PEMBANGUNAN APLIKASI PEMESANAN, PEMBELIAN DAN PENCATATAN PRODUKSI PADA CM PRODUCTION BANDUNG

ARTIKEL

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

Reza Hardy Pratama

10512262

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2017

ABSTRACT

This tessis project is the result of research carried out in CM Production Bandung. Problems found on the company CM Production This is booking, purchase of materials and manufacturing reports have not been computerized, with the author wants to establish a system to facilitate the process on these issues as reservations where administration inputting customer orders in this application, as well as purchase of materials where the administration input material purchase orders materials that have been purchased for the needs of the order, making monthly reports where the data from each of these processes has been accumulated from the database.

In the process of data collection to solve the problem, the author uses descriptive method is by observation and interviews. And to design software applications, the authors use the method prototype. To resolve the problem, built a software ordering, purchasing and scheduling based desktop using netbeans and MySQL.

We make booking application development, purchase and recording of this production, will produce the process of ordering, purchasing and recording in CM Production is to make it easier for users to perform the production process in the CM Production, and facilitate the administration to make a report data. Keep in their development through the online booking process to facilitate customers who are outside the city of Bandung.

Keywords: Order, Purchase, Recording, Production

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Teknologi komputer merupakan salah satu sasaran utama yang dipakai oleh banyak perusahaan, baik perusahaan kecil maupun perusahaan besar yang sering membutuhkan suatu proses penyajian informasi yang akurat dan cepat didalam menjalankan aktivitas kerjanya agar teratur, terarah, dan terintegrasi.

Di zaman ini tentu sudah banyak orang mengetahui bahwa teknologi komputer adalah sarana untuk membuat pekerjaan menjadi efektif dan sebagian untuk pembelajaran, dengan adanya teknologi komputer di zaman ini, manusia diberikan kemudahan untuk melakukan pekerjaannya yang asalnya data dicatat manual melalui buku, sekarang data diinput melalui komputer atau program. Maka dari itu dengan adanya pembangunan aplikasi diharapkan dapat membantu setiap instansi tesebut untuk mendapatkan suatu hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan perusahaan.

CM production merupakan perusahaan yang bergerak dibidang produksi pakaian seperti kaos, kemeja, jaket, dan almamater. CM production memproduksi banyak pakaian khususnya didaerah Bandung ini, untuk meningkatkan aktivitas-aktivitas bisnis yang ada di Indonesia maupun diluar.

Proses produksi di CM production mengalami beberapa masalah dalam mengolah sistem informasi produksinya yang dimulai pada setiap proses pemesanan, formulir pesanan yang masih dicatat manual pada kertas, proses input data pembelian material seperti bahan pakaian, cat sablon, dan bahan baku untuk produksi masih menggunakan kertas sebagai data pencatatan, proses pembayaran dan pelunasan pemesanan yang juga masih dicatat pada kertas, proses pembukuan bulanan yang masih manual dengan menghitung menggunakan kalkulator disetiap pemesanan dan pembelian sehingga kinerja pembukuan laporan menjadi lambat.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dibuat suatu pembangunan aplikasi produksi yang dijalankan oleh administrasi berbasis desktop untuk mengatasi permasalahan yang diatas. Hal tersebut diharapkan dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan kinerja dalam proses pemesanan, pembelian dan pencatatan produksi, karena dengan adanya pembangunan aplikasi pemesanan, pembelian dan pencatatan berbasis desktop, proses kinerja perusahaan akan lebih mudah dalam mengakses data maupun dalam membuat laporan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "PEMBANGUNAN APLIKASI PEMESANAN, PEMBELIAN DAN PENCATATAN PRODUKSI PADA CM PRODUCTION BANDUNG".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, penulis mencoba mengidentifikasikan masalah yang ada pada CM Production yaitu:

1. Proses input pemesanan produksi masih menggunakan kertas formulir.
2. Pada proses pembelian material nota dari hasil pembelian material masih disimpan pada buku, sehingga berdampak pada hilangnya data pembelian material.
3. Proses pembayaran dan pelunasan pesanan masih dicatat pada nota pemesanan, sehingga berdampak pada terjadinya penumpukan berkas data pemesanan.
4. Proses pembuatan laporan pembukuan bulanan yang masih dicatat dibuku dan dihitung manual sehingga proses kinerja pembukuan menjadi lambat.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan uraian diatas ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana Aplikasi Pemesanan, Pembelian dan Pencatatan Produksi di CM Production yang sedang berjalan.
2. Bagaimana perancangan Aplikasi Pemesanan, Pembelian dan Pencatatan CM Production.
3. Bagaimana menguji Aplikasi Pemesanan, Pembelian dan Pencatatan CM Production.
4. Bagaimana mengimplementasikan Aplikasi Pemesanan, Pembelian dan Pencatatan CM Production.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan kemampuan dan keahlian dibidang komputer. Dan untuk membantu pihak internal untuk memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data. Sehingga meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja pada bagian pengelolaan sistem produksi pada CM Production.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, untuk mempermudah bagi penyusun untuk melakukan pemetaan terhadap kondisi yang berjalan dengan membuat sistem yang baru dan mengatasi masalah yang ada, dengan menetapkan tujuan yaitu :

1. Untuk mengetahui proses pemesanan, pembelian dan pencatatan produksi yang berjalan pada CM Production.
2. Untuk merancang proses pemesanan, pembelian dan pencatatan produksi pada CM Production.
3. Untuk menguji Pembangunan Aplikasi Pemesanan, Pembelian dan Pencatatan Produksi pada CM Production.
4. Untuk mengimplementasikan Pembangunan Aplikasi Pemesanan, Pembelian dan Pencatatan Produksi pada CM Production.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dengan dibuatnya Pembangunan Aplikasi Pemesanan, Pembelian dan Pencatatan Produksi pada CM Production Berbasis Desktop ini diharapkan dapat bermanfaat bagi CM Production dalam mengelola proses pengolahan datanya, diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terkait menjadi lebih efektif.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, diantaranya :

1. Bagi pengembang ilmu pengetahuan, diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan oleh pengembang ilmu pengetahuan.
2. Bagi peneliti lain diharapkan menjadi sumbangan pengetahuan yang bermanfaat dan menjadi referensi bagi peneliti lain.
3. Bagi penulis sangat berguna untuk memperkaya dan menambah pengetahuan yang baik, dan memberikan solusi untuk memecahkan masalah.

1.5. Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk mempermudah pekerjaan serta membatasi pekerjaan guna menghindari adanya kegiatan diluar tujuan, sehingga dalam pembuatan Pembangunan Aplikasi Pemesanan, Pembelian dan Pencatatan Produksi pada CM Production berbasis desktop ini diperlukan suatu batasan masalah, adapun batasan masalah sebagai berikut:

1. Data yang diinput pada sistem yang diusulkan yaitu data pemesanan, data pembelian material atau bahan, data produksi.
2. Proses pada sistem yang dibangun ini yaitu pemesanan, pembayaran, penjadwalan, pembelian material, membuat laporan pembukuan.
3. Proses pembuatan laporan pada sistem yang dibangun ini diambil dari data pemesanan, pembelian material, data produksi.
4. Pembangunan Aplikasi Pemesanan, Pembelian dan Pencatatan yang diusulkan berbasis desktop *Client Server*.
5. Pada aplikasi pemesanan, pembelian dan pencatatan produksi yang diberi hak akses hanya administrasi dan petugas produksi.
6. Administrasi hanya mengakses data user, data bahan, data customer, data supplier, data produk, pemesanan, pembelian, laporan, dan pengambilan.
7. Petugas produksi hanya mengakses produksi dan jadwal produksi.
8. Pengajuan harga diluar sistem.
9. Detail ukuran produk tidak ditentukan oleh produksi, detail ukuran produk ditentukan oleh customer.
10. Pembayaran uang muka minimal 50%.

11. Pemesanan produk minimal 24 potong atau 2 lusin.
12. Pada proses pemesanan administrasi menginput harga produk.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Menurut *Murdick dan Ross (1933),* mendefinisikan sistem sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan yang lainnya untuk suatu tujuan bersama. Sementara, definisi sistem dalam kamus *Webster's Unbriged* adalah elemen-elemen yang saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan atau organi sasi. [1]

2.1.1. Karakteristik Sistem

Untuk memahami atau mengembangkan suatu sistem, maka perlu membedakan unsur-unsur dari sistem yang membentuknya. Berikut adalah karakteristik sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem lainnya.

1. Batasan (*boundary*), penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk di dalam sistem dan mana yang di luar sistem.
2. Lingkungan (*environment*), segala sesuatu diluar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem.
3. Masukan (*input*), sumber daya (data, bahan baku, peralatan, energi) dari lungkungan yang dikonsumsi dan dimanipulasi oleh suatu sistem.
4. Keluaran (*output*), sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan *layer* komputer, barang jadi) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.
5. Komponen (*component*), kegiatan-kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan input menjadi bentuk setengah jadi (*output*). Komponen ini bisa merupakan subsistem dari sebuah sistem.
6. Penghubung (*interface*), tempat dimana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berinteraksi.
7. Penyimpanan (*storage*), area yang dikuasai dan digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku, dan sebagainya. [1]

2.1.2. Konsep Sistem yang Penting

Berikut adalah beberapa konsep sistem yang penting dalam pengembangan sistem, yaitu :

1. Dekomposisi

Untuk menganalisa dan memahami secara menyeluruh sebuah sistem yang besar, biasanya dibutuhkan waktu yang cukup lama. Untuk mempermudah pekerjaan ini digunakan konsep dekomposisi. Dekomposisi adalah pembagian sistem ke dalam komponen-komponen yang lebih kecil (subsistem).

2. Modularitas
   Konsep modularitas berhubungan dengan dekomposisi. Pada saat melakukan dekomposisi, diharapkan sistem yang besar terbagi menjadi subsistem-subsistem yang relatif sama ukurannya.
3. *Coupling*
   Dari modul-modul yang kita peroleh, kadang-kadang ditemukan beberapa modul yang memiliki ketergantungan dengan modul yang lain.
4. Kohesi
   Dari proses *coupling* antar modul, kita bisa dapatkan kelompok-kelompok modul dengan karakteristik yang hampir sama. Di sini muncul konsep kohesi dimana kelompok modul itu harus dianalisis bersama-sama dengan kelompok modul yang saling berkohesi. [1]

2.2. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi. Data belum memiliki nilai sedangkan informasi sudah memiliki nilai. Informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih besar dibanding biaya untuk mendapatkannya. [1]

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Menurut *Robert A. Laitch* dan *K. Roscoe Bavis* "Sistem informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yangn 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]

Definisi umum sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari atas rangkaian subsistem informasi terhadap pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan. [1]

2.3.1. Komponen Sistem Informasi

Stair (1992) menjelaskan bahwa sistem informasi berbasis komputer (CBIS) dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen berikut :

1. Perangkat keras

Yaitu perangkat keras komponen untuk melengkapi kegiatan masukan data, memproses data, dan keluaran data.

2. Perangkat lunak

Yaitu program dan instruksi yang diberikan ke komputer.

3. *Database*

Yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna sistem informasi.

4. Telekomunikasi

Yaitu komunikasi yang berhubungan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama ke dalam suatu jaringan kerja yang efektif.

5. Manusia

Yaitu personel dari sistem informasi, meliputi manajer, analis, prgramer, dan operator, serta bertanggung jawab terhadap perawatan sistem. [1]

2.3.2. Pemakaian Sistem Informasi

Sebagian besar sistem nformasi berlandaskan komputer terdapat di dalam suatu organisasi dalam berbagai jenis. Anggota organisasi adalah pemakai informasi yang dihasilkan sistem tersebut termasuk manajer yang bertanggung jawab atas pengalokasian sumber daya untu pengembangan dan pengoprasian perusahaan. [1]

2.4. Pengertian Aplikasi

Ada beberapa pengertian aplikasi dari berbagai sumber. Pengertian program aplikasi menurut kamus komputer Eksekutif sebagai berikut: “Aplikasi program adalah program yang membentuk bagian tugas pemakai dan ditulis oleh pemakai. Hal ini berbeda dengan program tujuan umum yang digunakan untuk mengelola operasi seluruh sistem”. [2]

Pengertian aplikasi menurut Edi Purnomo sebagai berikut: “Aplikasi adalah sebuah kegiatan pengolahan data suatu urusan tertentu dari sebuah perusahaan”. [3]

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu sasaran untuk mendapatkan suatu data ataupun tujuan tertentu secara objektif. Adapun objek penelitian yang diteliti oleh penulis yaitu bertempat di CM Production bagian administrasi.

3.1.1. Sejarah Singkat CM Production

1. Konveksi 2010-2016

   Kami dapat memenuhi kebutuhan seragam untuk perusahaan anda. Untuk event Gethering, Seragam harian, Event tahunan, Dan lain lain Semua material yang

kami gunakan dengan standar kualitas baik dan terjamin baik akurasinya ataupun ketahanan nya.

2. Sablon 2012-2016
   Untuk divisi sablon, CM Production memulai pada pertengahan tahun 2012. Tujuan didirikan nya divisi ini adalah sebagai Support Production yang menunjang kinerja konveksi. Dengan adanya divisi ini, Produk yang kami hasilkan akan lebih terjamin baik dalam kualitas, ataupun ketahanan nya.
3. Vendor 2014-2016
   Awal tahun 2014, kami memulai divisi Vendor sebagai bentuk kerjasama antara kami sebagai Produsen, dan usaha anda dalam bidang distro, toko baju sebagai pemasaran.

3.1.2. Visi Dan Misi CM Production

3.1.2.1. *Visi* CM Production

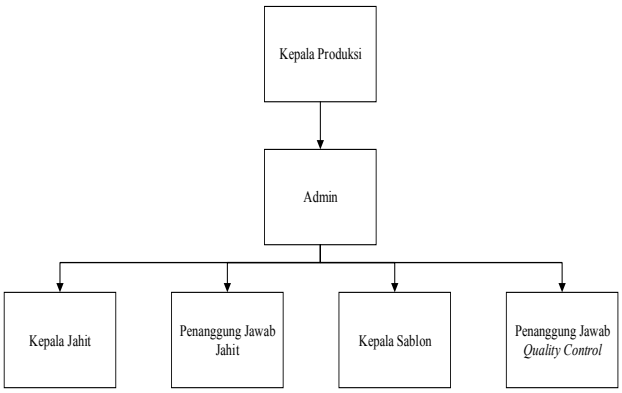
Menjadi Perusahaan yang unggul dan handal untuk memproduksi berbagai macam pakaian dan memasok superstore2 terkemuka di kawasan asia tenggara terutama regional indonesia.

3.1.2.2. *Misi* CM Production

Adapun misi CM Production :

1. Memenuhi kebutuhan industri dengan mutu, harga dan pasokan yang berdaya saing tinggi melalui pengelolaan yang profesional demi kepuasan pelanggan.
2. Meningkatkan kebutuhan konsumen dengan kualitas yang baik.
3. Menghasilkan laba yang pantas untuk mendukung pengembangan perusahaan.
4. Membangun serta menciptakan citra terbaik perusahaan.

3.1.3. Struktur Organisasi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi
(Sumber : CM Production)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Berikut deskripsi tugas struktur organisasi Cm Production :

1. **Kepala Produksi**
   Kepala produksi bertugas untuk mengawasi semua kegiatan proses produksi pada konveksi seperti pemotongan, jahit, sablon, dan proses lainnya.
2. **Administrasi**
   Administrasi bertugas untuk menginput semua data seperti pemesanan, nota pemesanan, nota pembelian material, nota transportasi, penjadwalan, dan pembukuan
3. **Kepala Jahit**
   Kepala jahit bertugas mengawasi proses produksi dibagian pemotongan bahan dan jahit.
4. **Penanggung Jawab Jahit**
   Penanggung jawab jahit atau mandor ini bertugas untuk mengatur jadwal pemotongan dan proses jahit agar lebih cepat.
5. **Kepala Sablon**
   Kepala sablon bertugas mengawasi proses sablon
6. **Penanggung Jawab *Quality Control***
   Penganggung jawab *quality control* bertugas untuk melihat hasil dari semua proses jahit dan sablon, untuk melihat hasil produksi tidak ada yang gagal.

3.2. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk penyusunan pembangunan aplikasi pemesanan, pembelian dan pencatatan produksi pada CM production adalah sebagai berikut :

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam membangun sebuah sistem infomasi yang kompleks diperlukan adanya desain penelitian. Dimana penelitian ini memiliki kegunaan dalam menuliskan bagaimana bentuk dan prosedur yang dijalankan terhadap penelitian yang dilakukan. Pada penyusunan usulan penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan deskriptif, dimana penulis akan mengumpulkan data terlebih dahulu, kemudian menganalisa serta memaparkan hasil pengamatan dilapangan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan memadukan data dari sumber data primer dan sumber data sekunder, yaitu sebagai berikut :

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung di lapangan dengan menggunakan teknik wawancara maupun observasi langsung, adapaun wawancara itu dilakukan dengan administrasi pengelola produksi dengan menanyakan apa kekurangan yang ada di sistem produksi menurut administrasi, bagaimana proses produksi dari mulai pemesanan, pembelian material, penjadwalan, hingga pembuatan laporan yang ada di CM production, dan observasi dilakukan secara langsung di CM production.

3.2.2.2. Sumber data Sekunder

Data Sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia. Dalam hal ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan. Dalam hal ini penulis memperoleh dokumentasi seperti dokumen formulir pemesanan produksi, pembelian material, penjadwalan, dan pembuatan laporan.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan suatu sistem informasi, perlu digunakan suatu pendekatan dan pengembangan sistem yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sistem, metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode pendekatan terstruktur yaitu sistem analisis, perancangan, implementasi dan pengembangan sistem dengan menggunakan *prototype*.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

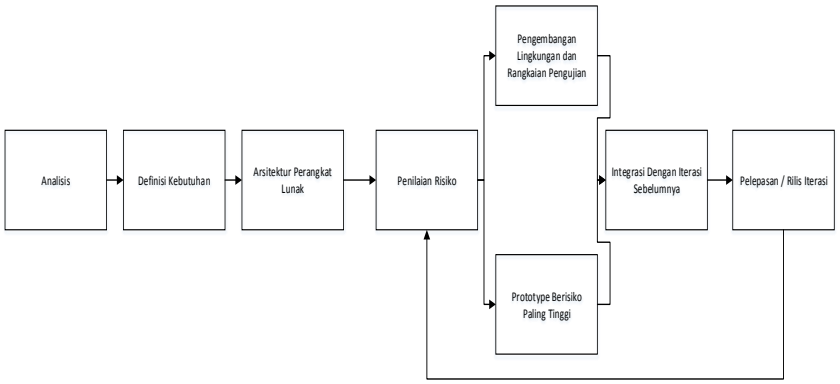
Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan terstruktur. Pendekatan terstruktur (*structure approach*) dilengkapi dengan alat-alat dan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan adalah sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas, seperti *Flowmap*, Diagram Konteks, DFD, Kamus Data, Normalisasi, Tabel Relasi, dan ERD.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Prototyping adalah proses iteraitf dalam pengembangan sistem dimana kebutuhan diubah ke dalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara pengguna dan analis. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam model *prototype* adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan kebutuhan.
2. Membangun *prototyping*
3. Evaluasi *protoptyping*
4. Mengkodekan sistem
5. Menguji sistem
6. Evaluasi Sistem
7. Menggunakan sistem

Berikut adalah gambar dari model prototype :



Gambar 3.2 Gambar 3.2 Model *Protoype*
(Sumber: Janner Simarmata) [18]

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu dan perancangan yang digunakan dalam perancangan sistem yang diusulkan menggunakan alat bantu analisis dan perancangan digambarkan dalam bentuk Bagan Alir Dokumen (*Flow Map*), Diagram Konteks (*Conteks Diagram*), Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*), dan Kamus Data.

1. ***Flow Map***
   Flowmap adalah bagan aliran sistem yang menunjukan arus pekerjaan secara keseluruhan dari simbol-simbol untuk menggambarkan secara urut dari arus data dan dokumen baik yang diperlukan maupun yang dihasilkan.
2. **Diagram Konteks**
   Diagram konteks digunakan untuk menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai enititas tunggal yang beriteraksi dengan orang maupun sistem lain.
3. **Data Flow Diagram**
   DFD *Edward Yourdon* dan *Tom DeMarco* populer digunakan sebagai model analisis sistem perangkat lunak untuk sistem perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur.
4. **Kamus Data**
   Kamus data (*data dictionary*) digunakan untuk memperjelas aliran data yang digambarkan pada DFD. Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan data keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum.
5. **Perancangan Basis Data**
   Normalisasi adalah proses pengelompokkan data kedalam bentuk tabel atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan mereka sehingga terwujud satu bentuk database yang mudah untuk dimodifikasi.
6. **Tabel Relasi**
   Tabel relasi adalah bagan yang menggambarkan hubungan antar tabel satu dengan tabel yang lain sehingga membentuk Basis Data.
7. **Entity Relationship Diagram (ERD)**

ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. ERD biasanya memiliki hubungan *binary* (satu relasi menghubungkan dua buah entitas).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu tahapan untuk membangun aplikasi dengan menggunakan bentuk operasi berupa sumber-sumber diagram alur sistem. Tahapan perancangan sistem ini menghasilkan suatu sistem yang baru yang diharapkan bisa memperbaiki sistem yang lama. Tahapan ini menjelaskan aktivitas bisnis yang ada diperusahaan, sehingga hasil yang diinginkan sesuai dengan manfaat teknologi dan fasilitas yang ada.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai sistem yang baru dan juga merupakan persiapan dari rancangan terperinci dengan mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi, objek yang digunakan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan Tampilan dan perancangan menu. Selain itu, perancangan sistem ini bertujuan untuk mempermudah Pembangunan Aplikasi Pemesanan, Pembelian dan Pencatatan di CM Production Bandung.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Pada tahap perancangan sistem dilakukan antara lain perancangan untuk format masukan layar input, rancangan hasil atau keluaran dari program biasa disebut dengan perancangan output. Perancangan basis data yang sesuai dengan file dan atribut yang ada pada analisis penyimpanan data perancangan menu program yang menjelaskan menu atau dialog yang akan digunakan untuk membangun suatu aplikasi desktop dan rancangan struktur program yang berisi mengenai alur proses program yang dimulai dari masukan sistem menjadi keluaran. Sistem yang diusulkan merupakan tahapan lebih lanjut dari sistem yang sedang berjalan, yang merupakan usulan pemecahan masalah yang dapat membantu dan mempersempit permasalahan yang timbul dari sistem yang dianalisis.

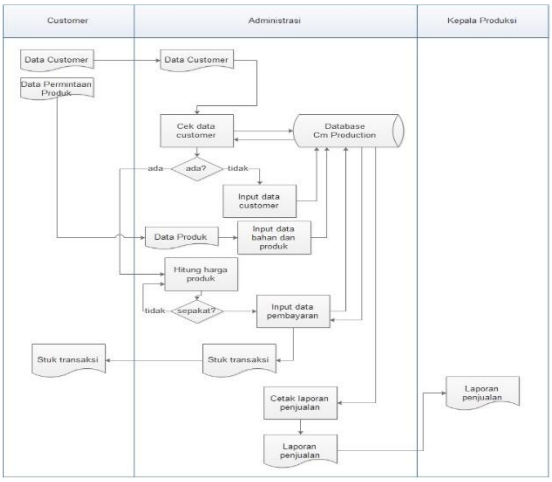
4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahap perancangan sistem yang digambarkan 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 satu komponen.

4.1.3.1. Flowmap

Flowmap adalah diagram yang menggambarkan alur dokumen dan proses antar aktor yang terjadi didalam sistem. Flowmap Sistem Informasi yang diusulkan di CM Production adalah sebagai berikut

1) Flowmap pemesanan yang diusulkan

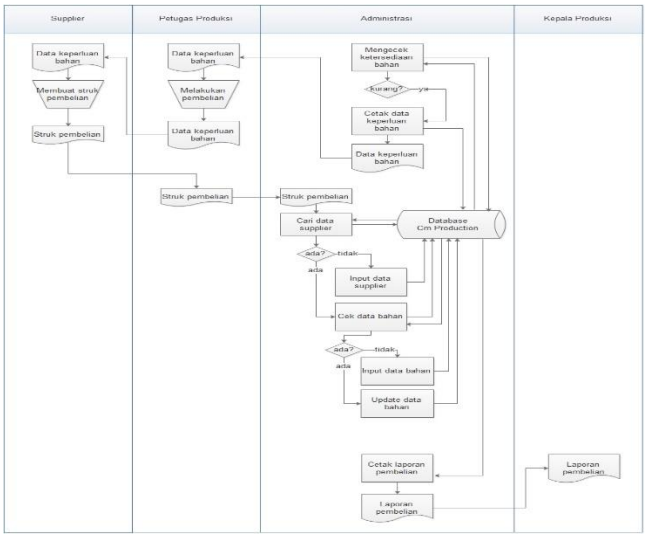


Gambar 4.1 Flowmap Pemesanan yang diusulkan

Keterangan :

A = Laporan transaksi

2) Flowmap pembelian yang diusulkan

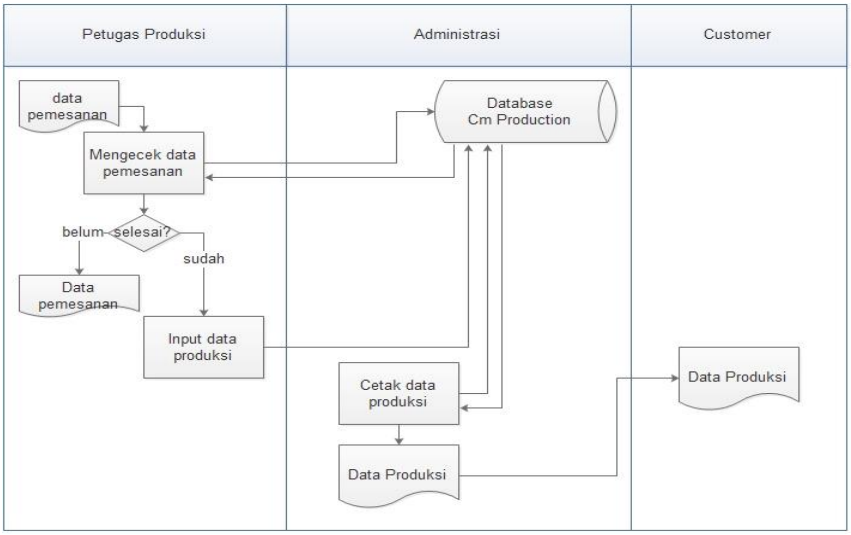


Gambar 4.2 Flowmap Pembelian yang diusulkan

Keterangan :

B = Laporan keuangan

3) Flowmap produksi yang diusulkan



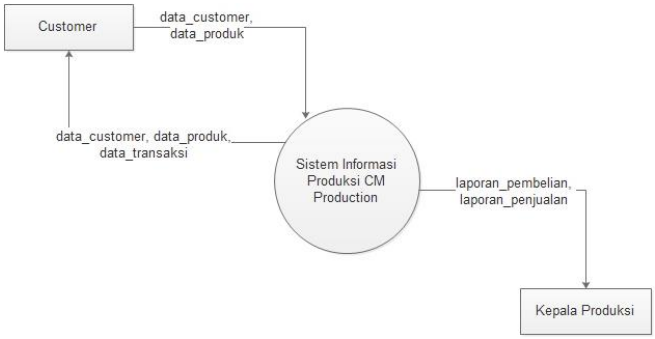
Gambar 4.3 Flowmap Produksi yang diusulkan

Keterangan :

C = Laporan produksi

4.1.3.2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah suatu diagram yang menggambarkan sistem dalam suatu lingkungan dan hubungan dengan entitas luar. Diagram konteks Sistem Informasi yang diusulkan di CM Production adalah sebagai berikut :

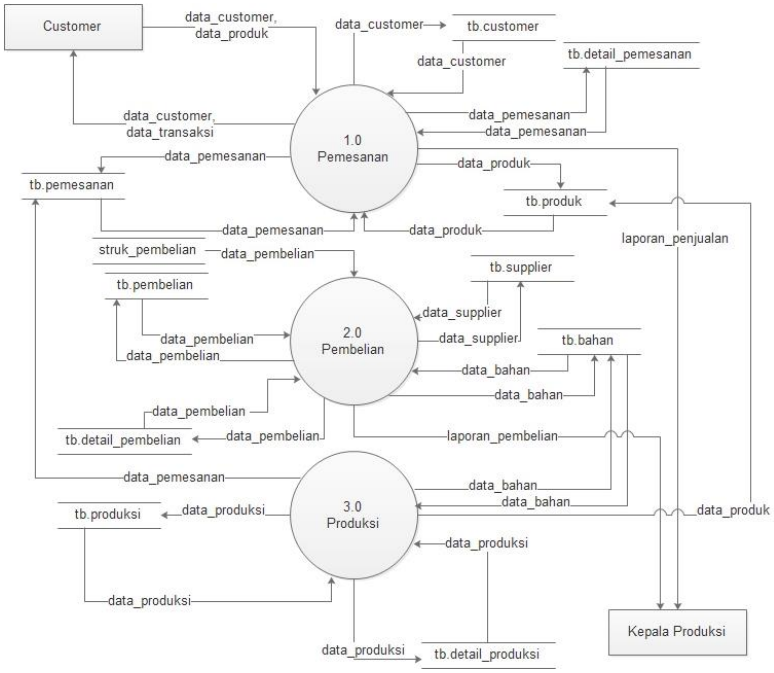


Gambar 4.4 Diagram Konteks yang diusulkan

4.1.3.3. Data Flow Diagram

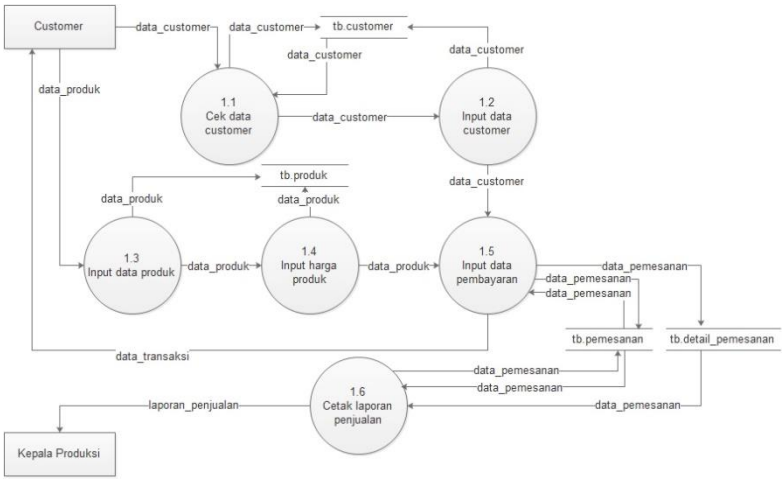
DFD digunakan untuk menggambarkan sistem sebagai sebuah jaringan dari proses-proses secara fungsional yang dihubungkan satu dengan yang lainnya oleh aliran data. DFD terdiri dari proses penyimpanan data, aliran data dan entity luar, dan DFD merupakan diagram konteks dalam bentuk yang lebih kecil, data flow diagram (DFD) menguraikan proses yang terjadi didalam sistem sampai ke proses yang lebih detail.

1) DFD Level 1 yang diusulkan



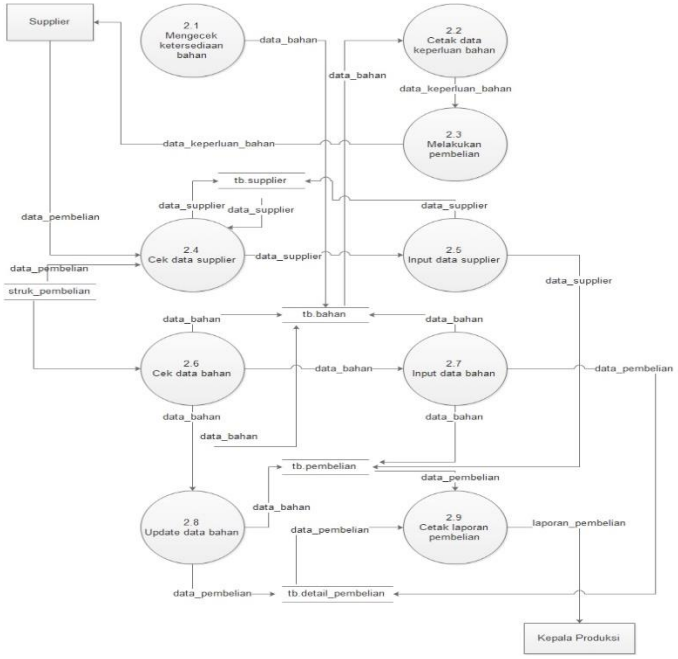
Gambar 4.5 DFD Level 1 yang diusulkan

2) DFD Level 2 Proses 1 yang diusulkan



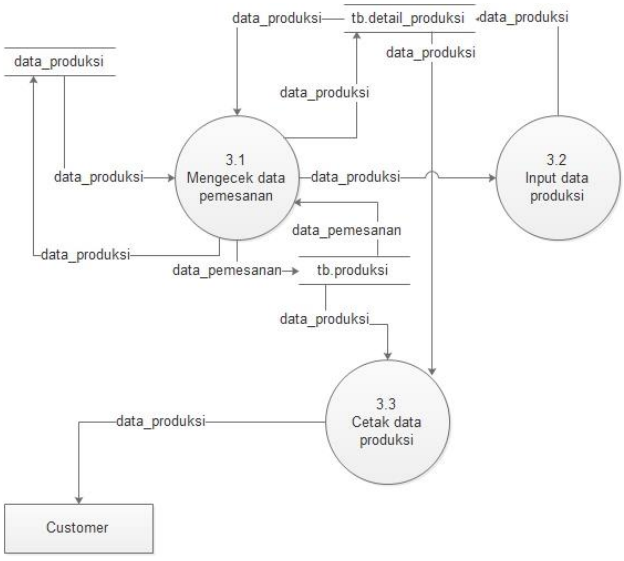
Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses 1 yang diusulkan

3) DFD Level 2 Proses 2 yang diusulkan



Gambar 4.7 DFD Level 2 Proses 2 yang diusulkan

4) DFD Level 2 Proses 3 yang diusulkan



Gambar 4.8 DFD Level 2 Proses 3 yang diusulkan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan yang telah diuraikan pada setiap bab maka padat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada Pembangunan Aplikasi Pemesanan, Pembelian dan Pencatatan ini memudahkan administrasi untuk menginput data customer, data supplier, data produk, data pesanan, dan data pembelian material.
2. Pada Pembangunan Aplikasi Pemesanan, Pembelian dan Pencatatan ini data pemesanan produk sudah tersimpan kedalam database.
3. Pada Pembangunan Aplikasi Pemesanan, Pembelian dan Pencatatan ini proses pembayaran dan pelunasan produk memudahkan administrasi menginput transaksi.
4. Pada Pembangunan Aplikasi Pemesanan, Pembelian dan Pencatatan ini bagian administrasi lebih mudah untuk membuat data laporan pembukuan.

5.2. Saran

Adapaun saran yang dapat diberikan penulis yaitu :

1. Perlu diadakannya sistem pemesanan melalui online, untuk memudahkan pelanggan yang berada diluar Bandung, sehingga pelanggan yang berada diluar Bandung akan lebih mudah melakukan proses pemesanan.
2. Perlu diadakannya fasilitas pengiriman barang pada CM Production, sehingga barang yang dipesan dapat diantar ke tempat tujuan pelanggan.

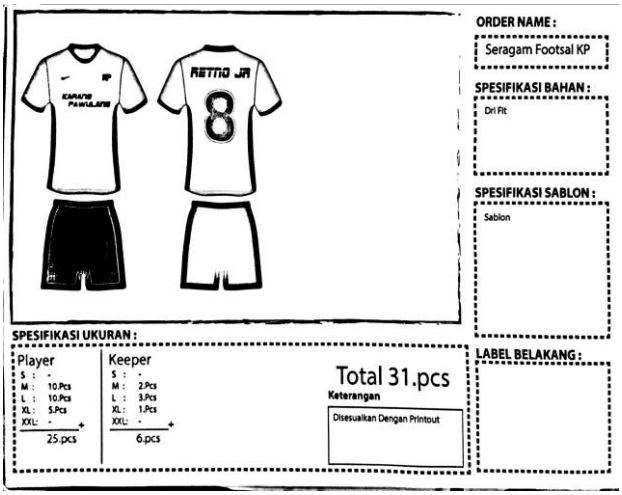
DAFTAR PUSTAKA

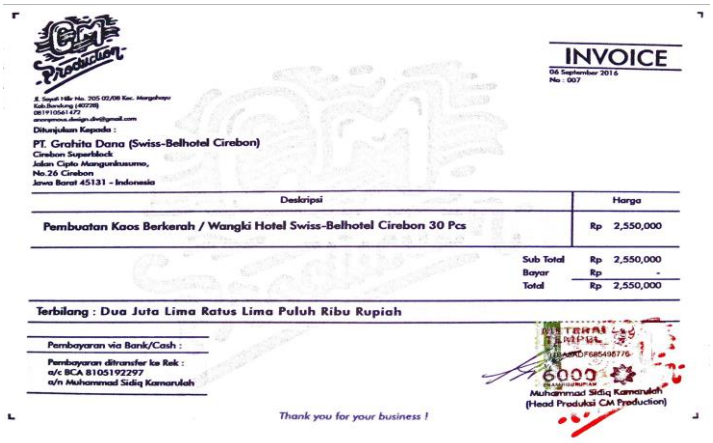
[1] hanif al fatta , “Analisis & Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern”, Yogyakarta : andi, 2007

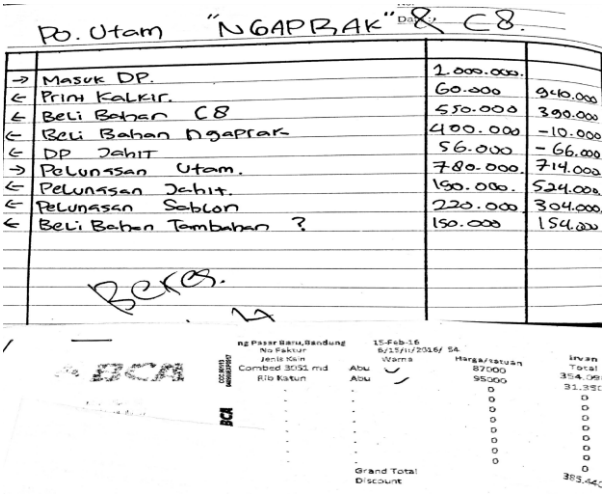
[2] Zakaria, Ahmed.2007 “Kode Sumber (*Source Code)* Website Sebagai Alat Bukti Dalam Tindak Pidana Terorisme Di Indonesia. Jakarta : Universitas Indonesia

[1] Kadir, Abdul. 2009. “Membuat Aplikasi Web dengan PHP + *Database Mysql”*. Yogyakarta : Andi.

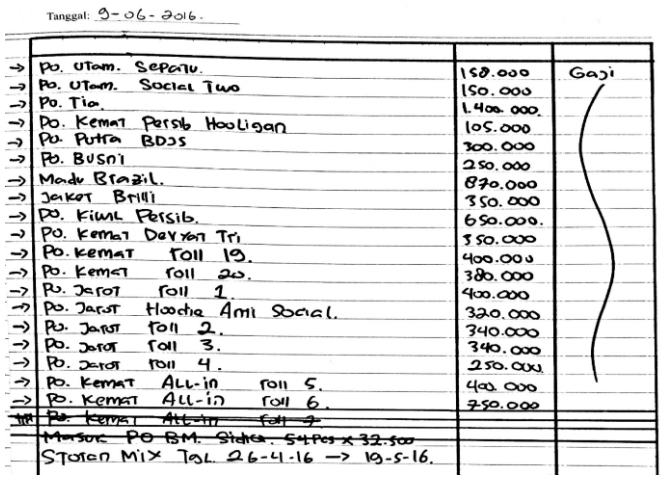
LAMPIRAN


ORDER NAME :
Seragam Footsal KP
SPESIFIKASI BAHAN :
Dri Fit
SPESIFIKASI SABLON :
Sablon
LABEL BELAKANG :
RETNO JR
8
SPESIFIKASI UKURAN :
Player
S : -
M : 10.Pcs
L : 10.Pcs
XL : 5.Pcs
XXL : -
25.pcs
Keeper
S : -
M : 2.Pcs
L : 3.Pcs
XL : 1.Pcs
XXL : -
6.pcs
Total 31.pcs
Keterangan
Disesuaikan Dengan Printout


CM Production
INVOICE
06 September 2016
No : 007
Ditunjukan Kepada :
PT. Grahita Dana (Swiss-Belhotel Cirebon)
Cirebon Superblock
Jalan Cipto Mangunkusumo,
No.26 Cirebon
Jawa Barat 45131 - Indonesia
Deskripsi
Harga
Pembuatan Kaos Berkerah / Wangki Hotel Swiss-Belhotel Cirebon 30 Pcs
Rp 2,550,000
Sub Total Rp 2,550,000
Bayar Rp -
Total Rp 2,550,000
Terbilang : Dua Juta Lima Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah
Pembayaran via Bank/Cash :
Pembayaran ditransfer ke Rek :
a/c BCA 8105192297
a/n Muhammad Sidiq Kamarulah
Muhammad Sidiq Kamarulah
(Head Produksi CM Production)
Thank you for your business !

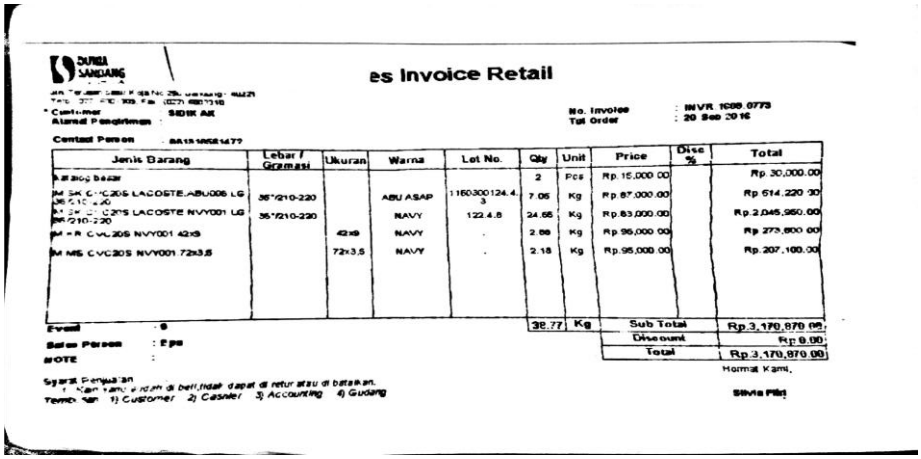

Rb. Utam "NGAPRAK" D: 8, C8.
→ Masuk DP. 1.000.000.
← Print Kaksir. 60.000 940.000
← Beli Bahan C8 550.000 390.000
← Beli Bahan ngaprak 400.000 -10.000
← DP Jahit 56.000 -66.000
→ Pelunasan Utam. 780.000. 714.000
← Pelunasan Jahit. 190.000. 524.000
← Pelunasan Sablon 220.000 304.000
← Beli Bahan Tambahan ? 150.000 154.000
BERES.

15-Feb-16
Jenis Kain
Combed 30SS md
Rib katun
Abu
Abu
Harga/satuan
87000
95000
Grand Total
Discount



Tanggal: 3-06-2016.

→	Po. Utam. Separu.	158.000	Gaji
→	Po. Utam. Social Two	150.000	
→	Po. Tia.	1.400.000	
→	Po. Kemat Persib Hooligan	105.000	
→	Po. Putra BDJS	300.000	
→	Po. Busni	250.000	
→	Made Brazil.	870.000	
→	Jakot Brilli	350.000	
→	Po. Kiwil Persib.	650.000.	
→	Po. Kemat Deryan Tri	350.000	
→	Po. kemat roll 19.	400.000	
→	Po. Kemat roll 20.	380.000	
→	Po. Jarot roll 1	400.000	
→	Po. Jarot Hoodie Ami Social.	320.000	
→	Po. Jarot roll 2.	340.000	
→	Po. Jarot roll 3.	340.000	
→	Po. Jarot roll 4.	250.000	
→	Po. Kemat All-in roll 5.	400.000	
→	Po. Kemat All-in roll 6.	750.000	
	~~Po. Kemat All-in roll 7.~~		
	Masuk PO BM. Sidik. 54Pcs x 32.500		
	STOCK MIX Tgl. 26-4-16 → 10-5-16.		



DUNIA SANDANG

es Invoice Retail

Customer : SIDIK AK
Alamat Pengiriman :
Contact Person :

No. Invoice : INVR 1608 0773
Tgl Order : 20 Sep 2016

Jenis Barang	Lebar / Gramasi	Ukuran	Warna	Lot No.	Qty	Unit	Price	Disc %	Total
Kaos Baju Bekas					2	Pcs	Rp.15.000.00		Rp.30.000.00
M SR C-1C20S LACOSTE ABU008 LG	35*210-220		ABU ASAP	1160300124.4.3	7.05	Kg	Rp.87.000.00		Rp.614.220.00
M SR C-1C20S LACOSTE NVY001 LG	35*210-220		NAVY	122.4.8	24.65	Kg	Rp.83.000.00		Rp.2.045.950.00
M R CVC20S NVY001 42X9		42x9	NAVY	.	2.89	Kg	Rp.95.000.00		Rp.273.800.00
M MS CVC20S NVY001 72x3.5		72x3.5	NAVY	.	2.18	Kg	Rp.95.000.00		Rp.207.100.00
					38.77	Kg	Sub Total		Rp.3.170.870.00
							Discount		Rp.0.00
							Total		Rp.3.170.870.00

Event : -
Sales Person : Epe
NOTE :

Hormat Kami,

Syarat Pembelian
1. Kain yang sudah dipotong tidak dapat di retur atau di batalkan.
Tembusan : 1) Customer 2) Casnier 3) Accounting 4) Gudang

Silvia Fitri

Price List Bahan Kaos CM Production

Nama Bahan	Size	Harga per satuan
Cotton Combed 30s	S-XXXL	Rp. 25.000
Hoodie Fleece	S-XXXL	Rp. 110.000
Cotton Bambu	S-XXXL	Rp. 28.750
Cardet Soft	S-XXXL	Rp. 20.000
Cotton Supima	S-XXXL	Rp. 30.000
TC (Teteron Cotton)	S-XXXL	Rp. 20.500
Polyster	S-XXXL	Rp. 18.500