.3.1 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan membentuk suatu siklus.

Gambar 2.1 Siklus Informasi
(Sumber : Analisis dan Desain Sistem Informasi [1,p.9])

2.3.2 Kualitas Informasi

Kualitas informasi merupakan salah satu yang benar-benar diperhatikan karena tingkat nilai suatu informasi ditentukan oleh kualitas informasi itu sendiri, kualitas informasi tergantung dari 3 (tiga) hal, yaitu :

1. Akurat
   Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.
2. Tepat pada waktunya
   Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan.
3. Relevan
   Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

2.5 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [1].

Sistem informasi adalah sistem yang mencangkup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data yang menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan [4].

Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan dari berbagai atau komponen atau subsistem baik fisik ataupun nonfisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan tertentu, yaitu mengolah data menjadi informasi.

2.4.1 Komponen Sistem Informasi

Komponen sistem informasi terdiri dari lima sumber daya yang dikenal sebagai komponen sistem informasi. Kelima sumber daya tersebut adalah manusia, hardware, software, data, dan jaringan [3].

1. Sumber Daya Manusia
   Manusia mengambil peranan penting bagi sistem informasi. Manusia dibutuhkan untuk mengoperasikan sistem informasi. Sumber daya manusia dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu pengguna akhir dan pakar sistem informasi.
2. Sumber Daya Hardware
   Sumber daya hardware adalah semua peralatan yang digunakan dalam pemrosesan informasi. Sumber daya hardware tidak hanya sebatas komputer saja, melainkan semua media data seperti lembaran kertas dan disk magnetic atau optikal.
3. Sumber Daya Software
   Sumber daya software adalah semua rangkaian perintah (instruksi) yang digunakan untuk memproses informasi. Sumber daya software tidak hanya berupa program saja, tetapi juga berupa prosedur.
4. Sumber Daya Data
   Sumber daya data bukan hanya sekedar bahan baku untuk memasukan sebuah sistem informasi, melainkan sebagai dasar dalam membentuk sumber daya organisasi.
5. Sumber Daya Jaringan
   Sumber daya jaringan merupakan media komunikasi yang menghubungkan komputer, pemroses komunikasi, dan peralatan lainnya, serta dikendalikan melalui software komunikasi.

2.6 Definisi Kasus yang Dianalisis

2.6.1 Pengertian penjualan

Dikutip dari dalam buku “Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis” Henry Simamora (2000 : 267), penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa.[7.p.267.]

Dengan kata lain penjualan adalah sebuah aktifitas sebuah kelompok yang satu sama lain saling menguntungkan dan menghasilan penapatan bagi penjual dan mendapatkan barang atau jasa bagi konsumen atau pelanggan

2.6.2 Pengertian Pembelian

Pembelian adalah proses transaksi antara pihak yang membutuhkan atau mengolah aktiva produktif, barang dagangan , dan barang jasa lainnya dengan pihak supplier, di mana transaksi tersebut dapat dilakukan tunai maupun kredit dengan atau tanpa syarat.[8.p.208.]Suatu peristiwa atau tindakan yang dilakukan oleh dua belah pihak dengan tujuan menukarkan barang atau jasa dengan menggunakan alat transaksi yang sah dan sama-sama memiliki kesepakatan dalam transaksinya, dalam pembelian

ada tawar menawar anata pembeli dan penjual hingga mendapatkan kesepakatan harga yang keumdian melakukan transaksi yang di sepakati kedua belah pihak.

2.7 Pengertian Dekstop

Menurut Konixbam (2009) *Desktop Based Application* adalah suatu aplikasi yang dapat berjalan sendiri atau independen tanpa menggunakan *browser* atau koneksi *Internet* di suatu komputer otonom dengan *operating system* atau *platform* tertentu. Aplikasi *Desktop* difokuskan kepada aplikasi yang lebih independen. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudahkan para pengguna aplikasi *desktop* dalam hal memodifikasi pengaturan aplikasi sehingga efektifitas, efesinsi waktu, dana, dan tenaga dapat lebih ditekankan semaksimal mungkin.

Secara garis besar pada pemrograman terutama pada aplikasi yang berbasis *desktop* dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu pemrograman konvensional dan pemrograman visual.

1. Pemrograman konvensional merupakan metode mendesain suatu aplikasi, pemrograman dituntut untuk bisa menerapkan baris demi baris kode program agar bisa menghasilkan sebuah bentuk tampilan aplikasi yang dibuat dan akan memakan waktu lama.
2. Pemrograman visual merupakan metode pembuatan program dimana seorang programmer membuat koneksi antar objek-objek dengan cara menggambar, menunjuk, dan mengkilik pada diagram dan ikon dengan berinteraksi denga diagram jalur.

2.8 Perangkat Lunak Pendukung

Adapun perangkat lunak pendukung adalah perangkat lunak yang digunakan dalam merancang system dari mulai coding sampai implementasinya. Berikut ini adalah perangkat lunak yang akan digunakan dalam merancang perangkat lunak penjualan dan pembelian kue pada took 32PUTRA.

2.8.1 PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*)

PHP singkatan dari (*PHP Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memperoleh data dinamis [7]. PHP adalah *server side scripting* yang merupakan dokumen-dokumen yang digunakan dalam membangun suatu aplikasi internet yang dijalankan pada sisi server dan dikirimkan ke browser dalam bentuk HTML. Jika yang diinginkan oleh seorang *user* adalah *file* yang mengandung perintah *server side* maka server web akan menjalankan dahulu program tersebut lalu mengirimkannya kembali ke browser dalam bentuk HTML sehingga dapat di terjemahkan oleh browser.

PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pertama kali tahun 1994. Pada awalnya PHP adalah singkatan dari "Personal Home Page Tools". Selanjutnya diganti menjadi FI ("Forms Interpreter"). Sejak versi 3.0, nama bahasa ini diubah menjadi "PHP: Hypertext Prepocessor" dengan singkatannya "PHP". PHP versi terbaru adalah versi ke-5.

2.8.2 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi merupakan kompilasi dari beberapa program. **[8,p.14]**

Fungsinya adalah sebagai server yang bediri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program Apache HTTP *Server*, MySql *database*, dan penerjemah Bahasa yang ditulis dengan Bahasa pemograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl.

2.8.3 MySQL

SQL merupakan kependekan dari kata *"Structure Query Languege"* SQL adalah *database* yang berhubungan *script* php menggunakan perintah *query* dan *escaps character* yang sama dengan php. **[9, p.20]** MySQL mempunyai tampilan *client* yang mempermudah anda dalam mengakses *database* dengan kata sandi untuk mengizinkan proses yang dilakukan.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah mengenai data-data dari tempat penelitian penulis antara lain sejerah, visi dan misi, struktur organisasi serta deskripsi tugas dari Toko kue 32PUTRA.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

32PUTRA adalah toko kue yang bergerak di bidang kuliner. Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2014.

Posisi Toko 32PUTRA dalam pasar saat ini adalah sebagai toko pemula yang masih perlu banyak pengembangan Sistem, terutama yang berhubungan dengan teknologi (IT).

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Adapun visi dan misi Toko kue 32PUTRA

a. Visi

Visi menjadikan perusahaan toko kur yang selalu dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pelanggan dalam memenuhi kebutuhan-nya akan rasa dan variasi kue yang berbeda dan dapat dikonsumsi sehari-hari dengan harga yang terjangkau.

b. Misi

1. Secara terus-menerus menambah jaringan outlet dengan berbagai cara, termasuk berkerja sama dengan pihak lain, agar mudah dijangkau oleh pelanggan..
2. Secara terus-menerus memperkuat rasa dan variasi yang berbeda dari kue lainnya.
3. Memegang teguh prinsip kejujuran dan kedisiplinan dalam memberikan pelayanan.
4. Menjadikan kepuasan pelanggan sebagai tolak ukur keberhasilan salon.
5. Menjadikan seluruh pelanggan sebagai tolak ukur keberhasilan Toko.
6. Memberikan "Garansi pelayanan pasti memuaskan".
7. Berusaha untuk memberikan manfaat yang positif bagi lingkungan di sekitar Toko kue 32PUTRA.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut merupakan struktur organisasi 32PUTRA

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko kue 32PUTRA

3.1.4 Deskripsi Tugas

Fungsi dan tugas divisi kerja *(Job Description)* adalah suatu rincian yang menunjukan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan tugas yang harus dilakukan. Periode tugas perlu dibuat agar masing-masing bagian mengerti akan kedudukannya. Adapun fungsi dan tugas divisi kerja yang ada di Toko kue 32PUTRA antara lain:

1. Pemilik Toko

Adapun tugas pemilik itu yaitu:

a. Memutuskan dan menentukan peraturan dan kebijakan perusahaan.
b. Mengambil keputusan setiap kegiatan di Toko kue 32PUTRA.
c. Menerima laporan penjualan, laporan pembelian dan persediaan barang.

2. Kepala toko

   Adapun tugas kepala toko itu yaitu

   a. Mengawasi fungsi staf sehari-harinya dan memastikan produktifitas dengan pemeriksaan kualitas kerja.
   b. Memberikan laporan-laporan penjualan dan pembelian kepada pemilik toko.
   c. Mengeluarkan perkiraan pengeluaran tahunan dan menuliskan anggaran belanja toko.

3. Kasir

   Adapun tugas dan tanggung jawab Kasir yaitu:

   a. Melayani *customer*.
   b. Membuat nota pemesanan.
   c. Mengolah transaksi penjualan barang baik pemesanan maupun satuan.
   d. Membuat laporan penjualan, persediaan dan pembelian barang.

4. Bagian gudang

   Adapun tugas dan tanggung jawab Bagian gudang yaitu:

   a. Meyiapkan barang yang akan di beli oleh konsumen.
   b. Menerima barang yang datang dari supplier untuk di masukan ke gudang

3.2. Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban. Hakekat penelitian dapat dipahami dengan mempelajari berbagai aspek yang mendorong penelitian untuk melakukan penelititan. Setiap orang mempunyai motivasi yang berbeda, diantaranya dipengaruhi oleh tujuan dan profesi masing-masing. Motivasi dan tujuan penelitian secara umum pada dasarnya adalah sama, yaitu bahwa penelitian merupakan refleksi dari keinginan manusia yang selalu berusaha untuk mengetahui sesuatu. Keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan merupakan kebutuhan dasar manusia yang umumnya menjadi motivasi untuk melakukan penelitian.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam metode penelitian tentu dikenal adanya Desain Penelitian sebagai bagian dari metode penelitian tersebut. Desain Penelitian adalah, rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan dapat memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya. Menurut Jogiyanto (2005) “desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan”. Pada penyusunan usulan penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan deskriptif, dimana penulis akan mengumpulkan data terlebih dahulu, kemudian menganalisanya serta memaparkan hasil pengamatan dilapangan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh dari pengamaatan langsung (observasi) dan wawancara dengan penyusunan laporan dan pembangunan aplikasi sistem informasi persediaan barang pada Toko kue 32PUTRA, sedangkan data sekunder yakni dokumen-dokumen yang didapat dari dari Toko kue 32PUTRA.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer, adalah suatu objek atau dokumen *original* material mentah dari pelaku yang disebut *"first-hard information"* didapat dengan cara pengamatan langsung kelapangan *(observasi)* dan wawancara kepada pimpinan Toko kue 32PUTRA.

a. Pengamatan langsung (observasi)
   Teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi yang sebenarnya maupun dilakukan didalam situasi buatan yang khusus diadakan pada masalah-masalah yang ada pada perusahaan terkait. Dalam penelitian ini, penelitian melakukan pengamatan langsung (observasi) di Toko kue 32PUTRA.
b. Wawancara *(interview)*
   Wawacara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara lisan dengan Pemilik Toko 32PUTRA.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari tangan kedua atau dari sumber-sumber lain yang telah tersedia sebelum penelitian dilakukan. [8] Sumber data sekunder meliputi komentar, interpretasi, atau pembahasan tentang materi original. Atau sumber data yang berasal dari *"second-hard information"*.

Adapun data yang berasal dari sumber data sekunder diperoleh dengan teknik dokumentasi, media internet, serta studi literatur.

a. Dokumentasi
   Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini, dokumen-dokumen yang didapat langsung dianalis sehingga diperoleh data-data yang diberikan oleh bagian pengadaan. Berikut hasil dokumentasi data-data di Toko Kue 32PUTRA :
   1. Lembar order pekerjaan
   2. Alur pemesanan yang sedang diimplementasikan pada perusahaan.
   3. Data barang.
   4. Lembar surat pemesanan.

b. Studi Literatur
   Studi kepustakan dilakukan dengan cara membaca, mengutip, dan membuat catatan yang bersumber pada bahan-bahan pustaka yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian.

3.2.3. Metode Pedekatan dan Pengembangan Sistem

Metode penelitian dan pengembangan sistem dilakukan untuk memenuhi kebutuhan sistem karena sebelum memulai pembuatan *coding* hendaknya merancang terlebih dahulu metode pemodelan seperti apa yang harus digunakan dengan

meprioritaskan ketepatan waktu selesai dan efektifitas dalam perancangan sebuah sistem.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara dalam menyelesaikan masalah dengan melakukan identifikasi terhadap sejumlah kebutuhan-kebutuhan. Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu pendekatan terstruktur, adanya permasalahan yang komplek di organisasi dapat dipecahkan sehingga sistem mudah untuk dipelihara, fleksibel, memuaskan untuk pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, dan dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya yang lebih baik.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam melakukan Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem Protoype.

suatu *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai [2].

Gambar 3.2. Metode Pengembangan Prototype
(Sumber : Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya [2, p.25])

Tahapan-tahapan yang dilakukan di dalam mekanisme pengembangan sistem dengan metode *prototype* adalah sebagai berikut :

a. Pengumpulan Kebutuhan
   Penulis akan mengidentifikasi kebutuhan *user*, agar penulis bisa merancang sistem informasi reservasi yang akan dibangun sesuai dengan yang diharapkan oleh *user*.
b. Membangun *Prototype*
   Pada tahap kedua, penulis membuat *prototype* sistem tersebut untuk memperlihatkan kepada pemakai model sistem yang akan dirancang. Dimulai dari reservasi tiket, pembayaran
c. Menguji *Protoptype*
   Pada tahap ketiga, penulis melakukan uji coba sistem yang telah dirancang untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan baik dan benar, sesuai kebutuhan pemakai. Pengujian yang dilakukan dengan membuat suatu uji kasus untuk melakukan percobaan terhadap setiap fungsi yang dimiliki program atau sistem informasi reservasi tersebut apakah sistem ini berjalan sesuai dengan kebutuhan *user*.
d. Memperbaiki *Prototype*
   Pada tahap keempat, penulis akan menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima oleh pemakai, atau harus dilakukan beberapa perbaikan atau bahkan mulai dari awal lagi. Setelah perbaikan sistem itu selesai dikerjakan, penulis akan kembali lagi pada tahap yang ketiga yaitu dengan melakukan pengujian *prototype* kembali.
e. Mengembangkan Versi Produk
   Pada tahap kelima, penulis mengembangkan versi produksi, penulis akan menyelesaikan sesuai dengan masukan terakhir dari pemakai dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

a. Flow Map

Flowmap merupakan diagram aliran data dari satu entitas samapai entitas lainya. Diagram aliran ini menelusuri sebuah dokumen dari awal sampai tujuan secara rinci, diagram aliran ini menunjukkan dari mana dokumen tersebut berasal, tujuan digunakannya dokumen tersebut, dan lain-lain. *Flowmap* disebut juga bagan aliran formulir yang merupakan penunjuk arus dari laporan dan *form* termasuk tembusannya.

b. Diagram Konteks

Diagram konteks berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara sistem dengan entitas luar yang dipresentasikan kedalam bentuk lingkaran tunggal yang dapat mewakali keseluruhan proses didalam sistem tersebut. Di dalam merancang diagram konteks haruslah diperhatikan masukan-masukan yang dibutuhkan oleh sistem serta keluaran yang dihasilkan oleh sistem tersebut. Defenisi diagram konteks secara umum adalah penggambaaran semua elemen-elemen yang terlibaat dalam suatu sistem arus data yang masuk kedalam sistem dan luar sistem yang digambarkan dengan jelas. Dengan demikian diagram konteks ini merupakan bagian dari Data *Flow* Diagram (DFD) yang berfungsi untuk memetakan model lingkungan yang menggambarkan interaksi antara sistem.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan diagram konteks adalah sebagai berikut:

1. Kelompok pemakai, baik pihak internal maupun eksternal perusahaan, dan departemen yang terkait. Dimana sistem digunakan, harus diindentifikasi secara rinci dan jangan sampai ada yang dilewatkan.
2. Kemungkinan kejadian-kejadian yang akan terjadi dalam penggunaan sistem harus diidentifikasikan secara lengkap.
3. Arah anak panah menunjukan aliran data jangan sampai terbalik agar dapat memberikan pemahaman yang benar terhadap seluruh proses sistem yang dibentuk.
4. Setiap kejadian digambarkan dalam bentuk tekstur yang sederhana dan mudah dipahami oleh pembuat sistem.

C. Data *flow* diagram

Diagram alir atau DFD (*Data Flow Diagram*) merupakan representasi dari suatu sistem yang menggambarkan bagian-bagian dari sistem tersebut beserta seluruh keterlibatan diantara bagian-bagian yang ada. Sistem yang dimaksud berupa sistem otomatis, manual atau gabungan dari keduanya. Diagram arus data ini digunakan untuk menggambarkan beberapa hal yang meliputi komponen-komponen dalam sebuah sistem, aliran-aliran data diantara komponen-komponen tersebut, asal dan tujuan data serta penyimpinan datanya. Data flow diagram dapat juga dikatakan sebagai suatu model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai atau *user* yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan.

Hal-hal yang harus diperhatikan pada diagaram aliran data yang memiliki lebih satu level adalah sebagai berikut:

1. Harus terdapat kesimbangan *input* dan *output* antara satu level dengan level berikutnya.
2. Keseimbangan antara level 0 dan level 1 dilihat pada *input* dan *output* dari aliran data ke atau dari terminal pada level 0 sedangkan keseimbangan

antara level 1 dan level 2 dilihat pada *input/output* dari aliran data ke/dari proses yang bersangkutan.

3. Nama aliran data, data *store* dan terminal pada setiap level harus sama, apabila objeknya sama.

D. Kamus data

Kamus data atau *System Data Dictionaries* merupakan katalog fakta tentang data kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan adanya kamus data analisis sistem dapat mendefenisikan data yang mengalir ke dalam sistem dengan lengkap. Selain ini pada tahap analisis sistem kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir ke dalam sistem tersebut. Pada tahap perancangan sitem kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan-laporan dan data yang lainnya. Sehingga untuk dapat mencerminkan keterangan yang jelas tentang data yang dicatat, maka kamus data harus memuat hal-hal seperti nama arus data, alias, arus data penjelasan serta item datanya.

Selain itu juga kamus data berfungsi membantu perilaku sistem untuk mengartikan aplikasi secara *detail* dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara pasti sehingga pemakai dan penganalisis sistem mempunyai dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

c. Perancangan basis data (normalisasi dan table relasi)

Merancang *Data Base* merupakan sesuatu hal yang sangat penting didalam suatu sistem informasi. Kesulitan utama dalam merancang *data base* ini adalah bagaimana merancangnya sehingga *data base* dapat memuaskan keperluan saat ini dan dimana yang akan datang. Pada langkah ini terdapat empat bagian yaitu ERD (*Entity Relationship Diagram*), Normalisasi, Relasi Tabel dan Struktur *File*.

1. ERD (*Enity Relationship Diagram*)

ERD merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek, mudah dimengerti serta memiliki simbol-simbol sederhana yang dapat mewakili data secara keseluruhan. ERD juga dapat digunakan untuk memperjelas hubungan antara data dalam basis data kepada pemakai secara logika. Disamping itu juga ERD menerangkan entitas. ERD digambarkan dalam bentuk diagram dengan menggunakan simbol-simbol, untuk lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

a. Entitas (*Entity*)

Entitas menujukan objek-objek dasar yang terkait didalam suatu sistem. Serta setiap entitas pasti memiliki atribut yang mendeskripsikan karakteristik (propeti) dari entitas tersebut. Bentuk dari entitas itu sendiri adalah dinyatakan dengan simbol Persegi Panjang.

b. Hubungan (*Relasi*)

Relasi mendefenisikan hubungan antara dua buah entitas, dimana kedua buah entitas tersebut perlu disimpan dalam basis data. Relasi tersebut menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Bentuk dari relasi dinyatakan dalam bentuk Belah Ketupat

c. Atribut

Atribut sering disebut dengan properti, karena keterangan-keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan sebagai basis data. Selain itu atribut berfungsi sebagai penjelasan sebuah etintas. Bentuk dari atribut dinyatakan dalam bentuk Simbol Elips.

2. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses untuk mengindetifikasikan tabel kelompok atribut yang memiliki ketergantungan yang sangat tinggi antara satu atribut dengan atribut lainnya. Pada proses normalisasi selalu diuji pada beberapa kondisi, apakah ada kesulitan pada saat menambah (*insert*), menghapus (*delete*), mengubah (*update*), atau membaca (*retrive*) pada suatu *database*. Bila ada kesulitan pada pengujian tersebut, maka relasi tersebut dipecahkan pada beberapa tabel atau dengan kata lain perancangan belumlah mendapat *database* yang optimal, walaupun jumlah normalisasi ini bervariasi.

Dalam membuat proses normalisasi ada beberapa langkah yang harus dijalankan, langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

a. Bentuk Tidak Normal (*Unnormalized From*)

Bentuk tidak normal merupakan sekumpulan data yang akan direkam, serta tidak ada keharusan mengikuti format tertentu. Data-data tersebut dikumpulkan apa adanya sesui dengan kedatangannya.

b. Bentuk Normal Pertama (*1 NF / First Normal Form*)

Bentuk ini sangat sederhana. Aturannya sebuah tabel tidak boleh mengandung kelompok yang terulang. Cara yang dilakukan pada normal pertama ini adalah dilakukan penghilangan beberapa *group* elemen yang berulang agar menjadi satu nilai tunggal yang berinteraksi diantara setiap baris pada satu table dan setiap atribut harus mempunyai nilai data yang *Atomic.*

c. Bentuk Normal Kedua (*2 NF / Second Normal Form*)

Langkah ketiga dari normal kedua adalah bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu dan setiap file yang tidak bergantung sepenuhnya pada kunci primer dan harus dipindahkan ke tabel lain.

d. Bentuk Normal Ketiga (*3 NF / Third Normal Form*)

Langkah keempat pada normal ketiga ini adalah suatu relasi dikatakan dalam bentuk ketiga jika berada pada bentuk normal kedua dan setiap atribut bukan kunci tidak memiliki dependensi transitif terhadap kunci primer.

e. Bentuk Normal *Boyce Codd* (BCNF)

Defenisi dari bentuk BCNF adalah suatu relasi disebut memenuhi bentuk normal *Boyce Codd* jika dan hanya jika suatu penentu (*Deteminan*) adalah kunci kandidat (atribut yang bersifat unik).

3. Table Relasi

Relasi menunjukan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan yang berbeda. Kumpulan semua relasi diantara entitas-entitas yang terdapat pada himpunan entitas tersebut membentuk himpunan relsi. Dalam sebuah *database*, setiap tabel memiliki sebuah

field yang memiliki nilai unik untuk setiap *field* baris. *Fields* ini ditandai dengan *icon* bergambar kunci didepan namanya. Baris yang berhubungan pada tabel mengulangi kunci primer (*primer key*) dari baris yang dihubungkannya pada tabel lain. Salinan dari kunci primer didalam tabel yang lain disebut dengan kunci asing yang membuat sebuah *field* merupakan kunci asing adalah jika dia sesuai dengan kunci primer pada sebuah tabel.

3.2.4. Pengujian Software

Metode pengujian sistem adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menentukan kesalahan. [14]

Terdapat 2 teknik pengujian berdasarkan ketersedian *logic* sistem, yaitu: *Black Box Testing.*

Pada pengujian *Black Box*, kita mencoba beragam masukan dan memeriksa keluaran yang dihasilkan. Teknik pengujian *Black Box* juga dapat digunakan untuk pengujian berbasis skenario dimana isi didalam sistem mungkin tidak tersedia untuk diinspeksi tapi masukan dan keluaran yang didefinisikan dengan *use case* dan informasi analisis yang lain. [13]

3.3. Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis pada sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui cara kerja sistem dan mengidentifikasi masalah yang dihadapi sistem tersebut. Analisis dilakukan berdasarkan kejadian yang ada.

3.3.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen ini dilakukan guna untuk mengetahui dokumen apa saja yang menjadi *input*, proses, dan *output* dari sistem ini. Dokumen *input* adalah dokumen yang akan diproses oleh sistem yang biasanya dilakukan oleh kasir. Dokumen proses adalah dokumen yang diperlukan oleh sistem dalam melakukan kegiatan pemesanan dari pelayanan, sedangkan yang menjadi dokumen *output* adalah dokumen yang dihasilkan oleh proses olahan sistem, yang berasal dari dalam sistem ke entitas luar.

Dokumen-dokumen yang digunakan sebenarnya cukup banyak, baik itu yang berupa data dalam bentuk simpanan, maupun yang bisa dijadikan laporan maupun dokumen dalam bentuk fisik (masukan dan keluaran).

1. Nama dokumen : faktur penjualan
   Sumber : kasir
   Rangkap : 2 (dua)
   Item data :Nama Barang,harga,ukuran, Jumlah barang, total bayar .
   Deskripsi : digunakan untuk bukti penjualan.
2. Nama dokumen : faktur pembelian
   Sumber : kasir
   Rangkap : 2 (dua)
   Item data :Nama Barang,jumlah barang,satuan, harga, total bayar .
   Deskripsi : digunakan untuk bukti pembelian.

3. Nama dokumen : laporan penjualan
   Deskripsi : sebagai keterangan sebagai bukti penjualan.
   Sumber : kepala toko
   Rangkap : 2 (dua)
   Item data : no.faktur,tanggal barang yang dibeli,dijual oleh,dijual kepada, total,keuntungan,jenis pembayaran,
4. Nama dokumen : laporan pembelian
   Deskripsi : Sebagai keterangan laporan pembelian barang untuk diberikan kepada pemilik toko.
   Sumber : kepala toko
   Rangkap : 2 (satu)
   Item data : no faktur,tanggal,barang diterima,dipasok oleh,total,jenis pembayaran.
5. Nama dokumen : laporan persediaan barang.
   Deskripsi : Sebagai keterangan laporan persediaan barang yang keluar dan masuk.
   Sumber : kepala toko
   Rangkap : 2 (satu)
   Item data : nama barang,ukuran,kategori,harga beli,harga jual,quantity.

3.3.2 Analisis Prosedur yang sedang berjalan

Analisis prosedur yang berjalan diperlukan untuk mempermudah dalam pembuatan sistem. Berikut prosedur sistem yang sedang berjalan :

1. Prosedur penjualan yang sedang berjalan :
   a) Pelanggan datang langsung ke tempat 32PUTRA meminta barang yang akan di beli.
   b) Kasir memeriksa persediaan data barang yang akan di beli oleh pelanggan.
   c) Jika barang tersedia maka pelanggan menerima data barang yang di pesan.
   d) Jika barang tidak ada kasir melaporkan data barang yang tidak tersedia.
   e) Kasir menyiapkan data barang yang di pesan oleh konsumen.
   f) Kasir membuatkan faktur rangkap 2. Yang 1 diberikan kepada konsumen dan yang 1 diberikan kepada kepala toko.
   g) Kepala toko membuatkan laporan penjualan untuk pengupdate persediaan barang.
   h) Dari persediaan barang kepala toko akan membuat data pemesanan dan diberikan kepada pemilik toko untuk di lakukan acc.
   i) Jika sudah di acc maka data akan diberikan kepada pemasok.
2. Prosedur pembelian yang sedang berjalan :
   a) Kasir menerima faktur penjualan dari supplier dan memeriksa faktur penjualan dari supplier di sesuaikan dengan data pesanan.
   b) Jika tidak sesuai maka barang akan di kembalikan jika sesuai maka akan dibuatkan faktur pembelian oleh kasir kepada supplier.

c) Faktur rangkap 2 yang 1 diberikan kepada supplier dan yan 1 diberikan kepada kepala toko untuk dilakukan pembuatan laporan pembelian dan persediaan barang.
d) Laporan-laporan akan diberikan kepada pemilik toko jika pemilik meminta laporan.

3.3.2.1 Flow map

Flowmap akan menggambarkan tentang gambaran sistem yang saat ini sedang berjalan. Dari sistem lama maka akan ditemukan beberapa data dan fakta yang akan dijadikan bahan untuk pengembangan dan penerapan sebuah aplikasisistem yang diusulkan. Dibawah ini adalah flowmap Sistem Informasi Penjualan 32PUTRA yang sedang berjalan.

1. Flowmap penjualan

Gambar 3.3 *Flowmap* penjualan Barang yang sedang Berjalan

Keterangan :

A1 : Arsip laporan persediaan barang

2. Flowmap pembelian

Gambar 3.4 *Flowmap* pembelian Barang yang sedang Berjalan

Keterangan :

A1 : Arsip laporan persediaan barang

3.3.2.2. Diagram konteks

Diagram konteks berfungsi untuk menggambarkan suatu sistem yang sedang berjalan secara keseluruhan, awal dan akhir dari data yang masuk dan keluar pada sistem tersebut. Adapun diagram konteks sistem yang sedang berjalan seperti pada gambar dibawah ini:**Gambar 3.5 Diagram Konteks yang sedang berjalan**

3.3.2.3. Data flow diagram

DFD (*data flow diagram*) merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan terstruktur, DFD ini berfungsi untuk menggambarkan arus dalam sistem yang terstruktur dan jelas.

Pembuatan DFD yang sedang berjalan ini berutujuan untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan sebagai jaringan kerja antara proses yang berhubungan satu sama lain dengan aliran data yang ada didalam sistem. Berikut ini adalah DFD yang sedang berjalan :

Gambar 3.6 DFD Level 0 Penjualan dan Pembelian Yang Sedang Berjalan

3.3.3. Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Setelah melakukan analisa terhadap sistem yang berjalan, penulis menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh sistem yang dapat mempengaruhi kinerja dari sistem tersebut.

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem Yang Berjalan

IV. Hasil Penelitian

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses menyusun atau pengembangan sistem informasi yang baru. Dalam tahap ini harus dipastikan bahwa semua persyaratan untuk menghasilkan sistem informasi dapat dipenuhi. Hasil sistem yang dirancang harus sesuai dengan kebutuhan pemakai untuk mendapatkan suatu sistem yang lebih baik.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem digambarkan dengan merancang sistem yang akan dibangun sebelum dilakukan kodefikasi kedalam suatu bahasa pemograman. Dalam perancangan suatu sistem tidak lepas dari hasil analisis, karena hasil analisis sistem baru dapat dibuat suatu rancangan sistem.

Adapun tujuan dari tahap perancangan sistem ini adalah menghasilkan perancangan pengolahan data penjualan dan pembelian pada toko kue 32PUTRA.

4.1.2. Gambaran Umum Yang Diusulkan

Sistem yang dirancang adalah sistem informasi penjualan dan pembelian barang secara komputerisasi, yang mempunyai kelebihan dan kecepatan, serta mempermudah dalam memasukan data barang yang masuk dan data barang yang keluar. Dan mempermudah dalam pencarian barang.

Sistem informasi yang dirancang memiliki fasilitas untuk melakukan proses pembuatan laporan penjualan barang, laporan pembelian barang, laporan laba rugi.

4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat,dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya akan diperlukan dalam pembuatan suatu sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahapuntuk memperbaiki atau meningkatkan efesiensi kerja,tahap perancangan sistem yang digambarakan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang baik. Sistem yang dirancang tersebut menjadi suatu komponen. Tahapan perancangan prosedur yang diusulkan terdiri darif flowmap, diagram konteks,DFD,ERD dan kamus data. Terdapat perbedaan dari sistem yang berjalan dengan yang diusulkan dimana sistem yang diusulkan akan menggunakan media penyimpanan terpusat dan saling terintegrasi dengan menggunakan basis data.

4.1.3.1 Flow Map

Diagram alir data (*flowmap)* merupakan gambaran hubungan antara entity yang terlihat berupa aliran-aliran dokumen yang ada. Bagian alir dokumen disebut juga bagian alir formulir tang merupakan bagian alir yang menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusannya:

1. **Flowmap penjualan yang di usulkan**

Gambar 4.1 Flow map penjualan yang diusulkan

2. **Flowmap pembelian yang diusulkan**

Gambar 4.2 Flow map pembelian yang diusulkan

4.1.3.2 Diagram Konteks

Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan model sistem informasi secara umum atau menyeluruh, diagram konteks bertujuan untuk memberikan gambaran kepada sistem analisis pembutan program mengenai input kedalam proses dan apa yang dihasilkan output. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Gambar 4.3 Diagram Konteks Sistem yang Diusulkan

4.1.3.3 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data dari sistem, yang penggunaanya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. Data Flow Diagram sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

Gambar 4.4 DFD Level 1 Yang Diusulkan

1. **DFD Level 2 Proses 1**

Pada gambar dibawah ini merupakan turunan dari DFD Level 2 untuk proses 1 , yakni hasil proses pemecahan dari proses system informasi penjualan dan pembelian.

Gambar 4.5 DFD Level 2 Proses 1 sistem yang di usulkan

2. **Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 2**

   Berikut dibawah nii adalah DFD level 2 untuk proses 2 yakni hasil pemecahan proses pembelian dengan desain sendiri

   Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses 2 sistem yang di usulkan

4.1.3.4. Kamus Data

Kamus data atau data dictionary adalah katalog fakta tentang data kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu perangkat lunak. Dengan menggunakan kamus data yang mengalir pada perangkat lunak dapat didefenisikan dnegan lengkap. Kamus data dapat dibuat berdasarkan arus data yang ada pada DFD. Arus data dalam DFD bersifat global, hanya ditunjukan nama arus datanya saja. Keterangan lebih lanjut mengenai struktur dari suatu arus data terinci dapat dilihat pada kamus data.

4.1.4 Perancangan Basis Data

Basis data merupakan kumpulan dari data-data yang saling terkait dan berhubungan satu dengan yang lainnya. Basis data adalah kumpulan file yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya dimana model data relational atau hubungan antar file direlesikan dengan kunci relasi (relational key) yang merupakan kunci primern dari masing-masing file. Basis data tersimpan pada simpanan luar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya.

4.1.4.1 Normalisasi

1. **Bentuk Tidak Normal (*Unnormal Form*)**

   Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, data dapat saja tidak lengkap atau terduplikasi. Berikut adalah bentuk tidak normal:

2. **Bentuk Normal Pertama (1NF)**

   Untuk mendapat bentuk normalisasi pertama, kriteria yang harus terpenuhi adalah pada sebuah table tidak ada kolom yang bersifat *multi-value* atau berulang dan juga tidak ada kolom yang memiliki nama yang sama dalam satu tabel. Berikut adalah bentuk normal pertama :

   Bentuk Normal Kedua (2NF)

   Sebuah table dikatakan dalam bentuk normalisasi kedua jika telah memenuhi kriteria pada normalisasi pertama dan tidak adanya ketergantungan parsial atribut pada table dengan cara memecah atribut dalam table berbeda.

3. **Bentuk Normal Ketiga (3NF)**

4.1.4.2 Relasi Tabel

Relasi table digunakan untuk mengelompokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasi yang berfungsi untuk mengakses database, segingga database tersebut mudah dimodifikasi. Tabel relasi dari sistem informasi penjualan dan pembelian 32Putra.**Gambar 4.7 Tabel Relas**

4.1.4.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada Entity Relationship Diagram (ERD) hubungan antar file direlasikan dengan kunci relasi (Relational Key) yang merupakan kunci utama dari masing-masing file. ERD terdiri dari sekumpulan objek dasar yaitu entitas-entitas yang saling berhubungan dalam sistem informasi penjualan dan pembelian 32PUTRA.**Gambar 4.8 *Entity Relationship Diagram* (ERD)**

4.1.4.4 Struktur File

Struktur File yang ada dari Perancangan Sistem Informasi penjualan dan pembelian pada toko 32PUTRA.

Tabel 4.1 Struktur File Tabel Booking
Tabel 4.2 Struktur File booking_items
Tabel 4.3 Struktur File Tabel booking_temps
Tabel 4.4 Struktur File Tabel costomers
Tabel 4.5 Struktur File Tabel inventori
Tabel 4.6 Struktur File Tabel items
Tabel 4.7 Struktur File Tabel item_category
Tabel 4.8 Struktur File Tabel item_kit_items
Tabel 4.9 Struktur File Tabel item_kit_item_temps
Tabel 4.10 Struktur File Tabel item_size
Tabel 4.11 Struktur File Tabel profils
Tabel 4.12 Struktur File Tabel receiving
Tabel 4.13 Struktur File Tabel receiving_items
Tabel 4.14 Struktur File Tabel receiving_temps
Tabel 4.15 Struktur File Tabel sales
Tabel 4.16 Struktur File Tabel sale_items
Tabel 4.17 Struktur File Tabel supplier
Tabel 4.18 Struktur File Tabel Users

4.1.4.5 Kondifikasi

Pengkodean dibutuhkan dalam suatu sistem informasi untuk mempermudah dalam pencaraian suatu objek. Kodifikasi ini digunakan sebagai indentitas untuk setiap data yang akan diinput.

4.2 Perancangan Antar Muka

Perncangan antar muka atau interface ini akan menggambarkan letak-letak tampilan yang dirancang pada sistem informasi pelayanan dan pemesanan yang diusulkan kepada Provider Clothing Bandung. Adaun yang akan dibahas adalah struktur menu, perancangan *input*, dan perancangan *output*.

3.2.1. Struktur Menu

Perancangan struktur menu dibuat untuk memudahkan pemakai atau pengguna sistem dalam menjalankan program aplikasi. Berikut ini adalah gambar perancangan struktur menu:

Gambar 4.9 Struktur Menu

3.2.2. Perancangan Input

Perancangan input merupakan desain yang dirancang untuk menerima masukan dari pengguna sistem. Rancangan masukan ini harus dapat memberikan penjelasan bagi pemakainya. Baik dari bentuk maupun dari masukan-masukan yang akan diisi.

Adapu perancangan input tersebut adalah :

1. Perancangan Login user
   Login untuk kasir dan kepala toko untuk meng olah data penjualan dan pembelian.

Gambar 4.10 Perancangan input Login

2. Perancangan input Pelanggan

Gambar 4.11 Perancangan input pelanggan

3. Perancangan Pelanggan baru

Gambar 4.12 Perancangan input pelanggan baru

4. Perancangan input penjualan

Gambar 4.13 Perancangan input penjualan

5. Perancangan input pemesanan

Gambar 4.14 Perancangan input pemesanan pemesanan

6. Perancangan input selesaikan pemesanan

Gambar 4.15 Perancangan input selesaikann pemesanan

7. Perancangan input pemasok

Gambar 4.16 Perancangan input pemasok

8. Perancangan input Pemasok baru

Gambar 4.17 Perancangan input form pemasok baru

9. Perancangan input barang

Gambar 4.18 Perancangan input barang

10. Perancangan input barang baru

Gambar 4.19 Perancangan input barang baru

11. Perancangan input penerimaan pemesanan

Gambar 4.20 Perancangan Penerimaan pesanan

12. perancangan input selesaikan penerimaan

Gambar 4.21 Perancangan selesaikan Penerimaan

3.2.3. Perancangan Output

Perancangan output adalah bentuk tampilan keluaran dari program yang merupakan hasil dari masukan data yang telah diolah oleh sistem.

1. Perancangan Faktur penjualan

Gambar 4.22 Perancangan Faktur penjualan

2. Faktur penerimaan

Gambar 4.23 Perancangan faktur penerimaan

3. Perancangan output pemesanan

Gambar 4.24 Perancangan output pemesanan

4. Output laporan pemesanan barang perpriode

Gambar 4.25 Perancangan output laporan pemesanan

5. Output laporan penjualan perpriode

Gambar 4.26 Perancangan output laporan penjualan perpriode

6. Perancangan output laporan persediaan

Gambar 4.27 Perancangan laporan persediaan barang

3.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Dalam rancang bangun suatu jaringan komputer bertujuan untuk rancangan suatu konfigurasi jaringan yang diusulkan untuk diterapkan di dalam pelaksanaan sistem informasi penjualan dan pembelian di toko 32PUTRA Bandung dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.28 Arsitektur Jaringan

3.4. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas, yaitu mampu mempresentasikan kajian prokik spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

3.4.1. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian black box. Pengujian black box ini tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi dalam sistem atau perangkat lunak, yang diuji adalah masukan serta keluarnya. Dengan berbagai masukan yang diberikan. Apakah sistem atau perangkat lunak memberikan keluaran seperti yang kita harapkan atau tidak.

Pengujian sistem informasi penjualan dan pembelian menggunakan data uji berupa sebuah data masukan dari *user*. Berikut ini adalah rencana pengujian sistem informasi penjualan dan pembelian.**Tabel 4.19 Tabel Rencana Pengujian**

3.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Sesudah melakukan rencana pengujian maka dilanjutkan dengan kasus dan hasil pengujian. Berikut kasus dan hasil pengujian :

a. Pengecekan login admin
   Berikut ini kasus dan hasil pengujian login admin : **Tabel 4.20 Tabel Rencana Pengujian admin**
b. Pengecekan login kasir
   Berikut ini kasus dan hasil pengujian login Kasir :**Tabel 4.21 Pengujian Tabel Kasir**
c. Pengujian Form data barang
   Berikut ini kasus dan hasil pengujian Form data barang :**Tabel 4.22 Tabel Pengujian Form data barang**
d. Pengujian Form data kategori
   Berikut ini kasus dan hasil pengujian Form data kategori :**Tabel 4.23 Tabel Pengujian Form data kategori**

3.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkam hasil pengujian dengan kasus yang di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa perangkat lunak sistem informasi penjualan dan pembelilian dapat

berjalan dengan baik dan secara fungsional sistem dapat menghasilkan output sesuai dengan yang diharapkan.

3.5. Implementasi

Impelementasi sistem merupakan kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem dan dapat dipandang sebagai usaha untuk mewujudkan sistem yang akan dirancang. Langkah-langkah dari proses implementasi sistem adalah urutan dari kegiatan awal sampai kegiatan yang akan dilakukan dalam mewujudkan sistem yang dirancang. Implementasi ini dilakukan sebagai hasil akhir dari sistem informasi penjualan pembelian dan pemesanan pada toko32PUTRA yang dibuat oleh penulis.

3.5.1. Batasan Implementasi

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

1. Sistem informasi penjualan dan pembelelian hanya membahas barang keluar dan barang masuk maka stok berkurang dan bertambah.
2. Sistem informasi hanya membantu dalam pembuatan dan penyimpanan data faktur agar tidak hilang atau rusak. Karena akan tersimpan dalam database.

3.5.2. Implementasi Perangkat Lunak

Agar pengembangan sistem informasi pemesanan dan pelayanan ini berjalan dengan lancar maka dibutuhkan alat atau *tools* pendukung baik perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*). Dimana perangkat lunak yang digunakan sebagai pendukung sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi: Windows 7
2. Database : MySQL versi 5.5.34
3. Pemrograman : Sublime Build 3065
4. Webserver : XAMPP

3.5.3. Implementasi Perangkat Keras

Seliain perangkat lunak pengembangan sistem juga memerlukan dukungan perangkat keras. Adapun perangkat keras yang digunkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi untuk menjalankan sistem tersebut antara lain :

a. Processor Intel Core i3
b. Hardidisk 500 GB
c. RAM 1 GB
d. VGA 1 GB
e. Mouse, keyboard dan monitor

3.5.4. Implementasi Basis Data

Implementasi basis data diambil berdasarkan perancangan basis data yang dibuat sebelumnya, Secara fisik, implementasi basis data diimplementasikan menggunakan perangkat lunak MySQL. Berikut table yang di implementasikan pada basis data :

3.5.5. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan tahapan dalam memenuhi kebutuhan pengguna (user) dalam berinteraksi dengan sistem. Implementasi antar muka dilakukan dengan membuat antar muka dalam bentuk form. Setiap halaman form yang dibuat akan dibentuk sebuah file yang berekstensi .java. File-file tersebut dapat diakses dan akan menjadi penghubung antara pengguna dengan sistem. Berikut ini adalah implementasi antarmuka :**Tabel 4.24 Implementasi Halaman utama kasir**

Tabel 4.25 Implementasi Halaman utama kepala toko

Tabel 4.26 Implementasi Halaman utama administrator

3.5.6. Implementasi Instalasi Program

Dalam implementasi instalasi program ini, akan dijelaskan tentang cara instalasi XAMPP sebagai server local. Adapun langkah-langkahnya, adalah sebagai berikut :

1. Dobel klik file xampp, selanjutnya akan muncul jendela "*installer language*", kemudian pilih bahasa yang akan digunakan.**Gambar 4.29 Instalasi Xampp *Installer Language***
2. Selanjutnya akan muncul jendela yang isinya meminta untuk menutup semua aplikasi yang sedang berjalan. Jika semua aplikasi sudah ditutup, maka klik tombol *Next*.**Gambar 4.30 Instalasi Xampp *Setup Wizard***
3. Selanjutnya kita diminta untuk memilih aplikasi yang akan diinstal. Centang saja semua pilihan dan klik tombol Next.**Gambar 4.31 Intalasi Xampp *Choose Component***
4. Kemudian kita diminta untuk menentukan lokasi folder penyimpanan file-file danfolder XAMPP. Secara *default* akan diarahkan ke lokasi c:\xampp.**Gambar 4.32 Instalasi Xampp *Install Location***
5. Tunggu beberapa menit hingga proses intalasi selesai, klik tombol Finish untuk menyelesaikannya.**Gambar 4.33 Instalasi Xampp Selesai**
6. Jika program Xampp telah berhasil di instal, setelah itu jalankan program Xampp pada desktop komputer.
7. Setelah itu akan muncul program Control Panel yang berfungsi untuk menjalankan *web server* yang ada pada XAMPP, yaitu dengan cara beri tanda ceklis pada module SVC server Apache dan MySQL kemudian klik *start* sampai muncul status *Running*.**Gambar 4.34 Xampp *Control Panel***
8. Selanjutnya buka halaman localhost/PHPMyAdmin pada kolom *create database* isikan nama *database* pada kotak yang tersedia untuk membuat database baru.**Gambar 4.35 Membuat *Database***
9. Setelah database terbentuk, langkah selanjutnya adalah menyimpan pada folder XAMPP/htdocs. Kemudian kita ketikan localhost/32Putra pada browser. Isikan Username dan Password pada form login .Berikut tampilan sistem informasi penjualan dan pembelian pada took 32Putra.**Gambar 4.36 Sistem Informasi Penjualan dan pembelian Pada 32PUTRA**

3.5.7. Penggunaan Program

Penggunaan program bertujuan untuk memberikan informasi tentang tata cara dalam menggunakan program Sistem Informasi Penjualan pembelian dan pemesanan Barang bagi pengguna sistem.

1. Form Login

Untuk dapat masuk ke dalam sistem informasi akademik, maka pengguna sistem harus mengisikan *username* dan *password* terlebih dahulu sesuai hak akses yang dimiliki. Pengguna sistem menginputkan username dan password, kemudian klik tombol next untuk masuk kedalam sistem. **Gambar 4.37 Login**

2. Halaman Utama admin

Setelah login berhasil, maka pengguna akan masuk ke halaman utama sistem informasi Penjualan dan Pembelian. Menu yang ditampilkan akan disesuaikan dengan hak akses yang dimiliki pengguna**Gambar 4.38 Halaman utama**

3. Pengolahan Data

Merupakan menu yang berisi pengolahan data. Pengolahan data terdiri dari beberapa sub-menu yaitu monitoring stok barang, daftar pembelian,daftar permintaan, dan daftar penjualan .

A. Halaman utama kasir

Apabila melakukan transaksi penjualan maka login dengan user kasir masukan password dan username kasir input data pada tampilan di bawah ini lalu simpan untuk menyimpan data**Gambar 4.39 Halaman utama kasir**

1. Menu pelanggan

merupakan menu yang berisikan data pelanggan baru jika tidak ada di dalam kolom pencarian pelanggan dapat menggunakan tombol “pelanggan baru” terdapat juga tombol pencarian untuk memudahkan mencari data pelanggan jika sudah ada.**Gambar 4.40 form menu pelanggan**

2. menu penerimaan

merupakan menu untuk menerima setiap data barang yang di pesan kepada pemasok secara otomatis dari menu pemesanan terdapat pencarian no pemesanan untuk menginputkan data pemesanan ke penerimaan dan menyelesaikan penerimaan di tombol “selesaikan penerimaan”.**Gambar 4.41 form menu penerimaan**

3. Menu Penjualan

Merupakan menu yang berisikan data pelanggan baru jika tidak ada di dalam kolom pencarian pelanggan dapat menggunakan tombol “pelanggan baru” terdapat juga tombol pencarian untuk memudahkan mencari data pelanggan jika sudah ada.**Gambar 4.42 form menu penjualan**

B. Halaman Admin

Apabila melakukan transaksi pembelian maka login dengan user kepala toko/admin masukan password dan username input data pada tampilan di bawah ini lalu simpan untuk menyimpan data.**Gambar 4.43 halaman utama kepala toko**

1. menu barang

merupakan menu untuk menmbahkan barang baru.untuk menambahkan barang baru maka dapat menggunakan tombol “barang baru” terdapat juga tombol “ganti ” untuk mengganti data barang dan tombol “inventaris” untuk melacak barang yang berkurang dari setiap transaksi.**Gambar 4.44 form menu barang**

2. menu pemasok

merupakan menu yang berisi data pemasok dalam melakukan pemesanan terdapat tombol “ganti” untuk merubah data pemasok jika ada perubahan dalam alamat,no tlp.**Gambar 4.45 form menu pemasok**

3. Menu pemesanan

merupakan menu untuk pemesanan barang kepada pemasok terdapat tombol untuk menambahkan data barang yang akan di pesan cari carang. Dan tombol “selesaikan pemesanan” untuk menyelesaikan pemesanan.**Gambar 4.46 form menu pemesanan**

4. Menu laporan penjualan

Merupakan menu laporan penjualan setiap transaksi per priode..

Gambar 4.47 form menu laporan penjualan

5. menu laporan pemesanan

merupakan menu laporan setiap pemesanan per priode tertentu dengan memasukan tanggan di kolom “dari” “sampai” lalu ke tombol “filter”.**Gambar 4.48 form menu laporan pemesanan**

6. menu laporan penerimaan

merupakan menu yang berisikan laporan penerimaan barang berisikan data setiap transaki yang di terima per priode tertentu. Dengan menisci kolom “dari” dan “sampai” menyesuaikan waktu yang di inginkan oleh user.**Gambar 4.49 form menu laporan penerimaan**

7. menu laporan persediaan barang

merupakan menu yang berisikan laporan persediaan barang.

Gambar 4.50 form menu laporan persediaan barang

8. menu pegawai

untuk menambahkan data pegawai baru dengan tombol ”pegawai baru” lalu mengisi setiap step yang di perintahkan.**Gambar 4.51 form menu pegawai**

9. menu profil **Gambar 4.52 form menu profil**
10. menu keluar

setelah selesai menggunakan system informasi ini ,pengguna bisa keluar dari system dengan menekan tombol keluar.**Gambar 4.53 form menu keluar**

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian dan penjelasan yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, dan setelah melakukan analisis terhadap sistem informasi pelayanan dan Penjualan,pembelian di 32PUTRA, serta mencoba memberi solusi dengan mengembangkan sistem informasi tersebut, penulis dapat menarik kesimpulan dan memberikan saran dalam perbaikan kinerja sistem.

1.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dihasilkan dari dibangunnya sistem informasi penjulan dan pembelian adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi ini dapat mempercepat proses transaksi penjualan kepada pelanggan 32PUTRA.
2. Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah proses pencarian data barang yang di cari kasir atau bagian gudang dengan sebuah media penyimpanan terpusat dengan menggunakan *database* yang terorganisir dan terintergrasi.
3. Dengan adanya system informasi ini bisa mempermudah proses pembuatan laporan jika sewaktu-waktu pemilik meminta laporan.

1.2 Saran

Beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pengembangan sistem informasi reservasi adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya fiitur untuk aplikasi ini seperti perhitungan laba rugi.
2. Stok minimum untuk masing-masing item tidak disamaratakan,Karena setiap item barang memiliki jumlah yang berbeda-beda dalam setiap pack nya begitu pula dengan tingakt penjualannya.
3. System tidak hanya menampilkan fitur penjualan tetapi ada fitur untuk menambah pelanggan begitu juga dalam pemesanan terdapat fitur pemasok yang akan tersimpan dan bsa menampilkannya bila sewaktu-waktu di butuhkan.

4. 32Putra hendaknya terus mengembangkan sistem informasi penjualan yang telah di bangun agar terus up to date sesuai dengan perkembangan yang dibutuhkan sehingga sistem informasi tersebut menjadi lebih sempuran.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Abdul kadir,"Pengenalan Sistem Informasi",1st ed, Yogyakarta: Andi,2003.

[2] Hidayatullah Priyanto, Khairul Kawistara Jauhari, " Pemrogaman Web",1st ed, Bandung: Informatika Bandung, 2014

[3] Dadan sutisna,"Langkah mudah menjadi webmaster",1st ed, jakarta selatan: mediakita, 2007

[4] Yakub, "Pengantar Sistem Informasi",1st ed, Yogyakarta: graha ilmu 2012

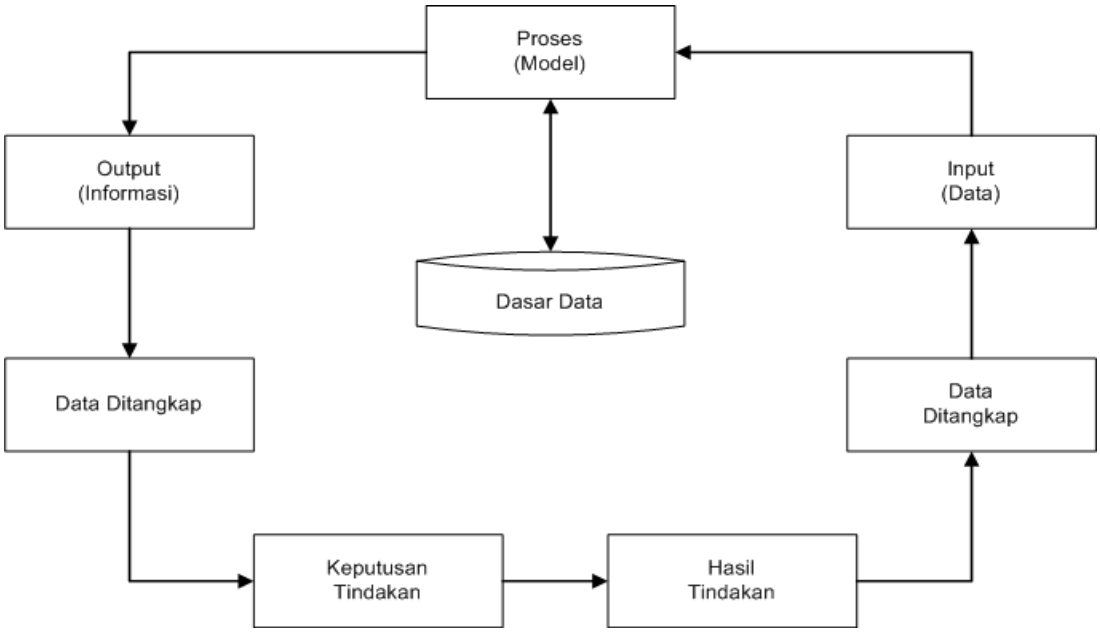
[5] Abdul kadir, "Pemrograman Database dengan Delphi 7 menggunakan Acces dan ADO",Yogyakara: Andi, 2005

[6] Puline Rowson, " Kiat Sukses Menjual", 1nd ed, Jakarta: PT Ina Publikatama, 2008

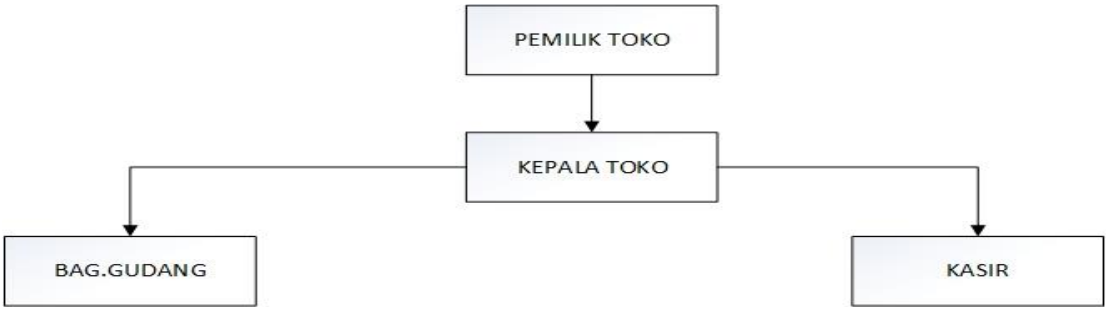
[7] Andri Kristanto "Perancangan Sistem Informasi', 1st ed ,Yogyakarta : Gava Media 2003

[8] Henry Simamora "Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis", Jakarta :
Salemba Empat.

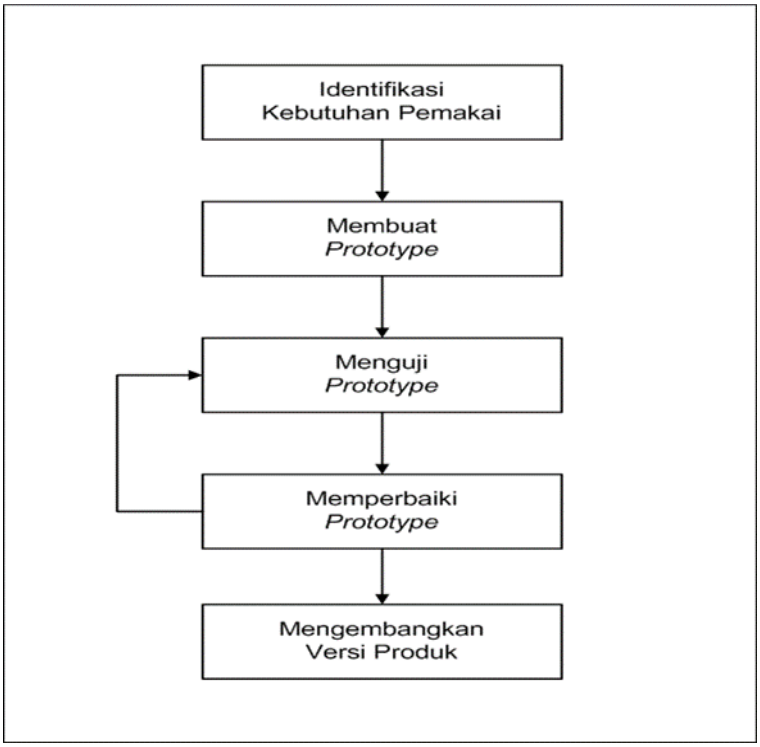
DAFTAR GAMBAR



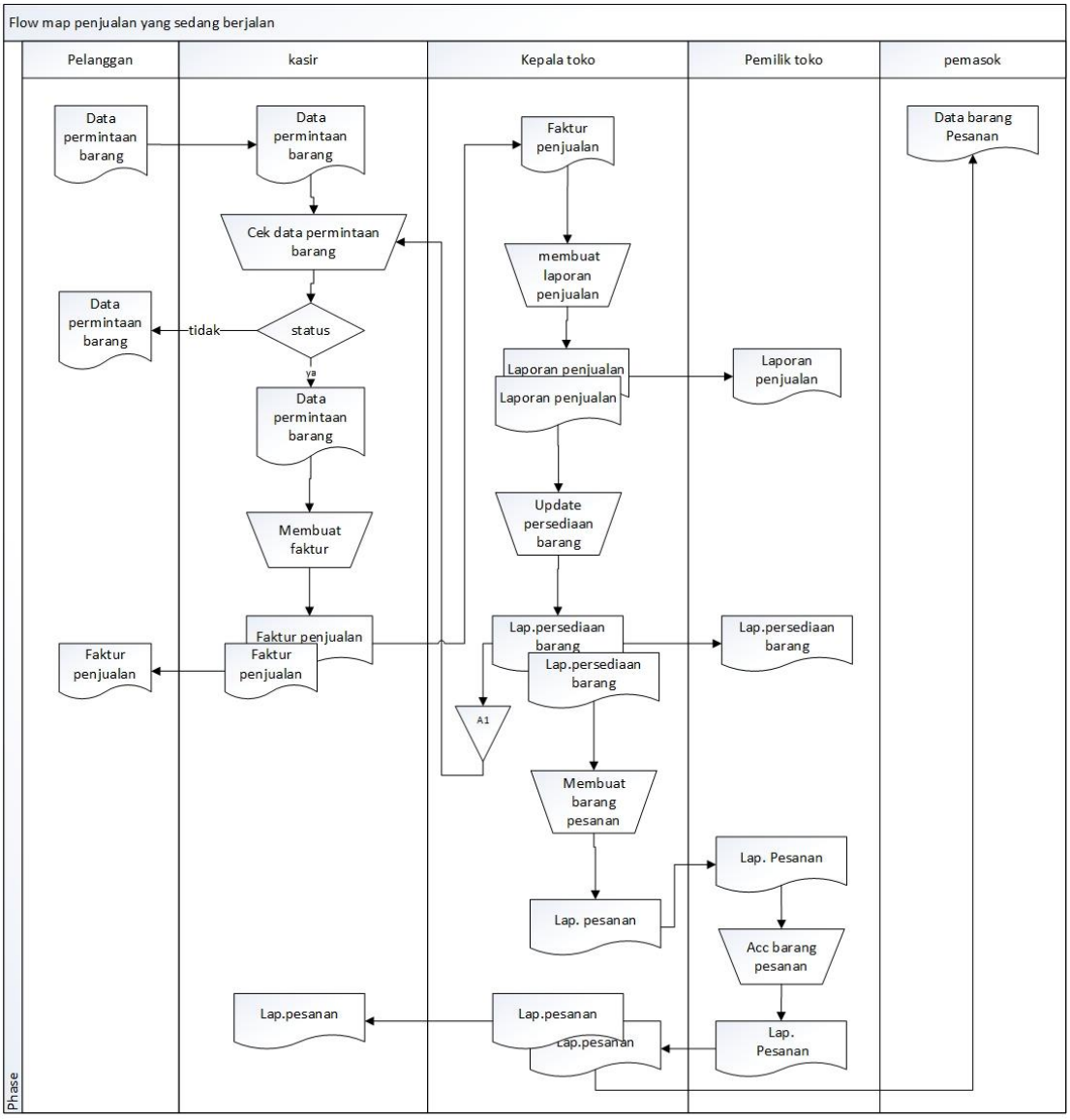
Gambar 2.1 Siklus Informasi
(Sumber : Analisis dan Desain Sistem Informasi [1,p.9])



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko kue 32PUTRA



Gambar 3.2. Metode Pengembangan Prototype
(Sumber : Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya [2, p.25])

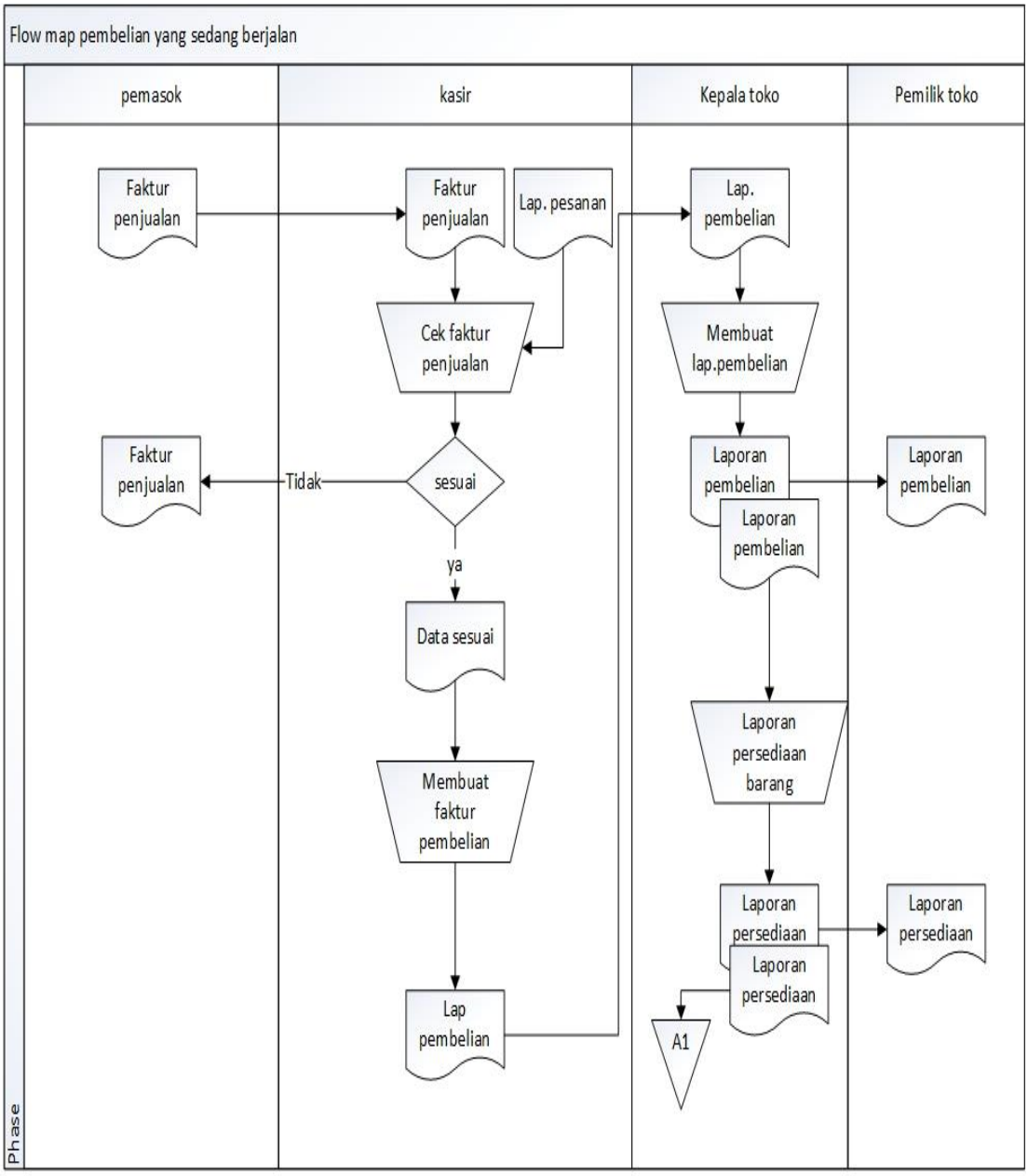


Gambar 3.3 *Flowmap* penjualan Barang yang sedang Berjalan

Keterangan :

A1 : Arsip laporan persediaan barang

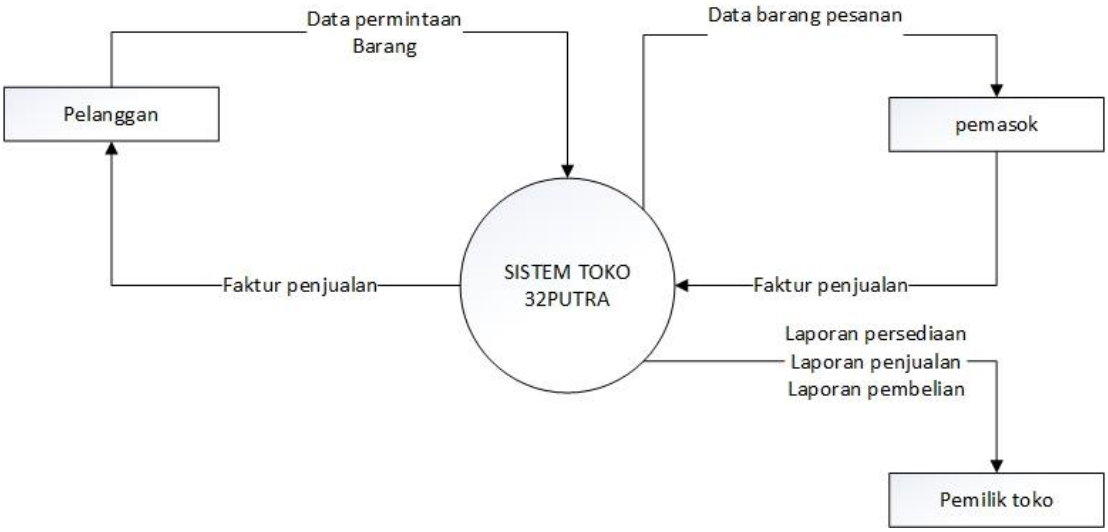
3. Flowmap pembelian



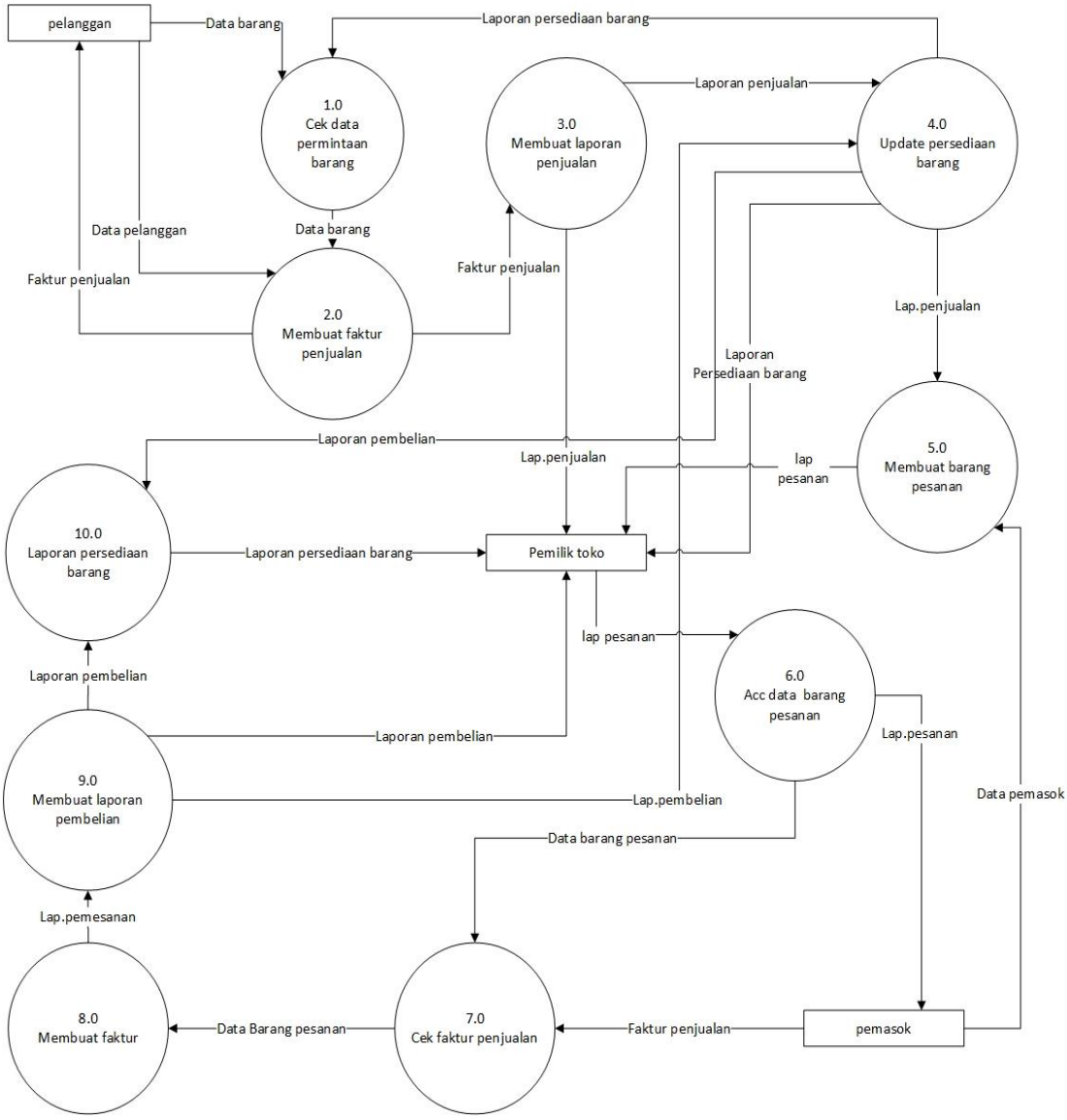
Gambar 3.4 *Flowmap* pembelian Barang yang sedang Berjalan

Keterangan :

A1 : Arsip laporan persediaan barang

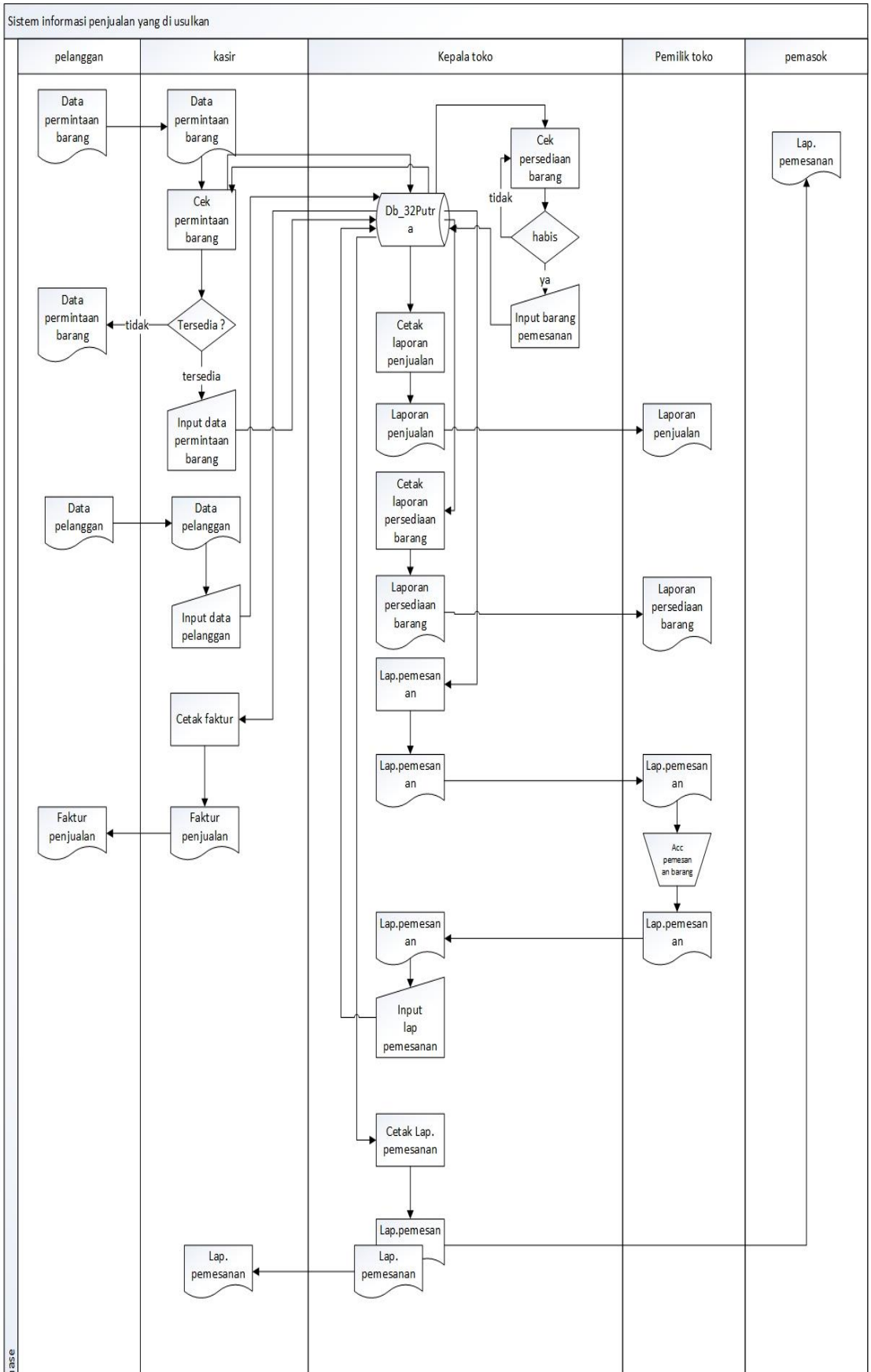


Gambar 3.5 Diagram Konteks yang sedang berjalan



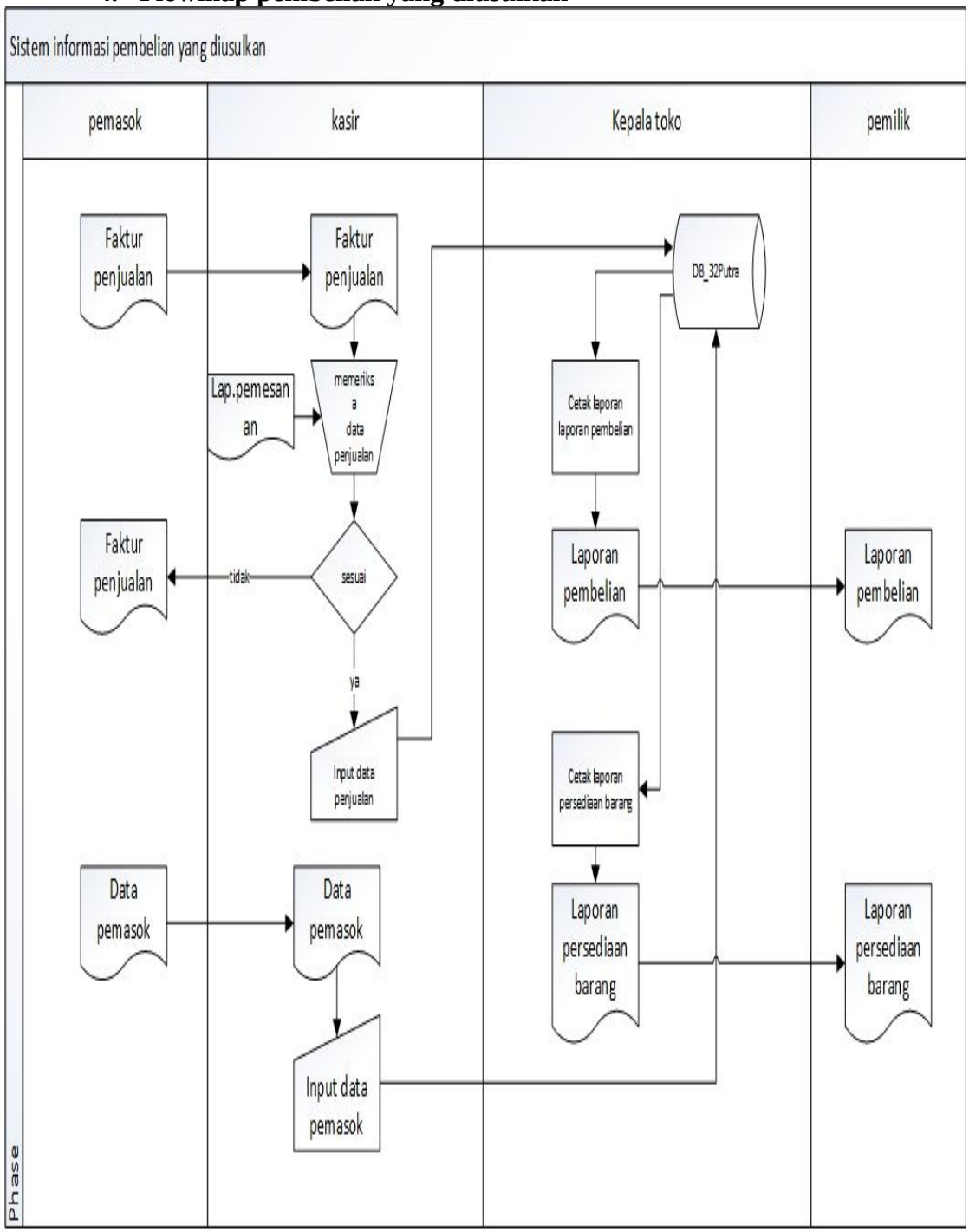
Gambar 3.6 DFD Level 0 Penjualan dan Pembelian Yang Sedang Berjalan

3. Flowmap penjualan yang di usulkan


Sistem informasi penjualan yang di usulkan
pelanggan
kasir
Kepala toko
Pemilik toko
pemasok
Data permintaan barang
Data permintaan barang
Cek persediaan barang
Lap. pemesanan
Cek permintaan barang
Db_32Putra
tidak
habis
ya
Data permintaan barang
tidak
Tersedia ?
Input barang pemesanan
Cetak laporan penjualan
tersedia
Input data permintaan barang
Laporan penjualan
Laporan penjualan
Data pelanggan
Data pelanggan
Cetak laporan persediaan barang
Input data pelanggan
Laporan persediaan barang
Laporan persediaan barang
Lap.pemesanan
Cetak faktur
Lap.pemesanan
Lap.pemesanan
Faktur penjualan
Faktur penjualan
Acc pemesanan barang
Lap.pemesanan
Lap.pemesanan
Input lap pemesanan
Cetak Lap. pemesanan
Lap.pemesanan
Lap. pemesanan
Lap. pemesanan

Gambar 4.1 Flow map penjualan yang diusulkan

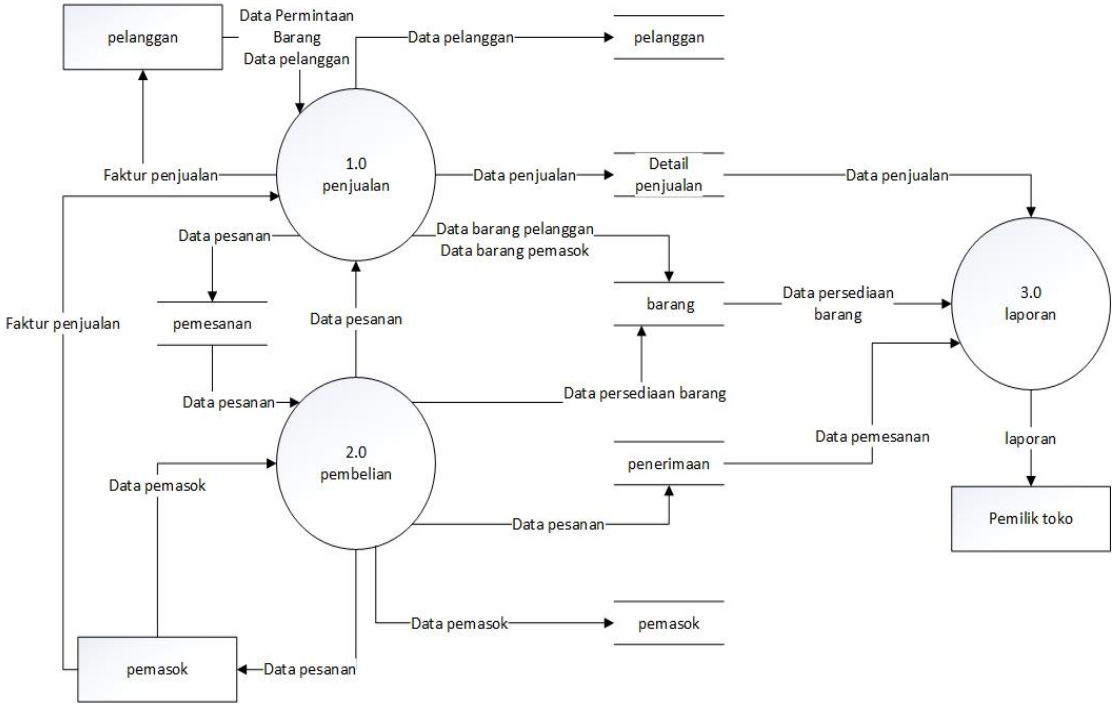
4. **Flowmap pembelian yang diusulkan**



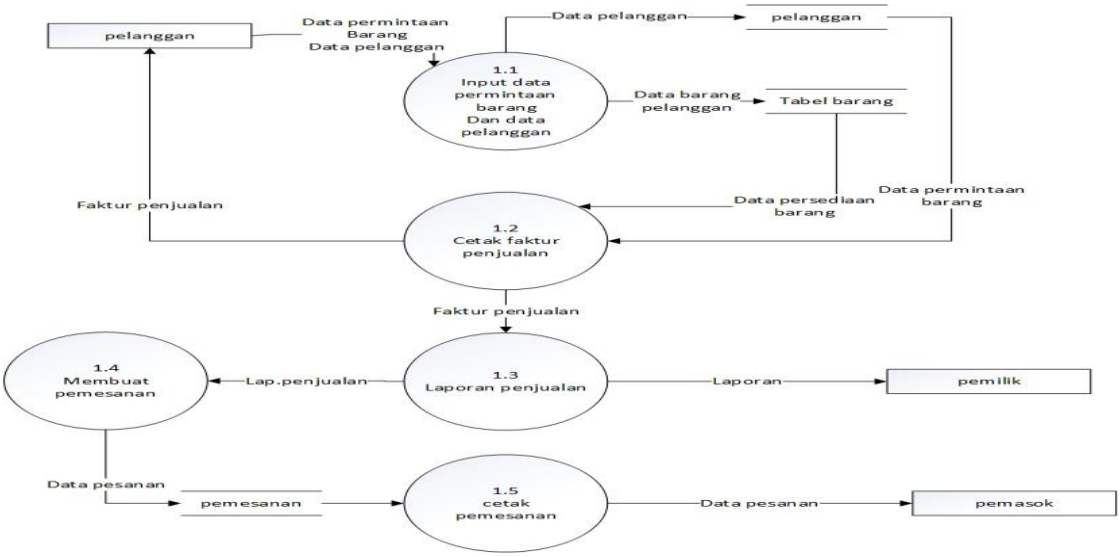
Gambar 4.2 Flow map pembelian yang diusulkan



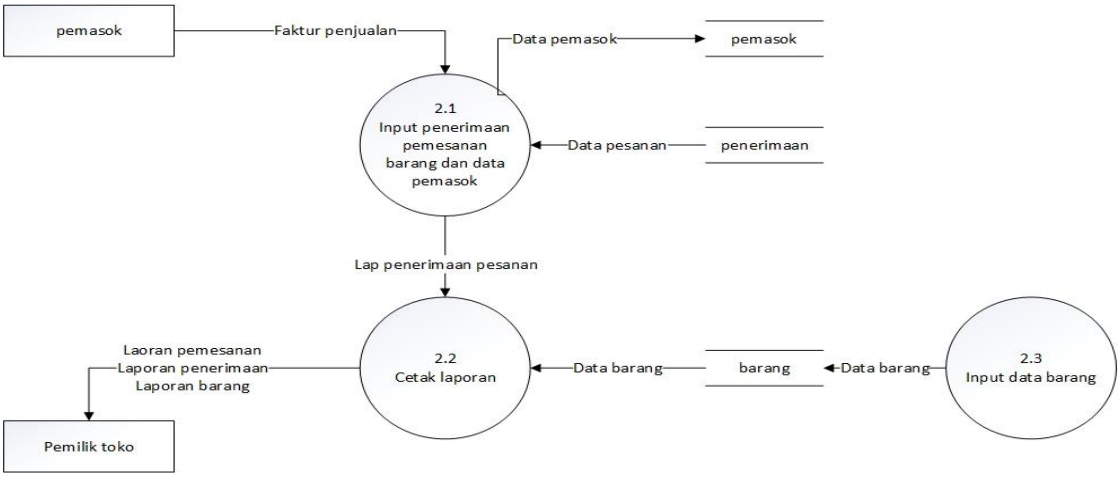
Gambar 4.3 Diagram Konteks Sistem yang Diusulkan



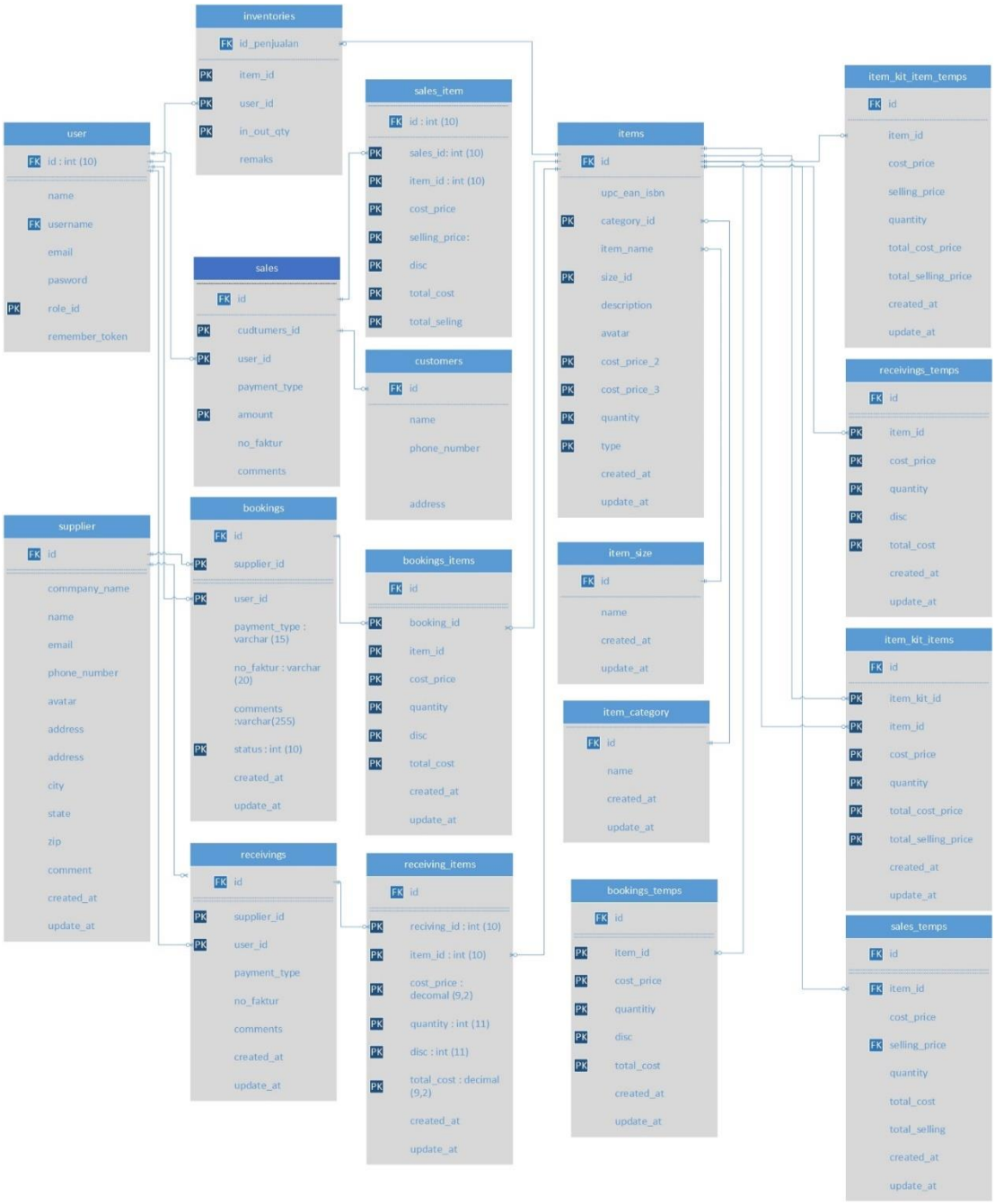
Gambar 4.4 DFD Level 1 Yang Diusulkan



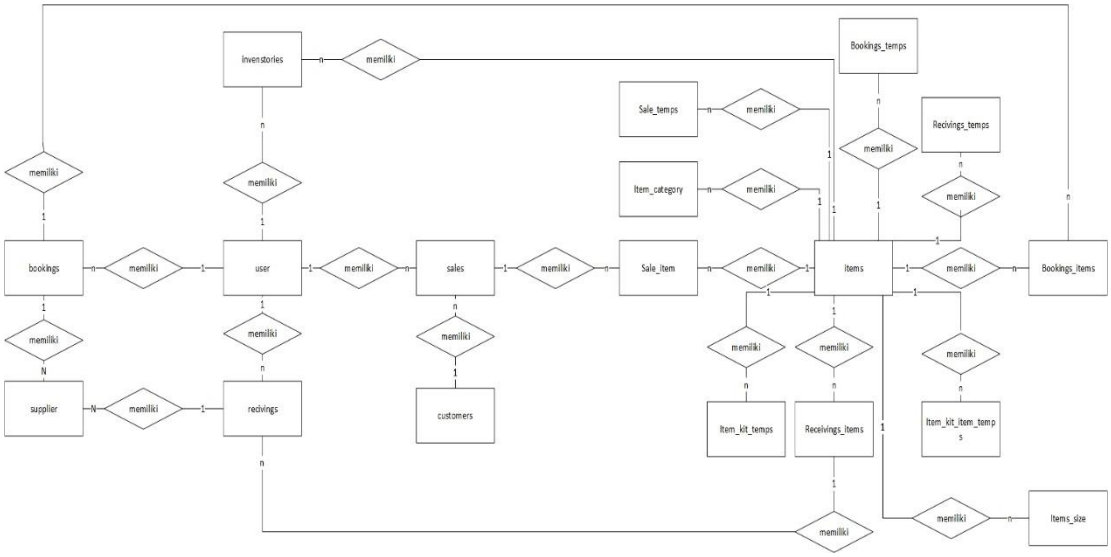
Gambar 4.5 DFD Level 2 Proses 1 sistem yang di usulkan



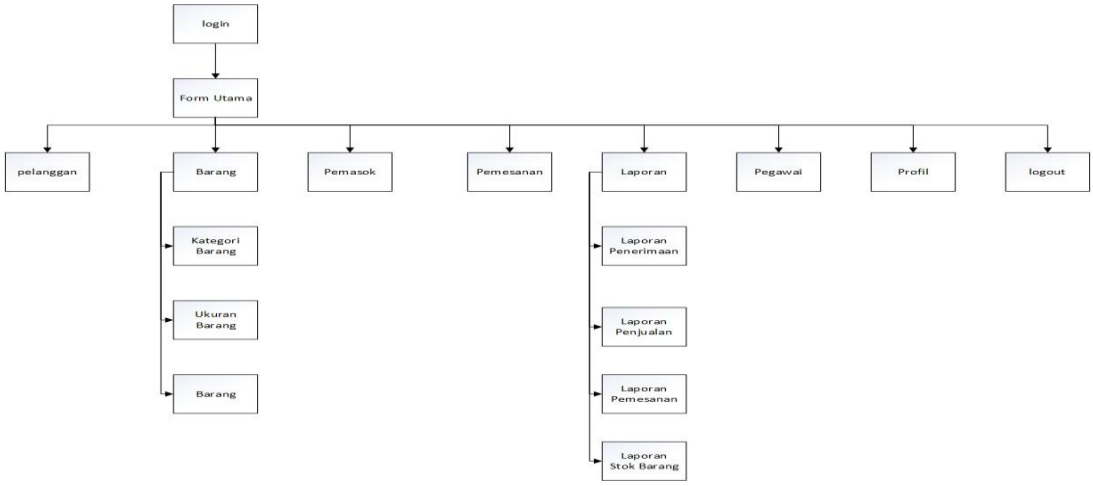
Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses 2 sistem yang di usulkan



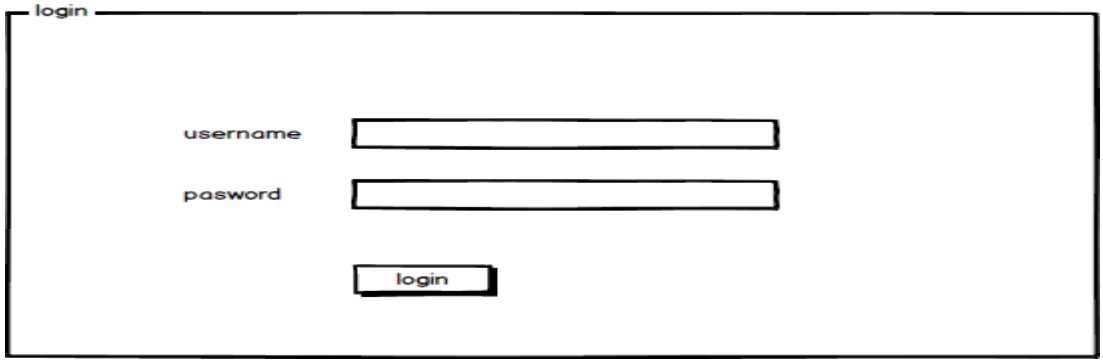
Gambar 4.7 Tabel Relas



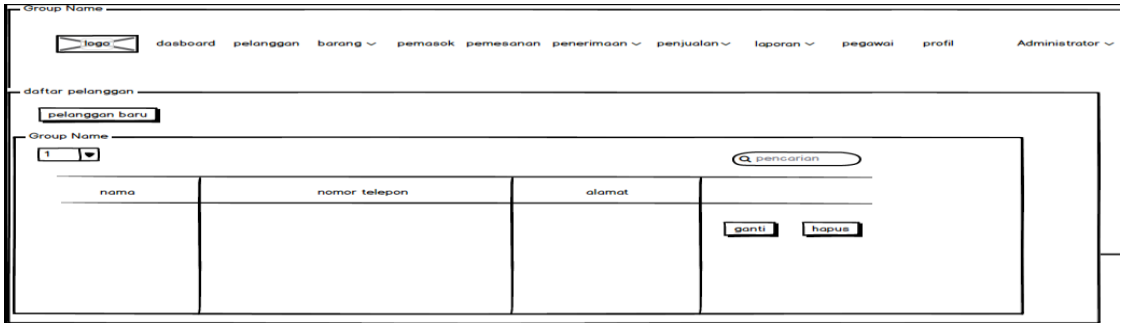
Gambar 4.8 *Entity Relationship Diagram* (ERD)



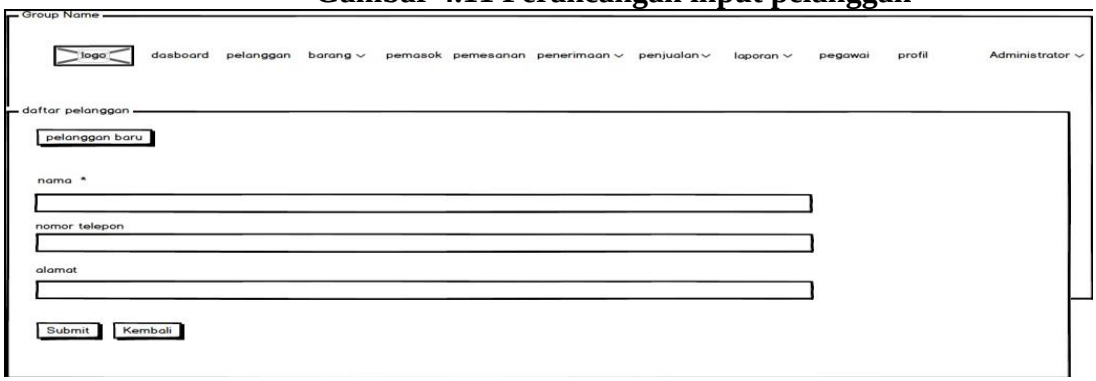
Gambar 4.9 Struktur Menu



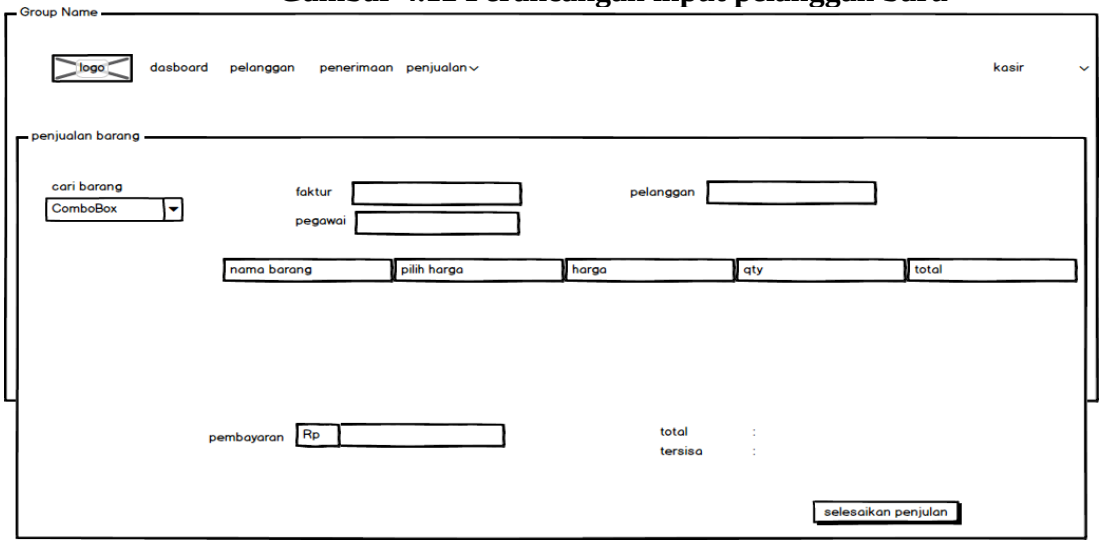
Gambar 4.10 Perancangan input Login



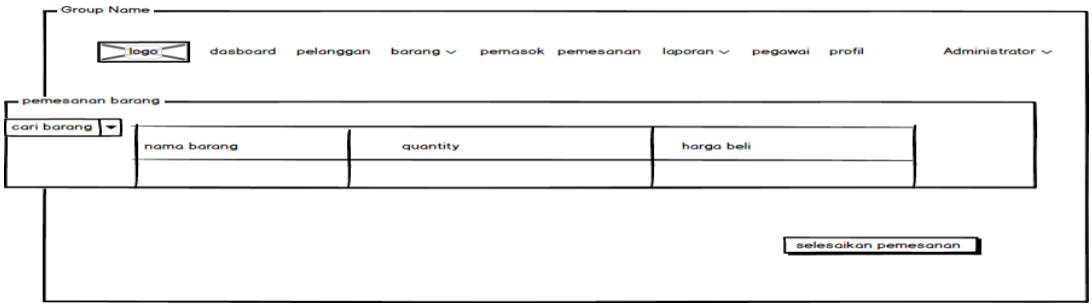
Gambar 4.11 Perancangan input pelanggan



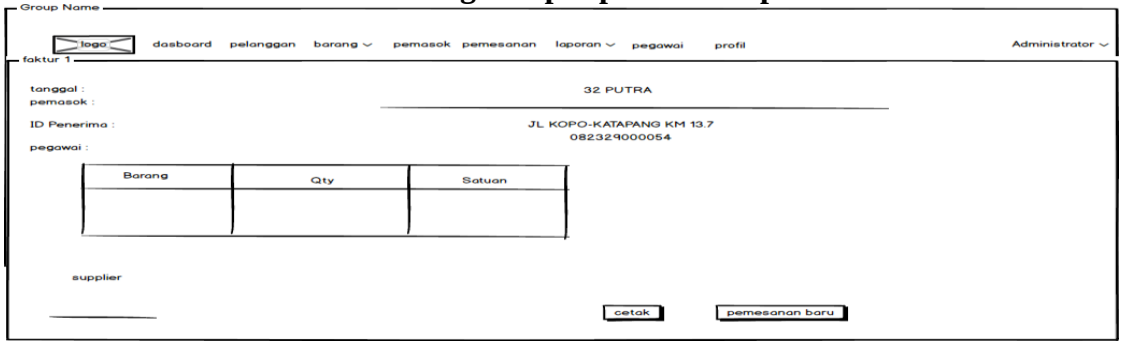
Gambar 4.12 Perancangan input pelanggan baru



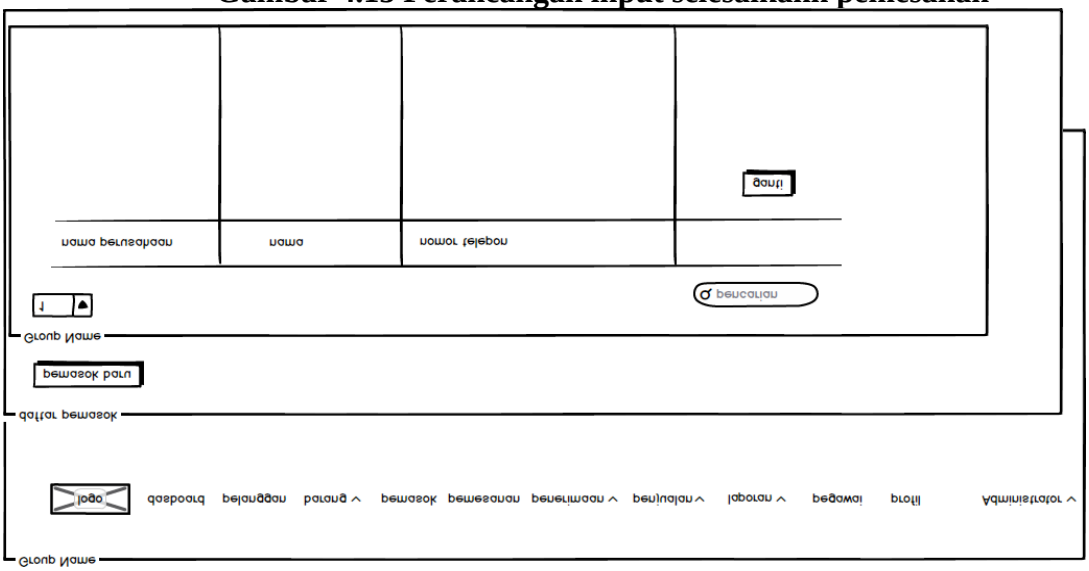
Gambar 4.13 Perancangan input penjualan



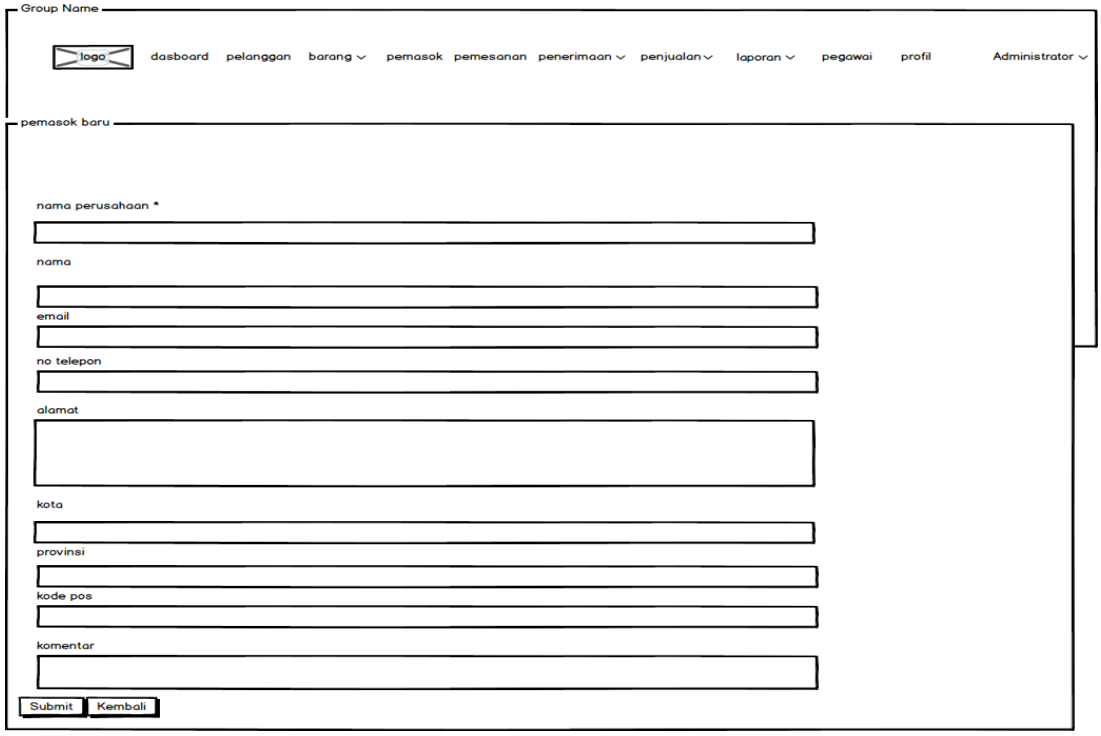
Gambar 4.14 Perancangan input pemesanan pemesanan



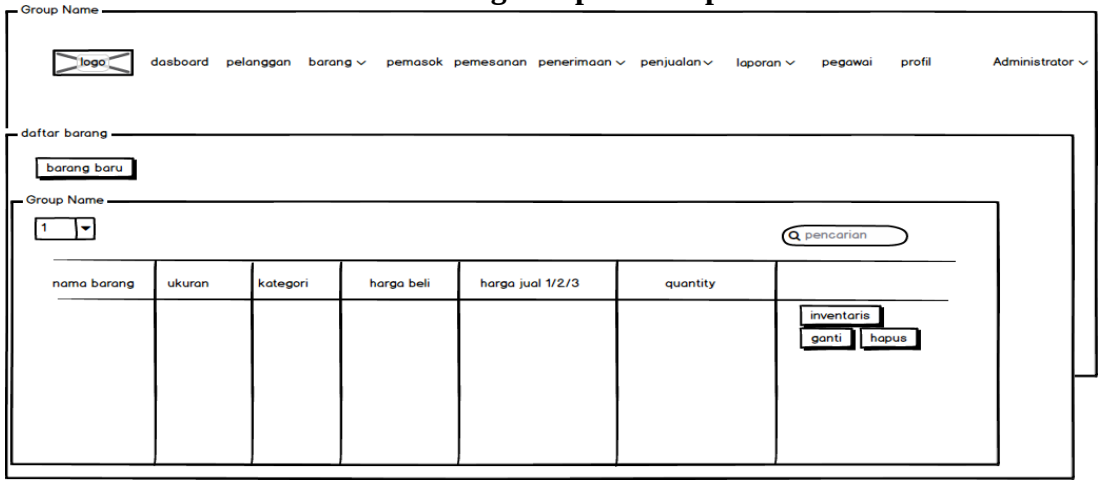
Gambar 4.15 Perancangan input selesaikann pemesanan



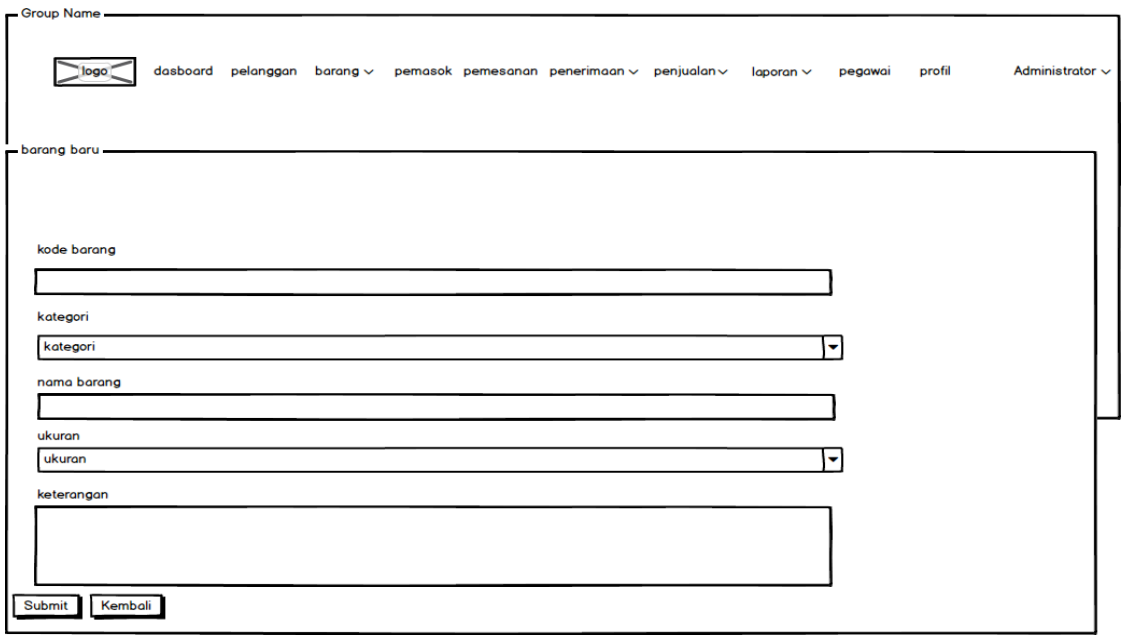
Gambar 4.16 Perancangan input pemasok



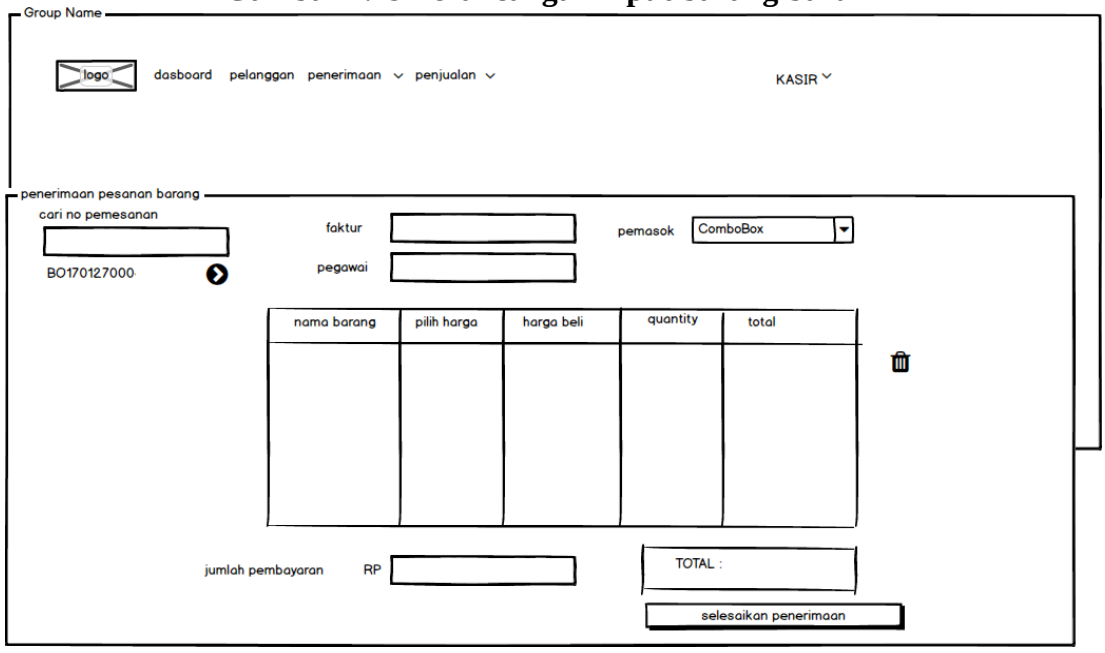
Gambar 4.17 Perancangan input form pemasok baru



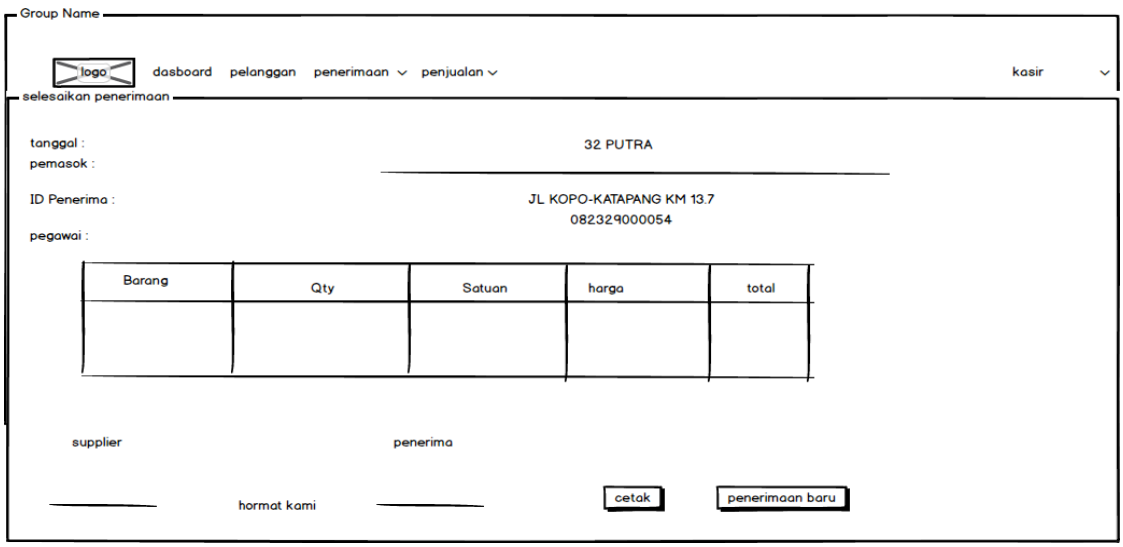
Gambar 4.18 Perancangan input barang



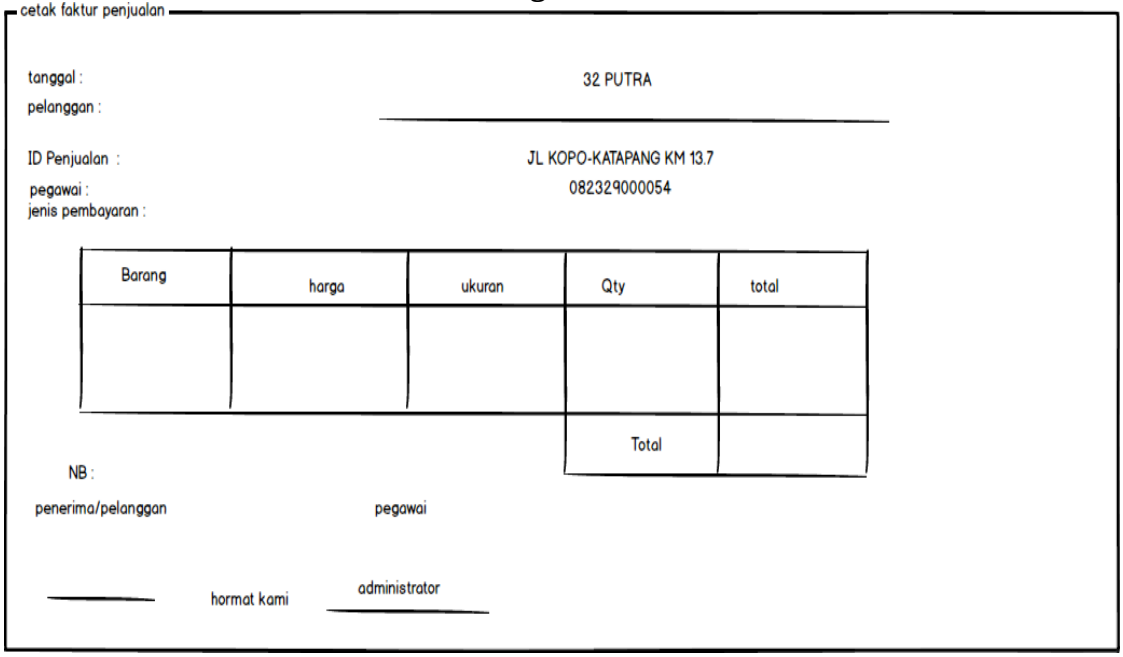
Gambar 4.19 Perancangan input barang baru



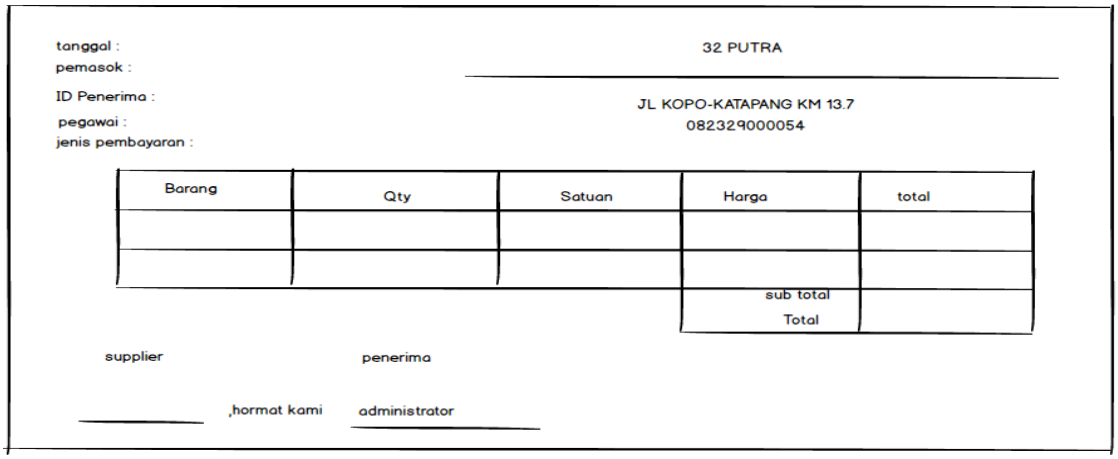
Gambar 4.20 Perancangan Penerimaan pesanan



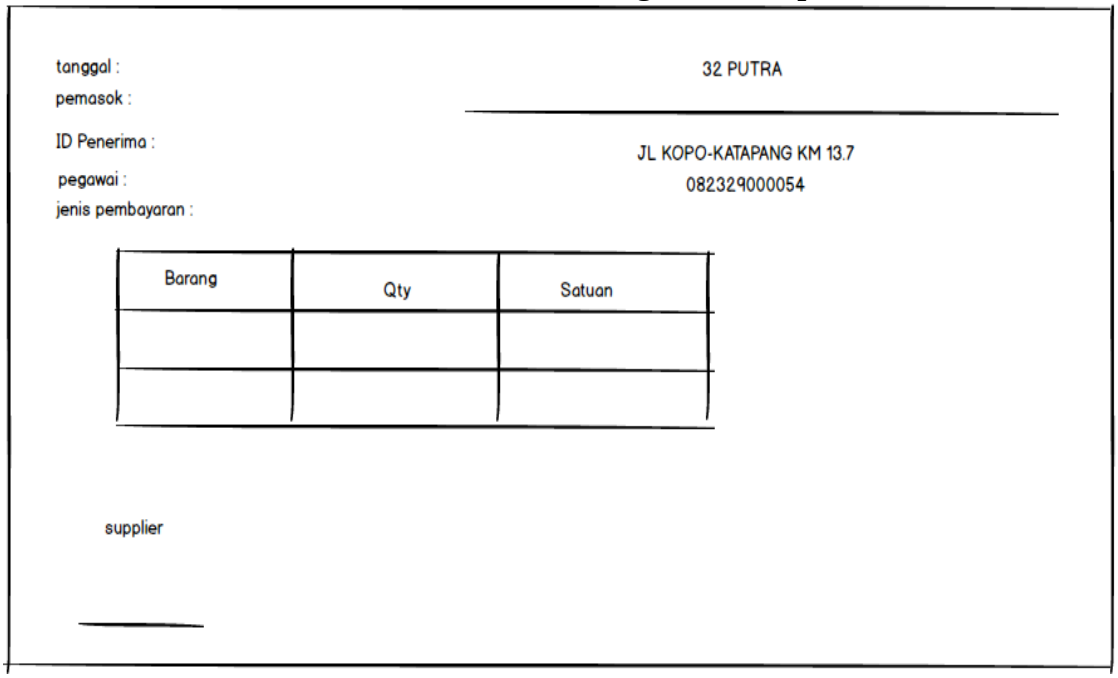
Gambar 4.21 Perancangan selesaikan Penerimaan



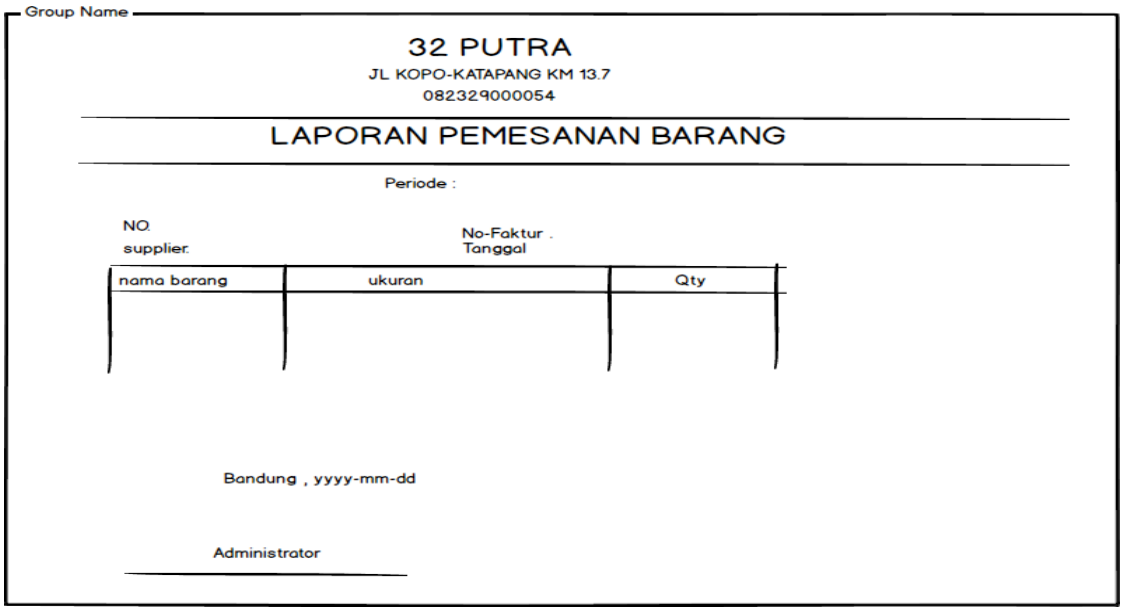
Gambar 4.22 Perancangan Faktur penjualan



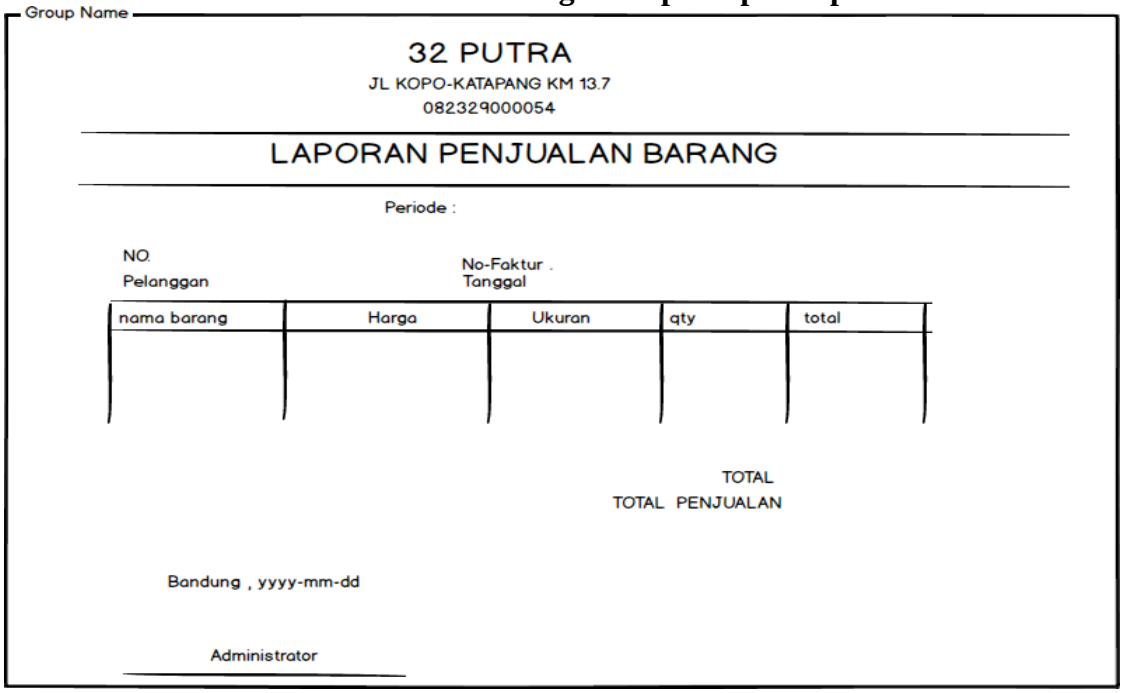
Gambar 4.23 Perancangan faktur penerimaan



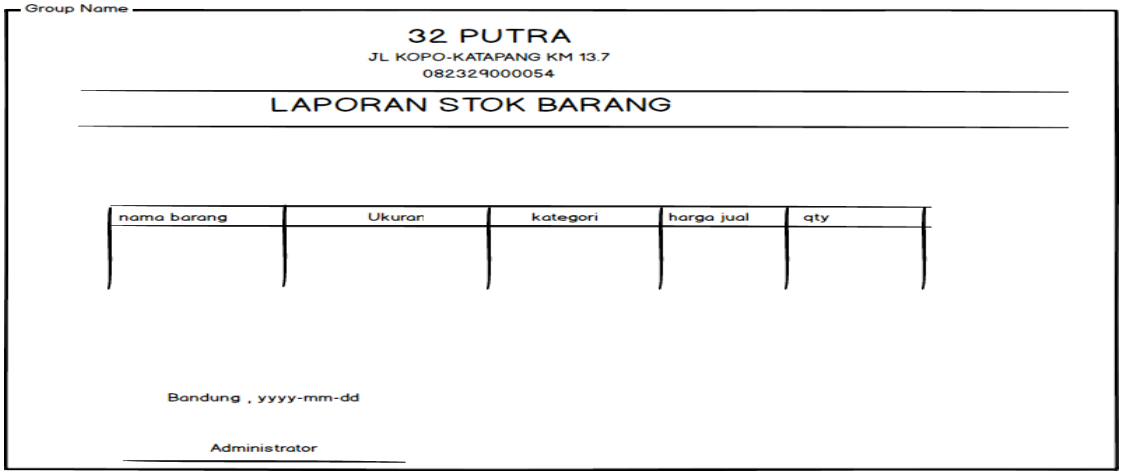
Gambar 4.24 Perancangan output pemesanan



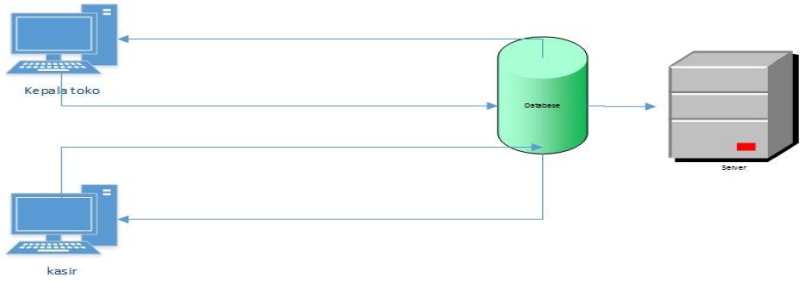
Gambar 4.25 Perancangan output laporan pemesanan



Gambar 4.26 Perancangan output laporan penjualan perpriode



Gambar 4.27 Perancangan laporan persediaan barang



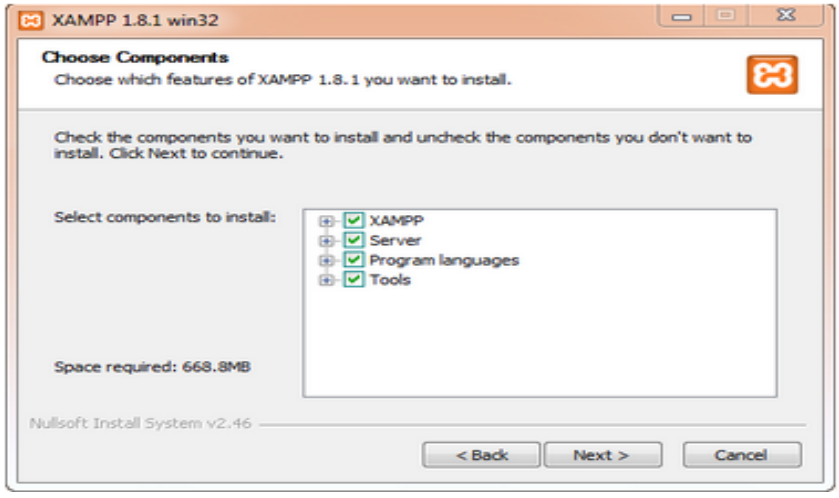
Gambar 4.28 Arsitektur Jaringan



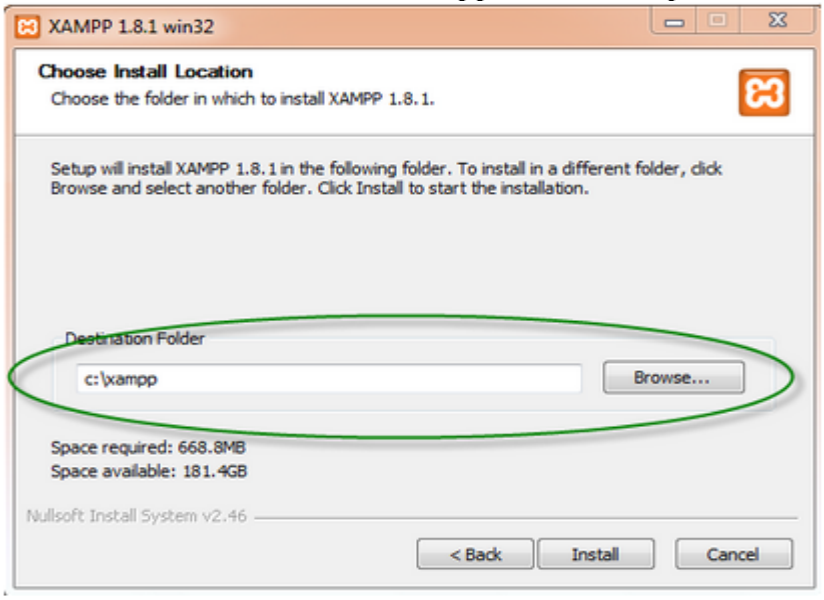
Gambar 4.29 Instalasi Xampp *Installer Language*



Gambar 4.30 Instalasi Xampp *Setup Wizard*



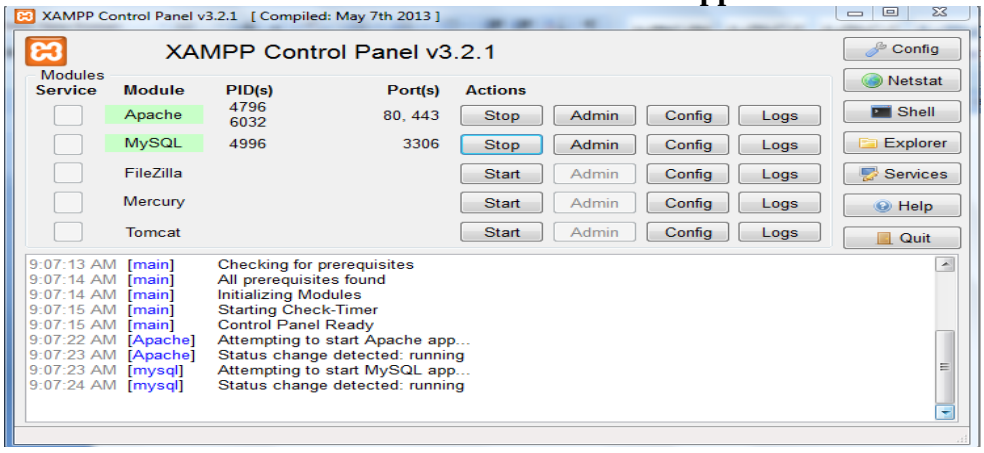
Gambar 4.31 Intalasi Xampp *Choose Component*



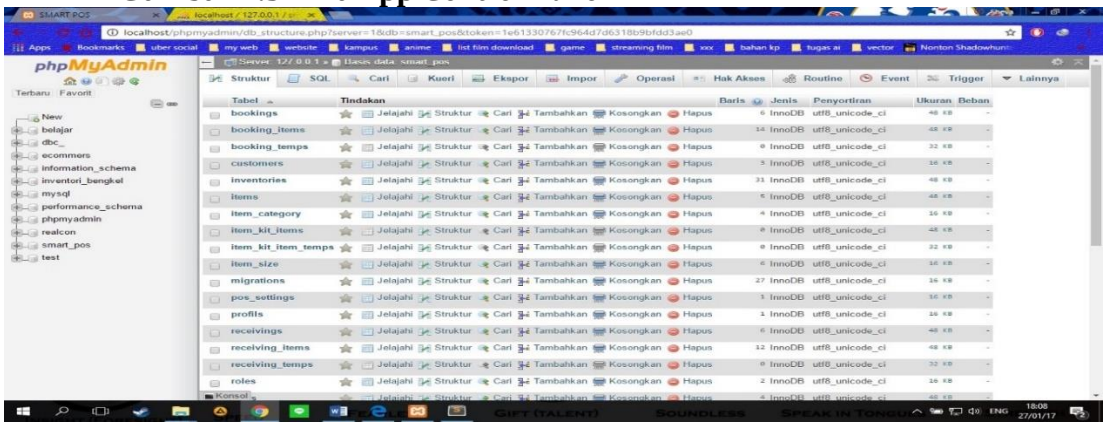
Gambar 4.32 Instalasi Xampp *Install Location*



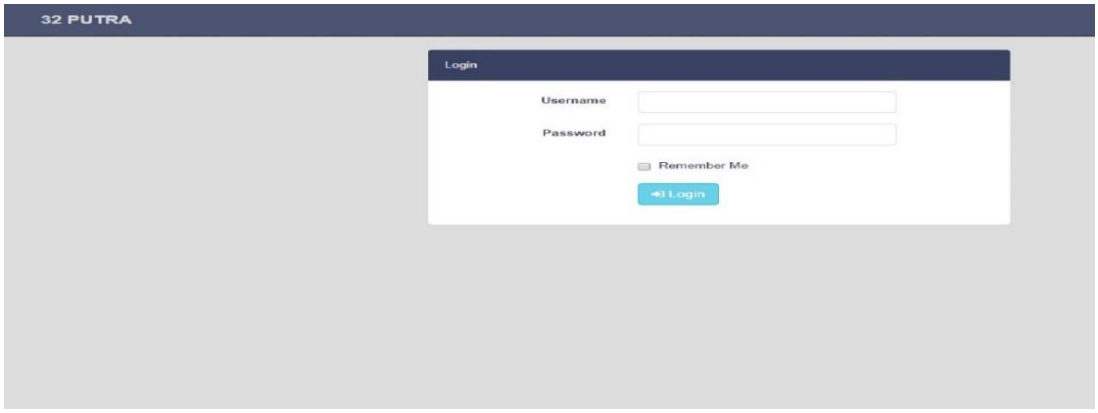
Gambar 4.33 Instalasi Xampp Selesai



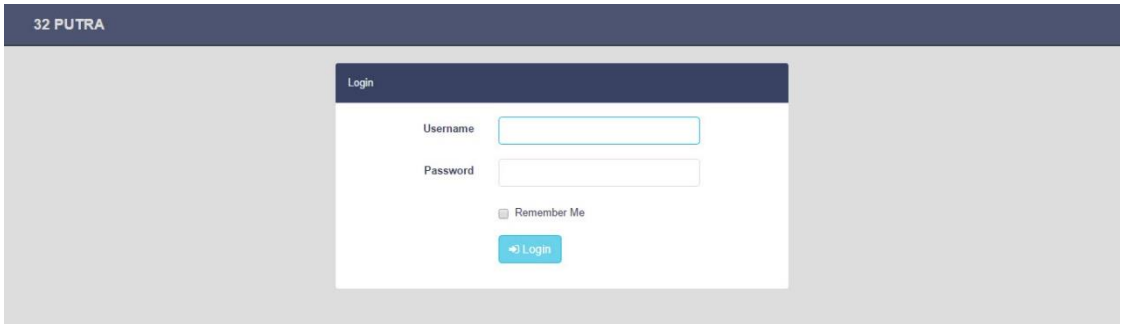
Gambar 4.34 Xampp *Control Panel*



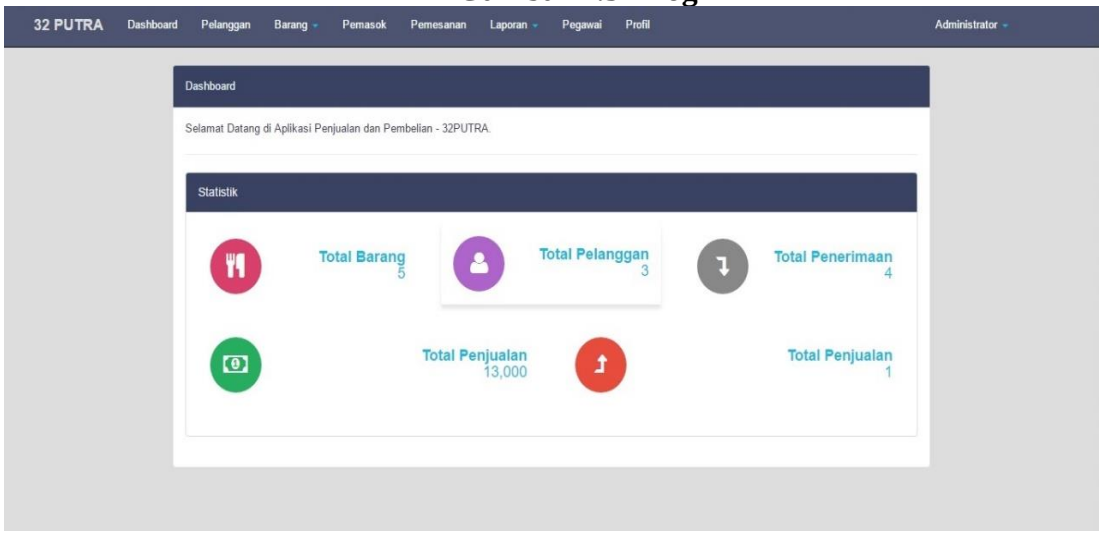
Gambar 4.35 Membuat *Database*



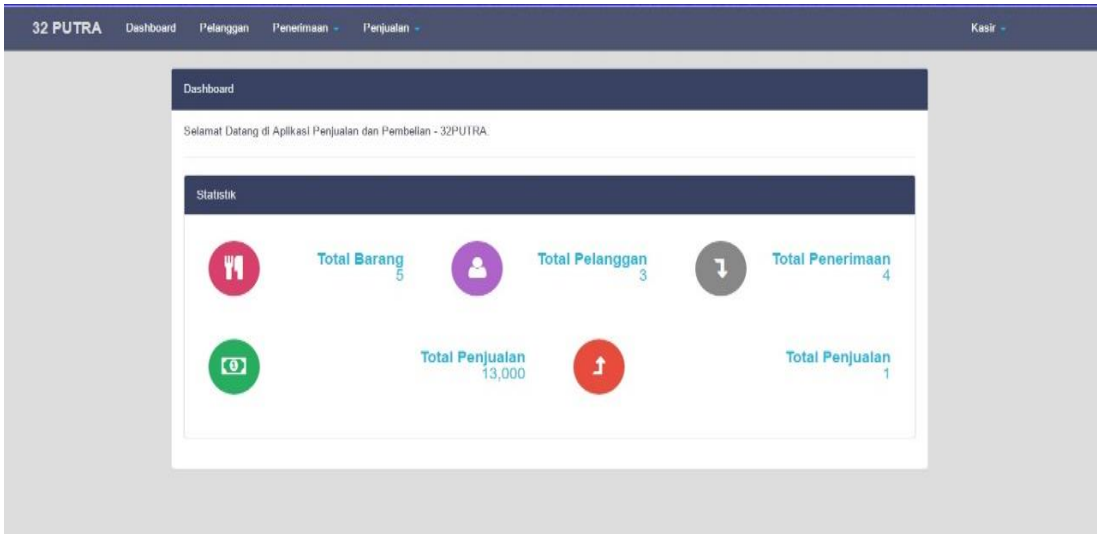
Gambar 4.36 Sistem Informasi Penjualan dan pembelian Pada 32PUTRA



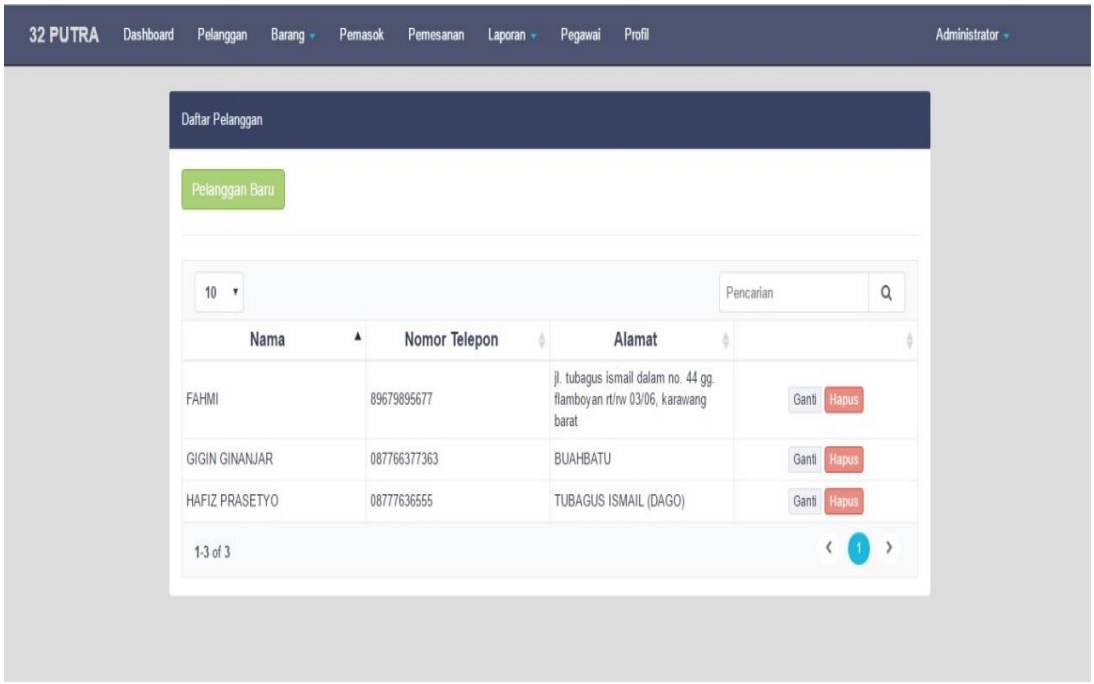
Gambar 4.37 Login



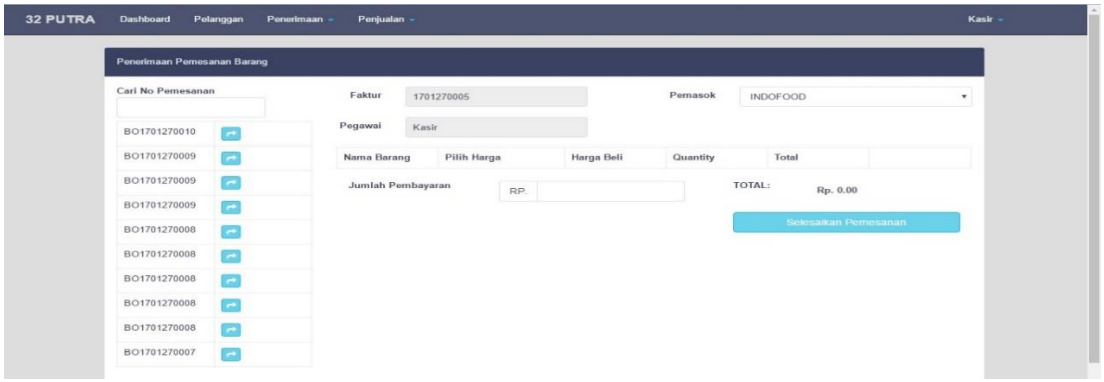
Gambar 4.38 Halaman utama



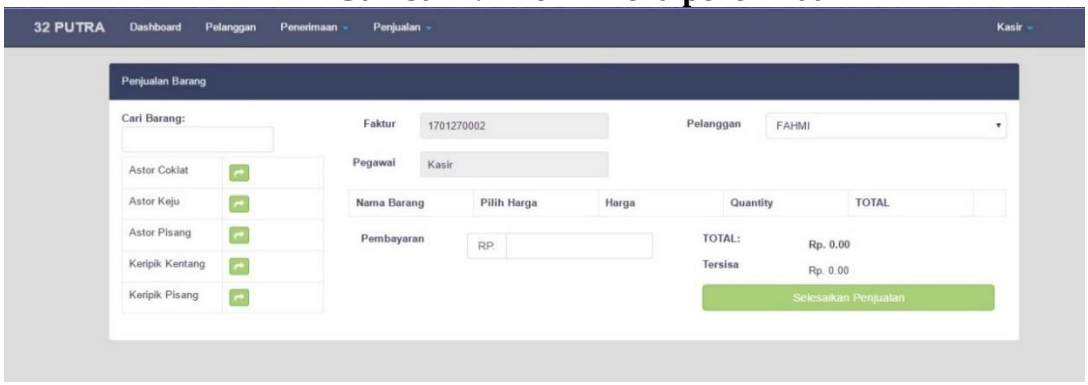
Gambar 4.39 Halaman utama kasir



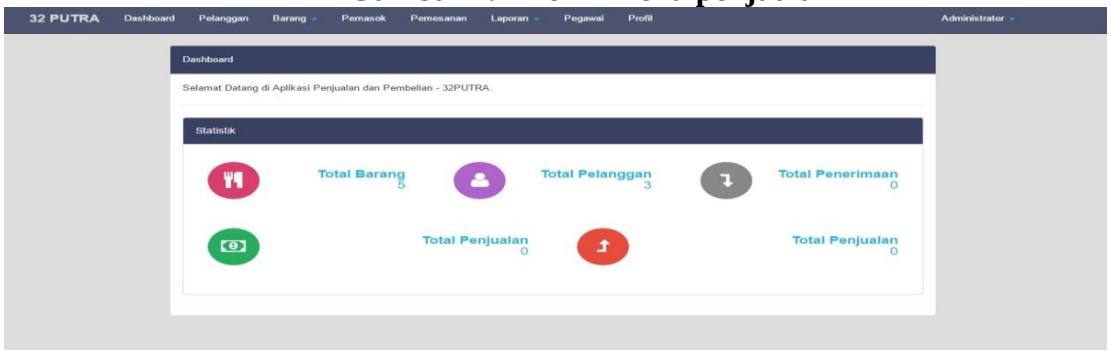
Gambar 4.40 form menu pelanggan



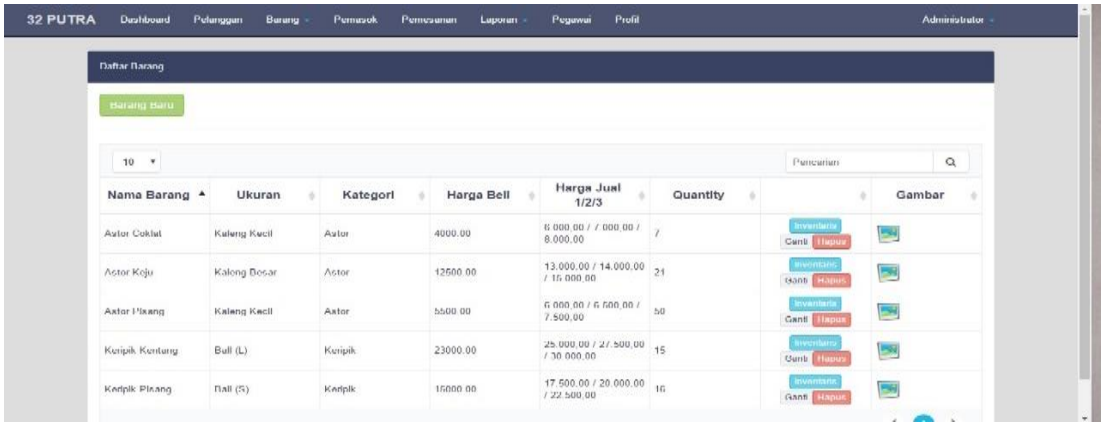
Gambar 4.41 form menu penerimaan



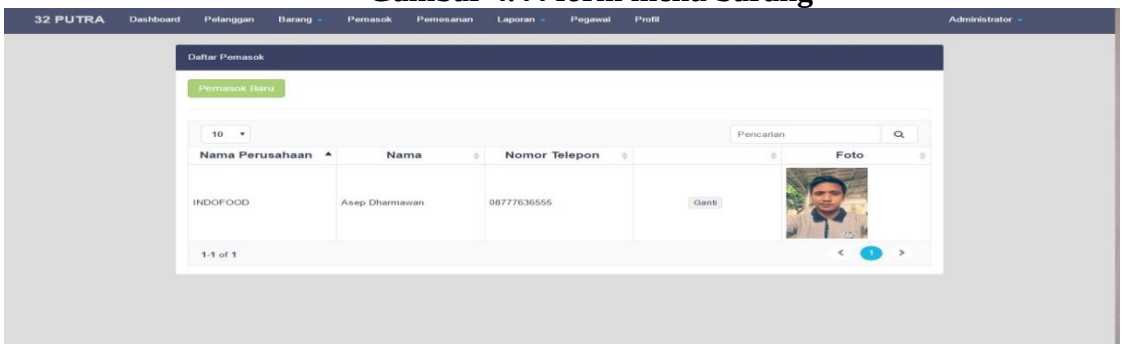
Gambar 4.42 form menu penjualan



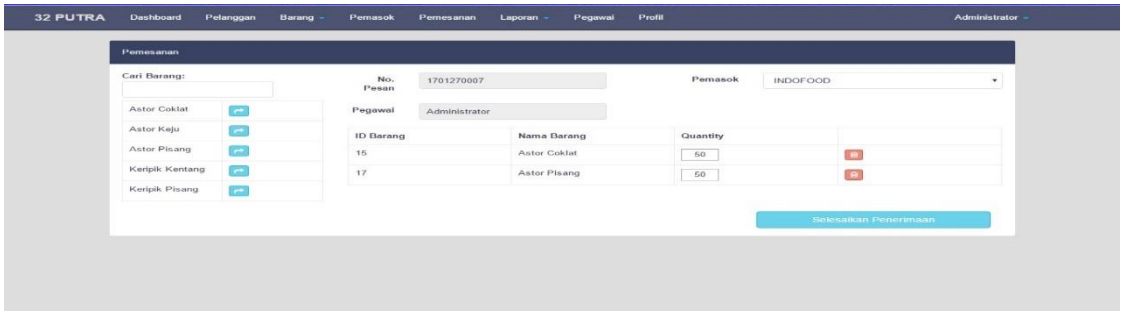
Gambar 4.43 halaman utama kepala toko



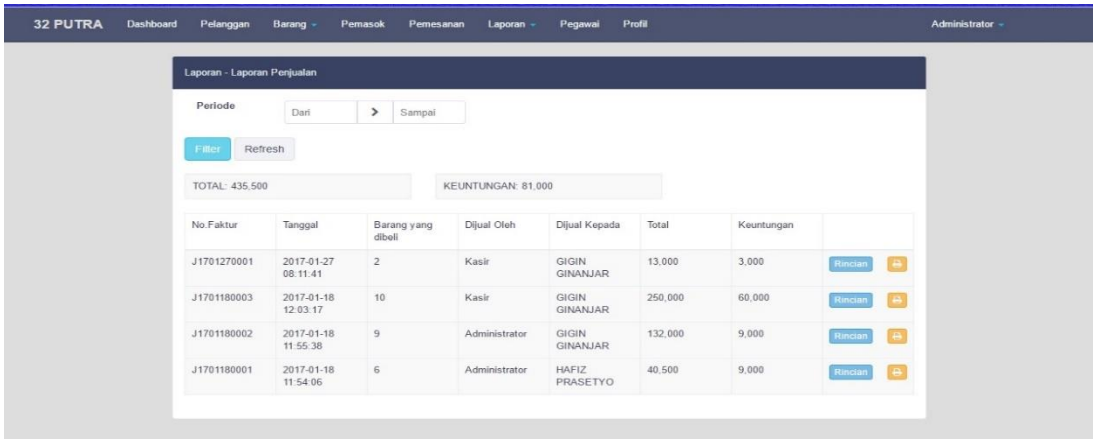
Gambar 4.44 form menu barang



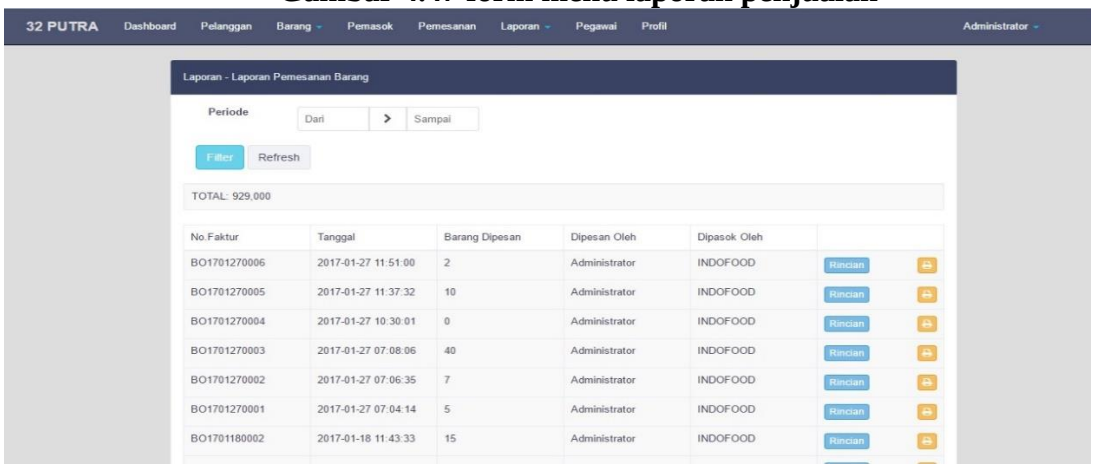
Gambar 4.45 form menu pemasok



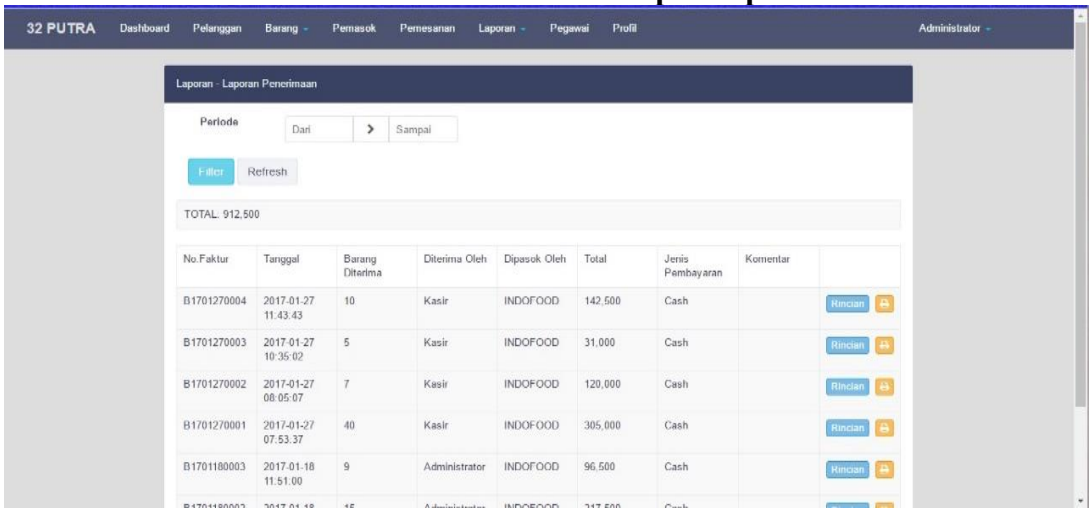
Gambar 4.46 form menu pemesanan



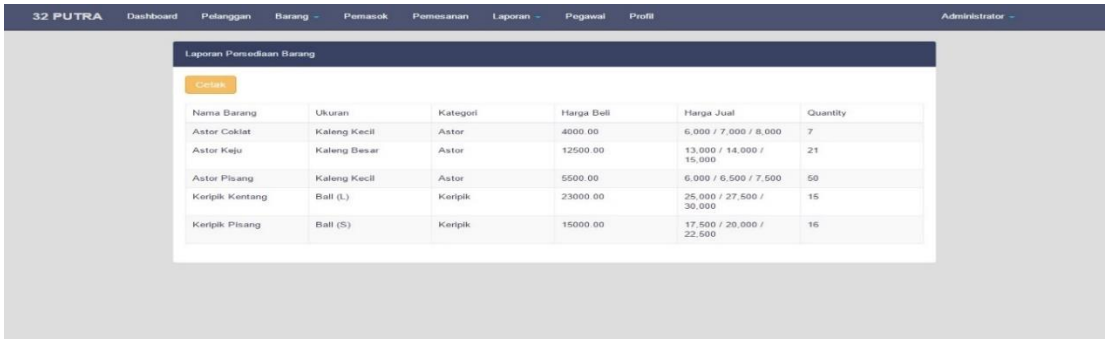
Gambar 4.47 form menu laporan penjualan



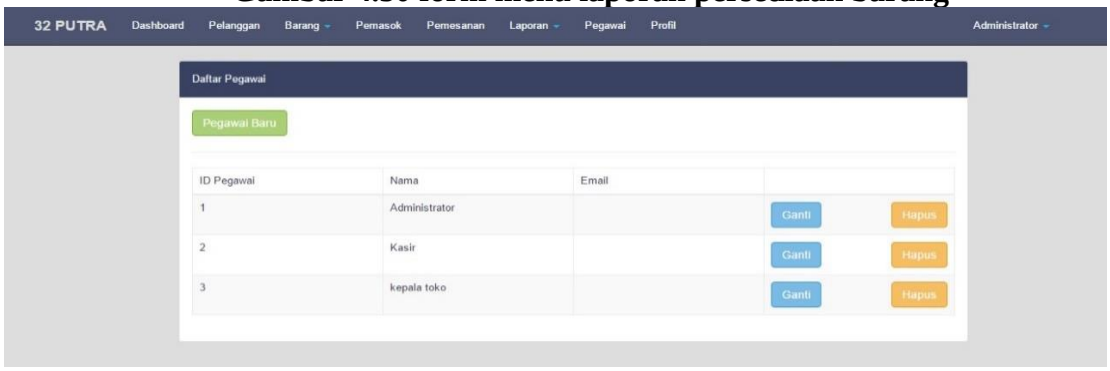
Gambar 4.48 form menu laporan pemesanan



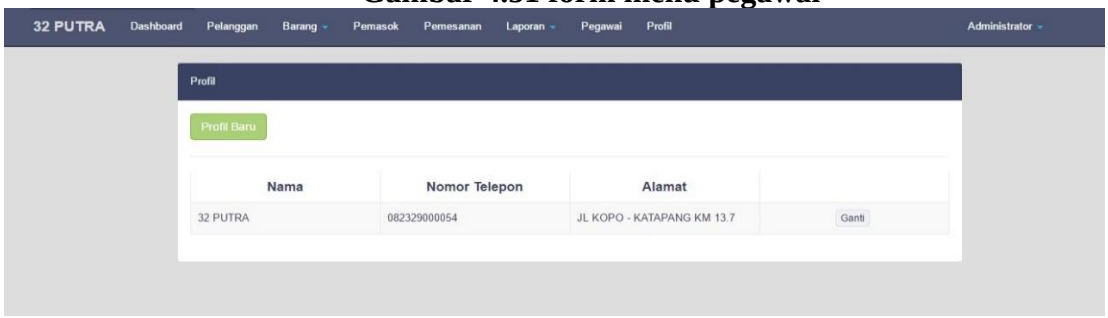
Gambar 4.49 form menu laporan penerimaan



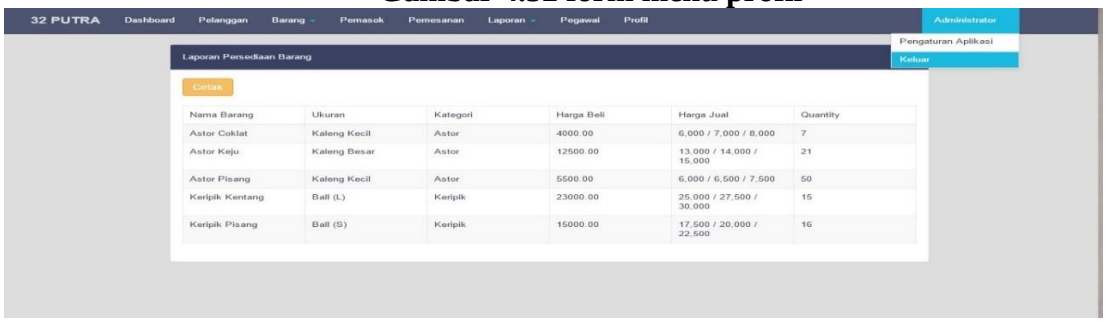
Gambar 4.50 form menu laporan persediaan barang



Gambar 4.51 form menu pegawai



Gambar 4.52 form menu profil



Gambar 4.53 form menu keluar

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2016																			
		Sep				Okt				Nop				Des				Jan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan Pemakai. a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi																				
2	Membangun Prototype a. Merancang input/proses/output b. Merancang basis data c. Design dan pengkodean																				
3	Menguji Prototype																				
4	Memperbaiki Prototype																				
5	Mengembangkan Versi Produk																				

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan di lakukan penulis.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Tujuan penelitian
1	Rizal Herdali (2015)	Sistem Informasi Pembelian ,penjualan dan persediaan barang di koperasi nwarga SMP Negeri 30 BANDUNG	Untuk mengetahui analisis sistem penjualan dan pembelian yang sedang berjalan
2	Rahmat Wahyudi (2014)	Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan Barang Pada CV.NURMAN WIJAYA	Untuk mngetahui sistem yang sedang berjalan di perusahaan.

Perbedaan penelitian ke 1 : penelitian yang dilakukan Rizal Herdali (2015). Dalam sistem terdapat pemesanan produk terhadap konveksi produksi dari gudang langsung mengunakan sistem perbedaan dengan penulis barang pembeliaan dari pihak luar atau supplier jadi akan terjadi pemesanan dari toko ke tempat lain.
Perbedaaan penelitian ke 2 : pneleitian yang dilakukan Rahmat Wahyudi (2014). Pemebelian yang terjadi untuk bahan baku bagian produksi di toko. Perbedaan dengan penulis pembelian yang di lakukan memesan barang yang akan di jual kembali dengan mengambil kelebihan harga jual dari setiap barang yang di beli.

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem Yang Berjalan

No.	Permasalahan	Rencana Pemecahan
1	32PUTRA belum memiliki sistem penjualan,pembelian dan persediaan barang secara terkoputerisasi.	Perlu adanya sistem informasi untuk penjualan,pembelian dan persediaan barang secara otomatis.
2	Informasi data barang yang masih di cari dari buku besar sehingga pencarian membutuhkan waktu yang lama.	Dibuatkan sebuah sistem informasi setiap data barang secara otomatis .
3	Pembuatan setiap arsip laporan yang memakan waktu yang cukup lama.	Di dalam sistem informasi akan di buatkan setiap laporan secara otomatis dari setiap barang yang masuk atau keluar.
4	Pembuatan faktur masih dilakukan secara manual membutuhkan waktu yang lama dalam memasukan data permintaan barang.	Dibuatkan pembuatan faktur secara otomatis sehingga mempermudah dalam setiap transaksi.

Tabel 4.1 Struktur File Tabel Booking

Nama Field	Type	Size
id	Int	10
Supplier_id	int	10
User_id	int	10
Payment_type	Varchar	15

No_faktur	Varchar	20
status	Int	10

Tabel 4.2 Struktur File booking_items

Nama Field	Type	Size
Id	Int	10
Booking_id	int	10
Item_id	Int	10
Cost_price	decimal	9.2
quantity	int	11
disc	int	11
Total_cost	decimal	9.2
Created_at	timestamp	
Update_at	timestamp	

Tabel 4.3 Struktur File Tabel booking_temps

Nama Field	Type	Size
Id	Int	10
Item_id	int	10
Cost_price	decimal	9.2
quantity	Int	11
disc	int	11
Total_cost	decimal	9.2
Created_at	timestamp	
Update_at	timestamp	

Tabel 4.4 Struktur File Tabel costomers

Nama Field	Type	Size
Id	Int	10
name	Varchar	100
Phone_number	varchar	20
address	varchar	255
Creadted_at	timestamp	
Update_at	timestamp	

Tabel 4.5 Struktur File Tabel inventori

Nama Field	Type	Size
Id	Int	10
Item_id	int	10
User_id	int	10
In_out_qty	int	11

remarks	varchar	255
Created_at	timestamp	
Update_at	timestamp	

Tabel 4.6 Struktur File Tabel items

Nama Field	Type	Size
Id	Int	10
Categoty_id	Varchar	10
Item_name	varchar	90
Size_id	int	10
avatar	varchar	255
Cost_price	decimal	9.2
Selling_price_2	decimal	9.2
Selling_price_2	decimal	9.2
quantity	int	11
type	int	11
Created_at	timestamp	
Update_at	timestamp	

Tabel 4.7 Struktur File Tabel item_category

Nama Field	Type	Size
Id	Int	10
name	Varchar	255
Created_at	timestamp	
Updated_at	timestamp	

Tabel 4.8 Struktur File Tabel item_kit_items

Nama Field	Type	Size
id	int	10
Items_kit_id	int	10
Item_id	int	10
Cost_price	Decimal	15,2
Selling_price	Decimal	15,2
Quantity	Int	11
Total_cost_price	Decimal	15,2
Total_selling_price	Decimal	15,2
Created_at	Timestamp	
Update_at	timestamp	

Tabel 4.9 Struktur File Tabel item_kit_item_temps

Name	Type	Size

id	Int	10
Item_id	int	10
Cost_price	Decimal	15,2
Selling_price	Decimal	15,2`
Quantity	Int	11
Total_cost_price	Decimal	15,2
Total_selling_price	Decimal	15,2
Created_at	Timestamp	
Update_at	Timestamp	

Tabel 4.10 Struktur File Tabel item_size

Nama field	Type	Size
Id	Int	10
Name	Varchar	255
Created_at	Timestamp	-
Update_at	timestamp	-

Tabel 4.11 Struktur File Tabel profils

Nama	Type	Size
Id	Int	10
Name	Varchar	100
Phone_number	Varchar	20
Address	Varchar	255

Tabel 4.12 Struktur File Tabel receiving

Name	Type	Size
Id	Int	10
Supplier_id	Int	10
User_id	Int	10
Payment_type	Varchar	15
No_faktur	Varchar	20

Tabel 4.13 Struktur File Tabel receiving_items

Name	Type	Size
Id	Int	10
Receiving_id	Int	10
Item_id	Int	10
Cost_price	Decimal	9,2
Quantity	Int	11
Total_cost	Decimal	9,2

Tabel 4.14 Struktur File Tabel receiving_temps

Name	Type	Size
Id	Int	10
Item_id	Int	10
Cost_price	Decimal	9,2
Quantity	Int	11
Total_cost	Decimal	9,2

Tabel 4.15 Struktur File Tabel sales

Name	Type	Size
Id	Int	10
Costomer_id	Int	10
User_id	Int	10
Payment_type	Varchar	15
No_faktur	Varchar	20

Tabel 4.16 Struktur File Tabel sale_items

Name	Type	Size
Id	Int	10
Item_id	Int	10
Cost_price	Decimal	9,2
Selling_price	Decimal	9,2
Quantity	Int	11
Total_cost	Decimal	9,2
Total_selling	Decimal	9,2

Tabel 4.17 Struktur File Tabel supplier

Name	Type	size
Id	Int	10
Company_name	Varchar	100
Name	Varchar	100
Email	Varchar	30
Phoe_number	Varchar	20
Avatar	Varchar	255
Address	Varchar	255
City	Varchar	20
State	Varchar	30
Zip	Varchar	10

Tabel 4.18 Struktur File Tabel Users

Name	Type	Size
Id	Int	10
Name	Varchar	255
Username	Varchar	255
Email	Varchar	255
Password	Varchar	255
Role_id	Int	10
Remember_token	Varchar	100

Tabel 4.19 Tabel Rencana Pengujian

Item pengujia	Deskripsi	Jenis Pengujian
Pengecekan Login Admin	Vertifikasi data login admin	*Black box*
Penjualan	Mengisi data permintaan barang	*Black box*
Input data pelanggan	Menginput data pelanggan	*Black box*
Input data pemesanan	Menginput barang yang akan di pesan	*Black box*
Input data pemasok	Menginputkan data pemasok	*Black box*
Input data penerimaan pemesanan	Menginputkan penerimaan pemesanan	*Black box*
Input laporan penjualan		

Tabel 4.20 Tabel Rencana Pengujian admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : Administrator Password : Admin1@#	Tercantum pada textbox username dan password	Dapat mengisi login admin sesuai yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol OK	Login berhasil sesuai dengan Hak Aksesnya	Tombol OK dapat berfungsi	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Username : Administrator Password : 123	***These credentials do not match our records.***	User tidak dapat login	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol OK	Tidak masuk ke form menu utama	User tidak dapat login	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.21 Pengujian Tabel Kasir

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : kasir Password : kasir@#	Tercantum pada textbox username dan password	Dapat mengisi login b sesuai yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol OK	Login berhasil sesuai dengan Hak Aksesnya	Tombol OK dapat berfungsi	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : b Password : 123	Tidak dapat login	User tidak dapat login	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol OK	Tidak masuk ke form menu utama	User tidak dapat login	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.22 Tabel Pengujian Form data barang

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik menu data barang	Tampil formulir data barang	Dapat mengisi data sesuai yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Data barang terisi lengkap	Penyimpanan data barang	Data barang tersimpan dengan benar	[√] Diterima [ ] Ditolak

Klik Tombol simpan	Data tersimpan ke tabel pendaftaran	Data tersimpan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data barang tidak terisi	Penyimpanan data tidak dapat dilakukan	Data tidak tersimpan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol simpan	Data tidak tersimpan	Data tidak tersimpan	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.23 Tabel Pengujian Form data kategori

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik menu data kategori	Tampil formulir data kategori	Dapat mengisi data sesuai yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Data kategori terisi lengkap	Penyimpanan data kategori	Data kategori tersimpan dengan benar	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol simpan	Data tersimpan ke tabel pendaftaran	Data tersimpan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data barang tidak terisi	Penyimpanan data tidak dapat dilakukan	Data tidak tersimpan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol simpan	Data tidak tersimpan	Data tidak tersimpan	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.24 Implementasi Halaman utama kasir

Menu	**Deskripsi**	**Nama File**
Menu utama	Menampilkan menu utama program aplikasi	Fmenu
Login	Halaman untuk masuk ke menu kasir	Fmenu
Penjualan	Halaman untuk mengolah data penjualan	Penjualan

penerimaan	Halaman untuk mengolah data penerimaan pemesanan	Pemesanan

Tabel 4.25 Implementasi Halaman utama kepala toko

Menu	Deskripsi	Nama File
Dashboard	Halaman utama system informasi penjualan dan pembelian.	Dashboard.php
Login	Halaman untuk masuk ke menu bagian pembelian dan laporan-laporan.	Fmenu
Barang	Halaman untuk menginput barang	Fkategori
pemasok	Halaman untuk menginput data pemasok	Fbarang
Pemesanan	Halaman untuk pesan barang.	Fpesan
laporan	Halaman untuk data setiap laporan penjualan pembelian dan peneriman	Fpenerimaan

Tabel 4.26 Implementasi Halaman utama administrator

Menu	Deskripsi	Nama File
Menu utama	Menampilkan menu utama program aplikasi	Fmenu
Login	Halaman untuk masuk ke menu utama	Fmenu
Tambah user	Halaman untuk menginput data user	Fuser
Laporan	Halaman untuk cetak laporan	Laporan