SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAIN DAN SPREI PADA PD.GEMBIRA

ARTIKEL

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

Oleh :

ANDI YOGO PRANOTO

1.05.13.102

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

ABSTRACK

The growing demand in the field of bedding equipment encourages companies to engage in activities to handle some customers, as well as how PD. Gembira demanded to demand customer requirements . By system, transactions or activities in this company is still manual. So this is possible to get some obstacles such as how data collection sales, inventory and purchase. Recording of debts that still manually using paper, may allow data errors or inaccuracies. In addition, how the sales data, the purchase is still using paper, so it takes longer time to do data evaluation.

The method used in the development of this information system is based on the prototype approach, the customers can socialize with application developers who are expected to produce a satisfactory application and simplify all transactions. Design tool that the writer use to design the system is usecase diagram, scenario usecase, activity diagram, seequence diagram, class diagram, object diagram, component diagram, deployment diagram. Meanwhile the programming language used is java that has implemented Object Oriented Programming. The data collection techniques doing by interview and observation.

The results obtained from the development of sales fabrics and bed linen information systems on PD. Gembira expected can help, sales transactions, tailoring transaction, product stock calculation, report calculation to be more efficient.

Keywords: Sales,Information System, Prototype, Tailoring.

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dibidang informasi mendorong setiap instansi atau perusahaan untuk tetap mengikuti perkembangannya, terutama berkenaan dengan perkembangan teknologi informasi yang ada hubungannya dengan kegiatan perusahaan tersebut. Hal ini tentu sudah disadari oleh perusahaan mengingat teknologi informasi semakin berkembang dan membuat persaingan semakin ketat. Mengingat pentingnya teknologi informasi dalam persaingan maka haruslah terjadi peningkatan kinerja di dalam kegiatan perusahaan tersebut, baik dari pengolahan data maupun pengambilan keputusan.

Sistem Informasi terkomputerisasi telah banyak digunakan oleh banyak perusahaan maupun organisasi mengingat hal tersebut menciptakan aliran informasi yang cepat dan tepat waktu. Sistem informasi yang tersebar pada saat ini khususnya penjualan sudah melakukan otomatisasi dalam peng-*input*an data, pencarian yang lebih spesifik , pencetakan laporan yang akurat dan tepat waktu dan mengurangi antrian yang panjang saat transaksi dilakukan.

PD. Gembira Merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang tekstil yakni penjualan kain. Selain kain, PD. Gembira juga menyediakan paket sprei dan *bedcover* , namun tidak banyak karena terfokus karena fokus terhadap penjualan kain tersebut dan dibantu oleh penjahit yang menjahit kain pesanan pelanggan. Dalam penjualanya PD. Gembira hampira menggunakan kertas dalam transaksinya baik dalam penjualan maupun *restock* barang, sehingga saat penjualan biasanya terjadi antrian yang cukup banyak dan belum lagi saat nota pembelian masih dicatat secara manual.

Dalam kegiatan sehari-harinya PD. Gembira sama sekali belum memanfaatkan alat bantu komputer dalam kegiatan sehari-harinya. Transaksi pada PD. Gembira masih manual menggunakan kertas, dimana kertas ini dapat hilang atau rusak yang menyebabkan sulitnya membuat laporan. Selain itu pembuatan faktur juga masih menual menggunakan kertas, dimana faktur ini mungkin dapat membuat antrian menumpuk saat proses penjualan. Belum lagi proses pembelian dan penjualan yang tidak menerapkan perhitungan stock secara langsung. PD .Gembira masih mencatat piutang di buku piutang yang dimana ini juga membutuhkan waktu lebih lama untuk mencari data piutang yang ada. Serta penggunaan isolasi/plester yang ditempelkan di atas kain, dimana plester ini dpat hilang atau jatuh saat tergesek dengan kain yang lain.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk membangun suatu sistem informasi untuk mempermudah proses kinerja, sistem informasi yang penulis beri judul "**SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAIN DAN SPREI PADA PD. GEMBIRA**" .

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab

dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun identifikasi dan rumusan masalahnya sebagai berikut :

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut :

1. Pada PD. Gembira belum memiliki sistem informasi yang baik dikarenakan penjualan dan pembelian masih menggunakan kertas yang dapat mengakibatkan kehilangan atau rusaknya bukti data-data transaksi penjualan dan pembelian. Sehingga saat pembuatan laporan data penjualan yang di butuhkan terkadang lupa/hilang.
2. Pembuatan faktur masih dilakukan secara manual dimana dapat membuat antrian yang menumpuk.
3. Proses pembelian ulang bahan dan penjualan bahan masih menggunakan pencatatan persediaan yang manual, sehingga bahan yang dibeli dan dijual perhitungan stocknya belum seimbang secara *real time*.
4. Pencatatan piutang yang ada masih dalam bentuk kertas, sehingga akan membutuhkan waktu lebih lama untuk mencari hutang seseorang atau pada saat akan menghubunginya
5. Penggunaan stiker yang disimpan/ditempelkan di atas kain sangat tidak efektif apabila stiker tergesek oleh kain yang lain dan jatuh , sedangkan dalam perusahaan tidak ada pencatatan secara spesifik mengenai ukuran yang diinginkan pelanggan.

Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah didefinisikan di atas, maka penjabaran rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penjualan dan pembelian yang sedang berjalan di PD. Gembira.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan kain dan sprei PD. Gembira.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan kain dan sprei di PD. Gembira.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan kain dan sprei di PD. Gembira.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada di PD. Gembira, maka maksud penelitian yaitu membuat sistem informasi penjualan yang terkomputerisasi untuk memudahkan pengelolaan data penjualan , pembelian maupun penjahitan dalam kegiatan sehari harinya, Selain itu sistem informasi ini diharapkan memudahkan pembuatan laporan, pengecekan barang, dan pembuatan faktur.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam melakukan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui sistem penjualan, penjahitan dan pembelian yang sedang berjalan di PD. Gembira.
2. Untuk merancang sistem informasi penjualan, pembelian dan penjahitan di PD Gembira.

3. Untuk menguji sistem informasi penjualan, pembelian dan penjahitan di PD Gembira.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan, pembelian dan penjahitan di PD Gembira.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan Praktis

Dengan adanya sistem informasi penjualan pada PD. Gembira diharapkan dapat membantu kegiatan sehari-hari dalam pengolahan data penjualan, pembelian dan penjahitan kain yang mempermudah *user* yang menggunakanya dan meningkatkan kinjerja perusahaan.

Kegunaan Akademis

1. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan kepada peneliti lain yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai refrensi didalam penulisan.

2. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada.

1.5 Batasan Masalah

Agar masalah yang sedang penulis tinjau lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan, maka penulis membatasi masalah hanya kepada hal-hal dibawah ini :

1. Sistem informasi penjualan yang dimaksud hanya mencakup penjualan, pembelian,hutang dan penjahitan .
2. Untuk hak akses sistem yang dibangun terdiri dari kasir, admin dan manager.
3. Aplikasi ini memiliki fasilitas pembuatan laporan (*reporting*) seperti laporan pemesanan dan laporan pembayaran, dan persediaan
4. Aplikasi ini memiliki fasilitas pembuatan faktur.
5. Hutang hanya diperuntukan untuk penjualan.
6. Hutang hanya diberikan kepada pelanggan yang melakukan pemesanan minimal 15 kali.
7. Hutang dibatasi 3 kali saja untuk setiap pelanggan. Dengan catatan tidak ada hutang sebelumnya yang melebihi jatuh tempo.
8. Ukuran dalam pemesanan penjahitan dapat dilakukan oleh pelanggan dengan menyebutkan saat melakukan transaksi penjahitan.

II LANDASAN TEORI

2.1 Definisi sistem

Pada dasarnya, sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimasukan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem. **[2]**

2.1.1 Elemen Sistem

Ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem, yaitu:

a. Tujuan

b. Masukan
c. Proses
d. Keluaran
e. Mekanisme Pengendalian dan Umpan balik

2.2 Definisi Informasi

Menurut Davis (1999), Informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut dan dapat bermanfaat untuk pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. **[2]**

2.3 Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi antara sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang di proses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. **[2]**

2.3.1 Komponen Sistem Informasi

Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti :

a. Perangkat keras (*hardware*)
b. Perangkat lunak (*software*) .
c. Prosedur.
d. Orang.
e. Basis data (*database*).
f. Jaringan komputer dan komunikasi data.

2.4 Definisi Penjualan

Definisi tentang penjualan yang dikemukakan oleh oleh Wiliam G. Nickels yang menyambutnya dalam istilah penjualan tatap muka (*personal selling*). Penjualan tatap muka adalah interaksi antar individu, saling bertemu muka yang ditujukan untuk menciptakan, memperbaiki, menguasai atau mempertahankan hubungan pertukaran yang saling menguntungkan dengan pihak lain. Jadi, penjualan tatap muka merupakan komunikasi orang secara individual yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan seluruh usaha pemasaran pada umumnya, yaitu meningkatkan penjualan yang dapat menghasilkan laba dengan menawarkan kebutuhan yang memuaskan kepada pasar dalam jangka panjang. **[5]**

2.5 Definisi Persediaan (*Inventory*)

Persediaan atau *inventory* merupakan suatu kemampuan baik itu ingatan maupun catatan untuk mengukur jumlah barang yang tersedia. Persediaan baiknya dikendalikan untuk melindungi persediaan meliputi mengembangkan dan menggunakan tindakan kemanan untuk mencegah kerusakan persediaan atau pencurian oleh pelanggan atau karyawan **[3]**

III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dilakukan untuk mengetahui informasi tentang perusahaan, baik struktur organisasi, visi misi dan deskripsi tugas yang terdapat pada perusahaan tersebut. Objek penelitian dilakukan pada PD. Gembira yang beralamat di Jl.Tamim No.42 Bandung.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur atau langkah-langkah dalam mendapatkan pengetahuan ilmiah atau ilmu. Jadi metode penelitian adalah cara sistematis untuk menyusun ilmu pengetahuan. **[4]**

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mencari unsur-unsur, ciri-ciri, sifat-sifat suatu fenomena. Metode ini dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis data dan menginterpretasikannya.**[4]**

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder, berikut penjelasannya:

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Metode pengumpulan data primer yang penulis lakukan yaitu dengan dua cara, diantaranya :

Wawancara yaitu sebuah kegiatan yang dimana mengkhususkan penulis untuk bertanya mengenai objek penelitian yang akan dibangun kepada pemilik perusahaan maupun pegawai/staff yang ada di PD. Gembira.**[4]**

Observasi yaitu sebuah kegiatan dimana penulis terjun langsung ke lapangan di mana bagian penjualan adalah objek yang harus diteliti dan dikumpulkan data yang akurat sebagaimana sistem kerja yang digunakan dalam pekerjaan tersebut. Observasi dilakukan kepada pegawai/staff yang ada di PD. Gembira.**[4]**

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara mengumpulkan data dengan cara mempelajari data yang telah ada atau diberikan kepada penulis , yang selanjutnya akan didokumentasikan yang berasal dari masalah-masalah maupun dokumen yang sejenis dengan masalah yang diteliti.

Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam merancang sebuah sistem dibutuhkan metode pendekatan dan pengembangan untuk membantu proses perancangan dan pengembanganya. Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang penulis gunakan antara lain :

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Dalam pendekatan sistem secara umum terdapat dua metode pendekatan yakni metode pengembangan secara terstruktur dan metode pengembangan berorientasi objek (*Oriented Object*). Sedangkan pada penelitian kali ini penulis menggunakan metode pengembangan berorientasi objek (*Oriented Object*). **[1]**

3.2.3.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengemban sistem yang digunakan oleh penulis antara lain Model Prototipe *"Prototyping Model"* Metode ini dilakukan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak. **[1]**

Gambar 3.1 Ilustrasi Model Prototipe

(Sumber : Rosa A.S dan M.Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak, 2013:32)

Mock-up adalah sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain, promosi atau keperluan lain. Sebuah *mock-up* disebut sebagai *prototype* jiga mampu menyediakan atau mampu mendemonstrasikan sebagaian besar fungsi sistem perangkat lunak dan memungkinkan pengujian desain sistem perangkat lunak. **[6]**

3.2.3.1 Alat Bantu Analisis Dan Perancangan

a. *Usecase*
   Usecase atau *diagram Usecase* merupakan pemodelan untuk kelakuan(*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Usecase* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *Usecase* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.**[1]**
b. Skenario *Usecase*
   Skenario *Usecase* merupakan jalanya masing-masing *Usecase* yang telah didefinisikan pada *Usecase* .**[1]**
c. *Activity Diagram*
   Diagram aktivitas atau *Activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. **[1]**
d. *Sequence diagram*
   Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *Usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. **[1]**
e. *Class Diagram*
   Class diagram atau diagram kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk memnbangun sistem. **[1]**
f. *Deployment Diagram*
   Deployment diagram atau diagram *deployment* menunjukan konfigurasi komponen dalam proses ekseskusi aplikasi. **[1]**
g. *Component Diagram*

Diagram komponen atau *component diagram* dibuat untuk menunjukan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem.**[1]**

Pengujian *Software*

Dalam penelitian ini, pendekatan pengujian *software* yang digunakan adalah pendekatan *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. **[1]**

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang baru dapat dilakukan apabila sistem yang lama tidak dapat memenuhi kebutuhan pengguna dari sistem tersebut. Perancangan sistem merupakan tindakan lanjutan dari Analisis sistem, dimana pada tahap sebelumnya telah dilakukan penggambarn sistem dan dilanjutkan dengan perancangan sistem , serta dilanjutkan untuk menulis *source code* atau pengkodean berdasarkan perancangan sistem yang telah dibuat. Perancangan yang akan dibuat pada PD. Gembira ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah kegiatan yang ada pada PD. Gembira.

Perancangan prosedur yang diusulkan

Perancangan proses ini akan memberikan gambarn mengenai proses-proses apa saja yang ada didalam sistem yang akan diusulkan. Perancangan prosedur yang diusulkan sebenarnya tidak telalu berbeda dengan prosedur yang sedang berjalan, hanya saja adanya beberapa perubahan di dalam proses-proses yang dilakukan menjadi terkomputerisasi dengan menggunakan perangkat lunak.

Prosedur penjualan yang diusulkan pada PD. Gembira adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan memilih terlebih dahulu kain yang diinginkan didampingi oleh pegawai toko.
2. Pegawai toko memberitahukan pada kasir kain yang akan dibeli oleh pelanggan dengan ukuran yang sebelumnya diminta.
3. Kasir mencatatkan data bahan dan ukuran yang dibeli ke dalam sistem.
4. Sistem mengecek apakah dia pelanggan ?.
5. Jika dia pelanggan dan telah melakukan transaksi minimal sebanyak 15 kali, pelanggan tersebut tidak memiliki hutang yang melewati jatuh tempo dan pelanggan tersebut tidak memiliki hutang yang lebih dari 3 kali maka menu hutang akan terbuka dengan jatuh tempo yang disepakati dengan atau tanpa uang muka.
6. Pelanggan membayar sesuai dengan harga yang telah ditentukan.

7. Kasir membuka menu cetak faktur, dan memasukkan no faktur lalu mencetaknya.
8. Dalam periode yang ditentukan, kasir membuatkan laporan penjualan serta laporan piutang.

Prosedur pembelian bahan yang diusulkan pada PD. Gembira adalah sebagai berikut :

1. Pegawai Toko mengecek stok barang yang sudah akan habis melalui sistem, mencetaknya lalu memberitahukan kepada *Manager*.
2. Kasir untuk menghubungi pihak tekstil untuk memesan bahan yang dikehendaki dan memasukanya ke pemesanan.
3. Bahan yang dibeli disepakati harganya dan akan dibayar oleh *Manager*.
4. Saat bahan yang dipesan tersedia maupun tidak tersedia dikonfirmasi , *list* yang ada sebelumnya di validasi di sistem.
5. Barang dikirim oleh ekspedisi.
6. Setelah barang sampai , dilakukan pengecekan oleh pegawai sesuai *list* yang telah divalidasi.
7. Pegawai toko menyamakan barang dengan *list* .
8. Barang dibawa ke gudang maupun di toko untuk dihitung dan diperbarui stoknya.
9. Secara berkala kasir dapat membuat laporan pembelian dan laporan stok

Prosedur penjahitan yang diusulkan pada PD. Gembira adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan memberitahukan kasir bahwa kain yang telah dibeli ingin dijahit
2. Kasir menanyakan ukuran sprei, bantal, guling dan *bedcover* serta jumlahnya.
3. Kasir membuatkan 2 nota , 1 untuk penjahit dan 1 untuk pelanggan.
4. Jika sudah selesai kasir memberitahukan bahwa jahitan telah selesai dan bisa diambil di toko.
5. Jika pelanggan ingin jahitanya diantar, maka supir/pegawai mengirimkan barang ke tempat tujuan atau ekspedisi yang berada di luar jam kerja.
6. Secara berkala kasir dapat membuat laporan penjahitan.

Prosedur pembayaran piutang yang diusulkan pada PD.Gembira adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan menanyakan hutang dirinya ke kasir
2. Kasir mengecek piutang pelanggan melalui sistem
3. Pelanggan membayar piutang baik dengan cara kredit maupun tunai
4. Apabila pelanggam akan melakukan piutang kembali secar kredit, maka dirinya harus membayar minimal 30% dari hutang tersebut
5. Sistem menyimpan data piutang pelanggan
6. Secara berkala kasir dapat membuat laporan piutang.

4.1.1.1 *Usecase diagram*

Gambar 4.1 *Usecase* Sistem Informasi Penjualan yang sedang diusulkan.

4.1.1.2 *Activity diagram*

Gambar 4.2 *Activity diagram* penjualan yang diusulkan
Gambar 4.3 *Activity diagram* piutang yang diusulkan
Gambar 4.4 *Activity diagram* Penjahitan yang diusulkan
Gambar 4.5 *Activity diagram* pemesanan
Gambar 4.6 *Activity diagram* konfirmasi pembelian barang yang diusulkan
Gambar 4.7 *Activity diagram* laporan yang diusulkan

4.1.1.3 Sequence diagram

Gambar 4.8 *Sequence diagram* penjualan
Gambar 4.9 *Sequence diagram* penjahitan
Gambar 4.10 *Sequence diagram* piutang
Gambar 4.11 *Sequence diagram* pemesanan
Gambar 4.12 *Sequence diagram* konfirmasi pembelian
Gambar 4.13 *Sequence diagram* laporan

4.2 Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang paling penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kulitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan pengujian ini adalah untuk menjamin perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang bagus. Pengujian perangkat lunak 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.

Implementasi perangkat lunak

Berikut ini adalah spesifikasi dari perangkat lunak yang digunaan untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan pada PD. Gembira.

Tabel 4.1 Implementasi perangkat lunak

Agar aplikasi Sistem Informasi Penjualan ini dapat berjalan, maka komputer yang akan menggunakan aplikasi ini harus sudah meng*Install* aplikasi pendukung yang dibutuhkan. Untuk menginstal aplikasi pendukung yang dibutuhkan dapat dilakukan dengan melakukan instalasi aplikasi pendukung yang telah ada dalam paket instalasi aplikasi yang dibangun.

Implementasi Perangkat Keras

Untuk menjalankan sistem informasi penjualan ini, maka dibutuhkan suatu perangkat keras sebagai penunjang. Dikarenakan sistem ini digunakan oleh lebih dari satu pengguna , maka ada baiknya penggunaan komputer sebagai *server database* lebih optimal karena digunakan sebagai lalu lintas data. Adapun kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. *Server*
   a. *Processor* minimal *Intel Core* 2 Duo 1600 MHz atau lebih tinggi.
   b. Menggunakan minimal RAM 2048MB
   c. *Harddisk* 30 GB
   d. *Monitor, keyboard, printer* dan *mouse*
   e. *Modem*
2. *Client*
   a. *Processor* minimal Pentium IV 800 MHz atau lebih tinggi.
   b. Menggunakan minimal RAM 1024 MB atau lebih tinggi
   c. *Harddisk* 30 GB
   d. *Monitor, keyboard,* dan *mouse*

Implementasi basis data

Pada Sistem Informasi Penggajian dan Pinjaman yang diusulkan, pembuatan *database* menggunakan *database* MySQL. Implementasi *database* dalam sistem ini dibuat menjadi *database* penggajian. Implementasi *database* dalam bahasa SQL adalah sebagai berikut.:

1.Struktur untuk tabel barang

```
CREATE TABLE `barang` ( `kode_barang` varchar(8) NOT NULL,
 `nama_barang` varchar(40) NOT NULL, `tipe` varchar(30) NOT
NULL, `stock` int(11) NOT NULL, `harga` int(20) NOT NULL,
 `id_supplier` varchar(20) DEFAULT NULL, PRIMARY KEY
(`kode_barang`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;;
```

2.Struktur untuk tabel pelanggan

```
CREATE TABEL `pelanggan` ( `id_pelanggan` varchar(13) NOT
NULL, `nama_pelanggan` varchar(40) NOT NULL, `email`
varchar(40) NOT NULL, `alamat` text NOT NULL, `no_telp`
varchar(15) NOT NULL, PRIMARY KEY (`id_pelanggan`))
ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

3.Struktur untuk tabel *supplier*

```
CREATE TABEL `supplier ` ( `id_supplier ` varchar(13) NOT NULL,
`nama_perusahaan` varchar(50) NOT NULL, `email` varchar(40) NOT
NULL, `alamat` text NOT NULL, `no_telp` varchar(15) NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`id_supplier `)) ENGINE=MyISAM DEFAULT
CHARSET=latin1;
```

4.Struktur untuk tabel *user*

```
CREATE TABEL `user` (
 `username` varchar(15) NOT NULL, `password` varchar(15) NOT
NULL, `nama` varchar(40) NOT NULL, `bagian` varchar(20) NOT
NULL, `ket` int(1) DEFAULT '0', PRIMARY KEY (`username`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

5.Struktur untuk tabel penjualan

```
CREATE TABLE `penjualan` ( `no_faktur` varchar(8) NOT NULL,
 `tgl_penjualan` date NOT NULL, `jtempo` date DEFAULT NULL,
```

`id_pelanggan` varchar(13) NOT NULL, `total` int(30) NOT NULL, `stat_penjualan` varchar(20) DEFAULT NULL, `ket_penjualan` varchar(20) DEFAULT NULL, PRIMARY KEY (`no_faktur`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

6.Struktur untuk tabel detailpenjualan

CREATE TABLE `detailpenjualan` (`no_faktur` varchar(8) NOT NULL, `kode_barang` varchar(8) NOT NULL, `jumlah` int(11) NOT NULL, `harga` int(20) NOT NULL, `subtotal` int(20) NOT NULL, `stat_jahit` varchar(20) DEFAULT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;;

7.Struktur untuk tabel piutang

CREATE *TABEL* `piutang` (`no_faktur` varchar(8) DEFAULT NULL, `ket` varchar(20) DEFAULT NULL, `debet` int(30) DEFAULT NULL, `kredit` int(30) DEFAULT NULL, `saldo` int(30) DEFAULT NULL, `stat` varchar(20) DEFAULT NULL, `tanggal` date DEFAULT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

8.Struktur untuk tabel pembelian

CREATE *TABEL* `pembelian` (`no_pembelian` varchar(12) NOT NULL, `tgl_pembelian` date NOT NULL, `id_*supplier* ` varchar(13) NOT NULL, `total` int(20) NOT NULL, `status_barang` varchar(20) DEFAULT NULL, PRIMARY KEY (`no_pembelian`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

9.Struktur untuk tabel detailpembelian

CREATE *TABEL* `detailpembelian` (`no_pembelian` varchar(12) NOT NULL, `kode_barang` varchar(8) NOT NULL, `harga_satuan` int(20) NOT NULL, `jumlah` int(5) NOT NULL, `subtotal` int(20) NOT NULL, `status` varchar(20) NOT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

10. Struktur untuk tabel penjahitan

CREATE TABLE `penjahitan` (`id_jahit` varchar(8) NOT NULL, `tgl_terima` date NOT NULL, `id_pelanggan` varchar(13) NOT NULL, `total` int(11) DEFAULT NULL, `tgl_selesai` date DEFAULT NULL, `status` varchar(20) DEFAULT NULL, PRIMARY KEY (`id_jahit`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;;

11. Struktur untuk tabel detailpenjahitan

CREATE *TABEL* `detailjahit` (`id_jahit` varchar(8) NOT NULL, `kode_barang` varchar(8) DEFAULT NULL, `namasprei` varchar(25) DEFAULT NULL, `psprei` int(8) NOT NULL, `lsprei` int(8) NOT NULL, `tsprei` int(8) NOT NULL, `jsprei` int(8) DEFAULT NULL, `namabantal` varchar(25) DEFAULT NULL, `pbantal` int(8) NOT NULL, `lbantal` int(8) NOT NULL, `jbantal` int(8) DEFAULT NULL, `namaguling` varchar(25) DEFAULT NULL, `pguling` int(8) NOT NULL, `lguling` int(8) NOT NULL, `jguling` int(8) DEFAULT NULL,

`nama*bedcover* ` varchar(25) DEFAULT NULL, `jns*bedcover* ` varchar(25) NOT NULL, `j*bedcover* ` int(8) DEFAULT NULL, `subtotal` int(25) DEFAULT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

Implementasi antarmuka

Implementasi antar muka merupakan implementasi dari tampilan program yang berfungsi sebagai tampilan antar muka aplikasi pengguna.

Implementasi Instalasi Program

Implementasi instalasi program merupakan langkah-langkah dalam menginstal program aplikasi agar dapat digunakan dan dapat berjalan dengan baik.

V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembangunan Sistem Informasi Penjualan PD. Gembira dapat disimpulkan :

1. Dengan adanya sistem terkomputerisasi ini, proses penjualan dan pembelian sudah terkomputerisasi dengan diadakanya fitur laporan, yang nantinya akan lebih mudah untuk melakukan transaksi maupun pembuatan laporan.
2. Dengan adanya sistem ini, pembuatan faktur menjadi lebih efisien.
3. Dengan adanya sistem ini, stock barang saat melakukan pembelian maupun penjahitan menjadi terkontrol secara *real time*.
4. Dengan adanya sistem ini, pencatatan dan pembayaran piutang dapat dilakukan lebih cepat dan efisien.
5. Dengan adanya sistem ini, diharapkan catatan jahit dapat dilihat secara detail , baik oleh pelanggan maupun pihak perusahaan.

5.2 Saran

Saran-saran terhadap penggunaan sistem yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya pelatihan terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.
2. Dibuatkan sistem sms *gateway* untuk pelanggan yang akan melewati jatuh tempo pembayaran hutang maupun pelanggan yang telah melewati jatuh tempo.

VI DAFTAR PUSTAKA

A. S. Rosa dan S. M, "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek", Bandung: Informatika, 2013.

Kadir, Abdul “Pengenalan Sistem Informasi ”, 1st ed,Yogyakarta : ANDI , 2003.

M. Reeve, James, et al., “Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia”, 1st ed, Jakarta : Salemba Empat, 2009.

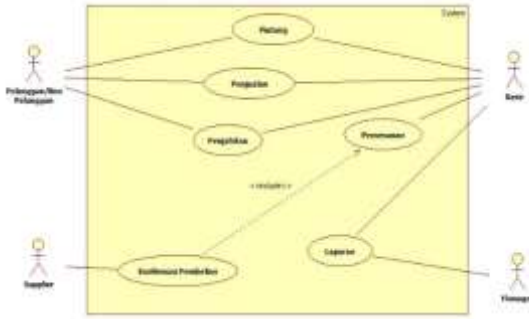
Suryana(9 July 2017), “Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif”, Buku Ajar Perkuliahan Universitas Pendidikan Indonesia [Online], 2010, Available : file.upi.edu/Direktori/FPEB/PRODI._MANAJEMEN...SURYANA/*FILE*__7.pdf

Swastha, Basu “Manajemen Penjualan”, 3rd ed, Yogyakarta : BPFE-YOGYAKARTA, 1988.

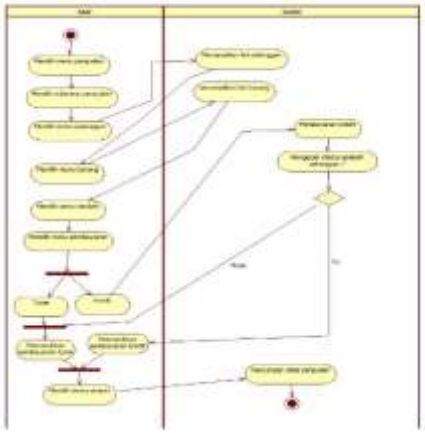
DAFTAR GAMBAR



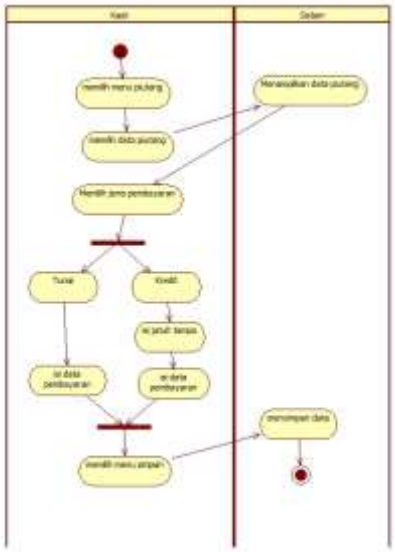
Gambar 3.1 Ilustrasi Model Prototipe



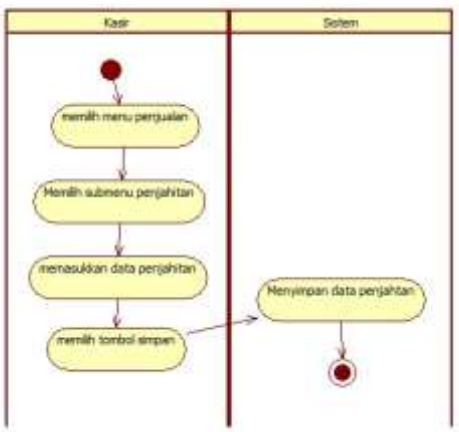
Gambar 4.1 *Usecase* Sistem Informasi Penjualan yang diusulkan.



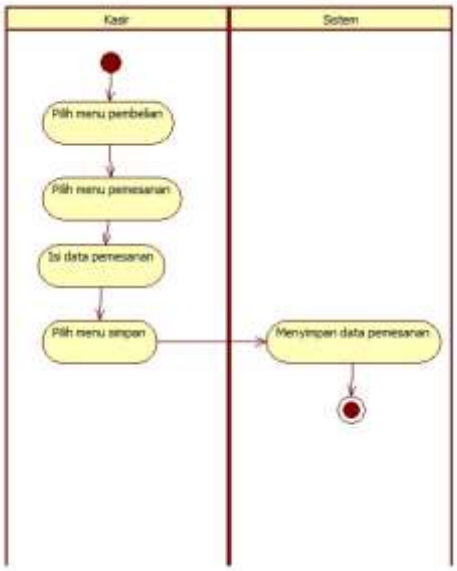
Gambar 4.2 Activity Diagram Penjualan yang diusulkan



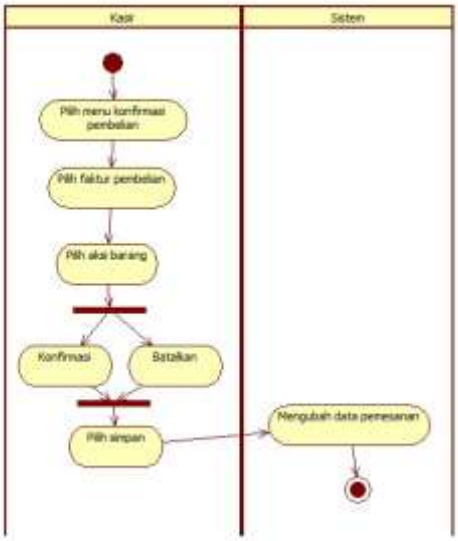
Gambar 4.3 Activity Diagram piutang yang diusulkan



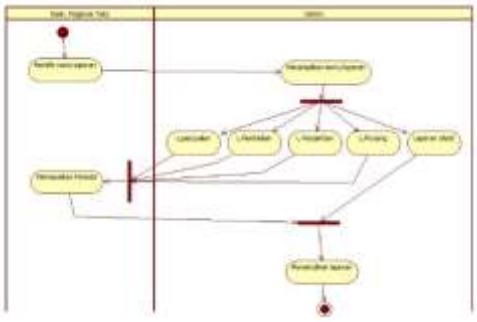
Gambar 4.4 Activity Diagram penjahitan yang diusulkan



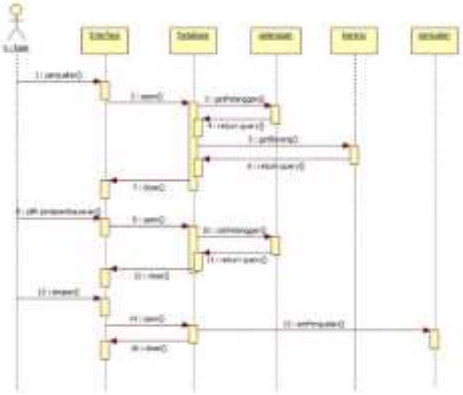
Gambar 4.5 Activity Diagram pemesanan yang diusulkan



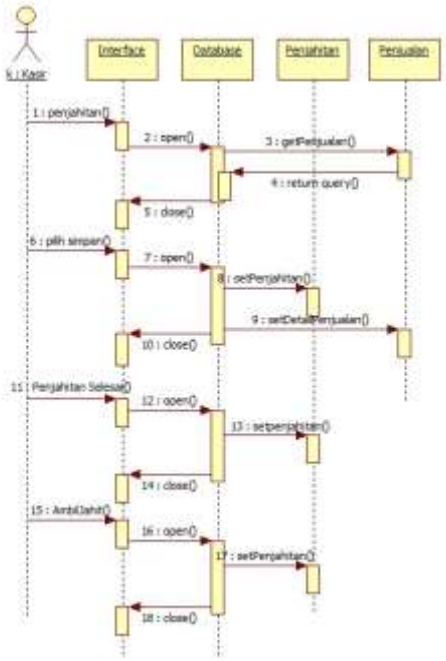
Gambar 4.6 Activity Diagram konfirmasi pembelian yang diusulkan



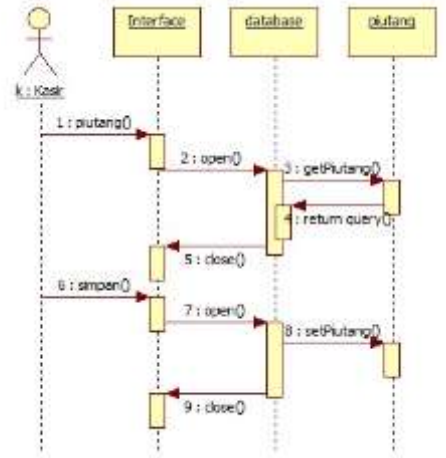
Gambar 4.7 Activity Diagram laporan yang diusulkan



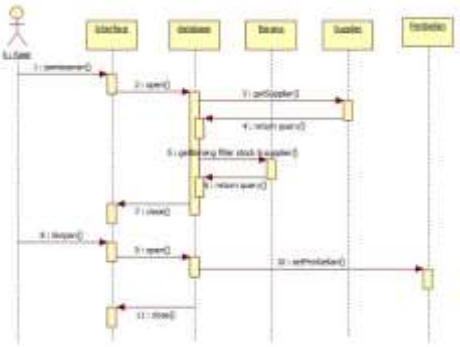
Gambar 4.8 Sequence Diagram penjualan



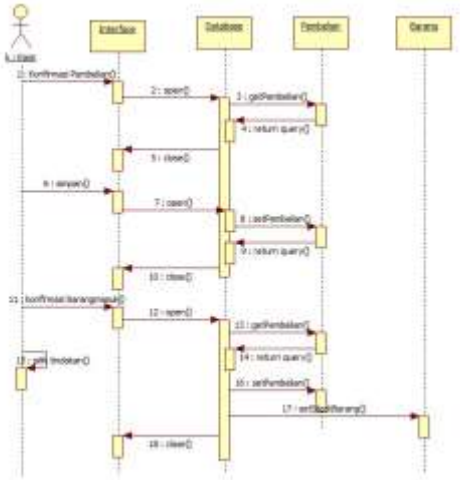
Gambar 4.9 Sequence Diagram penjahitan



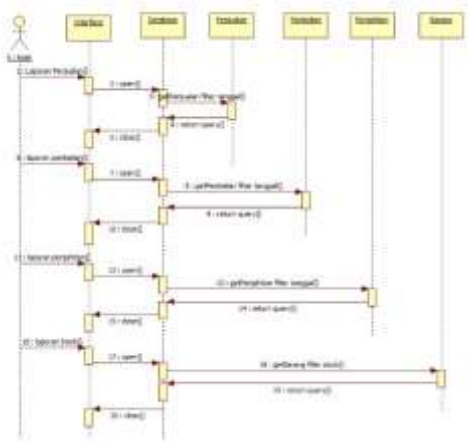
Gambar 4.10 Sequence Diagram piutang



Gambar 4.11 Sequence Diagram pemesanan



Gambar 4.12 Sequence diagram konfirmasi pembelian



Gambar 4.13 Sequence diagram laporan

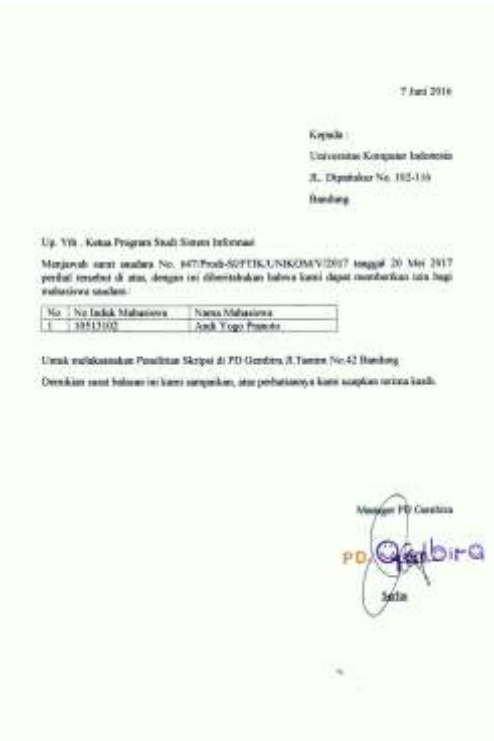
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Implementasi Perangkat Lunak

PERANGKAT LUNAK	SPESIFIKASI
Sistem Operasi	*Microsoft Windows* 7 32/64 bit
Bahasa Pemrograman	*Java SE Development Kit* 7
Database Server	*MySQL*

LAMPIRAN


UNIKOM
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
PROGRAM STUDI
SISTEM INFORMASI


7 Juni 2016

Kepada :
Universitas Komputer Indonesia
JL. Dipatiukur No. 102-116
Bandung

Up. Yth . Ketua Program Studi Sistem Informasi

Menjawab surat saudara No. 047/Prodi-SI/FTIK/UNIKOM/V/2017 tanggal 20 Mei 2017 perihal tersebut di atas, dengan ini diberitahukan bahwa kami dapat memberikan izin bagi mahasiswa saudara :

No	No Induk Mahasiswa	Nama Mahasiswa
1	10513102	Andi Yogo Pramoto

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di PD Gembira Jl.Tamim No.42 Bandung

Demikian surat balasan ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Manager PD Gembira

PD. Gembira

Sella



UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

KARTU BIMBINGAN

PELAKSANAAN BIMBINGAN

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	15/01/2017	Proposal	Revisi	
2	20/01/2017	Bab 1	Lengkapi	
3	31/01/2017	Bab 1	Revisi	
4	06/02/2017	Bab 1	Lengkapi	
5	15/02/2017	Bab 2	Revisi	
6	16/02/2017	Bab 2	Lengkapi	
7	5/03/2017	Bab 3	Revisi	
8	06/03/2017	Bab 3	Lengkapi	
9	13/03/2017	Kesimpulan & Saran	Lengkapi	
10	21/03/2017	Abstraksi, Metode, Abstrak	Revisi	
11				
12				
13				
14				
15				



BIMBINGAN PROGRAM

No	Tanggal	Catatan Revisi	Tanggal Konsen Revisi	Paraf Pembimbing
1	8/02/2017	Bab 2	11/02/2017	
2	20/02/2017	Bab 2	20/02/2017	
3	06/03/2017	Bab 1, Bab 2, Bab 3	11/03/2017	
4				
5				

KEHADIRAN SEMINAR

No	Tanggal	Materi Seminar	Penyaji	Paraf Pembimbing
1	18-07-2017	S1 Bab 2	Cahya Dwi Ramadhani	
2	19-07-2017	S1 Bab 2	Fanny Lidiana	
3	17-07-2017	S1 Bab 2	Rifki Eka Nurahman	
4	18-07-2017	S1 Abstraksi & Bab 1	Diskusi	
5	18-07-2017	S1 Bab 2	Julian Indra S	
6	19-07-2017	S1 Bab 2	M Faisal Wishal	
7	19-07-2017	S1 Bab 2	Aqil Ilham Hilmi	
8	19-07-2017	S1 Bab 2	Muhammad Iqbal	
9	20-07-2017	S1 Bab 2	Dini Fajar S	
10	21-07-2017	S1 Bab 2	Hafizah Santika	

PELAKSANAAN SEMINAR DAN SIDANG

No	Tanggal	Kegiatan	Catatan	Paraf Pembimbing
1	21-07-2017	Seminar	Materi Bab 2 Lengkap	
2	31-08-2017	Sidang	Lengkapi Abstraksi	
3				
4				

Menyetujui
Dosen Pembimbing,

Nanang S.Kom, MT

Bandung,
Ketua Panitia TA/Skripsi

Rully Soelaiman, S.Kom., M.Kom



PD. Gembira

Tgl 10-7-17
Tuan
Toko

Jl. Tamim 42
Telp. 4230882 Fax. 4221968
BANDUNG

Banyaknya	NAMA BARANG	Harga	JUMLAH
2.	PCS 800 MHz - 160 + 100 - CVC	300000	6000000
			7

Tanda Terima

Barang yang sudah dibeli tdk. Dapat dikembalikan

Jumlah Rp. 6000000

Hormat kami,



Tgl
Tuan
Toko

Nota No.

Banyaknya	NAMA BARANG	Harga Satuan	Jumlah
	Aqil Combe		40000
	160 x 2000 T 25		
	B = 2 G = 2		35000
	120 x 2000 T 20		
	B = 2 G = 1		35000
	140 x 2000 T 30 Gamping		
	B = 2 G = 1		40000

Tanda terima

TERIMA KASIH !!!
Barang yg sudah di beli
tidak bisa ditukar/dikembalikan

Jumlah Rp. 150000

Hormat kami,