SISTEM INFORMASI PENJUALAN, PEMBELIAN DAN PERSEDIAAN BARANG BERBASIS *DESKTOP* PADA CV. CIHO PRINTSHOP

Zessi Adji Adzhari

10512455

ABSTRACT

CV. Ciho Printshop *is a company working in digital printing business. Nowadays* CV. Ciho Printshop *has no information system in running and doing its operational activities, so that sometimes the data resulted still founded problems due to it is still done manually as well as done in seperate archive which cause data or information founding needs longer time. With the above problems, selling and buying even to manage stock data needs more time. For that reason, it is needed a design of information system of selling, buying, and right stock. The meaning of this information system design is to ease or make easy the management of selling data, buying, and data stock at* CV. Ciho Printshop.

The method is using the descriptive method. System development method which is using is called prototype with its helping analytics method and development object oriented.

By construction system of selling, buying and stocking from manual into computerized, it is hoped to minimalized the existing problems (the stock data can be more accurate, management of selling data, buying and goods stock will be faster and easier), as well as the presentation of consumer data information and supplier data can be done faster and easier.

Keyword : *Information System Of Selling, Buying, and Inventory*

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era modern sekarang merambah sangat cepat dan sangat luas jangkauannya. Dapat kita lihat, saat ini teknologi dan informasi sudah menjadi kebutuhan untuk membantu aktivitas setiap manusia. Peradaban ini tidak lepas dari hasil jerih payah nenek moyang kita yang dirintis berabad-abad dahulu. Salah satu contohnya adalah dibidang perdagangan yang awalnya manual merambah ke media *online* atau sudah terkomputerisasi.

Persaingan dalam dunia bisnis sekarang sangat ketat. Untuk memperlancar serta bertahan, suatu badan usaha harus mempunyai kualitas kerja yang baik dan terstruktur. Ditambah lagi, perkembangan teknologi sekarang ini khususnya teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat seperti yang telah diutarakan sebelumnya. Sistem informasi sangat penting bagi setiap badan usaha, sebab dengan adanya sistem informasi akan lebih mengarahkan dan lebih memperlancar kegiatan manusia sehari-hari. Jadi peran perkembangan teknologi informasi pada saat ini tidak bisa dipisahkan dari dunia bisnis, karena perkembangan teknologi informasi dapat memberikan berbagai keuntungan dan kemudahan dalam menjalankan aktivitas bisnis. Namun selain memberikan manfaat dalam bidang bisnis, teknologi informasi juga dapat disalah gunakan dalam hal yang kurang baik. Oleh karena itu, untuk penggunaannya harus digunakan secara bijak.

CV. Ciho Printshop adalah perusahaan yang bergerak dibidang digital printing yang bertempat di Sumedang Jawa Barat. CV. Ciho Printshop berdiri sejak tahun 2006 yang merupakan pelopor percetakan digital di Kabupaten Sumedang. Produk CV. Ciho Printshop adalah spanduk, baligho, dan stiker.

Sistem penjualan, pembelian, dan persediaan barang CV. Ciho Printshop masih bersifat manual. Manual dalam artian penjualan, pembelian sampai pada proses rekap laporan menggunakan media kertas sebagai informasi penjualan, pembelian, dan stok persediaan barang pada CV. Ciho Printshop. Sehingga sangat rentan terjadinya kesalahan dalam memasukkan data, maka hal ini dirasa kurang efektif dan

efisien. Sampai saat ini pemilik CV. Ciho Printshop jika ingin melihat arsip transaksi penjualan per-periodenya harus membuka tumpukan kertas dari semua nota catatan kasir dan begitupun halnya dengan transaksi pembelian barang dari supplier, pemilik CV. Ciho Printshop harus membuka kembali catatan transaksi pembelian barang dari bagian gudang. Arsip transaksi penjualan dan pembelian bagi CV. Ciho Printshop sangat dibutuhkan sebagai rekap laporan aktivitas bisnis yang selanjutnya dijadikan pengambilan keputusan dari proses bisnis yang berjalan pada CV. Ciho Printshop.

Sistem yang berjalan pada CV. Ciho Printshop saat ini memang belum maksimal. Maka dari itu untuk meningkatkan kinerja dan efisiensi sistem penjualan, pembelian, dan persediaan barang dagangan sudah dipastikan membutuhkan sebuah sistem informasi agar manajemen yang berjalan pada CV. Ciho Printshop (pemilik, desain, kasir, dan gudang) dapat terintegrasi dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis mencoba untuk merancang sebuah sistem informasi untuk manajemen penjualan, pembelian, dan persediaan barang pada CV. Ciho Printshop . Sehingga Penulis tertarik untuk memilih judul **"Sistem Informasi Penjualan, Pembelian, dan Persediaan Barang Berbasis *Desktop* Pada CV. Ciho Printshop".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasikan masalah yang timbul yaitu:

1. Pengolahan data transaksi penjualan dan pembelian masih dilakukan secara manual, sehingga sangat rentan terjadinya kesalahan dalam memasukkan data.
2. Laporan penjualan dan pembelian masih dilakukan dalam bentuk pembukuan, sehingga setiap kali pemilik CV. Ciho Printshop ingin melihat laporan penjualan per-periodenya harus membuka tumpukan kertas dari semua nota catatan kasir, begitupun dengan laporan pembelian harus membuka catatan transaksi pembelian.
3. Pada perhitungan rekap penjualan, pembelian, dan persediaan barang masih menggunakan media kalkulator. Fasilitas ini kurang mendukung untuk pencatatan perhitungan rekap barang untuk skala besar.
4. Proses persediaan atau pengadaan barang masuk masih menggunakan nota atau struk pembelian sebagai arsip untuk barang masuk dari tiap supplier. Sistem pendataan barang masuk seperti ini dirasa kurang efektif untuk dijadikan laporan barang per-periodenya. Hal ini sangat rentan terjadinya kesalahan pendataan barang masuk, contohnya bila arsip nota pembelian hilang atau tercecer.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dari masalah diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang berjalan pada proses penjualan, pembelian, dan persediaan barang pada CV. Ciho Printshop.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang pada CV. Ciho Printshop.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang pada CV. Ciho Printshop.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang pada CV. Ciho Printshop.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk kelulusan pada Program Strata I Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui sistem penjualan, pembelian, dan persediaan barang yang berjalan pada CV. Ciho Printshop.
2. Untuk membangun sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang pada CV. Ciho Printshop berbasis desktop yang dapat membantu proses kinerja pengolahan data barang pada CV. Ciho Printshop.
3. Untuk menguji sistem informasi yang akan diterapkan pada CV. Ciho Printshop agar sistem informasi dapat berjalan sesuai yang diharapkan.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang pada CV. Ciho Printshop.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan dari kegunaan penelitian ini, penulis membagi menjadi dua jenis penggunaan penelitian, yakni :

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Tahapan pertama dari pengembangan ilmu, pembuatan dan implementasi sistem informasi ini diharapkan bisa menjadi salah satu sarana pembelajaran terutama pada perkembangan sistem informasi di Indonesia yang dapat membantu proses bisnis pada suatu instansi atau perusahaan. Penulis pun berharap dengan adanya penelitian ini akan lebih memajukan Ilmu Sistem Informasi yang sudah ada dan terus berkembang dan dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya.
2. Dari hasil penelitian ini penulis berharap dapat memberikan kajian referensi atau sumbangan pemikiran kepada insan akademis atau peneliti lain.
3. Kegunaan atau manfaat bagi penulis sendiri diharapkan dapat menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan dalam disiplin ilmu sistem informasi baik dalam teori maupun praktek. Penelitian ini juga diharapkan menjadi pembelajaran yang sangat berguna di masa depan baik dalam pengambilan kesimpulan, perancangan, dan penganalisaan suatu permasalahan yang akan dihadapi kelak.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Pemilik CV. Ciho Printshop berharap dengan adanya sistem informasi yang akan dibuat ini dapat mengembangkan proses bisnis menjadi lebih efektif dan efisien, baik itu dari segi pelaporan data penjualan, pembelian, dan persediaan stok barang yang dapat menunjang kemajuan usahanya.
2. Bagi bagian desain, kasir dan gudang sekaligus bagian pencetakan, dapat membantu kualitas dalam menunjang kemajuan bisnis CV. Ciho Printshop. Meningkatkan efektifitas dalam pengelolaan transaksi penjualan dan pembelian, sehingga mendapatkan informasi dan pengelolaan data menjadi lebih mudah dan akurat.

1.5 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang ini pembatasan masalah diterapkan dengan tujuan agar penelitian dapat dilakukan secara terarah sehingga memudahkan proses pencapain tujuan yang diharapkan dari penelitian ini. Batasan masalah dari sistem yang akan dibuat antara lain :

1. Fasilitas informasi pada aplikasi yang diakses oleh desain, kasir, dan gudang CV. Ciho Printshop meliputi : data user (desain, kasir, gudang), data produk, data bahan baku, data supplier, pemakaian tinta, transaksi penjualan, transaksi pembelian dari supplier, laporan penjualan, laporan pembelian, dan laporan persediaan barang.
2. Sisa bahan baku produksi diserahkan kepada bagian gudang, bukan didalam sistem ini.
3. Sesuai dengan sistem yang berjalan, sistem informasi yang akan dibuat tidak melayani retur penjualan dan retur pembelian barang.

II. LANDASAN TEORI

2.2 Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem pada dasarnya adalah sekumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2.1 Pengertian Sistem

Pengertian sistem menurut buku analisis dan desain sistem informasi, terdapat dua kelompok pendekatan sistem, yaitu sistem yang lebih mendekatkan pada prosedur dan sistem yang lebih mendekatkan pada elemennya atau komponennya.

1. Berdasarkan penekanan prosedur menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin sistem adalah suatu urut-urutan yang tepat dari tahap-tahapan instruksi yang menerangkan apa yang harus dikerjakan, siapa yang mengerjakan, kapan dikerjakan dan bagaimana mengerjakanya. [5.p.14]
2. Berdasarkan penekanan elemen, menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin *system* itu sendiri adalah seperangkat elemen-elemen yang terintergrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan bersama. [5,p.14].

2.2 Pengertian Penjualan

Penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberi jasa yang dilakukan penjual kepada pembeli dengan harga yang disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan dalam penjualan barang/jasa dalam satu periode akuntansi. Penjualan merupakan pengalihan hak milik atas barang dengan imbalan uang sebagai gantinya dengan persetujuan untuk menyerahkan barang kepada pihak lain dengan menerima bayaran. Keberhasilan usaha penjualan dapat dilihat dari volume penjualan yang didapat. Dengan kata lain, apakah usaha itu dapat laba atau tidak, sangat tergantung kepada keberhasilan penjualan tersebut. [6,p.24].

2.3 Pengertian Pembelian

Pembelian adalah suatu usaha transaksi dimana perusahaan membutuhkan barang dan jasa, baik untuk dipakai maupun untuk persediaan yang akan dijual. Pembelian bisa dilakukan secara cash/kredit. Pembelian adalah bagian penting yang ada pada suatu perusahaan. [7,p.24].

2.4 Pengertian Persediaan Barang

Pengertian persediaan diartikan sebagai barang-barang yang disimpan untuk digunakan atau dijual pada masa atau periode yang akan datang. Persediaan terdiri dari persediaan bahan baku, persediaan barang setengah jadi, dan persediaan barang jadi. Dapat diketahui bahwa persediaan terdiri dari persediaan bahan baku, persediaan barang setengah jadi, dan persediaan barang jadi. Persediaan bahan baku dan barang setengah jadi disimpan sebelum digunakan atau dimasukan ke dalam proses produksi. Sedangkan barang jadi atau barang dagangan disimpan sebelum dijual atau dipasarkan. Dengan demikian setiap perusahaan yang melakukan kegiatan usaha umumnya memiliki persediaan. [8,p.24].

2.5 Pengertian *Desktop*

Desktop adalah suatu aplikasi yang dapat berjalan sendiri atau independen tanpa menggunakan browser atau koneksi internet disuatu komputer. Salah satu contoh desktop ialah semua file yang dibelakang kalimatnya ada tulisan .exe, contoh : paint, notepad, kalkulator, control panel , Dll. [14,p.26].

111. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah tempat dimana penulis melakukan penelitian untuk membangun sebuah sistem informasi didalamnya, dalam hal ini CV. Ciho Printshop menjadi objek penelitian yang dipilih

penulis untuk melakukan penelitian dan membangun sebuah sistem informasi yang berhubungan dengan penjualan, pembelian, dan persediaan barang di CV. Ciho Printshop.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

CV. Ciho Printshop adalah perusahaan yang bergerak dibidang digital printing yang terletak di Jl. Geusan Ulun No. 124 Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. CV. Ciho Printshop berdiri sejak tahun 2006 yang merupakan pelopor percetakan digital di Kabupaten Sumedang. Pemilik perusahaan CV. Ciho Printshop ini bernama Hendra Nugraha Diatmadja. Produk CV. Ciho Printshop adalah spanduk, baligho, dan stiker.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi dari CV. Ciho Printshop adalah "Menjadi sebuah perusahaan percetakan digital yang terbaik dan profesional di Sumedang".

Misi dari CV. Ciho Printshop adalah "Memberikan pelayanan terbaik terhadap konsumen".

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang *valid* dengan tujuan akan dapat ditemukan, dibuktikan dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah. [28]

Sebuah penelitian tidak dapat berjalan dengan baik apabila tidak dilakukan dengan proses yang teratur dan terarah. Maka diperlukan suatu pendekatan dalam melakukan suatu penelitian. Metode penelitian merupakan sebuah penjabaran mengenai metode-metode apa saja yang akan dipakai dan digunakan oleh penulis.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi di tempat lokasi penelitian untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Sebelum melakukan penelitian, perlu adanya perencanaan untuk memilih sumber-sumber dan jenis informasi yang dipakai untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *deskriptif*. Metode *deskripti*f adalah metode yang digunakan untuk mencari unsur-unsur, ciri-ciri, sifat-sifat suatu fenomena. Metode ini dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis data dan menginterprestasikannya. [29].

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi mengenai objek yang sedang diteliti, maka metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Untuk memenuhi kebutuhan materi, maka data yang diperlukan didapat dari berbagai sumber yang ada seperti :

1. Wawancara

Teknik pengumpulan data atau informasi dengan cara melakukan tanya jawab kepada orang-orang yang memiliki data tentang masalah yang dibahas. Pertanyaan yang diberikan oleh penulis yaitu, seputar profil dan sejarah perusahaan, serta proses penjualan, pembelian dan persediaan barang yang berjalan.

2. Pengamatan

Merupakan teknik dimana penulis mengamati gejala-gejala subjek yang diteliti dan aliran-aliran informasi yang kemudian dapat direpresentasikan. Selama penulis melakukan pengamatan di CV. Ciho Printshop, didapatkan suatu permasalahan pada sistem yang sedang berjalan, yaitu transaksi penjualan, pembelian, dan persediaan barang.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang berfungsi sebagai pelengkap data primer. Sumber data sekunder dapat berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, dapat berupa dokumen sejarah perusahaan, struktur organisasi, dan data bahan baku produk.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis untuk merancang sistem informasi penjualan di CV. Ciho Printshop yaitu metode pendekatan sistem berorientasi objek dengan menggunakan *use-case diagram*, skenario *use-case*, *activity diagram, class diagram, sequence diagram, object diagram, deployment diagram, dan component diagram.*

Pendekatan berorientasi objek merupakan suatu teknik atau cara pendekatan dalam melihat permasalahan dan sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi, atau sistem lainnya). Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata. [30].

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis, yaitu model *prototype*. *Prototype* adalah metode pengembangan aplikasi untuk menciptakan suatu model Sistem Informasi yang harus dikembangkan, yang merupakan mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak.
Alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan *prototype*, yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan dan dapat diterima oleh user sebagai pemakai, penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan dan kemudian dipersentasikan kepada user dan user diberikan kesempatan untuk diberikan masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan yang diinginkan. Berikut ini akan diuraikan tahapan-tahapan pengembangan sistem dengan menggunakan metode prototype di antaranya yaitu :

1. Pengumpulan Kebutuhan
2. Membangun *Prototype*
3. Evaluasi *Prototype*
4. Pengkodean Sistem
5. Pengujian Sistem
6. Evaluasi Sistem
7. Menggunakan Sistem

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. *Use Case* Diagram
2. Skenario *Use Case*
3. *Activity* Diagram
4. *Sequence* Diagram
5. *Class* Diagram
6. *Object* Diagram
7. *Deployment* Diagram
8. *Component* Diagram

3.2.4 Pengujian *Software*

Pengujian *software* adalah sebuah topik yang memiliki cakupan luas dan juga sering dikaitkan dengan *verifikasi* dan *validasi*. *Verifikasi* mengacu pada sekumpulan aktifitas yang menjamin bahwa *software* mengimplementasikan dengan benar sebuah fungsi yang spesifik. Sedangkan *validasi* mengacu pada sekumpulan aktifitas yang berbeda yang menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun dapat ditelusuri sesuai dengan kebutuhan pelanggan. [30]

Metode pengujian *software* yang digunakan oleh penulis adalah metode pengujian *black box*.

Pengujian *black box* yaitu melakukan pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian *black box* dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dan disesuaikan dengan spesifikasi yang dibutuhkan. [30]

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan setelah tahap analisis sistem selesai mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Berdasarkan hasil analisis sistem pada bab sebelumnya, maka diusulkan perancangan sistem baru untuk mengatasi beberapa permasalahan yang ada di sistem sebelumnya.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dari proses yang sedang berjalan dan bertujuan untuk menghasilkan perancangan sistem penjualan, pembelian, dan persediaan barang yang terkomputerisasi pada CV. Ciho Pritnshop. Perancangan sistem yang dibuat tidak mengalami perubahan yang cukup besar dari sistem yang berjalan.

Adapun tujuan perancangan dari sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang ini adalah :

1. Mempermudah CV. Ciho Printshop dalam mengolah data penjualan, pembelian serta persediaan barang.
2. Membantu dalam proses penyimpanan data ke database yang diharapkan dapat membantu dalam proses pencarian data dengan cepat.
3. Membantu dalam proses pembuatan laporan penjualan, pembelian, dan persediaan barang yang sudah terkomputerisasi, sehingga data tidak akan mudah hilang serta mudah untuk ditemukan.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang yang akan dibuat adalah manajemen data dan pengolahan data barang mulai dari data penjualan, pembelian, persediaan barang, dan laporan-laporan lainnya secara otomatis dan terintegrasi serta menggunakan basis data yang berguna bagi penyimpanan data dengan jumlah data yang beragam sehingga dapat mempermudah penyimpanan, pencarian, pengubahan serta penghapusan data secara informatif.

4.1.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan ini mencangkup *use case* diagram, skenario *use case*, *activity* diagram, *sequence* diagram, *class* diagram, *object* diagram, *deployment* diagram, dan *component* diagram. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

1. Prosedur *login user*

Masing-masing *user login* dengan menginputkan *username* dan *password* sesuai hak akses masing-masing.

2. Prosedur penjualan barang

a. Bagian desain melakukan input pendaftaran dan pemesanan konsumen.
b. Kasir melakukan input penjualan dari pembelian barang konsumen.
c. Kasir mencetak nota penjualan dan memberikan kepada konsumen.

3. Prosedur pembelian barang

a. Bagian gudang melakukan pengecekkan stok barang yang minim, kemudian melakukan penginputan nama-nama barang yang akan dipesan dan memilih suppliernya, kemudian bagian gudang mencetak laporan pemesanan untuk diajukan kepada pemilik.

b. Pemilik kemudian menerima laporan pemesanan lalu melakukan persetujuan pembelian, apabila sudah dimungkinkan untuk dilakukan pemesanan barang.
c. Bagian gudang memberikan laporan pemesanan yang sudah disetujui oleh pemilik kepada supplier.

4. Prosedur persediaan barang

a. Bagian gudang menerima barang dari supplier beserta faktur pembeliannya.
b. Bagian gudang melakukan penginputan barang pembelian sesuai dengan faktur pembelian dari pihak supplier. untuk ditambahkan pada persediaan stok barang kemudian faktur pembelian dari supplier tersebut diserahkan kepada pemilik.

5. Prosedur laporan yang diusulkan

Rekap laporan penjualan dan penerimaan bahan baku akan otomatis tersimpan ke dalam database, sehingga pemilik hanya tinggal meminta laporan penjualan kepada bagian kasir dan laporan pembelian kepada bagian gudang.

4.1.3.1 *Use Case* Diagram yang Diusulkan

Gambar 4.1 Use Case Yang Diusulkan halaman 10

4.1.3.2 *Activity* Diagram Yang Diusulkan

1. *Activity Login* Yang Diusulkan Gambar 4.2 halaman 11
2. *Activity* Penjualan Yang Diusulkan Gambar 4.3 halaman 12
3. *Activity* Pembelian Yang Diusulkan Gambar 4.4 halaman 13
4. Activity Pengelolaan Stok Barang Yang Diusulkan Gambar 4.5 halaman 14

4.2 Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian selain untuk mengetahui kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Pengujian terhadap program itu sendiri yang bertujuan agar program dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tanpa mengalami gangguan atau error, dan memungkinkan untuk dilakukannya pengembangan sistem lebih lanjut. Untuk pengujian perangkat lunak ini penulis memilih 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 keluarannya. Berikut ini adalah rencana pengujian input/output sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang di CV. Ciho Printshop.

4.4.1 Rencana Pengujian

Rencana pengujian pada sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang yang akan dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan data uji berupa masukan dari admin, desain, kasir, dan gudang. Berikut ini adalah rencana pengujian yang akan dilakukan:
Tabel 4.1. Rencana Pengujian Halaman 15

4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian dibuat untuk mengetahui apakah sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang pada CV. Ciho Printshop ini dapat berjalan dengan baik atau tidak.

Tabel 4.2 Kelas Uji *Login* halaman 15
Tabel 4.3 Kelas Uji Pemesanan halaman 16
Tabel 4.4 Kelas Uji Pembayaran halaman 16
Tabel 4.5 Kelas Uji Pemesanan Bahan Baku halaman 17
Tabel 4.6 Kelas Uji Penerimaan Bahan Baku halaman 17

4.4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan memberikan kesimpulan bahwa perangkat lunak ini dapat digunakan dengan baik, namun pengujian tersebut dapat dikatakan belum sempurna, karena hanya dilakukan pada satu sisi pengujian. Dari semua yang telah dilakukan dalam pengujian ini diharapkan dapat mewakili pengujian fungsi yang lain dalam sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang di CV. Ciho Printshop ini.

4.5 Implementasi

Implementasi merupakan proses penerapan rancangan program yang telah disusun sebelumnya atau aplikasi dalam melaksanakan sistem informasi pemrograman yang telah dibuat, hasil dari tahapan implementasi ini adalah suatu sistem pengolahan data yang sudah dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian dapat diketahui apakah perangkat lunak ini dapat digunakan untuk pemrosesan data dalam kegiatan penjualan seperti yang diharapkan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan analisis, desain, dan implementasi dari perancangan perangkat lunak yang dibangun serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengolahan data transaksi penjualan dan pembelian sudah terkomputerisasi, sehingga sangat rentan terjadinya kesalahan dalam memasukkan data dapat dihindari.
2. Laporan penjualan dan pembelian pun sudah terkomputerisasi, sehingga setiap kali pemilik ingin melihat laporan penjualan per-periodenya bisa meminta kepada kasir, begitupun dengan laporan pembelian pemilik bisa meminta laporan tersebut kepada bagian gudang.
3. Pada perhitungan rekap penjualan, pembelian, dan persediaan barang yang sudah terkomputerisasi ini, sangat mendukung pencatatan perhitungan rekap barang untuk skala besar.
4. Dengan adanya sistem yang sudah terkomputerisasi ini pendataan barang masuk dari tiap supplier menjadi lebih efektik untuk dijadikan laporan barang per-periodenya dan rentan terjadinya kesalahan pendataan barang masuk dapat dihindari.

5.2 Saran

Penulis mencoba memberikan saran, adapun beberapa saran yang diusulkan sebagai berikut :

1. Harus ada pemeliharaan terhadap sistem yang telah dibuat, agar sistem tetap terjaga dengan baik.
2. Mengembangkan sistem agar dapat melakukan retur barang. Hal tersebut untuk menjaga tingkat kepuasan konsumen terhadap perusahaan.

Demikian saran-saran yang penulis ajukan, mudah-mudahan dengan saran tersebut Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan Barang di CV. Ciho Printshop Sumedang dapat diimplementasikan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

[5] Ladjamudin. Al-Bahra Bin, “Analisis dan Desain Sistem Informasi”,1st ed, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2013.

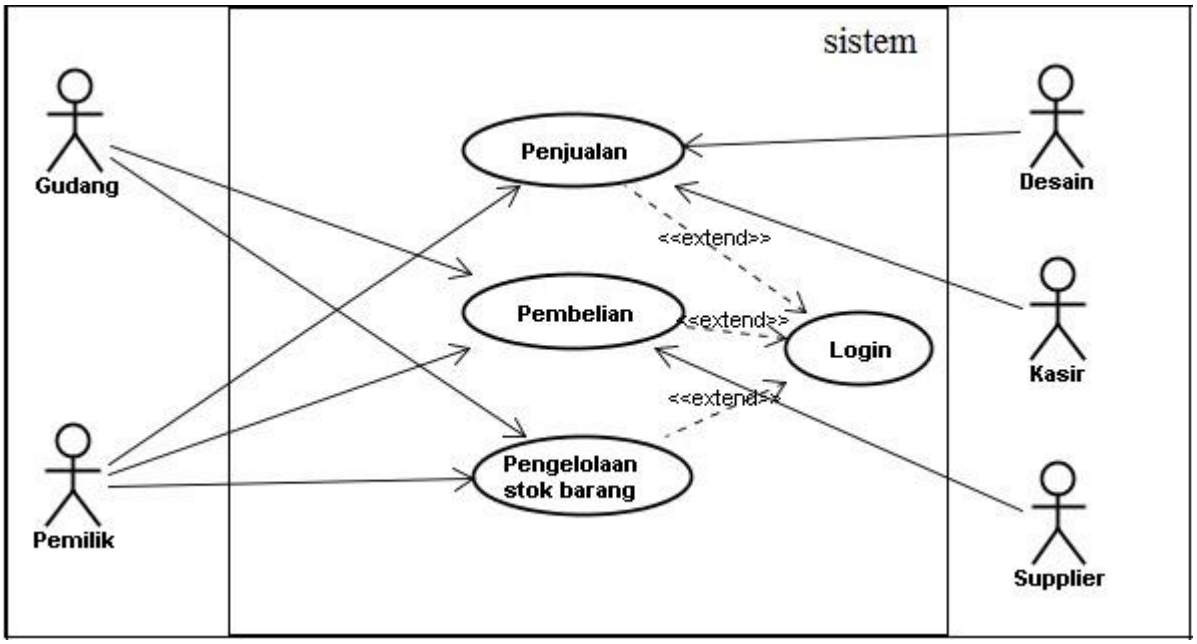
[6] Rangkuti. Freedy, “Strategi Promosi Yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication”,1st ed, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2009.

[7] Himayati, “Eksplorasi Zahir Accounting”,2nd ed, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2008.

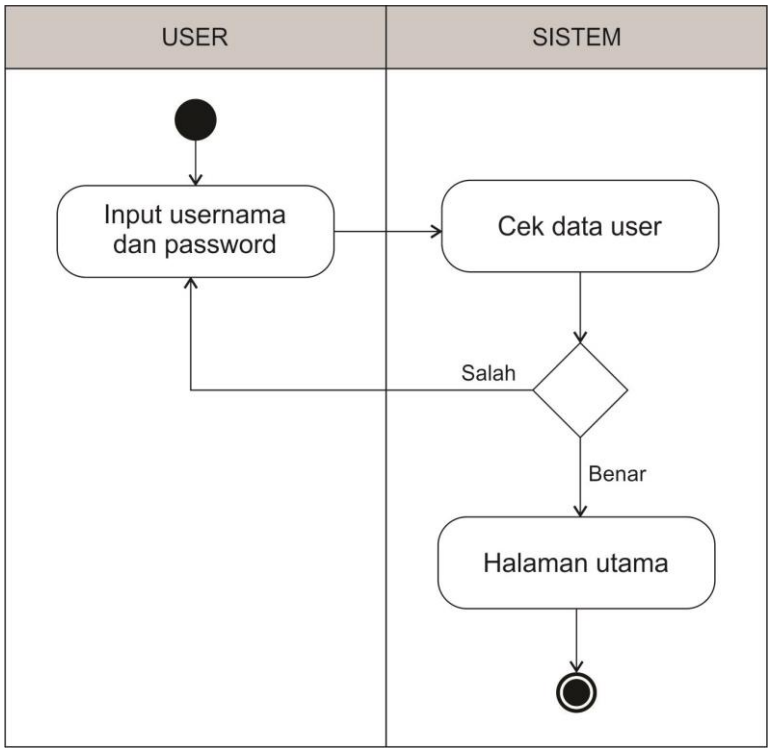
[8] Ristono. Agus, “Manajemen Persediaan”,1st ed, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2009.

[14] Nizar. Ahmad, (7 Okt 2016) "Pembuatan Game Action" [online], 2016, Available : https://coursehero.com/file/16353942/pembuatan-game-action-spece-shooter-deng.pdf/
[28] Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”,1st ed, Bandung : Alfabeta, 2012.
[29] Suryana, (8 Oktober 2016), “Metodologi Penelitian” [online], 2010, Available : http://ebooks-kings.com/pdf/materi-kuliah-metodologi-penelitian-pendidikan-ppt
[30] A. S. Rosa, dan Shalahuddin. M, “Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)”,1st ed, Bandung : Modula, 2011.

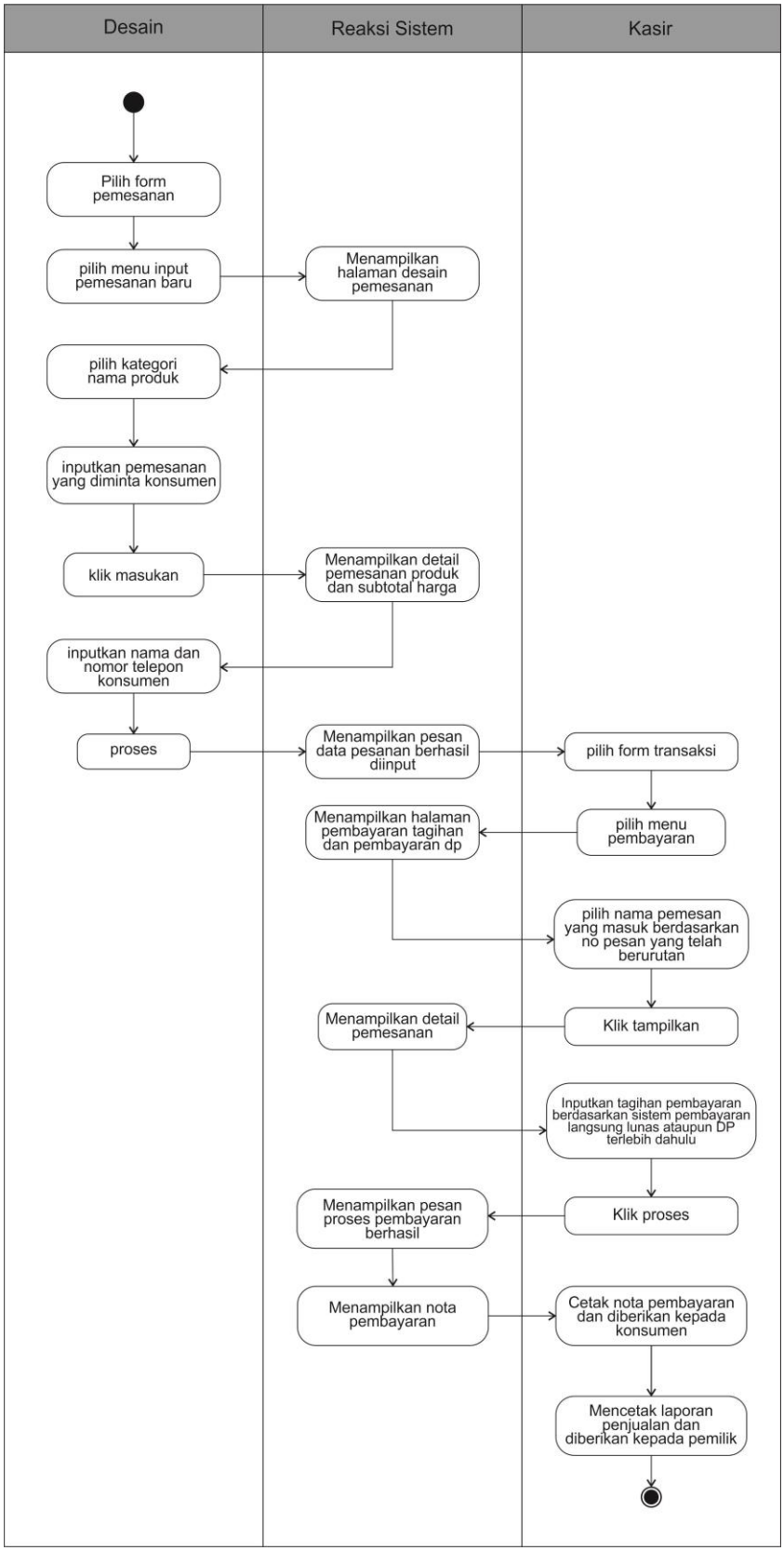
DAFTAR GAMBAR



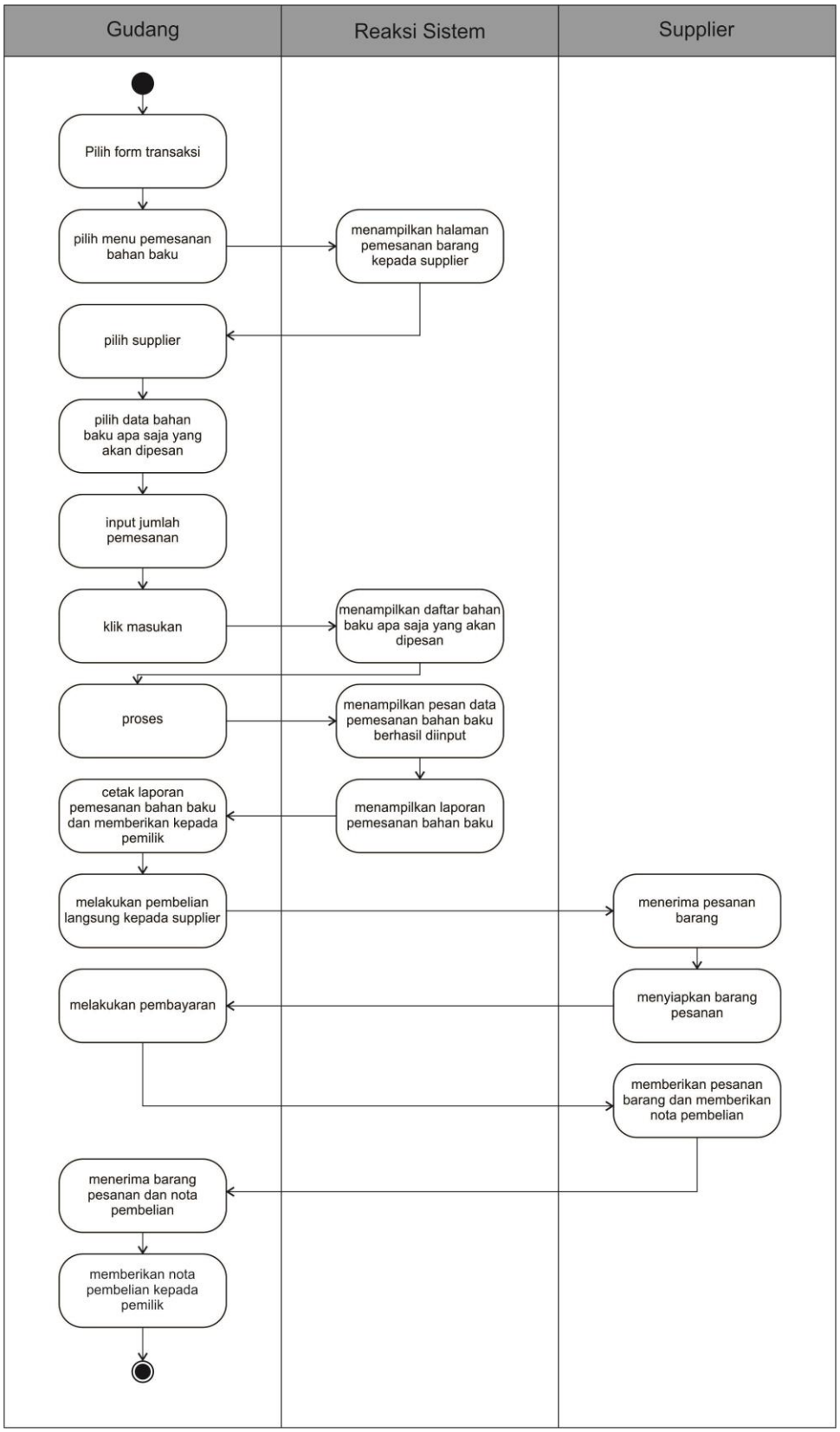
Gambar 4.1 Usecase Diagram yang Diusulkan



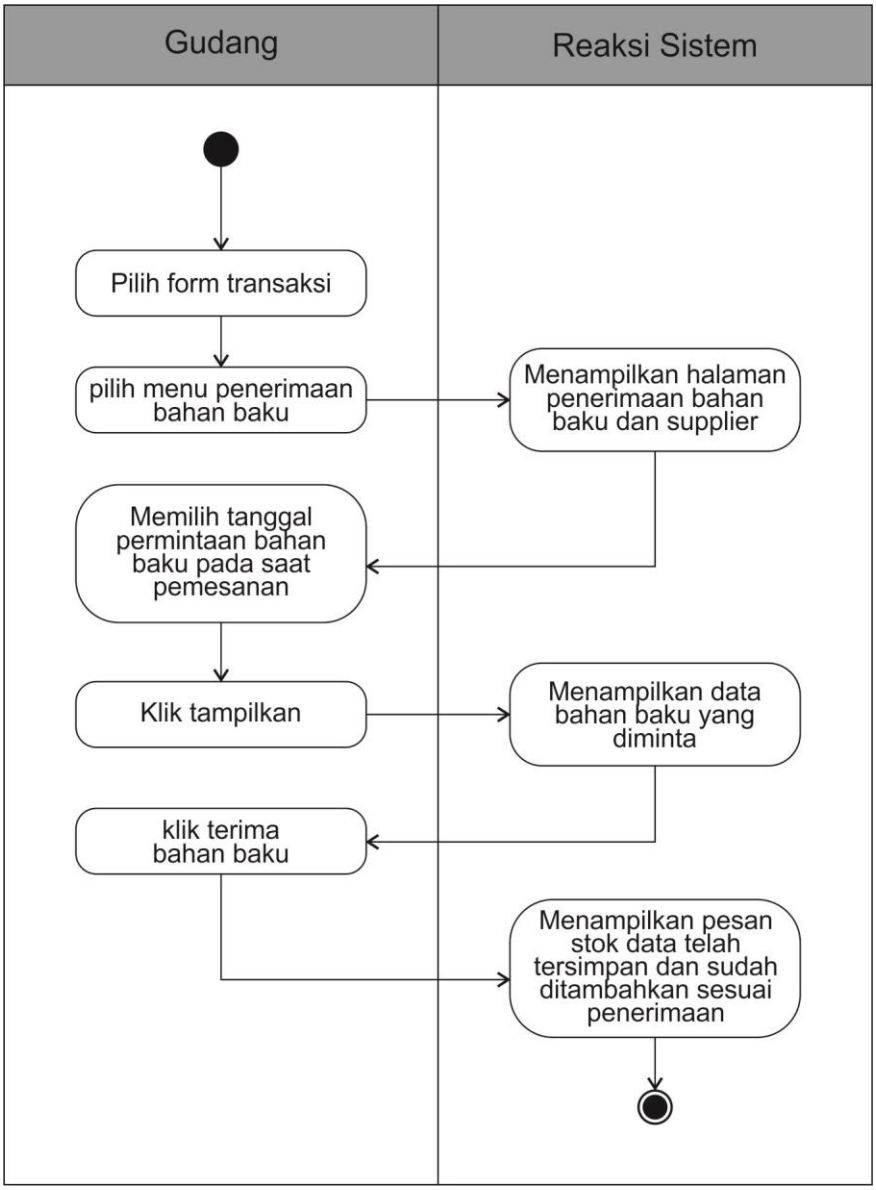
Gambar 4.2 *Activity* Diagram *Login* yang diusulkan



Gambar 4.3 *Activity* Diagram Penjualan yang diusulkan



Gambar 4.4 *Activity* Diagram Pembelian yang diusulkan



Gambar 4.5 *Activity* Diagram Pengelolaan stok barang yang diusulkan

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Rencana Pengujian

Kelas Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
1. *Login* desain, kasir, gudang	Verifikasi data *login* masing-masing *user* dengan memasukkan *username* dan *password*.	*Black Box*
2. Pengisian data konsumen dan pesanan konsumen pada form pemesanan.	Proses penginputan data konsumen dan pesanan pada form pemesanan sekaligus proses penyimpanan data.	*Black Box*
3. Pengisian data transaksi pembayaran pada form transaksi.	Proses penginputan data transaksi pembayaran pada form transaksi sekaligus proses penyimpanan data.	*Black Box*
4. Pengisian data pemesanan bahan baku pada form transaksi.	Proses penginputan pemesanan bahan baku pada form transaksi sekaligus proses penyimpanan data.	*Black Box*
5. Pengisian data penerimaan bahan baku pada form transaksi.	Proses penginputan penerimaan bahan baku pada form transaksi sekaligus proses penyimpanan data.	*Black Box*

4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Tabel 4.2 Kelas Uji *Login*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : admin *Password* : admin	Dapat mengakses halaman sesuai *login user*	Dapat mengakses halaman sesuai *login user*	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : salah *Password* : salah	Tidak dapat *login* dan menampilkan pesan kesalahan	*User* tidak dapat *login* jika ada kesalahan pada *username* dan atau *password*	[ ] Diterima [√] Ditolak

Tabel 4.3 Kelas Uji Pemesanan

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi nama konsumen, pesanan dan tanggal pengambilan	Penginputan data pemesanan berhasil disimpan.	Pengisian data sesuai yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak mengisi nama konsumen	Tidak dapat menyimpan data pemesanan	*User* harus mengisi nama konsumen	[ ] Diterima [√] Ditolak

Tabel 4.4 Kelas Uji Pembayaran

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi nominal pembayaran sesuai tagihan.	Pengimputan data transaksi berhasil disimpan.	Pengisian data sesuai yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi nominal pembayaran kurang dari total tagihan.	Pengimputan gagal diproses dan tidak dapat disimpan.	*User* harus mengulang kembali mengisi nominal tagihan sesuai tagihan	[ ] Diterima [√] Ditolak

Tabel 4.5 Kelas Uji Pemesanan Bahan Baku

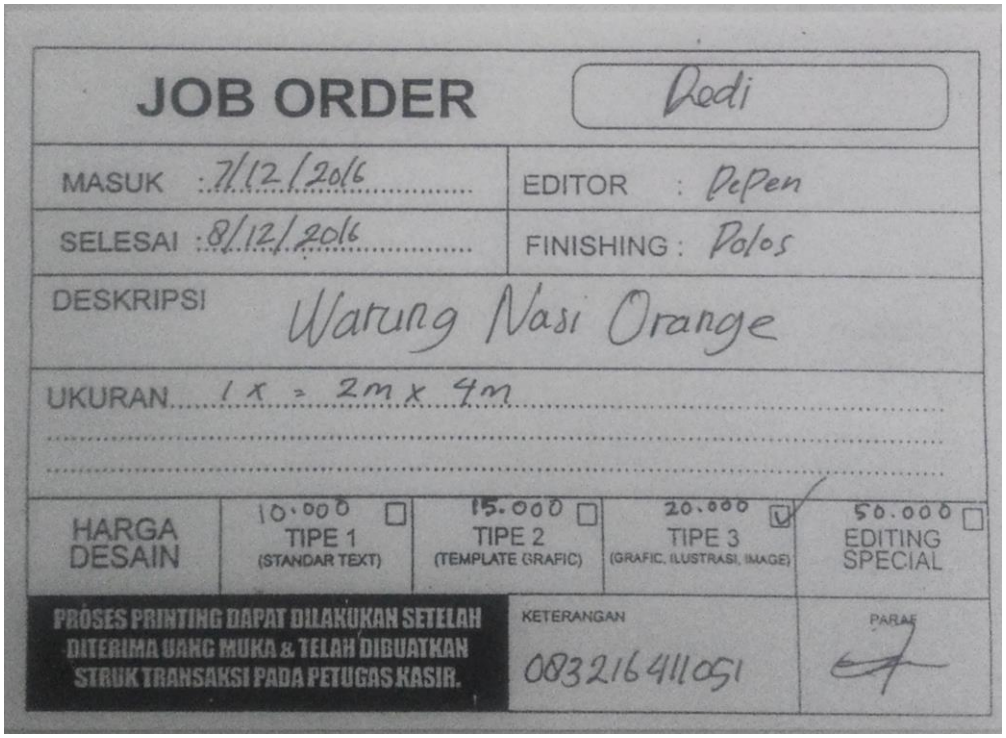
Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih nama bahan baku yang minim dan mengisi jumlah barang dipesan.	Penginputan data pemesanan berhasil diproses sekaligus proses penyimpanan data.	Pengisian sesuai dengan dengan yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak menginputkan jumlah barang yang dipesan	Gagal melakukan penginputan pemesanan bahan baku.	*User* harus menginputkan jumlah barang yang dipesan.	[ ] Diterima [√] Ditolak

Tabel 4.6 Kelas Uji Penerimaan Bahan Baku

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih tanggal pemesanan dan mengisi jumlah barang pesanan yang diterima	Dapat diproses dan jumlah barang pesanan ditambahkan pada data stok bahan baku.	Pengisian data barang yang diterima sesuai dengan yang diharapkan.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
User tidak memilih tanggal pemesanan	Tidak dapat melihat barang yang dipesan, dan gagal memproses data bahan baku.	*User* harus memilih tanggal pemesanan terlebih dahulu	[ ] Diterima [√] Ditolak

LAMPIRAN PERUSAHAAN

JOB ORDER



JOB ORDER — Dodi

MASUK : 7/12/2016	EDITOR : DePen
SELESAI : 8/12/2016	FINISHING : Polos

DESKRIPSI: Warung Nasi Orange

UKURAN: 1x = 2m x 4m

HARGA DESAIN	10.000 ☐ TIPE 1 (STANDAR TEXT)	15.000 ☐ TIPE 2 (TEMPLATE GRAFIC)	20.000 ☑ TIPE 3 (GRAFIC, ILUSTRASI, IMAGE)	50.000 ☐ EDITING SPECIAL

PROSES PRINTING DAPAT DILAKUKAN SETELAH DITERIMA UANG MUKA & TELAH DIBUATKAN STRUK TRANSAKSI PADA PETUGAS KASIR.

KETERANGAN: 083216411051

PARAF