



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BARANG INTERIOR BERBASIS WEB PADA
PT. JESINDO PRIMA SEJATI**



Oleh:

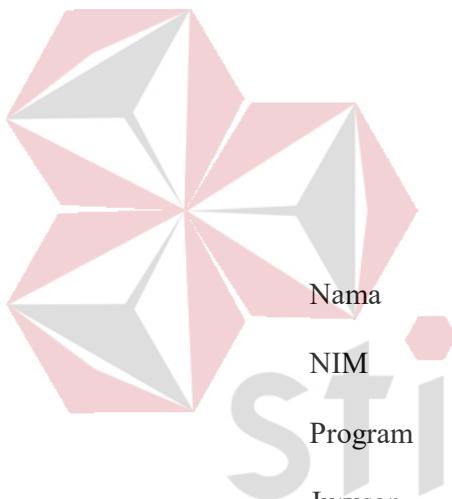
RIDHO ALVIN SETIAWAN

12410100015

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BARANG INTERIOR BERBASIS WEB PADA
PT. JESINDO PRIMA SEJATI**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



Oleh: **INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**
: Ridho Alvin Setiawan
: 12.41010.0015
: S1 (Strata Satu)
: Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2017**



“Ketika rasa takut menghantui dan menghalangi untuk meraih kesuksesan yang ingin kita capai, maka lakukanlah hal yang kita takuti dan rasa takut akan perlahan menghilang”.

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA



Ku persembahkan kepada

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**
*Papa dan Mama tercinta,
Ibu Dosen Pembimbing tersayang,*

*Beserta teman-teman yang menyayangiku
dan yang selalu mendukungku.*

Tugas Akhir
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BARANG INTERIOR BERBASIS WEB PADA
PT. JESINDO PRIMA SEJATI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Ridho Alvin Setiawan
NIM: 12.41010.0015

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas
Pada: 20 Februari 2017



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Ridho Alvin Setiawan
NIM : 12410100015
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BARANG INTERIOR BERBASIS
WEB PADA PT. JESINDO PRIMA SEJATI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmedianan dan dikelola dalam bentuk pangkalar data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesajanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Februari 2017

Yang menyatakan



Ridho Alvin Setiawan
NIM: 12410100015

ABSTRAK

PT. Jesindo Prima Sejati merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan barang interior dan berdiri sejak tahun 1990. Proses pemasaran saat ini masih di lakukan secara *door to door* dan melalui telepon, hal ini menyebabkan jangkauan pemasaran kurang luas. Proses pemesanan dan pembayaran masih dicatat pada buku sehingga bagian administrasi mengalami kesulitan dalam melakukan pencarian data, konsumen tidak dapat memantau status pesanan dan pemilik perusahaan kesulitan mendapatkan informasi terkait penjualan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka PT. Jesindo Prima Sejati membutuhkan sistem informasi penjualan berbasis *web*. Sistem informasi penjualan yang dibangun memiliki fungsi mencatat dan menyimpan data yang diperlukan serta menghasilkan informasi dan laporan terkait dengan penjualan. Sistem informasi penjualan juga memberikan notifikasi melalui sistem, email, dan SMS. Laporan yang dibutuhkan adalah laporan penjualan, laporan piutang, laporan barang yang paling sering dipesan, laporan volume penjualan per barang per periode, laporan barang paling banyak dipesan per wilayah, laporan barang paling banyak dipesan per konsumen dan laporan riwayat per konsumen. Sistem informasi penjualan juga menghasilkan notifikasi penawaran harga, pembayaran, *invoice*, pesanan selesai dan pengiriman.

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan bersama PT. Jesindo Prima Sejati, Sistem informasi ini dapat membantu pihak PT. Jesindo Prima Sejati dan konsumen. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji coba yang dilakukan dan hasil pengolahan data sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Kata kunci : Interior, Penjualan, Sistem Informasi Penjualan

KATA PENGANTAR

Segala puji kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir ini merupakan persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Strata Satu Sistem Informasi di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

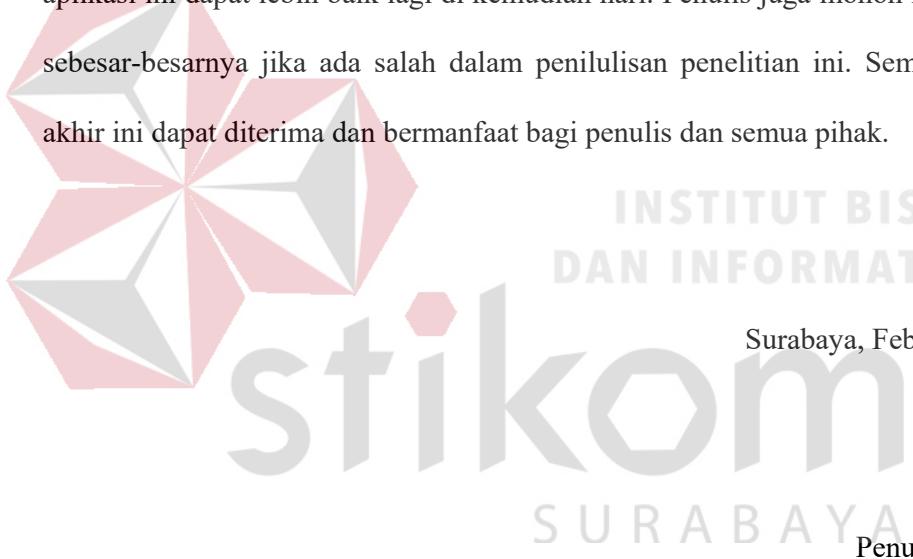
Pada laporan tugas akhir ini, penulis membahas tentang rancang bangun sistem informasi penjualan barang interior berbasis *web* pada PT. Jesindo Prima Sejati. Proses penyusunan laporan ini tidak terlepas dari batuan berbagai pihak yang telah memberikan masukan dan dukungan kepada penulis. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Papa Hadi Setiawan(Djie) dan mama Louis Yully Hermawan. atas segala dukungan dan do'a yang telah diberikan sejak awal, sekarang dan seterusnya.
2. Ibu A.B Tjandrarini, S.Si., M.Kom dan Ibu Endra Rahmawati, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah bersedia membimbing, membantu, dan mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Ir. Henry Bambang Setyawan, M.M. selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan untuk perbaikan buku tugas akhir ini.
4. Bapak Ashok selaku pemilik PT. Jesindo Prima Sejati dan Ibu Febe Agustina selaku penyelia di PT. Jesindo Prima Sejati yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian serta bersedia meluangkan

waktu untuk memberikan informasi yang dibutuhkan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini

5. Teman-temanku, yang telah memberikan doa dan dukungan dalam pembuatan tugas akhir ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sepadan kepada semua pihak yang telah memerikan bantuan, bimbingan, dan nasihat. Penulis menyadari bahwa tugas akhir yang dikerjakan masih banyak kekurangan, sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangat diharapkan agar aplikasi ini dapat lebih baik lagi di kemudian hari. Penulis juga mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada salah dalam penulisan penelitian ini. Semoga tugas akhir ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.



Surabaya, Febuary 2017

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Sistem.....	8
2.2 Informasi	8
2.3 Sistem Informasi	9
2.4 Sistem Informasi Penjualan	9
2.5 Database	10
2.6 Sistem Development Life Cycle (SDLC)	11
2.7 Data Flow Diagram (DFD)	13

Halaman

2.8 MySQL.....	14
2.9 Website.....	15
2.9.1 Pemrograman <i>Website</i>	16
2.10 Testing.....	17
2.10.1 <i>White Box</i> Testing	18
2.10.2 <i>Black Box</i> Testing.....	19
2.11 Skala Likert	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	22
3.1 Communication	22
3.2 Planning	25
3.3 Modeling	26
3.3.1 Analisis Sistem.....	26
3.3.2 Perancangan.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI SISTEM.....	135
4.1 Implementasi Sistem (Kontruksi Sistem)	135
4.1.1 Kebutuhan Sistem.....	135
4.1.2 Hasil Implementasi Sistem.....	136
4.2 Evaluasi Sistem	165
4.2.1 Evaluasi Uji Coba Sistem.....	165
4.2.2 Evaluasi Hasil Uji Coba Pengguna Sistem.....	189
BAB V PENUTUP.....	195
5.1 Kesimpulan	195
5.2 Saran.....	195

Halaman

DAFTAR PUSTAKA	196
LAMPIRAN.....	196



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.2 Simbol Data Flow Diagram (DFD).....	14
Tabel 2.3 Keterangan Nilai	21
Tabel 2.4 Keterangan Presentase	21
Tabel 3.1 Jadwal kerja.....	26
Tabel 3.2 Kebutuhan Pengguna Bagian Administrasi	27
Tabel 3.3 Kebutuhan Pengguna Bagian Pengiriman.....	29
Tabel 3.4 Kebutuhan Pengguna Pemilik	29
Tabel 3.5 Kebutuhan Pengguna Konsumen.....	29
Tabel 3.6 Fungsi Mengelola Data Master	33
Tabel 3.7 Kebutuhan Fungsi Mengecek Hak Akses Karyawan.....	37
Tabel 3.8 Kebutuhan Fungsi Mencatat Pendaftaran	38
Tabel 3.9 Kebutuhan Fungsi Mencatat Pemesanan dan Mengirim Notifikasi.....	38
Tabel 3.10 Fungsi Membuat Penawaran Harga dan Mengirim Notifikasi	39
Tabel 3.11 Kebutuhan Fungsi Menyetujui Penawaran Harga	40
Tabel 3.12 Kebutuhan Fungsi Mencatat Pembayaran dan Mengirim Invoice.....	40
Tabel 3.13 Kebutuhan Fungsi Mencatat Barang Masuk dan <i>Generate</i> Surat Jalan	41
Tabel 3.14 Kebutuhan Fungsi Memperbarui Status Pesanan Selesai dan Mengirim Notifikasi.....	41
Tabel 3.15 Kebutuhan Fungsi Mencatat Pelunasan dan Mengirim Notifikasi	42
Tabel 3.16 Kebutuhan Fungsi Memperbarui Status Pesanan dikirim dan Mengirim Notifikasi.....	43
Tabel 3.17 Kebutuhan Fungsi Membuat Laporan	43
Tabel 3.18 Struktur Tabel Kategori	84

Halaman

Tabel 3.19 Struktur Tabel Jenis Bahan	85
Tabel 3.20 Struktur Tabel Model.....	85
Tabel 3.21 Struktur Tabel Motif	86
Tabel 3.22 Struktur Tabel Barang.....	86
Tabel 3.23 Struktur Tabel Konsumen	86
Tabel 3.24 Struktur Tabel Karyawan	87
Tabel 3.25Struktur Tabel Jabatan	87
Tabel 3.26 Struktur Tabel Pemesanan	88
Tabel 3.27 Struktur Tabel Detil Pemesanan	88
Tabel 3.28 Struktur Tabel Pencatatan Barang Masuk.....	89
Tabel 3.29 Struktur Tabel Penjualan.....	89
Tabel 3.30 Struktur Tabel Pengiriman	89
Tabel 3.31 Struktur Tabel Pembayaran.....	90
Tabel 3.32 Struktur Tabel Status.....	90
Tabel 3.33 Perancangan Pengujian	130
Tabel 4.1 Uji Coba Fungsi <i>Login</i> Konsumen	166
Tabel 4.2 Uji Coba Fungsi Daftar Akun	166
Tabel 4.3 Uji Coba Fungsi Melakukan Pemesanan	168
Tabel 4.4 Uji Coba Fungsi Melakukan Pembayaran	169
Tabel 4.5 Uji Coba Fungsi <i>Login</i> Bagian Administrasi.....	170
Tabel 4.6 Uji Coba Fungsi Mengelola Data Konsumen	172
Tabel 4.7 Uji Coba Fungsi Mengelola Data Karyawan	173
Tabel 4.8 Uji Coba Fungsi Mengelola Data Barang.....	174

Halaman

Tabel 4.9 Uji Coba Fungsi Penawaran Harga.....	176
Tabel 4.10 Uji Coba Fungsi Konfirmasi Pembayaran	177
Tabel 4.11 Uji Coba Fungsi Konfirmasi Pelunasan.....	178
Tabel 4.12 Uji Coba Fungsi Mengirim Invoice	178
Tabel 4.13 Uji Coba Fungsi Konfirmasi Barang Masuk.....	179
Tabel 4.14 Uji Coba Fungsi Mencetak Laporan	180
Tabel 4.15 Uji Coba Fungsi <i>Login</i> Bagian pengiriman	181
Tabel 4.16 Uji Coba Fungsi Konfirmasi Barang Masuk.....	183
Tabel 4.17 Uji Coba Fungsi <i>Login</i> Pemilik	183
Tabel 4.18 Uji Coba Fungsi Mencetak Laporan	185
Tabel 4.19 Hasil Uji Coba Sistem untuk Pemilik PT. Jesindo Prima Sejati.....	189
Tabel 4.20 Hasil Uji Coba Sistem untuk Bagian Administrasi.....	191
Tabel 4.21 Hasil Uji Coba Sistem untuk Bagian Pengiriman.....	192
Tabel 4.22 Hasil Uji Coba Sistem untuk Konsumen PT. Jesindo Prima Sejati..	193

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Pengembangan menggunakan Model <i>Waterfall</i> menurut (Pressman, 2015).....	11
Gambar 3.1 Rancangan Arsitektur Sistem Informasi Penjualan PT. Jesindo Prima Sejati	46
Gambar 3.2 <i>Sitemap</i> Sistem Informasi Penjualan PT. Jesindo Prima Sejati	47
Gambar 3.3 Context Diagram	49
Gambar 3.4 Diagram Jenjang Proses Sistem Penjualan Level 0	50
Gambar 3.5 Diagram Jenjang Proses Level 1 Mengecek Hak Akses	50
Gambar 3.6 Diagram jenjang level 2 Mengecek Hak Akses Bagian Administrasi	51
Gambar 3.7 Diagram Jenjang Level 2 Mengecek Hak Akses Bagian Pengiriman	51
Gambar 3.8 Diagram Jenjang Level 2 Mengecek Hak Akses Pemilik	52
Gambar 3.9 Diagram Jenjang Level 2 Mengecek Hak Akses Konsumen	52
Gambar 3.10 Diagram Jenjang Proses Level 1 Mengelola Data Master	53
Gambar 3.11 Diagram Jenjang Level 2 Mengelola Data Master Kategori.....	53
Gambar 3.12 Diagram Jenjang Level 2 Mengelola Data Jenis Bahan.....	54
Gambar 3.13 Diagram Jenjang Level 2 Mengelola Data Model	54
Gambar 3.14 Diagram Jenjang Level 2 Mengelola Data Motif.....	55
Gambar 3.15 Diagram Jenjang Level 2 Mengelola Data Barang	55
Gambar 3.16 Diagram Jenjang Level 2 Mengelola Data Konsumen.....	56
Gambar 3.17 Diagram Jenjang Level 2 Mengelola Data Karyawan	56
Gambar 3.18 Diagram Jenjang Proses Level 1 Melakukan Pendaftaran.....	57
Gambar 3.19 Diagram Jenjang Proses Level 1 Melakukan Pemesanan dan Penawaran Harga	57

Halaman

Gambar 3.20 Diagram Jenjang Level 2 Mencatat Pemesanan dan Mengirim Notifikasi.....	58
Gambar 3.21 Diagram Jenjang Proses Level 2 Membuat Penawaran Harga dan Mengirim Notifikasi.....	58
Gambar 3.22 Diagram Jenjang Proses Level 1 Mencatat Pembayaran dan Mengirim Notifikasi.....	59
Gambar 3.23 Diagram Jenjang Proses Level 1 Mencatat Pesanan Selesai.....	59
Gambar 3.24 Diagram Jenjang Proses Level 1 Melakukan Pelunasan dan Pengiriman	60
Gambar 3.25 Diagram Jenjang Proses Level 1 Memperbarui Status Pesanan dikirim.....	60
Gambar 3.26 Diagram Jenjang Proses Level 1 Membuat Laporan	61
Gambar 3.27 Diagram Jenjang Proses Level 2 Laporan Penjualan Per Periode ..	61
Gambar 3.28 Diagram Jenjang Proses Level 2 Laporan Piutang.....	62
Gambar 3.29 Diagram Jenjang Proses Level 2 Laporan Barang yang Paling Sering dipesan	62
Gambar 3.30 Diagram Jenjang Proses Level 2 Laporan Volume Penjualan	63
Gambar 3.31 Diagram Jenjang Proses Level 2 Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Wilayah	63
Gambar 3.32 Diagram Jenjang Proses Level 2 Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Konsumen.....	64
Gambar 3.33 Diagram Jenjang Proses Level 2 Laporan Riwayat Per Konsumen	64
Gambar 3.34 DFD Level 0.....	66
Gambar 3.35 DFD Level 1 Mengecek Hak Akses.....	67
Gambar 3.36 DFD Level 2 Mengecek Hak Akses Bagian Administrasi.....	67
Gambar 3.37 DFD Level 2 Mengecek Hak Akses Bagian Pengiriman.....	68
Gambar 3.38 DFD Level 2 Mengecek Hak Akses Pemilik	68

Halaman

Gambar 3.39 DFD Level 2 Mengecek Hak Akses Konsumen	69
Gambar 3.40 DFD Level 1 Mengelola Data Master	70
Gambar 3.41 DFD Level 2 Mengelola Data Kategori	70
Gambar 3.42 DFD Level 2 Mengelola Data Jenis Bahan.....	71
Gambar 3.43 DFD Level 2 Mengelola Data Model.....	71
Gambar 3.44 DFD Level 2 Mengelola Data Motif.....	71
Gambar 3.45 DFD Level 2 Mengelola Data Barang.....	72
Gambar 3.46 DFD Level 2 Mengelola Data Konsumen.....	72
Gambar 3.47 DFD Level 2 Mengelola Data Karyawan.....	73
Gambar 3.48 DFD Level 1 Melakukan Pendaftaran.....	73
Gambar 3.49 DFD Level 1 Melakukan Pemesanan dan Penawaran Harga.....	74
Gambar 3.50 DFD Level 2 Mencatat Pemesanan dan Mengirim Notifikasi	75
Gambar 3.51 DFD Level 2 Membuat Penawaran Harga dan Mengirim Notifikasi.....	75
Gambar 3.52 DFD Level 1 Mencatat Pembayaran dan Mengirim Notifikasi	76
Gambar 3.53 DFD Level 1 Mencatat Pesanan Selesai	76
Gambar 3.54 DFD Level 1 Melakukan Pelunasan dan Pengiriman	77
Gambar 3.55 DFD Level 1 Memperbarui Status Pesanan dikirim	78
Gambar 3.56 DFD Level 1 Membuat Laporan	79
Gambar 3.57 DFD Level 2 Laporan Penjualan Per Periode	80
Gambar 3.58 DFD Level 2 Laporan Piutang	80
Gambar 3.59 DFD Level 2 Laporan Barang yang Paling Sering dipesan	80
Gambar 3.60 DFD Level 2 Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode	81
Gambar 3.61 DFD Laporan Barang yang Paling Sering dipesan Per Wilayah	81

Halaman

Gambar 3.62 DFD Level 2 Laporan barang yang paling sering dipesan Per Konsumen	82
Gambar 3.63 DFD Level 2 Laporan riwayat per konsumen.....	82
Gambar 3.64 Rancangan Halaman Home Perusahaan.....	92
Gambar 3.65 Rancangan Halaman Project History	92
Gambar 3.66 Rancangan Halaman Produk	93
Gambar 3.67 Rancangan Halaman Detil Produk	93
Gambar 3.68 Rancangan Halaman Login	94
Gambar 3.69 Rancangan Halaman Daftar Baru Akun.....	95
Gambar 3.70 Rancangan Halaman Pemesanan.....	95
Gambar 3.71 Rancangan Halaman Data Pemesanan	96
Gambar 3.72 Rancangan Notifikasi Penawaran Harga Melalui Email	97
Gambar 3.73 Rancangan Notifikasi Penawaran Harga Melalui SMS	97
Gambar 3.74 Rancangan Penawaran Harga.....	98
Gambar 3.75 Rancangan Halaman Unggah Pembayaran	98
Gambar 3.76 Rancangan Konfirmasi Pembayaran Email.....	99
Gambar 3.77 Rancangan Konfirmasi Pembayaran SMS	99
Gambar 3.78 Rancangan Notifikasi Invoice Email.....	100
Gambar 3.79 Rancangan Notifikasi Invoice Melalui SMS.....	100
Gambar 3.80 Rancangan Invoice	101
Gambar 3.81 Rancangan Konfirmasi Pembayaran Pelunasan Email	101
Gambar 3.82 Rancangan Konfirmasi Pembayaran Pelunasan SMS	102
Gambar 3.83 Rancangan Notifikasi Pesanan Selesai Melalui Email.....	102
Gambar 3.84 Rancangan Notifikasi Pesanan Selesai Melalui SMS	103

Halaman

Gambar 3.85 Rancangan Notifikasi Pesanan dikirim Melalui Email	103
Gambar 3.86 Rancangan Notifikasi Pesanan dikirim Melalui SMS.....	104
Gambar 3.87 Rancangan Halaman Login Admin	105
Gambar 3.88 Rancangan Halaman Mengelola Data Master Konsumen.....	105
Gambar 3.89 Rancangan Halaman Mengelola Data Master Karyawan	106
Gambar 3.90Rancangan Halaman Mengelola Data Master Kategori.....	107
Gambar 3. 91 Rancangan Halaman Mengelola Data Master Jenis Bahan.....	108
Gambar 3.92 Rancangan Halaman Mengelola Data Master Model	108
Gambar 3.93 Rancangan Halaman Mengelola Data Master Motif.....	109
Gambar 3.94 Rancangan Halaman Mengelola Data Master Barang	109
Gambar 3.95 Rancangan Halaman Pemesanan.....	110
Gambar 3.96 Rancangan Halaman Penawaran harga	111
Gambar 3.97 Rancangan Halaman Pembayaran.....	111
Gambar 3.98 Rancangan Halaman Penerimaan Barang Masuk	112
Gambar 3.99 Rancangan Halaman Laporan Penjualan.....	113
Gambar 3.100 Rancangan Laporan Penjualan	113
Gambar 3. 101 Rancangan Halaman Laporan Piutang.....	114
Gambar 3.102 Rancangan Laporan Piutang.....	115
Gambar 3.103 Rancangan Halaman Laporan Barang yang Paling Sering dipesan	115
Gambar 3.104 Rancangan Laporan Barang yang Paling Sering dipesan.....	116
Gambar 3.105 Halaman Rancangan Laporan Volume Penjualan Per Barang....	116
Gambar 3.106 Rancangan Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode	117

Halaman

Gambar 3.107 Rancangan Halaman Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Wilayah.....	118
Gambar 3.108 Rancangan Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Wilayah	118
Gambar 3.109 Rancangan Halaman Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Konsumen	119
Gambar 3.110 Rancangan Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Konsumen	119
Gambar 3.111 Rancangan Laporan Riwayat Per Konsumen.....	120
Gambar 3.112 Rancangan Laporan Riwayat Per Konsumen.....	120
Gambar 3.113 Rancangan Halaman Login	121
Gambar 3.114 Rancangan Halaman Penerimaan barang Masuk	122
Gambar 3.115 Rancangan Halaman Login	122
Gambar 3.116 Rancangan Halaman Laporan Penjualan.....	123
Gambar 3.117 Rancangan Laporan Penjualan.....	124
Gambar 3.118 Rancangan Halaman Laporan Piutang	124
Gambar 3.119 Rancangan Laporan Piutang.....	125
Gambar 3.120 Rancangan Halaman Laporan Barang yang Paling Sering dipesan	125
Gambar 3.121 Rancangan Laporan Barang yang Paling Sering dipesan.....	126
Gambar 3.122 Halaman Rancangan Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode	126
Gambar 3.123 Rancangan Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode	127
Gambar 3.124 Rancangan Halaman Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Wilayah.....	127
Gambar 3.125 Rancangan Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Wilayah	128

Halaman

Gambar 3.126 Rancangan Halaman Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Konsumen	128
Gambar 3. 127 Rancangan Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Konsumen	129
Gambar 3.128 Rancangan Laporan Riwayat Per Konsumen.....	129
Gambar 3.129 Rancangan Laporan Riwayat Per Konsumen.....	130
Gambar 4.1 Halaman <i>Home</i>	137
Gambar 4.2 Halaman <i>Home</i>	137
Gambar 4.3 Halaman <i>Home</i>	138
Gambar 4.4 Halaman <i>History Project</i>	138
Gambar 4.5 Halaman Model Barang	139
Gambar 4.6 Halaman Detil Barang.....	140
Gambar 4.7 Halaman <i>Login</i> Konsumen.....	140
Gambar 4.8Halaman Daftar Akun	141
Gambar 4.9Halaman Data Pemesanan	142
Gambar 4.10Halaman Pemesanan	142
Gambar 4.11Notifikasi Email Penawaran Harga.....	143
Gambar 4.12 Notifikasi SMS Penawaran Harga.....	143
Gambar 4.13Penawaran Harga.....	143
Gambar 4.14 Halaman Unggah Pembayaran.....	144
Gambar 4.15 Konfirmasi Pembayaran DP Melalui Email.....	144
Gambar 4.16 Konfirmasi Pembayaran DP Melalui SMS	145
Gambar 4.17 Konfirmasi Pelunasan Melalui Email	145
Gambar 4.18 Konfirmasi Pelunasan Melalui SMS	145

Halaman

Gambar 4.19 Notifikasi Invoice Melalui Email.....	146
Gambar 4.20 Notifikasi Pengiriman Invoice Melalui SMS	146
Gambar 4.21 Invoice.....	146
Gambar 4.22 Notifikasi Pesanan Selesai Melalui Email	147
Gambar 4.23 Notifikasi Pesanan Selesai Melalui SMS	147
Gambar 4.24 Notifikasi Pengiriman Melalui Email	148
Gambar 4.25 Notifikasi Pengiriman Melalui SMS	148
Gambar 4.26 Halaman <i>Login</i>	149
Gambar 4.27 Halaman Master Konsumen.....	149
Gambar 4.28 Halaman Master Karyawan.....	150
Gambar 4.29 Halaman Kategori	150
Gambar 4.30 Halaman Jenis Bahan	151
Gambar 4.31 Halaman Model	151
Gambar 4.32 Halaman Motif	152
Gambar 4.33 Halaman Barang.....	152
Gambar 4.34 Halaman Pemesanan	153
Gambar 4.35 Halaman Ubah Pemesanan.....	153
Gambar 4.36 Halaman Penawaran Harga	153
Gambar 4.37 Halaman Pembayaran.....	154
Gambar 4.38 Halaman Ubah Pembayaran.....	154
Gambar 4.39 Contoh Konfirmasi Pembayaran DP Melalui Email	155
Gambar 4.40 Contoh Konfirmasi Pembayaran DP Melalui SMS.....	155
Gambar 4.41 Contoh Konfirmasi Pembayaran Pelunasan Melalui Email.....	155

Halaman

Gambar 4.42 Contoh Konfirmasi Pembayaran Pelunasan Melalui SMS	155
Gambar 4.43 Invoice.....	156
Gambar 4.44 Halaman Barang Masuk	156
Gambar 4.45 Halaman Laporan Penjualan	157
Gambar 4.46 Halaman Laporan Piutang.....	157
Gambar 4.47 Halaman Laporan Barang yang Paling Sering dipesan.....	158
Gambar 4.48 Halaman Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode....	158
Gambar 4.49 Halaman Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Wilayah	159
Gambar 4.50 Halaman Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan	159
Gambar 4.51 Halaman Laporan Riwayat Per Konsumen	160
Gambar 4.52 Halaman <i>Login</i>	160
Gambar 4.53 Halaman Penerimaan Barang Masuk	161
Gambar 4.54 Halaman <i>Login</i>	161
Gambar 4.55 Laporan Penjualan.....	162
Gambar 4.56 Laporan Piutang	163
Gambar 4.57 Laporan Barang Paling Sering dipesan	163
Gambar 4.58 Halaman Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode....	163
Gambar 4.59 Halaman Laporan Barang Paling Banyak dipesan Per Wilayah...	164
Gambar 4.60 Halaman Laporan Barang Paling Banyak dipesan Per Konsumen	164
Gambar 4.61 Halaman Laporan Riwayat Per Konsumen	165
Gambar 4.62 Hasil uji Coba Fungsi <i>Login</i> Benar	167
Gambar 4.63 Hasil uji Coba Fungsi <i>Login</i> Salah.....	167
Gambar 4.64 Hasil uji Coba Fungsi <i>Login</i> Konsumen Saat Data Tidak Diisi....	167

Halaman

Gambar 4.65 Hasil uji Coba Fungsi Daftar Benar	167
Gambar 4.66 Hasil Uji Coba Fungsi Daftar Tidak Diisi.....	168
Gambar 4.67 Hasil Uji Coba Fungsi Melakukan Pemesanan Benar	168
Gambar 4.68 Hasil Uji Coba Fungsi Melakukan Pemesanan Tidak Diisi.....	169
Gambar 4. 69 Uji Coba Fungsi Melakukan Pembayaran Benar	170
Gambar 4.70 Uji Coba Fungsi Melakukan Pembayaran Tidak Diisi.....	170
Gambar 4.71 Hasil uji Coba Fungsi <i>Login</i> benar.....	171
Gambar 4.72 Hasil uji Coba Fungsi <i>Login</i> Salah.....	171
Gambar 4.73 Hasil uji Coba Fungsi <i>Login</i> Saat Data Tidak Diisi.....	171
Gambar 4.74 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Konsumen Benar	172
Gambar 4.75 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Konsumen Saat Data.....	172
Gambar 4.76 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Karyawan Benar	173
Gambar 4.77 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Karyawan Saat Data	173
Gambar 4.78 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Barang Saat Data Benar.	175
Gambar 4.79 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Barang Kategori Saat.....	175
Gambar 4.80 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Barang Jenis Bahan Saat	175
Gambar 4.81 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Barang Model Saat	176
Gambar 4.82 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Barang Motif Saat.....	176
Gambar 4.83 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Barang Saat.....	176
Gambar 4.84 Hasil Uji Coba Fungsi Penawaran Harga.....	177
Gambar 4.85 Hasil Uji Coba Fungsi Konfirmasi Pembayaran.....	177
Gambar 4.86 Hasil Uji Coba Fungsi Konfirmasi Pelunasan	178
Gambar 4.87 Hasil Uji Coba Fungsi Mengirim Invoice.....	179

Halaman

Gambar 4.88 Hasil Uji Coba Konfirmasi Barang Masuk	179
Gambar 4.89 Hasil Uji Coba Fungsi <i>Login</i> Benar.....	182
Gambar 4.90 Hasil Uji Coba Fungsi <i>Login</i> Salah.....	182
Gambar 4.91 Hasil Uji Coba Fungsi <i>Login</i> Saat Data Tidak Diisi.	182
Gambar 4.92 Hasil Uji Coba Fungsi Konfirmasi Barang Masuk	183
Gambar 4.93 Hasil Uji Coba Fungsi <i>Login</i> benar.....	184
Gambar 4.94 Hasil Uji Coba Fungsi <i>Login</i> Salah.....	184
Gambar 4.95 Hasil Uji Coba Fungsi <i>Login</i> Saat Data Tidak Diisi.	184
Gambar 4.96 Hasil Uji Coba Laporan Penjualan.....	186
Gambar 4.97 Hasil Uji Coba Laporan Piutang	186
Gambar 4.98 Hasil Uji Coba Laporan Barang yang Paling Sering Dipesan	187
Gambar 4.99 Hasil Uji Coba Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode	187
Gambar 4.100 Hasil Uji Coba Laporan Barang Paling Banyak dipesan Per Wilayah	188
Gambar 4.101 Hasil Uji Coba Laporan Barang Paling Banyak dipesan Per Konsumen	188
Gambar 4.102 Hasil Uji Coba Laporan Riwayat Per Konsumen.....	189

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 BPMN Current.....	199
Lampiran 2 BPMN Sistem Informasi Penjualan Barang Interior Berbasis Web	200
Lampiran 3 Conceptual Data Model (CDM)	202
Lampiran 4 Physical Data Model (PDM)	203
Lampiran 5 Laporan Penjualan	204
Lampiran 6 Laporan Barang Paling Sering dipesan	205
Lampiran 7 Laporan Barang Paling Sering dipesan	206
Lampiran 8 Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode.....	207
Lampiran 9 Laporan Barang Paling Banyak dipesan Per Wilayah.....	209
Lampiran 10 Laporan Barang Paling Banyak dipesan Per Konsumen	210
Lampiran 11 Laporan Riwayat Per Konsumen.....	211
Lampiran 12 Kuisisioner Uji Coba Sistem kepada Pemilik PT. Jesindo Prima Sejati	212
Lampiran 13 Kuisisioner Uji Coba Sistem kepada Bagian Administrasi PT. Jesindo Prima Sejati	214
Lampiran 14 Kuisisioner Uji Coba Sistem kepada Bagian Pengiriman PT. Jesindo Prima Sejati	215
Lampiran 15 Kuisisioner Uji Coba Sistem kepada Konsumen PT. Jesindo Prima Sejati.....	218

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT. Jesindo Prima Sejati merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan barang interior. PT. Jesindo Prima Sejati berdiri sejak tahun 1990 yang terletak di Jalan Manyar Kertoadi no 77 Surabaya. Alamat tersebut menjadi tempat kantor sekaligus *gallery* penjualan semua barang interior yang dimiliki oleh PT. Jesindo Prima Sejati. Berbagai macam barang interior yang dijual oleh perusahaan untuk memenuhi kebutuhan konsumen yaitu gorden, karpet, *wallpaper*, sofa, *bedcover*, berbagai macam *blinds*, dan kap lampu.

Proses bisnis penjualan dari pemesanan hingga pembayaran pada PT. Jesindo Prima Sejati saat ini hanya dilakukan melalui telepon. Untuk proses pemasaran PT. Jesindo Prima Sejati dilakukan oleh bagian *marketing* dengan metode *door to door* dan telepon. Ada karyawan *marketing* yang bertugas berkeliling untuk mencari konsumen dan menawarkan barang interior. Ada juga karyawan *marketing* yang bertugas melakukan pemasaran melalui telepon. Untuk wilayah pemasarannya lebih mengutamakan di daerah Surabaya. Namun, tidak menutup kemungkinan pemasaran juga dilakukan di luar daerah Surabaya seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Solo, dan daerah lainnya. Target pemasaran barang interior dari perusahaan ini adalah kantor-kantor/instansi pemerintah, rumah sakit, hotel, dsb.

Proses pemasaran *door to door* yang dilakukan oleh perusahaan ini yaitu karyawan *marketing* mengunjungi langsung target konsumen. Bagian *marketing* memperkenalkan perusahaan dengan memberikan *company profile* perusahaan dan barang interior yang dijual dan ditujukan untuk bagian pembelian perusahaan sebagai calon konsumen. Bagian *marketing* juga meminta data dari perusahaan calon konsumen untuk digunakan sebagai laporan kepada pemilik.

Proses pemasaran melalui telepon dilakukan dengan menelepon calon konsumen berdasarkan daftar konsumen hasil pemasaran *door to door*. Selain melalui telepon konsumen juga dapat datang langsung ke kantor PT. Jesindo Prima Sejati yang juga merupakan *gallery* yang berisi contoh barang interior sehingga konsumen dapat langsung memilih barang sesuai keinginan. Bila calon konsumen berminat untuk melakukan kerja sama atau pun melakukan pembelian maka akan dibuatkan penawaran barang yang dikirimkan melalui email. Setelah konsumen menyetujui penawaran maka konsumen dibuatkan *Purchase Order* (PO). Kemudian dilakukan proses pembuatan pesanan berdasarkan PO. Bagian administrasi membuat *invoice* yang akan diberikan kepada konsumen digunakan sebagai bukti penjualan perusahaan. Konsumen diharuskan untuk melakukan pembayaran uang muka. Pembayaran dilakukan konsumen dengan cara *transfer* ke rekening perusahaan dan mengonfirmasi pembayaran melalui telepon, kemudian bagian administrasi melakukan pencatatan pembayaran pada buku dan memberikan tanggal jatuh tempo pelunasan pada konsumen. Tahap berikutnya bagian administrasi melakukan pemesanan barang ke pihak ketiga, kemudian pihak ketiga mengirim barang ke PT. Jesindo Prima Sejati dan dimasukkan ke gudang. Pada saat barang dari pihak ketiga datang, bagian administrasi melakukan

pencatatan penerimaan barang masuk. Bagian administrasi memberikan info kepada konsumen bahwa barang yang dipesan telah siap dikirim. Konsumen diwajibkan untuk melunasi pembayaran. Setelah konsumen melakukan pelunasan dan konfirmasi pelunasan maka bagian pengiriman melakukan pengiriman dan pemasangan barang yang telah dipesan oleh konsumen.

Berdasarkan uraian proses bisnis tersebut, PT. Jesindo Prima Sejati memiliki permasalahan dalam proses penjualan yaitu permasalahan pertama PT. Jesindo Prima Sejati adalah pemasaran masih dilakukan secara *door to door* dan melalui telepon. Hal ini menyebabkan jangkauan pemasaran kurang luas dan kurang efektif karena harus mencari data dari calon konsumen. Permasalahan kedua adalah saat konsumen melakukan pemesanan melalui telepon. Dari pemesanan tersebut, bagian administrasi melakukan pencatatan pemesanan pada buku. Hal ini berdampak pada proses pencarian data pemesanan konsumen oleh bagian administrasi membutuhkan waktu yang lama.

Permasalahan ketiga adalah saat konsumen melakukan pembayaran, dan mengkonfirmasi pembayaran melalui telepon, bagian administrasi melakukan pencatatan pembayaran pada buku dan memberikan tanggal jatuh tempo pelunasan. Hal ini berdampak saat proses pencarian tanggal jatuh tempo pelunasan konsumen oleh bagian administrasi untuk melakukan penagihan.

Permasalahan keempat yaitu saat barang dari pihak ketiga datang, bagian administrasi melakukan pencatatan penerimaan barang masuk. Bagian administrasi pada saat pencatatan penerimaan barang masuk mengalami kesulitan melakukan pencarian data pesanan konsumen sehingga dapat terjadi kesalahan dalam menentukan konsumen yang memesan barang. Hal ini

berdampak pada saat proses pengiriman, barang yang dikirim tidak sampai pada konsumen yang tepat dikarenakan ada kemungkinan barang pesanan yang sama.

Permasalahan kelima yaitu konsumen tidak dapat memantau status pesanan mulai dari konsumen melakukan pemesanan hingga barang dikirim. Hal ini berdampak pada hubungan kerja antara konsumen dan perusahaan.

Permasalahan keenam yaitu pemilik perusahaan kesulitan dalam mendapatkan informasi berupa laporan yang berkaitan dengan penjualan seperti laporan penjualan per periode, laporan piutang, laporan barang yang paling sering dipesan, laporan lima konsumen dengan kontribusi terbesar, laporan volume penjualan per kategori per periode dan laporan pemesanan per periode. Hal ini berdampak pada kemajuan perusahaan.

Berdasarkan pemasalahan di atas, maka dibangun sebuah sistem informasi penjualan barang interior berbasis *web*. Sistem tersebut memiliki beberapa fungsi yaitu dapat menyimpan data konsumen, data barang, transaksi pemesanan, transaksi pembayaran, dan menghasilkan laporan penjualan sesuai yang dibutuhkan oleh perusahaan. Sistem ini memberikan notifikasi kepada konsumen berupa email dan sms, sedangkan bagian administrasi mendapatkan notifikasi melalui sistem.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penjualan barang interior berbasis *web* pada PT. Jesindo Prima Sejati.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini tidak membahas retur penjualan.
2. Sistem ini tidak memantau pengiriman pesanan.
3. Sistem ini tidak membahas pembelian tetapi mencatat penerimaan barang masuk.
4. Sistem ini tidak membahas akuntansi.
5. Pengguna dari sistem ini, yaitu pemilik perusahaan, bagian Administrasi, bagian pengiriman, dan konsumen.
6. Sistem ini memberikan notifikasi pada sistem dan berupa email dan sms.

1.4 Tujuan

Berdasarkan pada perumusan masalah dan batasan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah menghasilkan sistem informasi penjualan barang interior pada PT. Jesindo Prima Sejati berbasis web.

1.5 Manfaat

Sistem informasi ini diharapkan memiliki nilai informasi dan manfaat, antara lain:

1. Dapat digunakan untuk mencatat data konsumen, data pemesanan, data pembayaran dan data penjualan sehingga menghasilkan informasi berupa laporan terkait penjualan.
2. Dapat membantu pemilik PT. Jesindo Prima Sejati dalam melakukan kontrol terhadap transaksi penjualan.

3. Membantu pemilik dalam pengambilan keputusan.
4. Membantu konsumen untuk memantau status pesanan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun dengan tujuan agar segala aktivitas yang dilakukan dalam penelitian ini dapat terekam dalam bentuk laporan secara jelas dan sistematis. Penyajian dibagi berdasarkan lima bab.

Pada bab pertama, pendahuluan, menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan yang dihadapi penulis dalam merancang dan membangun sistem informasi penjualan. Pada bab ini juga mencakup perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Pada bab kedua menjelaskan mengenai landasan teori yang mendukung dalam penyelesaian penelitian ini yaitu sistem, informasi, sistem informasi, sistem informasi penjualan, database, *system development life cycle*(SDLC), data flow diagram(DFD), MySQL, *website*, dan testing. Teori-teori ini digunakan penulis dalam menyelesaikan laporan dan sistem informasi pada penelitian ini.

Pada bab ketiga menjelaskan mengenai analisis dan perancangan sistem yang dilakukan oleh penulis. Pada bagian analisis menjelaskan tentang sistem yang ada saat ini, dilanjutkan dengan tahapan komunikasi yaitu analisis bisnis bisnis, analisis bisnis pengguna, analisis kebutuhan data, analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan sistem. Setelah melakukan perancangan kebutuhan sistem, kemudian dilakukan perancangan sistem yang berisi BPMN *planned*, perancangan sistem digambarkan menggunakan *diagram context*,

diagram jenjang proses, *data flow diagram* (DFD), *entity relationship diagram*, perancangan antar muka pengguna dan uji coba.

Pada bab keempat menjelaskan mengenai implementasi dan evaluasi sistem yang telah dilakukan. Bab ini berisi tentang kebutuhan sistem, implementasi yang menunjukkan tampilan, melakukan pengujian sistem dari sistem yang telah dibuat, serta analisis hasil uji coba sistem yang telah dilakukan.

Pada bab kelima menjelaskan mengenai penutup yang berisi penjelasan tentang kesimpulan yang diperoleh dari penilitian ini. Kesimpulan tersebut berisi hasil dari evaluasi serta saran terkait dengan sistem yang akan dikembangkan.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Sistem menurut Gordon B. Davis dalam bukunya menyatakan sistem bisa berupa abstrak atau fisis. Sistem yang abstrak adalah susunan yang teratur dari gagasan – gagasan atau konsepsi yang saling bergantung. Sedangkan sistem yang bersifat fisis adalah serangkaian unsur yang bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan (Davis, 2012).

2.2 Informasi

Berikut ini beberapa pendapat mengenai pengertian informasi:

1. Informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima (Sutarman, 2012).
2. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna atau lebih berarti bagi yang menerimanya (Hidayat, 2010).
3. Informasi adalah data yang sudah mengalami pemrosesan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan oleh pengunanya dalam membuat keputusan (Samiaji, 2009).

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa “Informasi adalah data yang sudah diolah sehingga mempunyai arti untuk dapat digunakan dalam membuat keputusan”.

2.3 Sistem Informasi

Laudon dan Laudon (2010) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan sistem informasi adalah suatu komponen yang saling bekerja satu sama lain untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan dan juga menyebarkan informasi untuk mendukung kegiatan suatu organisasi, seperti pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian, analisis masalah, dan juga visualisasi dari organisasi.

Tokoh lainnya, yaitu Stair & Reynolds (2010) mengatakan bahwa sistem informasi merupakan suatu perangkat elemen atau komponen yang saling terkait satu sama lain, yang dapat mengumpulkan, mengolah, menyimpan dan juga menyebarkan data dan juga informasi, serta mampu untuk memberikan feedback untuk memenuhi tujuan suatu organisasi.

2.4 Sistem Informasi Penjualan

Sistem Informasi Penjualan diartikan sebagai pembuatan pernyataan penjualan, kegiatan akan dijelaskan melalui prosedur-prosedur yang meliputi urutan kegiatan sejak diterimanya pesanan dari pembelian, pengecekan barang ada atau tidak ada, dan diteruskan dengan pengiriman barang yang disertai faktur dan mengadakan pencatatan atas penjualan yang berlaku (Sudayat, 2009).

Menurut Midjan dan Susanto (2005) Sistem Informasi Penjualan adalah kerangka kerja dalam sumbar daya manusia, alat, metode dan kesemuanya di koordinasikan untuk mengolah data penjualan menjadi informasi penjualan yang berguna bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Tujuan adanya Sistem Informasi Penjualan untuk membantu manajer maupun pemilik dalam berbagai hal, seperti:

1. Membantu manajemen dalam pengambilan keputusan.
2. Manajemen lebih sering menerima laporan dan terperinci.

3. Manajemen dapat memonitor prestasi produk, pasar, karyawan, penjualan dan berbagai bagian pemasaran lainnya.

Sistem informasi penjualan ini memiliki peran penting dalam perusahaan.

Hal ini dikarenakan aktivitas penjualan yang dilakukan dapat cepat serta akur dan diselesaikan dan informasi yang tersaji dapat tepat waktu pada saat dibutuhkan.

Di dalam sistem informasi penjualan memerlukan beberapa modul yang akan digunakan,yaitu:

- a. Modul pemesanan yang terdiri dari, *ready stock* dan *purchase order*.
- b. Modul stok dan gudang yang terdiri dari, stok gudang dan stok display.
- c. Modul penjualan yang terdiri dari, penjualan tunai, penjualan kredit dan kartu piutang.

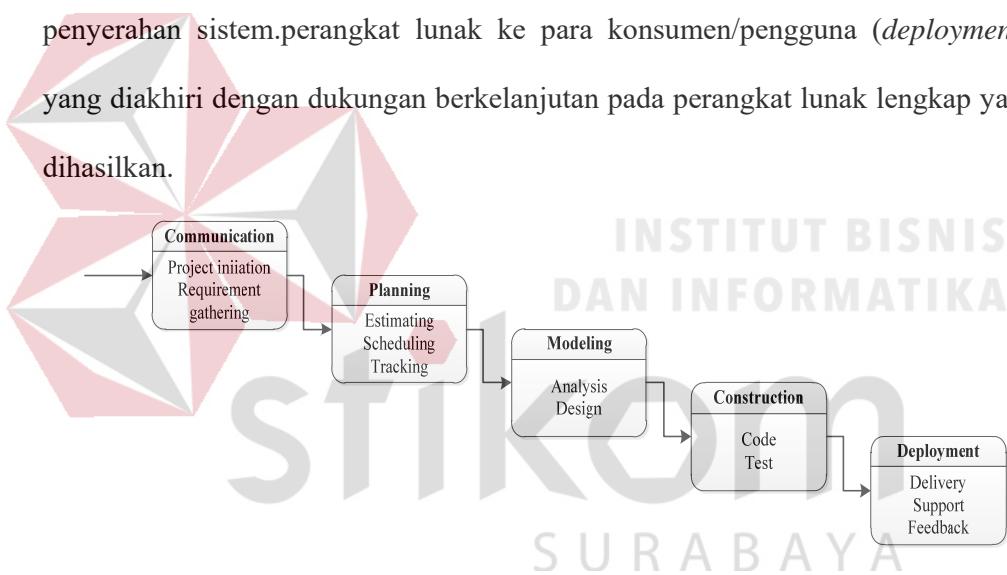
2.5 Database

Menurut Connoly dan Begg (2010), database adalah suatu kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan penjelasan tentang data yang terhubung tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memberikan informasi yang diperlukan oleh organisasi.

Sedangkan menurut Whitten dan Bentley (2007), database adalah kumpulan file yang saling terkait, database tidak hanya kumpulan file. Record pada setiap file harus memperbolehkan hubungan – hubungan untuk menyimpan file lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa database adalah kumpulan data yang saling terhubung yang dibutuhkan untuk mendukung operasi organisasi.

2.6 Sistem Development Life Cycle (SDLC)

Menurut Pressman (2015), model *System Development Life Cycle* (SDLC) dapat disebut juga model *waterfall* adalah model air terjun kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*). SDLC sendiri memiliki arti suatu pendekatan yang sistematis dan berurutan (skuensial) pada pengembangan perangkat lunak. SDLC memiliki tahapan-tahapan, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem perangkat lunak ke para konsumen/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.



Gambar 2.1 Pengembangan menggunakan Model *Waterfall* menurut (Pressman, 2015)

Model ini merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap *Comunication, Planning, Modeling, Construction, dan Deployment*.

Gambar 2.1 menunjukkan tahapan umum dari model proses *waterfall*. Model ini disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus

menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Akan tetapi, Pressman (2015) memecah model ini meskipun secara garis besar sama dengan tahapan-tahapan model *waterfall* pada umumnya.

Berikut ini adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam Model *Waterfall* menurut Pressman (2015):

a. *Communication*

Langkah pertama diawali dengan komunikasi kepada konsumen/pengguna.

Langkah awal ini merupakan langkah penting karena menyangkut pengumpulan informasi tentang kebutuhan konsumen/pengguna.

b. *Planning*

Setelah proses *communication* ini, kemudian menetapkan rencana untuk penggerjaan *software* yang meliputi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko yang mungkin terjadi, sumber yang dibutuhkan, hasil yang akan dibuat, dan jadwal penggerjaan.

c. *Modeling*

Pada proses *modeling* ini menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*.

Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan *detail* (algoritma) prosedural.

d. *Construction*

Construction merupakan proses membuat kode (*code generation*). *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan

suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

e. *Deployment*

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah software atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan user. Kemudian software yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

2.7 Data Flow Diagram (DFD)

Pengertian Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi – notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaanya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas (Pahlevy, 2010).

DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan logis. Dalam sumber lain dikatakan bahwa DFD merupakan suatu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi – fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh *professional* sistem kepada

pemakai maupun pembuat program (Pahlevy, 2010). Beberapa symbol dari Data Flow Diagram (DFD) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.1 Simbol Data Flow Diagram (DFD).

Lambang	Keterangan
	<i>External entity</i> (kesatuan luar) atau <i>boundary</i> (batas sistem)
	<i>Data Flow</i> (arus data)
Atau	<i>Process</i> (proses) <i>Data store</i> (simpanan data)

2.8 MySQL

MySQL merupakan sebuah basis data yang mengandung satu atau beberapa kolom. Tabel terdiri atas sejumlah basis dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom. Didalam PHP telah menyediakan fungsi untuk koneksi ke basis data dengan sejumlah fungsi untuk pengaturan baik menghubungkan maupun memutuskan koneksi server database MySQL sebagai sarana untuk mengumpulkan informasi (Kustiyahningsih & Anamisa, 2010).

Keunggulan yang dimiliki MySQL adalah sebagai berikut:

1. Bisa dioperasikan dengan stabil untuk berbagai sistem operasi, seperti windows, linux, mac os server, solaris, dan sebagainya.
2. Mendukung berbagai jenis dan variasi tipe data.
3. Mempunyai lapisan keamanan berbentuk password yang telah terjamin.

4. Menangani basis data dengan kapasitas yang besar.
5. Koneksi yang dilakukan dengan klient menggunakan protocol TCP/IP, UNIX, atau NT (Named pipes).
6. Memiliki interface terhadap berbagai macam aplikasi dan bahasa pemrograman dengan memanfaatkan fungsi API (Application Programming Interface).
7. Bersifat open source atau sumber terbuka.

2.9 Website

Menurut Shelly dan Vermalat (2010), *web* adalah koleksi dokumen elektronik milik semua orang di dunia yang mengaksesnya melalui internet menggunakan *web browser*. Menurut Simarmata (2010), aplikasi *web* adalah sebuah sistem informasi yang mendukung interaksi pengguna melalui antarmuka berbasis *web*. Fitur-fitur aplikasi *web* biasanya berupa data *persistence*, mendukung transaksi dan komposisi halaman *web* dinamis yang dapat dipertimbangkan sebagai *hibridasi*, antara *hypermedia* dan sistem informasi. Aplikasi *web* adalah bagian dari *client-side* yang dapat dijalankan oleh *browser web*. *Client-side* mempunyai tanggung jawab untuk pengeksekusian proses bisnis. Interaksi *web* dibagi dalam tiga langkah utama, yaitu:

1. Permintaan

Pengguna mengirimkan permintaan ke *server web*, biasanya via halaman *web* yang ditampilkan pada *browser web*.

2. Pemrosesan

Server web menerima permintaan yang dikirimkan oleh pengguna, kemudian memproses permintaan tersebut.

3. Jawaban

Browser menampilkan hasil dari permintaan pada jendela *browser*.

2.9.1 Pemrograman Website

Dalam pemrograman pembuatan website memiliki beberapa konten-konten penting, seperti:

1. Bahasa *Markup* (seperti HTML, XHTML dan XML)
2. Gaya Lembar Bahasa (seperti CSS dan XSL)
3. *Client-side Scripting* (seperti JavaScript dan VBScript)
4. *Server-side Scripting* (seperti PHP dan ASP)
5. Teknologi *Database* (seperti MySQL dan PostgreSQL)
6. Teknologi *Multimedia* (seperti Flash dan Silverlight)

Menurut Peranginangin (2006) PHP merupakan bahasa *pemrograman web* yang didesain khusus untuk membuat halaman *web*. PHP juga merupakan perangkat lunak yang bersifat *open source* yang dapat diperoleh secara gratis dan didistribusikan secara bebas. PHP juga memiliki kelebihan-kelebihan yaitu:

1. PHP berfokus pada pembuatan *script server-side*.
2. PHP dapat digunakan pada semua sistem operasi.
3. PHP dapat mendukung banyak *web server*.
4. PHP memiliki kemampuan untuk mengelola keluaran atau *output*.

Dalam *pemrograman web* memiliki beberapa komponen yang harus diperhatikan oleh *programmer*. Menurut Masulum (2012) komponen yang harus ada dalam sebuah *website*, agar *website* dapat berjalan *online* dan berfungsi dengan baik, berikut komponen yang harus dimiliki *website*:

1. *Domain* atau Alamat *Website*

Domain adalah sebuah rangkain huruf (bisa juga angka) yang merupakan alamat dari sebuah *website*, yang memudahkan seseorang untuk mengaksesnya melalui internet.

2. *Hosting*

Hosting adalah tempat untuk menyimpan data-data dari *website*. Secara umum *hosting* sendiri memiliki dua jenis yaitu *hosting* secara gratis dan *hosting* berbayar.

3. *Content Management System* (CMS)

CMS adalah sebuah program yang digunakan untuk melakukan segala bentuk pengeditan *website*. CMS dapat membantu dalam penambahan artikel atau gambar, pengaturan bentuk tampilan, penambahan *module* dan lain-lain. Dengan adanya CMS gratis dapat membantu seseorang yang tidak terlalu memahami bahasa *pemrogramman* untuk membuat sebuah *website*.

4. *Template* atau tema

Template adalah bentuk tampilan *website* tentang warna, model tampilan, dan lain-lain.

2.10 Testing

Menurut Romeo (2003), testing adalah proses pemantapan kepercayaan akan kinerja program atau sistem sebagaimana yang diharapkan. Testing *software* adalah proses mengoperasikan *software* dalam suatu kondisi yang dikendalikan untuk verifikasi, mendeteksi *error* dan validasi. Verifikasi adalah pengecekan atau pengetesan entitas-entitas, termasuk *software*, untuk pemenuhan dan konsistensi dengan melakukan evaluasi hasil terhadap kebutuhan yang telah

ditetapkan. Validasi adalah melihat kebenaran sistem apakah proses yang telah dituliskan sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Deteksi *error* adalah testing yang berorientasi untuk membuat kesalahan secara intensif, untuk menentukan apakah suatu hal tersebut tidak terjadi. *Test case* merupakan suatu tes yang dilakukan berdasarkan pada suatu inisialisasi, masukan, kondisi ataupun hasil yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun kegunaan dari *test case* ini, adalah sebagai berikut:

1. Untuk melakukan testing kesesuaian suatu komponen terhadap desain *White Box Testing*.

2. Untuk melakukan testing kesesuaian suatu komponen terhadap spesifikasi *Black Box Testing*.

2.10.1 White Box Testing

Menurut Romeo (2003), *white box* testing adalah suatu metode desain *test case* yang menggunakan struktur kendali dari desain prosedural. Seringkali *white box* testing diasosiasikan dengan pengukuran cakupan tes, yang mengukur persentase jalur-jalur dari tipe yang dipilih untuk dieksekusi oleh *test cases*. *White box* testing dapat menjamin semua struktur internal data dapat dites untuk memastikan *validasinya*.

Cakupan pernyataan, cabang dan jalur adalah suatu teknik *white box* testing yang menggunakan alur logika dari program untuk membuat *test cases* alur logika adalah cara dimana suatu bagian dari program tertentu dieksekusi saat menjalankan program. Alur logika suatu program dapat di representasi kan dengan *flowgraph*.

2.10.2 Black Box Testing

Menurut Romeo (2003), *Black box* testing dilakukan tanpa adanya suatu pengetahuan tentang detail struktur internal dari sistem atau komponen yang dites, juga disebut sebagai fungsional testing. *Black box* testing berfokus pada kebutuhan fungsional pada *software*, berdasarkan pada spesifikasi kebutuhan dari *software*.

Dengan adanya *black box* testing, perekayasa *software* dapat menggunakan kebutuhan fungsional pada suatu program. *Black box* testing dilakukan untuk melakukan pengecekan apakah sebuah *software* telah bebas dari error dan fungsi-fungsi yang diperlukan telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

2.11 Skala Likert

Angket atau kuisioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon, sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan dari menyebarkan angket adalah mencari informasi dari responden tanpa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan (Riduwan, 2005).

Menurut Husein (2003), skala *likert* berhubungan dengan pernyataan seseorang terhadap sesuatu. Skor pada skala *likert* berarah *positif* dan *negatif*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial.

Perhitungan skor penilaian untuk setiap pertanyaan (QS) didapatkan dari jumlah pengguna (PM) dikalikan dengan skala nilai (N). Jumlah skor tertinggi (STtot) didapatkan dari skala tertinggi (NT) dikalikan jumlah peranyaan (Qtot)

dikalikan total pengguna (Ptot). Sedangkan nilai presentasi akhir (Pre) diperoleh dari jumlah skor hasil pengumpulan data (JSA) dibagi jumlah skor tertinggi (STot) dikalikan 100%.

Rumus skala *likert*:

$$\text{Pre} = \text{JSA} / \text{STtot} \times 100\% \dots \quad (2.3)$$

Keterangan

QS(n) = Skor pertanyaan ke-n

PM = Jumlah pengguna yang menjawab

N = Skala nilai

STtot = Total skor tertinggi

NT = Skala nilai tertinggi

Q_{tot} = Total pertanyaan

Ptot = Total pengguna

Pre = Persentase akhir (%)

JSA = Jumlah skor akhir

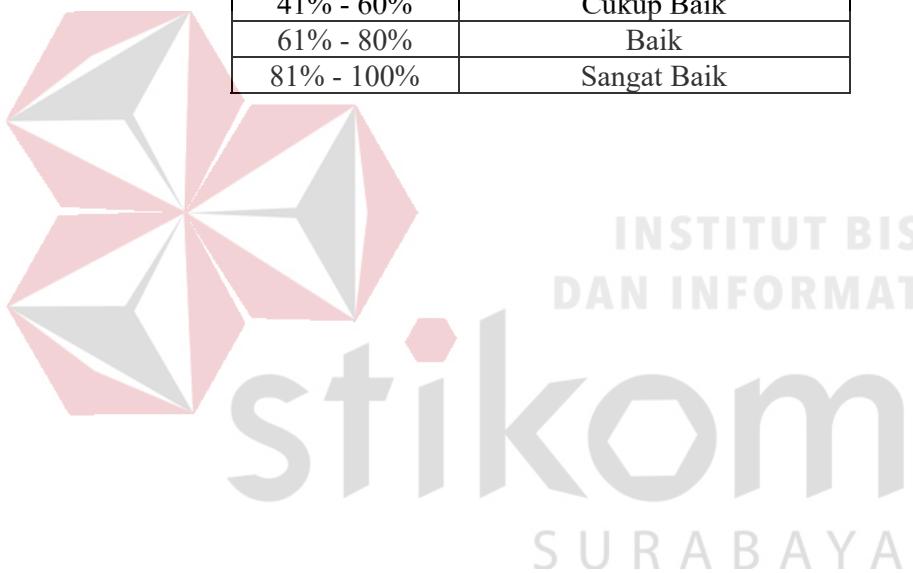
Analisis dilakukan dengan melihat persentase akhir dari proses perhitungan skor. Nilai persentase kemudian dicocokkan dengan kriteria interpretasi skor. Menurut Umar (2008), ada dua bentuk pernyataan yang menggunakan skala likert yaitu bentuk pernyataan positif dan bentuk pernyataan negative. Bentuk jawaban skala likert ialah sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Skala pengukuran nilai persentase dapat dilihat pada Tabel 2.2 dan Tabel 2.3.

Tabel 2.2 Keterangan Nilai

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Tabel 2.3 Keterangan Presentase

Presentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Kurang Baik
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik



BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang analisis dari permasalahan yang ada pada PT. Jesindo Prima Sejati. Analisis dan perancangan pada sistem ini diambil berdasarkan model waterfall yang meliputi *communication, planning, modeling, dan construction.*

3.1 Communication

Tahap komunikasi merupakan tahap pertama dalam penelitian ini. Tahapan ini dibagi menjadi empat sub tahapan yaitu identifikasi masalah, identifikasi pengguna, identifikasi data dan identifikasi fungsional.

1. Identifikasi Masalah

Pada identifikasi Masalah ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara pada bagian admin PT. Jesindo Prima Sejati pada bulan Oktober 2016. Observasi dan wawancara ini bertujuan untuk mengetahui proses bisnis yang ada pada PT. Jesindo Prima Sejati yang hasilnya sebagai berikut :

1.1 Observasi

Observasi atau pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung ke bagian pemasaran dan bagian administrasi perusahaan. Pengamatan tersebut dilakukan untuk mendapatkan data sebagai berikut:

- a. Nama perusahaan dan bidang usaha.
- b. Gambaran umum perusahaan.
- c. Visi dan Misi perusahaan.

1.2 Wawancara

Setelah melakukan observasi, maka selanjutnya adalah melakukan wawancara dengan pihak yang bersangkutan. Pada proses wawancara ini memiliki fungsi untuk mencocokkan data dan informasi dari hasil observasi. Selain itu proses wawancara juga memiliki fungsi untuk bertanya beberapa hal yang tidak didapatkan dari proses observasi. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan untuk wawancara:

- a. Sasaran perusahaan.
- b. Data dan informasi perusahaan.
- c. Permasalahan yang dihadapi perusahaan.

Hasil observasi dan wawancara sistem penjualan pada PT. Jesindo Prima Sejati dapat digambarkan dalam bentuk alur proses bisnis perusahaan saat ini dengan detil. Alur proses bisnis tersebut digambarkan menggunakan BPMN yang dapat dilihat pada Lampiran 1.

Berdasarkan alur proses bisnis penjualan pada PT. Jesindo Prima Sejati dapat diidentifikasi permasalahan yang ada yaitu pemasaran masih dilakukan secara *door to door* dan melalui telepon sehingga jangkauan pemasaran kurang luas dan kurang efektif karena harus mencari data dari calon konsumen. Pada saat konsumen melakukan pemesanan melalui telepon. Berdasarkan pemesanan tersebut, bagian administrasi melakukan pencatatan pemesanan pada buku. Hal ini berdampak pada proses pencarian data pemesanan konsumen pada buku oleh bagian administrasi membutuhkan waktu yang lama.

Ketika konsumen melakukan pembayaran, dan mengonfirmasi pembayaran melalui telepon, bagian administrasi melakukan pencatatan

pembayaran pada buku dan memberikan tanggal jatuh tempo pelunasan. Hal ini berdampak saat proses pencarian tanggal jatuh tempo pelunasan konsumen pada buku oleh bagian administrasi untuk melakukan penagihan membutuhkan waktu yang lama.

Bagian administrasi melakukan pencatatan penerimaan barang masuk mengalami kesulitan dalam melakukan pencarian data konsumen yang memesan barang pada buku, sehingga kesulitan dalam menentukan konsumen yang memesan barang. Data konsumen ditentukan hanya berdasarkan ingatan, sehingga berdampak pada saat proses pengiriman, barang yang dikirim tidak sampai pada konsumen yang tepat. Hal ini dapat terjadi dikarenakan ada barang pesanan yang sama.

Saat konsumen melakukan pemesanan, konsumen tidak dapat memantau status pesanan mulai dari konsumen melakukan pemesanan hingga barang dikirim. Hal ini berdampak pada hubungan kerja antara konsumen dan perusahaan. Selain itu, pemilik perusahaan juga kesulitan dalam mendapatkan informasi berupa laporan yang berkaitan dengan penjualan seperti laporan penjualan per periode, laporan piutang, laporan barang yang paling sering dipesan, laporan lima konsumen dengan kontribusi terbesar, laporan volume penjualan per kategori per periode dan laporan pemesanan per periode. Hal ini berdampak pada kemajuan perusahaan.

2. Identifikasi pengguna

Berdasarkan hasil identifikasi masalah pada PT. Jesindo Prima Sejati, dapat diidentifikasi pengguna dari sistem yang terkait yaitu pemilik, bagian administrasi, bagian pengiriman, dan konsumen.

3. Identifikasi data

Setelah dilakukan proses identifikasi permasalahan dan pengguna, maka dapat dilakukan identifikasi data. Pada sistem penjualan barang interior membutuhkan data sebagai berikut: Data Kategori, Data Jenis Bahan, Data Model, Data Motif, Data Barang, Data Konsumen, dan Data Karyawan..

4. Identifikasi fungsi

Setelah dilakukan proses identifikasi permasalahan, pengguna dan data, maka dapat diidentifikasi fungsi dari proses sistem penjualan sebagai berikut:

Mengelola Data Master, Mencatat Penawaran dan Mengirim Notifikasi, Membuat Penawaran Harga dan Mengirim Notifikasi, Menyetujui Penawaran Harga dan Mengirim Notifikasi, Mencatat Pembayaran dan Mengirim Invoice, Mencatat Barang Masuk dan Membuat Surat Jalan, Mengubah Status Pesanan dikirim dan Mengirim Notifikasi Mencatat Pelunasan dan Mengirim Notifikasi, dan Pembuatan Laporan.

3.2 Planning

Pada tahap planning atau tahap kedua alur kebutuhan aplikasi penjualan, yang digunakan adalah alur terstruktur serta estimasi waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi. Tahapan dari analisis alur kebutuhan aplikasi ini dibagi menjadi dua proses, yaitu:

1. Membuat BPMN Sistem Informasi Penjualan Barang Interior Berbasis Web

Hasil dari analisis alur kebutuhan yang direncanakan pada sistem, akan digambarkan dalam bentuk BPMN Sistem Informasi Penjualan Barang Interior Berbasis Web pada lampiran 2.

2. Jadwal Kerja

Jadwal kerja dari rancang bangun sistem informasi penjualan pada PT. Jesindo Prima Sejati dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Jadwal kerja

No.	Kegiatan	2016			
		Okttober	November	Desember	Januari
	<i>Communication</i>		4		4
1	1. Identifikasi Masalah				
	1.1 Observasi				
	1.2 Wawancara				
	2. Identifikasi Pengguna				
	3. Identifikasi Data				
	4. Identifikasi Fungsi				
2	<i>Planning</i>				
	<i>Modeling</i>				
3	a. Analisis				
	a.1 Analisis Kebutuhan Bisnis				
	a.2 Analisis Kebutuhan Pengguna				
	a.3 Analisis Kebutuhan Data				
	a.4 Analisis Kebutuhan Fungsional				
	a.5 Analisis Kebutuhan Sistem				
	a.6 Diagram Input Proses Output				
	b. Perancangan				
	b.1 Merancang Data				
	b.2 Merancang Proses				
	b.3 Merancang Antar Muka Pengguna				
4	<i>Construction</i>				
5	<i>Deployment</i>				
6	Pembuatan Laporan				

3.3 Modeling

Pada tahap ketiga model metode perancangan kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi penjualan adalah perancangan terstruktur. Pada tahap ketiga ini dibagi menjadi dua, yaitu analisis dan perancangan.

3.3.1 Analisis Sistem

Pada tahapan analisis sistem dilakukan beberapa proses yang berhubungan dengan tahapan awal pada model pengembangan. Pada tahap metode penelitian ini menggunakan model *waterfall* pada *System Development*

Life Cycle (SDLC). Model *Waterfall* memiliki beberapa tahapan yang meliputi tahapan *communication* dan tahapan *planning*.

A Analisis Kebutuhan Bisnis

Berdasarkan hasil dari tahapan identifikasi masalah, maka dapat dilakukan tahap analisis kebutuhan bisnis.

Pada tahapan analisis kebutuhan bisnis membutuhkan proses membuat akun, mencatat pemesanan dan mengirim notifikasi, penawaran harga dan mengirim notifikasi, menyetujui penawaran harga, mencatat pembayaran dan mengirim *invoice*, mencatat barang masuk dan membuat surat jalan, memperbarui status pesanan selesai dan mengirim notifikasi, mencatat pelunasan dan mengirim notifikasi, memperbarui status pesanan dikirim dan mengirim notifikasi, dan pembuatan laporan.

B Analisis Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada bagian administrasi di PT. Jesindo Prima Sejati, maka dapat dibuat kebutuhan pengguna. Analisis kebutuhan pengguna memiliki fungsi untuk mengetahui kebutuhan dari masing-masing *user* yang bersangkutan secara langsung dengan sistem. Pengguna dari Sistem Informasi Penjualan Barang Interior Berbasis Web pada PT. Jesindo Prima Sejati dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagian Administrasi

Tabel 3.2 Kebutuhan Pengguna Bagian Administrasi

Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Mengelola data master	1. Data kategori 2. Data jenis bahan	1. Daftar kategori 2. Daftar jenis bahan

Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
	3. Data model 4. Data motif 5. Data barang 6. Data konsumen 7. Data karyawan	3. Daftar model 4. Daftar motif 5. Daftar barang 6. Daftar konsumen 7. Daftar karyawan
Mencatat pemesanan dan mengirim notifikasi	Data pemesanan	1. Rekap pemesanan konsumen 2. Rekap pemesanan per konsumen 3. Notifikasi pesanan
Membuat penawaran harga dan mengirim notifikasi	Data pemesanan	Notifikasi penawaran harga melalui email dan sms
Mencatat pembayaran dan mengirim invoice	Bukti transfer pembayaran	1. Notifikasi pembayaran email dan sms 2. Invoice 3. Perubahan status pesanan diproses
Memperbarui status pesanan selesai dan mengirim notifikasi	Data pencatatan barang masuk	Notifikasi email dan sms pesanan siap dikirim
Mencatat pelunasan dan mengirim notifikasi	Bukti transfer pelunasan	Notifikasi email dan sms pelunasan
Memperbarui status pesanan dikirim dan mengirim notifikasi	Data Pengiriman	Notifikasi email dan sms pelunasan
Pembuatan laporan	Seluruh data penjualan	1. Laporan penjualan per periode 2. Laporan piutang 3. Laporan barang yang paling sering dipesan 4. Laporan volume penjualan per barang per periode 5. Laporan barang paling banyak dipesan per wilayah 6. Laporan barang yang paling banyak dipesan per konsumen 7. Laporan Riwayat per konsumen

2. Bagian Pengiriman

Tabel 3.3 Kebutuhan Pengguna Bagian Pengiriman

Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Mencatat barang masuk dan generate surat jalan	Data pemesanan	Surat jalan

3. Pemilik

Tabel 3.4 Kebutuhan Pengguna Pemilik

Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Membuat Laporan	Seluruh Data Penjualan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laporan penjualan per periode 2. Laporan piutang 3. Laporan barang yang paling sering dipesan 4. Laporan riwayat per konsumen 5. Laporan volume penjualan per barang per periode 6. Laporan barang paling banyak dipesan per wilayah 7. Laporan barang paling banyak dipesan per jenis konsumen

4. Konsumen

Tabel 3.5 Kebutuhan Pengguna Konsumen

Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Membuat akun	Data konsumen	Informasi data konsumen
Mencatat pemesanan dan mengirim notifikasi	Data Pemesanan	Riwayat pemesanan

Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Menyetujui penawaran harga	Bukti Tranfer Pembayaran	1. Penawaran harga 2. Unggah Bukti Pembayaran
Mencatat pembayaran dan mengirim notifikasi	Bukti Tranfer Pembayaran	1. Informasi pembayaran telah diterima dan status pesanan diproses 2. invoice
Mencatat pelunasan dan mengirim notifikasi	Bukti Tranfer	1. Informasi pelunasan telah diterima dan status pesanan dikirim 2. Invoice

C Analisis Kebutuhan Data

Dari analisis kebutuhan pengguna yang telah disusun sebelumnya, maka dibutuhkan beberapa data untuk menunjang sistem yang akan dibuat. Terdapat 14 data yang diperlukan sistem, data tersebut meliputi:

1. Data Kategori

Data kategori merupakan master kategori yang digunakan untuk menyimpan data kategori dari barang interior yang dijual. Data kategori yang diperlukan adalah kode kategori, nama kategori dan status.

2. Data Jenis bahan

Data jenis bahan merupakan data master yang digunakan untuk menyimpan data jenis bahan dari barang interior yang dijual. Data jenis bahan yang diperlukan adalah id jenis bahan, nama jenis bahan dan status.

3. Data Model

Data model merupakan data master yang digunakan untuk menyimpan data model dari barang interior yang dijual. Data model yang diperlukan adalah kode model, nama model, gambar dan status.

4. Data Motif

Data motif merupakan data master yang digunakan untuk menyimpan data motif dari barang interior yang dijual. Data motif yang diperlukan adalah motif dan status.

5. Data Barang

Data barang merupakan data master yang digunakan untuk menyimpan data barang dari barang interior yang dijual. Data barang yang diperlukan adalah kode barang.

6. Data Konsumen

Data konsumen merupakan data master yang digunakan untuk menyimpan data konsumen. Data konsumen yang diperlukan adalah id konsumen, username, password, nama konsumen, alamat, telp, email.

7. Data Karyawan

Data karyawan digunakan untuk meyimpan data diri karyawan dan untuk membuat username dan password yang digunakan untuk login. Data karyawan yang diperlukan adalah nik, nama karyawan, tanggal lahir, alamat, telp, status, username dan password.

8. Data jabatan

Data jabatan digunakan untuk mendukung data karyawan. Data jabatan yang diperlukan adalah kode jabatan dan nama jabatan.

9. Data Pemesanan

Data pemesanan ini diambil dari contoh pemesanan yang telah ada sebelumnya dan memindahkannya pada *database*. Data pemesanan yang

diperlukan yaitu id_pemesanan, tgl_pemesanan, tgl_jatuhtempo, status, kode_model, kode_barang, no_pbm, ukuran, jumlah dan harga.

10. Data Pembayaran

Data pembayaran ini digunakan untuk menyimpan data pembayaran konsumen. Data pembayaran yang dibutuhkan adalah id_pembayaran, tgl_bayar, total_bayar, total_sisabayar, bukti_bayar dan status.

11. Data Penjualan

Data penjualan ini digunakan untuk menyimpan no invoice yang telah dibuat dan total bayar pesanan konsumen. Data penjualan yang dibutuhkan adalah no_invoice, tgl_penjualan, total_pemesanan dan status.

12. Data Pengiriman

Data pengiriman ini digunakan untuk melakukan generate surat jalan pada saat akan melakukan pengiriman. Data pengiriman yang dibutuhkan adalah no_suratjalan dan tgl_kirim.

13. Data Pencatatan Barang Masuk

Data penerimaan barang masuk ini digunakan untuk menyimpan seluruh data barang pesanan yang telah selesai diproduksi dan masuk ke gudang. Data pencatatan barang masuk yang diperlukan yaitu no_pbm dan tgl_pbm.

14. Data Status

Data status ini digunakan untuk menyimpan status-status yang ada pada proses dari proses pemesanan hingga pengiriman. Data status yang dibutuhkan adalah kode_status, nama_status, dan keterangan.

D Analisis Kebutuhan Fungsional

Berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah dibuat sebelumnya, maka dapat diimplementasikan dengan cara membuat kebutuhan fungsional dari aplikasi. Tahapan ini akan digunakan untuk mengimplementasikan seluruh fungsi yang didapat dari hasil analisis kebutuhan pengguna. Fungsi tersebut dibagi menjadi 12 fungsi, yang meliputi:

1. Fungsi Mengelola Data Master

Tabel 3.6 Fungsi Mengelola Data Master

Nama Fungsi	Fungsi Mengelola Data Master	
Stakeholder	Bagian Administrasi	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan kegiatan untuk memasukkan dan mengelola data utama dalam sistem.	
Kondisi awal	1. Data Kategori 2. Data Jenis Bahan 3. Data Motif 4. Data Model 5. Data Barang 6. Data Karyawan	
Alur Normal	Aksi Stakeholder	Respon Sistem
	Masukkan Data Kategori	Sistem menampilkan halaman <i>input</i> kategori. Setelah <i>input</i> data maka sistem akan melakukan pengecekan, jika data sudah ada maka akan menampilkan pesan “data kategori sudah ada”, namun jika saat pengecekan data belum ada maka sistem akan menampilkan pesan “data kategori berhasil disimpan”.
	Mengubah Data Kategori	Sistem akan

		menampilkan data kategori yang akan diubah. Setelah melakukan perubahan data dan mengklik tombol simpan maka sistem akan menampilkan pesan “data kategori berhasil diubah”.
Kondisi Akhir	Fungsi ini menyimpan seluruh masukan perubahan dari data kategori	
Alur Normal	Aksi Stakeholder	Respon Sistem
	Masukkan Data Jenis Bahan	
	Menambahkan Data Jenis Bahan	Sistem menampilkan halaman <i>input</i> jenis bahan. Setelah <i>input</i> data maka sistem akan melakukan pengecekan , jika data sudah ada maka sistem akan menampilkan pesan “data jenis bahan sudah ada”, jika saat pengecekan data belum ada maka sistem akan menampilkan pesan “data jenis bahan berhasil disimpan”.
	Mengubah Data Jenis Bahan	Sistem akan menampilkan data jenis bahan yang akan diubah. Setelah melakukan perubahan data dan menyimpan maka sistem akan menampilkan pesan “data jenis bahan berhasil diubah”.
Kondisi Akhir	Fungsi ini menyimpan seluruh masukkan dan perubahan dari data jenis bahan	
Alur Normal	Aksi Stakeholder	Respon Sistem
	Masukkan Data Motif	
	Menambahkan Data Motif	Sistem menampilkan halaman <i>input</i> motif. Setelah <i>input</i> data

		motif maka sistem akan melakukan pengecekan, jika data sudah ada maka sistem akan menampilkan pesan “data motif sudah”, jika saat pengecekan data belum ada maka sistem akan menampilkan pesan “data motif berhasil disimpan”.				
	Mengubah Data Motif	Sistem akan menampilkan data motif yang akan diubah. Setelah melakukan perubahan data dan menyimpan maka sistem akan menampilkan pesan “data motif berhasil diubah”				
Kondisi Akhir	Fungsi ini menyimpan seluruh masukan perubahan dari data motif					
Alur Normal	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aksi Stakeholder</th><th>Respon Sistem</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Masukkan Data Model</td><td>Menambahkan Data Model</td></tr> </tbody> </table>		Aksi Stakeholder	Respon Sistem	Masukkan Data Model	Menambahkan Data Model
Aksi Stakeholder	Respon Sistem					
Masukkan Data Model	Menambahkan Data Model					
	Mengubah Data Model	Sistem akan menampilkan halaman <i>input</i> model. Setelah <i>input</i> data model maka sistem akan melakukan pengecekan jika data sudah ada maka sistem akan menampilkan pesan “data model sudah ada”, jika saat pengecekan data belum ada maka sistem akan menampilkan pesan “data model berhasil disimpan”.				
		Sistem akan menampilkan data model yang akan				

		diubah. Setelah melakukan perubahan data dan menyimpan maka sistem akan menampilkan pesan “data model berhasil diubah”.
Kondisi Akhir	Fungsi ini menyimpan seluruh masukan perubahan dari data model	
Alur Normal	Aksi Stakeholder	Respon Sistem
	Masukkan Data Barang	Menambahkan Data Barang
		Sistem menampilkan halaman <i>input</i> barang. Setelah <i>input</i> data barang maka sistem akan melakukan pengecekan jika data sudah ada maka sistem akan menampilkan pesan “data barang sudah ada”, jika saat pengecekan data belum ada maka sistem akan menampilkan pesan “data barang berhasil disimpan”.
	Mengubah Data Barang	Sistem akan menampilkan data barang yang akan diubah. Setelah melakukan perubahan data dan menyimpan maka sistem akan menampilkan pesan “data barang berhasil diubah”.
Kondisi Akhir	Fungsi ini menyimpan seluruh masukan perubahan dari data barang	
Alur Normal	Aksi Stakeholder	Respon Sistem
	Masukkan Data Karyawan	Menambahkan Data Karyawan
		Sistem menampilkan halaman <i>input</i> karyawan. Setelah <i>input</i> data karyawan maka sistem akan

		mengakukan pengecekan jika data sudah ada maka sistem akan menampilkan pesan “data sudah ada”, jika saat pengecekan data belum ada maka sistem akan menampilkan pesan “data berhasil disimpan”.
	Mengubah Data Karyawan	Sistem akan menampilkan halaman data karyawan yang akan diubah. Setelah melakukan perubahan data dan menyimpan maka sistem akan menampilkan pesan “data berhasil diubah”.
Kondisi Akhir	Fungsi ini menyimpan seluruh masukkan dan perubahan dari data karyawan.	

2. Fungsi mengecek Hak Akses Karyawan

Tabel 3.7 Kebutuhan Fungsi Mengecek Hak Akses Karyawan

Nama Fungsi	Fungsi Mengecek Hak Akses Karyawan	
Stakeholder	Bagian Administrasi, Bagian Pengiriman, Pemilik Perusahaan	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan fungsi untuk mengecek hak akses karyawan yang menggunakan sistem penjualan ini.	
Kondisi Awal	1. Username dan <i>Password</i> Bagian Administrasi 2. Username dan <i>Password</i> Bagian Pengiriman 3. Username dan <i>Password</i> Pemilik Perusahaan	
Alur Normal	Aksi Stakeholder Username dan <i>Password</i> Bagian Administrasi	Respon Sistem
	Masukkan Username dan <i>Password</i>	Sistem mencocokkan username dan <i>password</i> bagian administrasi dengan data karyawan. Jika username dan

		<i>password</i> benar maka sistem akan menampilkan halaman menu bagian administrasi, namun jika login gagal, sistem akan menampilkan “username/ <i>password</i> anda salah”.
Kondisi Akhir	Fungsi ini akan memverifikasi username dan <i>password</i> bagian administrasi.	

3. Membuat Akun

Tabel 3.8 Kebutuhan Fungsi Mencatat Pendaftaran

Nama Fungsi	Fungsi Membuat Akun	
Stakeholder	Konsumen	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan fungsi untuk mencatat data konsumen yang melakukan daftar baru akun pada sistem.	
Kondisi Awal	Data konsumen	
Alur Normal	Aksi Stakeholder	Respon Sistem
	Mencatat Pendaftaran	
	Masukkan Data Konsumen	Sistem mencocokkan data konsumen, jika data konsumen telah digunakan maka sistem akan menampilkan “username telah digunakan” namun jika belum digunakan maka sistem akan menampilkan pesan “data telah berhasil disimpan”.
Kondisi Akhir	Fungsi ini menyimpan seluruh data konsumen saat melakukan pendaftaran.	

4. Mencatat Pemesanan dan Mengirim Notifikasi

Tabel 3.9 Kebutuhan Fungsi Mencatat Pemesanan dan Mengirim Notifikasi

Nama Fungsi	Fungsi Mencatat Pemesanan dan Mengirim Notifikasi
Stakeholder	Konsumen
Deskripsi	Fungsi ini merupakan fungsi untuk mencatat data

	pemesanan konsumen yang melakukan pemesanan pada sistem. Fungsi ini juga mengirim notifikasi berupa email kepada bagian administrasi.								
Kondisi Awal	Data Pemesanan								
Alur Normal	<table border="1"> <tr> <td>Aksi Stakeholder</td> <td>Respon Sistem</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Mencatat Pemesanan dan Mengirim Notifikasi</td> </tr> <tr> <td>Masukkan data pemesanan</td> <td>Setelah memasukkan data pemesanan sistem akan menyimpan data pemesanan, menampilkan pesan “pemesanan berhasil dilakukan”.</td> </tr> <tr> <td>Mengirim Notifikasi</td> <td>Sistem akan mengirimkan notifikasi pemesanan berupa email kepada bagian administrasi.</td> </tr> </table>	Aksi Stakeholder	Respon Sistem	Mencatat Pemesanan dan Mengirim Notifikasi		Masukkan data pemesanan	Setelah memasukkan data pemesanan sistem akan menyimpan data pemesanan, menampilkan pesan “pemesanan berhasil dilakukan”.	Mengirim Notifikasi	Sistem akan mengirimkan notifikasi pemesanan berupa email kepada bagian administrasi.
Aksi Stakeholder	Respon Sistem								
Mencatat Pemesanan dan Mengirim Notifikasi									
Masukkan data pemesanan	Setelah memasukkan data pemesanan sistem akan menyimpan data pemesanan, menampilkan pesan “pemesanan berhasil dilakukan”.								
Mengirim Notifikasi	Sistem akan mengirimkan notifikasi pemesanan berupa email kepada bagian administrasi.								
Kondisi Akhir	Fungsi ini menyimpan data pemesanan saat konsumen melakukan pemesanan dan mengirimkan notifikasi berupa email kepada bagian administrasi.								

5. Fungsi Membuat Penawaran Harga dan Mengirim Notifikasi

Tabel 3.10 Fungsi Membuat Penawaran Harga dan Mengirim Notifikasi

Nama Fungsi	Fungsi Membuat Penawaran dan Mengirim Notifikasi									
Stakeholder	Bagian Administrasi									
Deskripsi	Fungsi ini merupakan fungsi untuk membuat penawaran harga dan mengirim notifikasi kepada konsumen berupa email dan sms									
Kondisi Awal	Data Jenis Barang, Data Barang, Data Konsumen									
Alur Normal	<table border="1"> <tr> <td>Aksi Stakeholder</td> <td>Respon Sistem</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Membuat Penawaran Harga dan Mengirim Notifikasi</td> </tr> <tr> <td>Membuat penawaran harga</td> <td>Sistem akan menampilkan halaman untuk membuat penawaran harga dengan menginputkan data pemesanan</td> </tr> <tr> <td>Mengirim notifikasi</td> <td>Sistem akan mengirimkan notifikasi penawaran harga kepada konsumen berupa email dan sms.</td> </tr> </table>		Aksi Stakeholder	Respon Sistem	Membuat Penawaran Harga dan Mengirim Notifikasi		Membuat penawaran harga	Sistem akan menampilkan halaman untuk membuat penawaran harga dengan menginputkan data pemesanan	Mengirim notifikasi	Sistem akan mengirimkan notifikasi penawaran harga kepada konsumen berupa email dan sms.
Aksi Stakeholder	Respon Sistem									
Membuat Penawaran Harga dan Mengirim Notifikasi										
Membuat penawaran harga	Sistem akan menampilkan halaman untuk membuat penawaran harga dengan menginputkan data pemesanan									
Mengirim notifikasi	Sistem akan mengirimkan notifikasi penawaran harga kepada konsumen berupa email dan sms.									
Kondisi Akhir	Fungsi ini untuk membuat penawaran harga dan									

	mengirim notifikasi ke konsumen melalui email dan sms.
--	--

6. Fungsi Menyetujui Penawaran Harga

Tabel 3.11 Kebutuhan Fungsi Menyetujui Penawaran Harga

Nama Fungsi	Menyetujui Penawaran Harga	
Stakeholder	Konsumen	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan fungsi untuk mengkonfirmasi persetujuan konsumen terhadap penawaran harga yang diberikan	
Kondisi Awal	Penawaran harga	
Alur Normal	Aksi Stakeholder	Respon Sistem
	Persetujuan Penawaran Harga	
Kondisi Akhir	Menyetujui Penawaran Harga	Konsumen memberikan konfirmasi persetujuan terhadap penawaran harga yang telah diberikan.
	Mengirim Notifikasi	Sistem akan mengirimkan notifikasi persetujuan penawaran kepada bagian berupa email.

7. Fungsi Mencatat Pembayaran dan Mengirim Invoice

Tabel 3.12 Kebutuhan Fungsi Mencatat Pembayaran dan Mengirim Invoice

Nama Fungsi	Mencatat Pembayaran dan Mengirim Invoice	
Stakeholder	Bagian Administrasi dan Pelanggan	
Deskripsi	Fungsi ini mencatat pembayaran yang dilakukan oleh konsumen dan mengirim notifikasi pada sistem. Bagian administrasi mengecek pembayaran dan mengirim invoice.	
Kondisi Awal	Data Pembayaran	
Alur Normal	Aksi Stakeholder	Respon Sistem
	Masukkan Data Pembayaran	
	Mencatat Pembayaran	Sistem akan menampilkan halaman

		<i>input</i> data pembayaran
	Mengirim Invoice	Sistem akan menampilkan halaman invoice dan mengirim invoice kepada konsumen berupa email
Kondisi Akhir	Fungsi ini untuk mencatat pembayaran konsumen dan bagian administrasi mengirim invoice kepada konsumen berupa email.	

8. Fungsi Mencatat Barang Masuk dan *Generate* Surat Jalan

Tabel 3.13 Kebutuhan Fungsi Mencatat Barang Masuk dan *Generate* Surat Jalan

Nama Fungsi	Mencatat Barang Masuk dan <i>Generate</i> Surat Jalan	
Stakeholder	Bagian Pengiriman	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan oleh bagian administrasi untuk mencatat barang masuk	
Kondisi Awal	Data Barang dan Data Pemesanan	
Alur Normal	Aksi Stakeholder	Respon Sistem
	Mencatat Barang Masuk dan <i>Generate</i> Surat Jalan	
	Mencatat Barang Masuk	Sistem akan menampilkan halaman <i>input</i> barang masuk dan kemudian menyimpan.
	Generate Surat Jalan	Sistem akan melakukan <i>generate</i> nomer surat jalan
Kondisi Akhir	Fungsi ini digunakan oleh bagian pengiriman untuk mencatat barang masuk dan melakukan <i>generate</i> surat jalan.	

9. Fungsi Memperbarui Status Pesanan Selesai dan Mengirim Notifikasi

Tabel 3.14 Kebutuhan Fungsi Memperbarui Status Pesanan Selesai dan Mengirim Notifikasi

Nama Fungsi	Memperbarui Status Pesanan Selesai dan Mengirim Notifikasi
Stakeholder	Bagian Administrasi
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh bagian administrasi untuk mengubah status pesanan dari konsumen dan mengirim notifikasi pada konsumen.

Kondisi Awal	Data Pemesanan dan Data Pembayaran	
Alur Normal	Aksi Stakeholder	Respon Sistem
	Bukti Pembayaran Pelunasan	
	Memperbarui Status Pesanan	Sistem akan menampilkan halaman ubah data pemesanan konsumen dan bagian administrasi merubah status pesanan.
	Mengirim Notifikasi	Sistem akan mengirim notifikasi pada konsumen berupa email dan sms
Kondisi Akhir	Fungsi ini merupakan kegiatan yang dilakukan oleh admin untuk merubah status pesanan konsumen dan mengirim notifikasi berupa email dan sms kepada konsumen.	

10. Fungsi Mencatat Pelunasan dan Mengirim Notifikasi

Tabel 3.15 Kebutuhan Fungsi Mencatat Pelunasan dan Mengirim Notifikasi

Nama Fungsi	Mencatat Pelunasan dan Mengirim Notifikasi	
Stakeholder	Konsumen dan Bagian Administrasi	
Deskripsi	Fungsi ini mencatat pembayaran pelunasan yang dilakukan oleh kosumen dan mengirim notifikasi pada bagian administrasi	
Kondisi Awal	Data Pembayaran	
	Aksi Stakeholder	Respon Sistem
	Bukti Pembayaran Pelunasan	
	Mencatat Pelunasan	Sistem akan menampilkan halaman <i>input</i> pembayaran
Alur Normal	Mengirim Notifikasi	Sistem akan mengirim notifikasi berupa email pada bagian administrasi
	Fungsi ini mencatat pembayaran pelunasan konsumen dan mengirimkan notifikasi berupa email pada bagian administrasi	
Kondisi Akhir	Fungsi ini mencatat pembayaran pelunasan konsumen dan mengirimkan notifikasi berupa email pada bagian administrasi	

11. Fungsi Memperbarui Status Pesanan dikirim dan Mengirim Notifikasi

Tabel 3.16 Kebutuhan Fungsi Memperbarui Status Pesanan dikirim dan Mengirim Notifikasi

Nama Fungsi	Memperbarui Status Pesanan dikirim dan Mengirim Notifikasi	
Stakeholder	Bagian Administrasi	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh bagian administrasi untuk mengubah status pesanan dari konsumen dan mengirim notifikasi pada konsumen.	
Kondisi Awal	Data Pemesanan dan Data Pembayaran	
Alur Normal	Aksi Stakeholder	Respon Sistem
	Bukti Pembayaran Pelunasan	
	Memperbarui Status Pesanan	Sistem akan menampilkan halaman <i>input pembayaran</i>
	Mengirim Notifikasi	Sistem akan mengirim notifikasi berupa email pada bagian administrasi
Kondisi Akhir	Fungsi ini mencatat pembayaran pelunasan konsumen dan mengirimkan notifikasi berupa email pada bagian administrasi	

12. Fungsi Membuat Laporan

Tabel 3.17 Kebutuhan Fungsi Membuat Laporan

Nama Fungsi	Fungsi Membuat Laporan	
Stakeholder	Bagian Administrasi dan Pemilik Perusahaan	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan kegiatan untuk melihat informasi dan mencetak semua laporan yang dibutuhkan oleh pemilik perusahaan dan bagian administrasi bertugas untuk mencetak laporan.	
Kondisi Awal	Seluruh Data Penjualan	
Alur Normal	Aksi Stakeholder	Respon Sistem
	Seluruh Data Penjualan	
	Memilih Laporan dan Periode Laporan	Sistem akan mencari data sesuai dengan periode yang diinginkan oleh pengguna dan sistem akan menampilkan laporan sesuai yang diinginkan pengguna.

	Mencetak Laporan	Setelah sistem menampilkan data laporan yang diinginkan, pengguna dapat mengklik tombol unduh dalam bentuk pdf.
Kondisi Akhir	Fungsi ini menampilkan dan mencetak laporan yang dibutuhkan oleh pemilik.	

E Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem ini adalah menentukan kebutuhan sistem yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai, untuk membangun aplikasi sesuai dengan hasil dari desain program, sekaligus dengan menyiapkan dokumentasi untuk setiap aktivitas pengkodean. Dalam proses pembuatannya aplikasi pendukung yang digunakan yaitu :

1. Notepad++
2. Xampp
3. MySQL
4. Google Chrome

Perangkat keras dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus dipenuhi untuk penggunaan sistem antara lain :

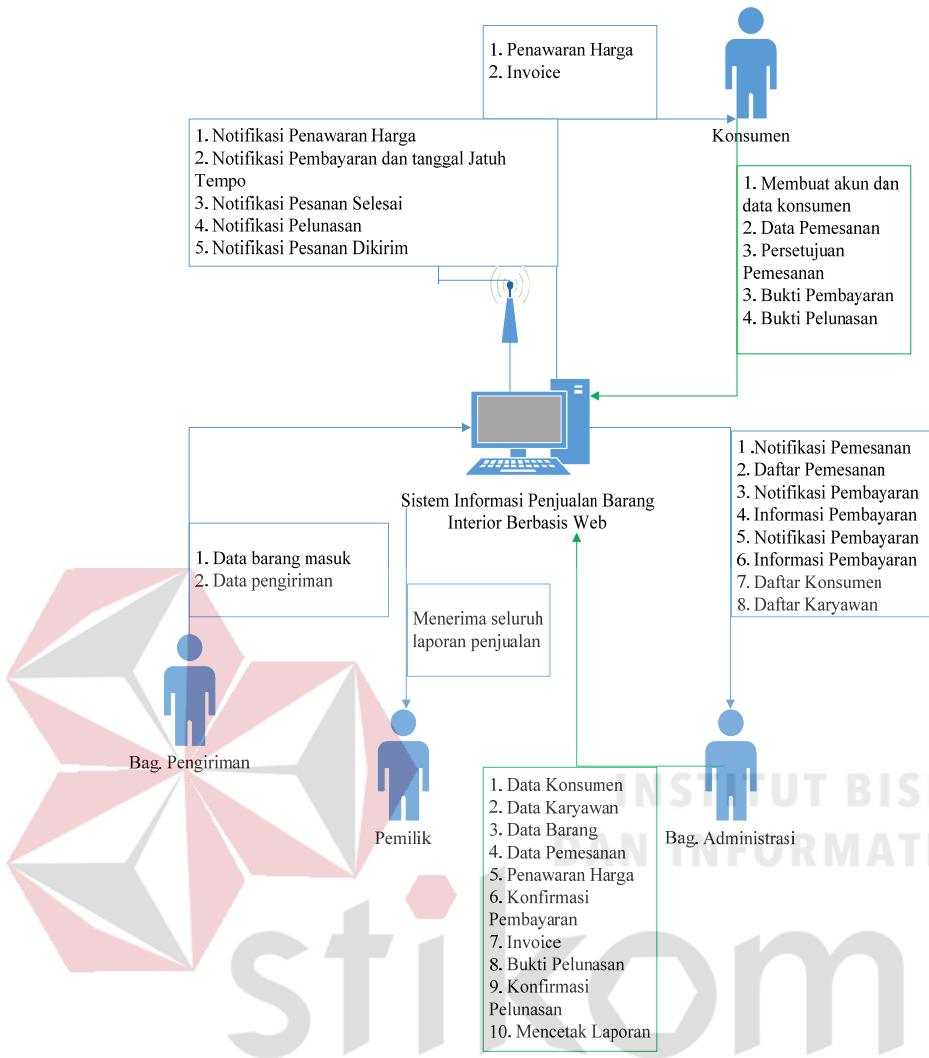
1. Processor Intel Core i3 3.2 Ghz
2. RAM 2 GB DDR3
3. Harddisk Drive 100 GB
4. USB 2.0 Port
5. *Keyboard/Monitor/Mouse*

3.3.2 Perancangan Sistem

Setelah melakukan pembuatan kebutuhan pengguna dan kebutuhan perangkat lunak, tahap selanjutnya pada penelitian ini adalah pembuatan Arsitektur Sistem, BPMN Penjualan, Merancang *Entity Relationship Diagram* (ERD), yang berisi: *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM) terletak pada skema *database* kemudian tampilan *input*, dan *output* dan aplikasi terletak pada user, serta merancang *Data Flow Diagram* (DFD) yang berisi: *Context Diagram*, DFD Level 0, DFD Level 1 dan DFD Level 2.

A Arsitektur Sistem

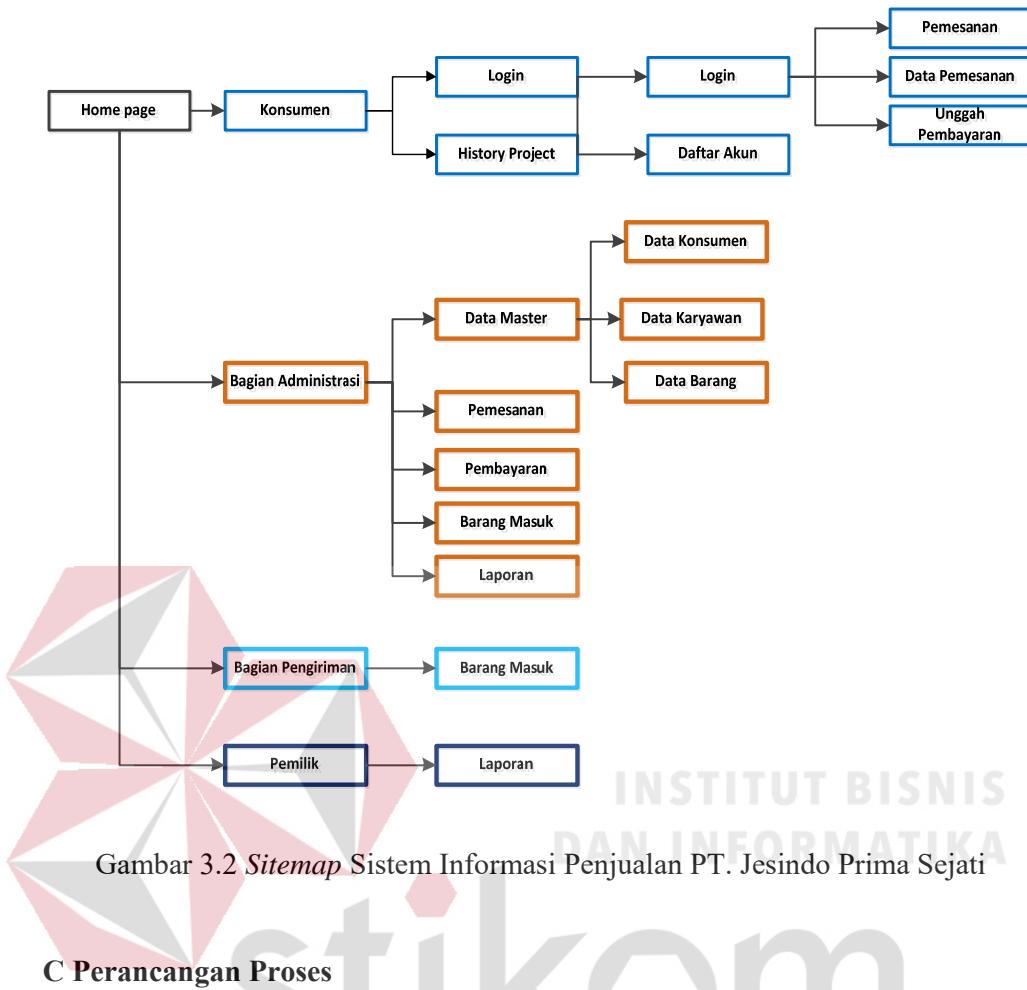
Arsitektur sistem ini menggambarkan rancangan dari arsitektur kebutuhan sistem informasi penjualan yang dibangun. Arsitektur sistem ini menjelaskan posisi serta kebutuhan *input* dan *output* yang melibatkan empat pengguna yaitu: Bagian Administrasi, Bagian Pengiriman, Pemilik Perusahaan dan Konsumen seperti pada Gambar 3.1. Setiap pengguna memiliki kebutuhan *input* dan *output* yang berbeda seperti bagian administrasi memiliki kebutuhan *input* untuk mengelola data konsumen, data karyawan, data barang, penawaran harga, konfirmasi pembayaran, invoice, bukti pelunasan, konfirmasi pelunasan, dan mencetak laporan. Bagian pengiriman memiliki kebutuhan *input* data barang masuk dan data pengiriman, sedangkan pemilik memiliki kebutuhan *output* laporan seluruh penjualan. Konsumen memiliki kebutuhan *input* yaitu membuat akun, data pemesanan, persetujuan pemesanan, bukti pembayaran, dan bukti pelunasan. Konsumen memiliki kebutuhan *output* yaitu penawaran harga, invoice, dan notifikasi yang meliputi penawaran harga, pembayaran dan tanggal jatuh tempo, pesanan selesai, pelunasan, dan pesanan dikirim.



Gambar 3.1 Rancangan Arsitektur Sistem Informasi Penjualan PT. Jesindo Prima Sejati

B Sitemap

Sitemap merupakan salah satu alat yang membantu untuk mempermudah pengenalan peta situs pada suatu *website*. *Sitemap* juga membantu untuk mempermudah penjelasan sistem penjualan ini, *sitemap* dapat dilihat pada Gambar 3.2.



C Perancangan Proses

Dari hasil *software requirement* yang telah dilakukan terdapat 9 fungsi untuk membangun sistem informasi penjualan. Dari 9 fungsi sistem tersebut akan dijelaskan menggunakan alur proses bisnis, *context diagram*, diagram berjenjang dan *data flow diagram*.

C.1 Alur Proses Bisnis

Dalam alur proses bisnis PT. Jesindo Prima Sejati terdapat satu proses bisnis utama yaitu alur proses penjualan. Alur proses bisnis yang ada pada PT. Jesindo Prima Sejati saat ini digambarkan pada Lampiran 1, dan pada Lampiran 2 merupakan BPMN solusi yang telah dibuat untuk mengatasi permasalahan.

C.2 Context Diagram

Context Diagram menggambarkan tentang *input-output* pada sistem.

Context Diagram ini dibuat untuk menampilkan entitas apa saja yang berinteraksi dengan sistem. Gambar context diagram dapat dilihat pada Gambar 3.3. Entitas yang ada pada sistem yaitu: Bagian Administrasi, Bagian Pemasaran, Pemilik Perusahaan dan Pelanggan. Entitas tersebut adalah entitas yang sama dengan penggunaan sistem.

C.3 Diagram Jenjang Proses

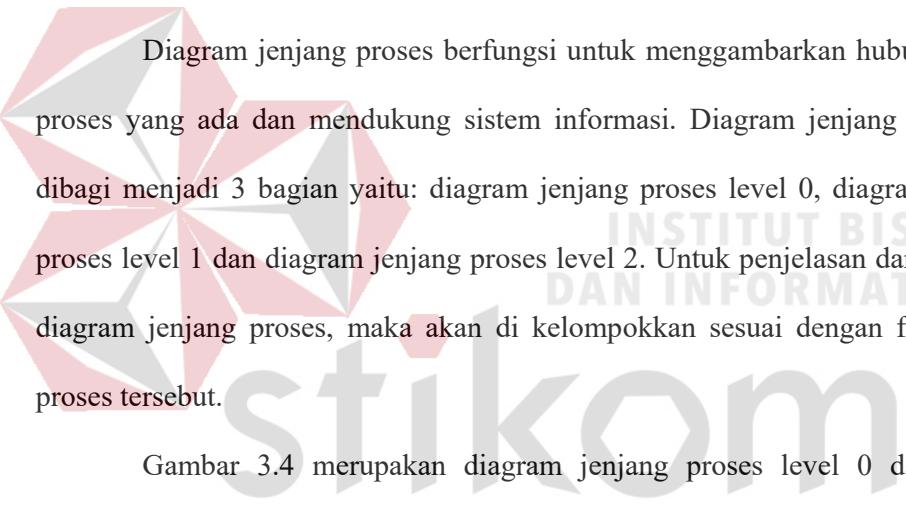
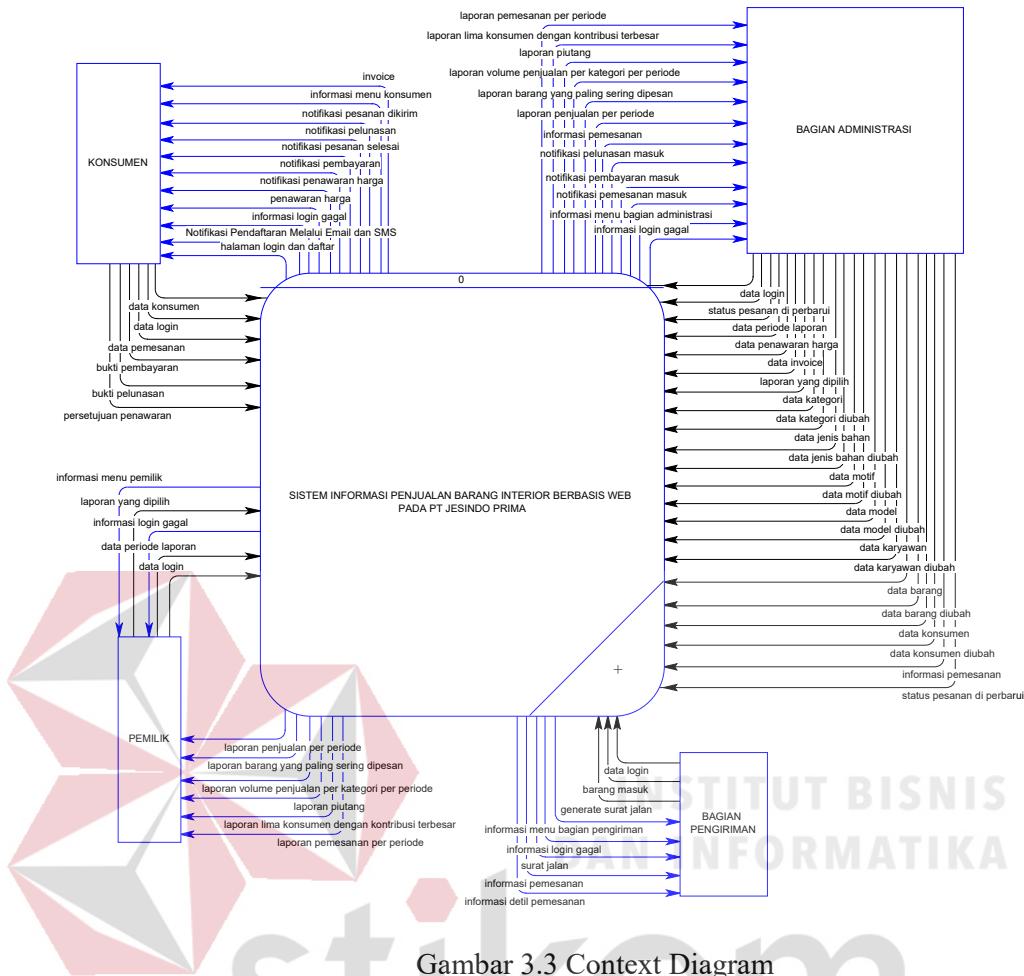
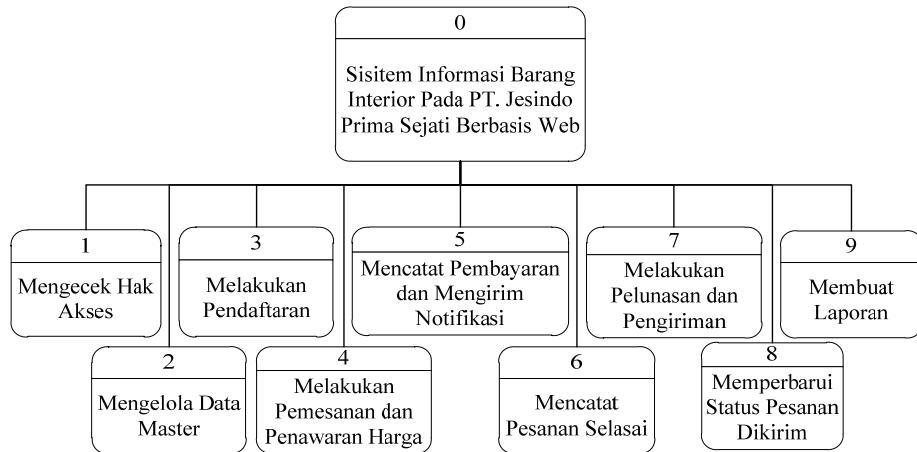


Diagram jenjang proses berfungsi untuk menggambarkan hubungan dari proses yang ada dan mendukung sistem informasi. Diagram jenjang proses ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu: diagram jenjang proses level 0, diagram jenjang proses level 1 dan diagram jenjang proses level 2. Untuk penjelasan dari tiap-tiap diagram jenjang proses, maka akan dielaborasi sesuai dengan fungsi dari proses tersebut.

Gambar 3.4 merupakan diagram jenjang proses level 0 dari sistem informasi penjualan PT. Jesindo Prima Sejati. Sembilan fungsi dalam diagram jenjang proses level 0 ini akan dijabarkan kembali sesuai dengan fungsi-fungsinya. Fungsi-fungsinya tersebut adalah Mengecek Hak Akses, Mengelola Data Master, Melakukan Pendaftaran, Melakukan Pemesanan dan Penawaran Harga, Mencatat Pembayaran dan Mengirim Notifikasi, Melakukan Pelunasan dan Pengiriman, Memperbarui Status Pesanan dikirim, dan Membuat Laporan.



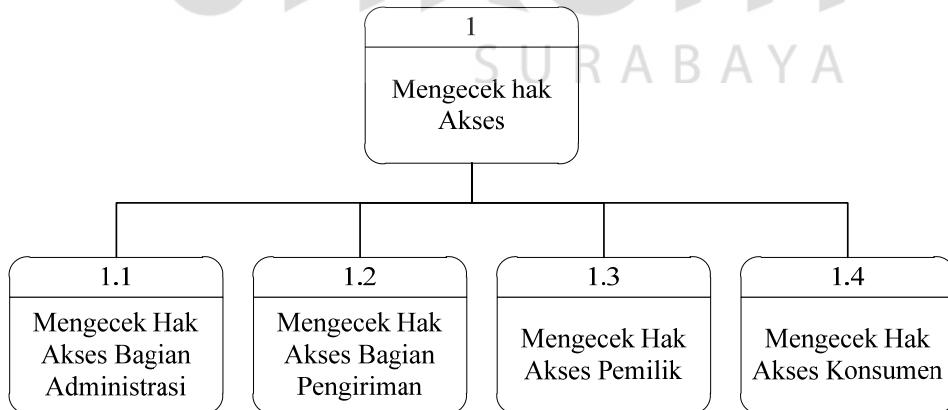
Gambar 3.3 Context Diagram



Gambar 3.4 Diagram Jenjang Proses Sistem Penjualan Level 0

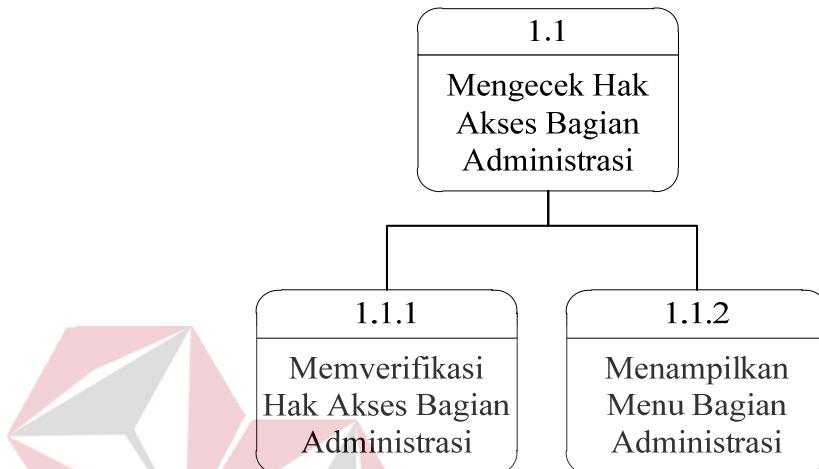
1. Proses Mengecek Hak Akses

Proses Mengecek hak akses ini memiliki dua tingkatan level diagram jenjang proses. Gambar 3.5 merupakan diagram jenjang proses level 1 proses mengecek hak akses, proses tersebut berfungsi untuk mengecek hak akses dari pengguna sistem seperti konsumen, bagian administrasi, bagian pengiriman dan pemilik.



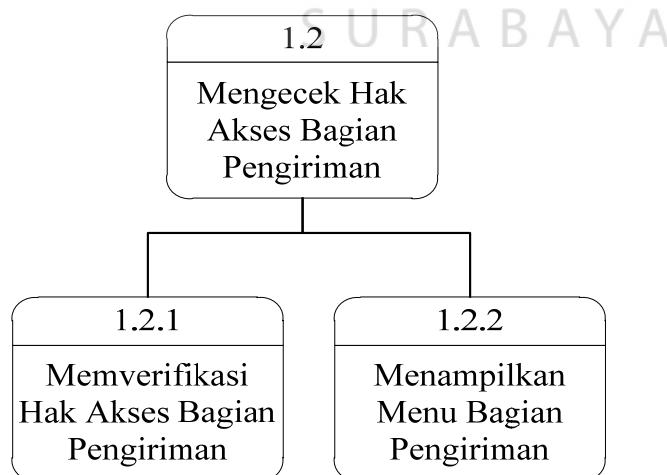
Gambar 3.5 Diagram Jenjang Proses Level 1 Mengecek Hak Akses

Pada Gambar 3.6 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses mengecek hak akses bagian administrasi. Pada proses diagram jenjang ini memiliki dua proses.



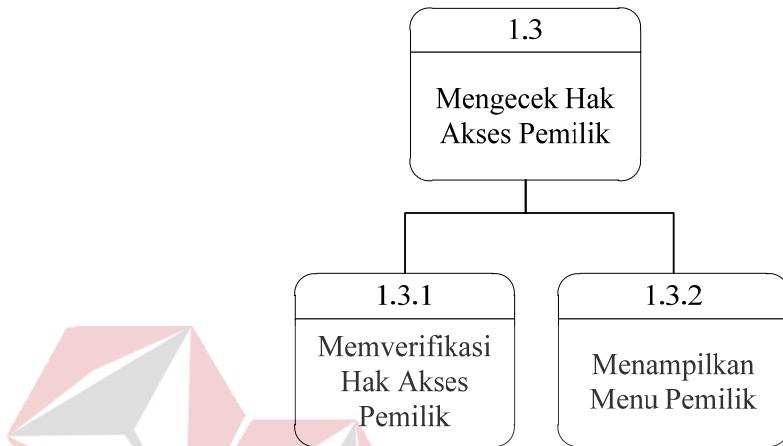
Gambar 3.6 Diagram jenjang level 2 Mengecek Hak Akses Bagian Administrasi

Pada Gambar 3.7 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses mengecek hak akses bagian pengiriman. Pada proses diagram jenjang ini memiliki dua proses.



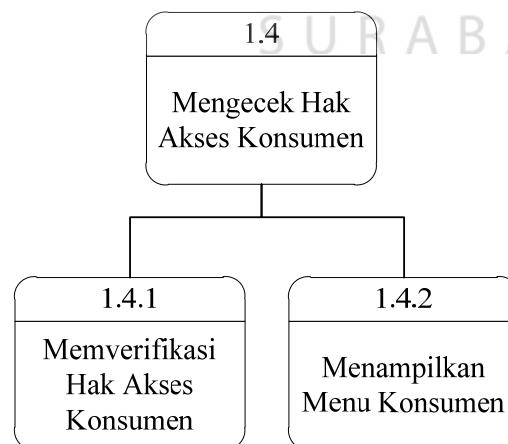
Gambar 3.7 Diagram Jenjang Level 2 Mengecek Hak Akses Bagian Pengiriman

Pada Gambar 3.8 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses mengecek hak akses pemilik. Pada proses diagram jenjang ini memiliki dua proses.



Gambar 3.8 Diagram Jenjang Level 2 Mengecek Hak Akses Pemilik

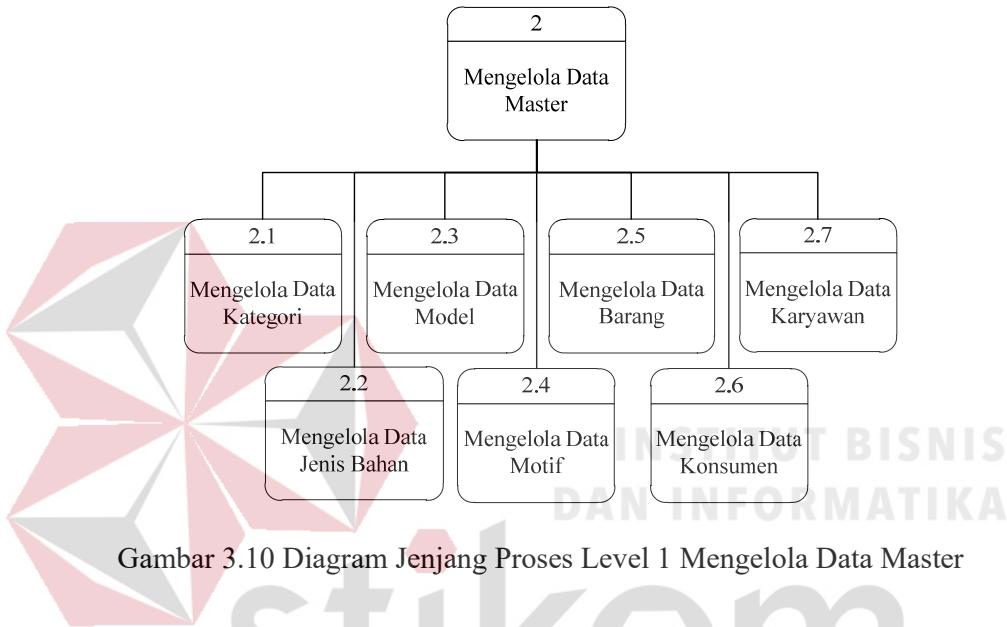
Pada Gambar 3.9 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses mengecek hak akses konsumen. Pada proses diagram jenjang ini memiliki dua proses.



Gambar 3.9 Diagram Jenjang Level 2 Mengecek Hak Akses Konsumen

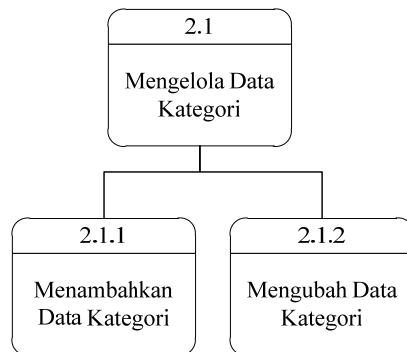
2. Proses Mengelola Data Master

Proses mengelola data master ini memiliki dua tingkatan level diagram jenjang proses. Gambar 3.10 merupakan diagram jenjang proses level 1 pada proses mengelola data master, proses tersebut berfungsi untuk mengelola data master yang ada pada aplikasi.



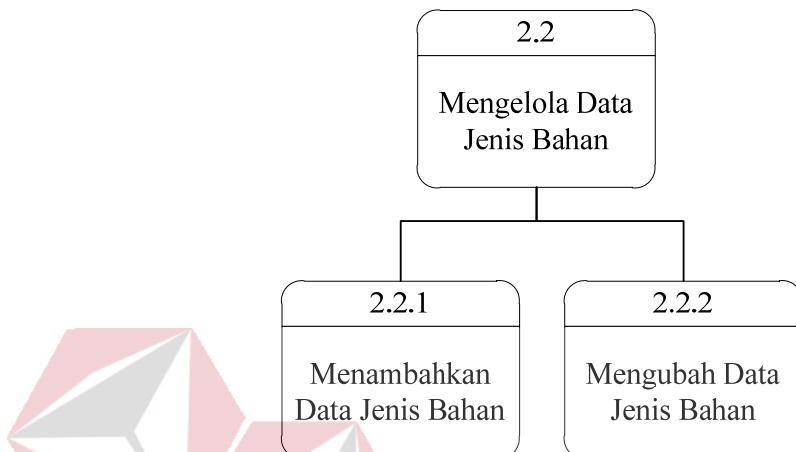
Gambar 3.10 Diagram Jenjang Proses Level 1 Mengelola Data Master

Pada Gambar 3.11 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses mengelola data kategori. Pada proses diagram jenjang ini memiliki dua proses.



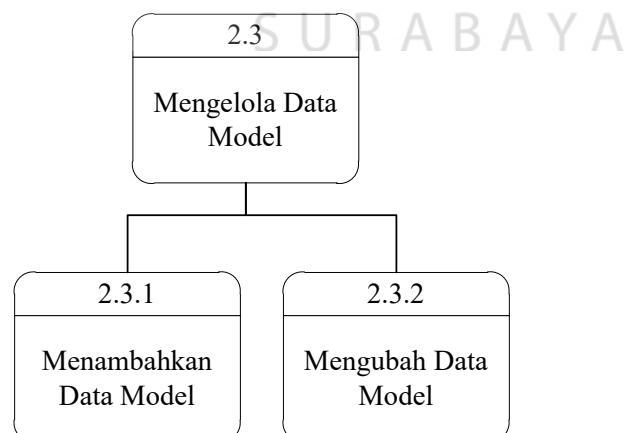
Gambar 3.11 Diagram Jenjang Level 2 Mengelola Data Master Kategori

Pada Gambar 3.12 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses mengelola data jenis bahan. Pada proses diagram jenjang ini memiliki dua proses.



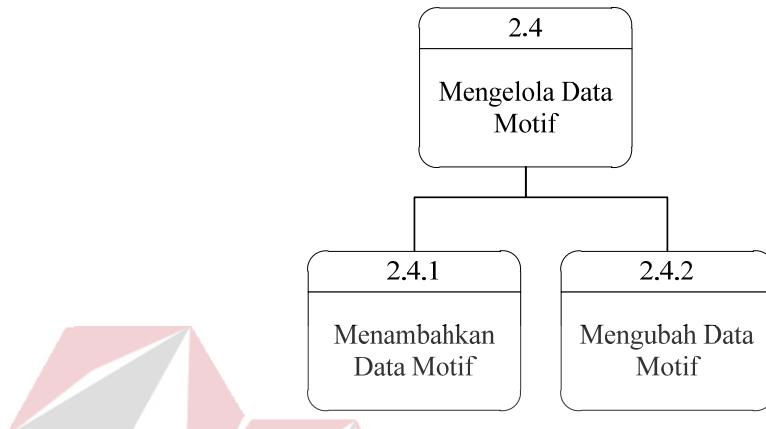
Gambar 3.12 Diagram Jenjang Level 2 Mengelola Data Jenis Bahan

Pada Gambar 3.13 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses mengelola data model. Pada proses diagram jenjang ini memiliki dua proses.



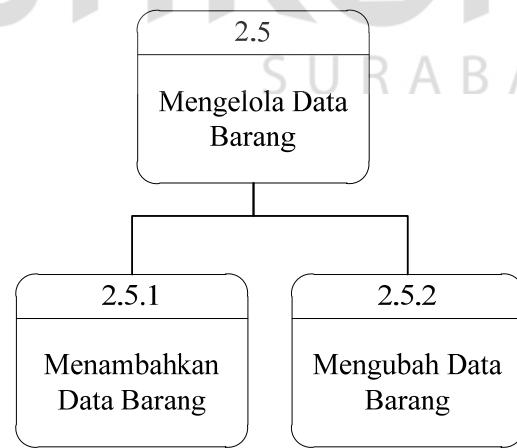
Gambar 3.13 Diagram Jenjang Level 2 Mengelola Data Model

Pada Gambar 3.14 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses mengelola data motif. Pada proses diagram jenjang ini memiliki dua proses.



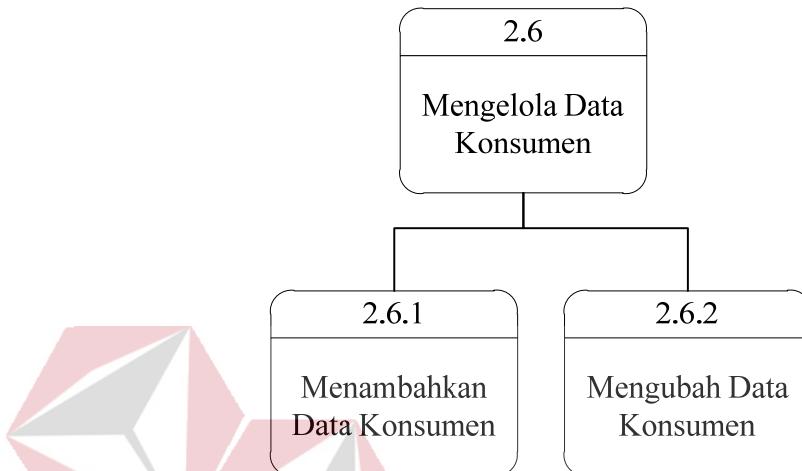
Gambar 3.14 Diagram Jenjang Level 2 Mengelola Data Motif

Pada Gambar 3.15 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses mengelola data barang. Pada proses diagram jenjang ini memiliki dua proses



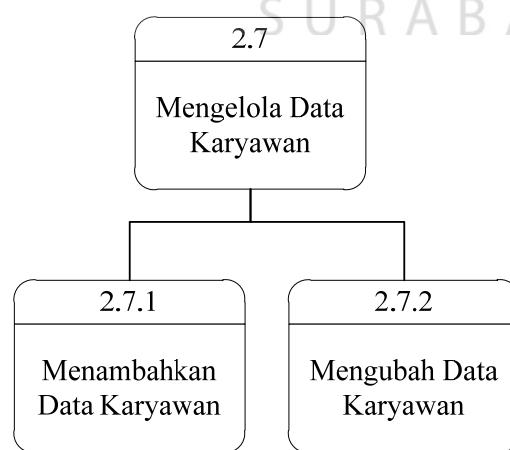
Gambar 3.15 Diagram Jenjang Level 2 Mengelola Data Barang

Pada Gambar 3.16 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses mengelola data konsumen. Pada proses diagram jenjang ini memiliki dua proses.



Gambar 3.16 Diagram Jenjang Level 2 Mengelola Data Konsumen

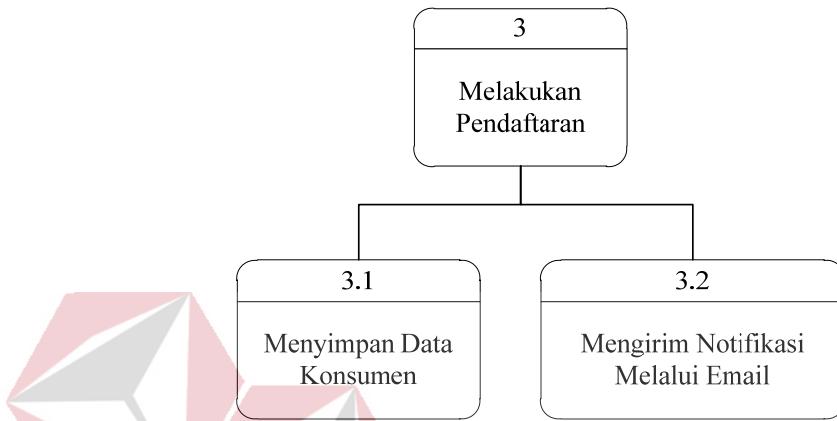
Pada Gambar 3.17 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses mengelola data karyawan. Pada proses diagram jenjang ini memiliki dua proses.



Gambar 3.17 Diagram Jenjang Level 2 Mengelola Data Karyawan

3. Proses Melakukan Pendaftaran

Proses melakukan pendaftaran ini melakukan fungsi menyimpan data pendaftaran konsumen. Gambar 3.18 merupakan diagram jenjang proses level 1 pada proses melakukan pendaftaran.

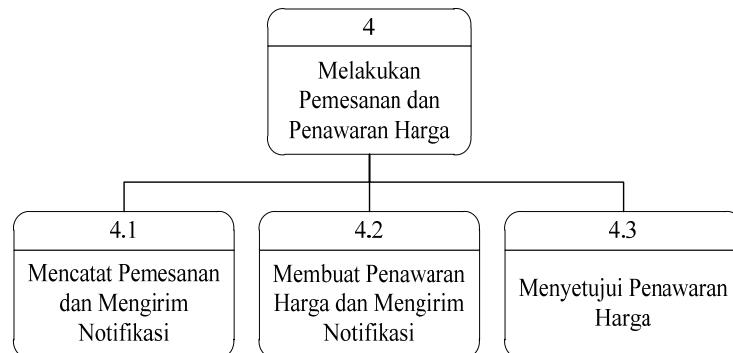


Gambar 3.18 Diagram Jenjang Proses Level 1 Melakukan Pendaftaran

4. Proses Melakukan Pemesanan dan Penawaran Harga

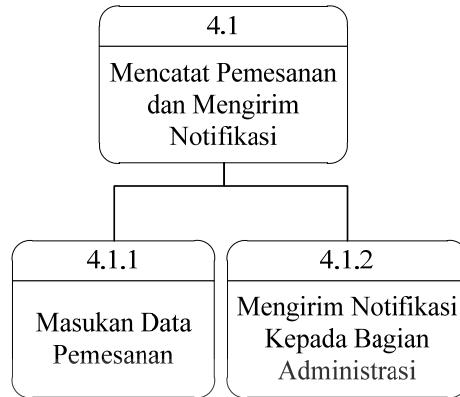
Proses melakukan pemesanan dan penawaran harga ini merupakan fungsi untuk menyimpan data pemesanan konsumen dan membuat penawaran harga.

Pada Gambar 3.19 merupakan diagram jenjang proses level 1 pada proses melakukan pemesanan dan penawaran harga.



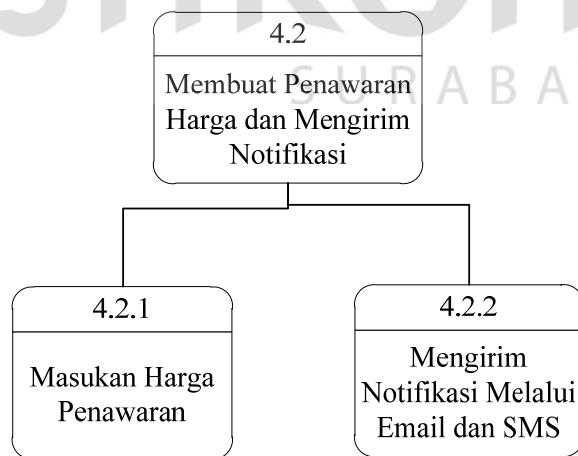
Gambar 3.19 Diagram Jenjang Proses Level 1 Melakukan Pemesanan dan Penawaran Harga

Pada Gambar 3.20 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses mencatat pemesanan dan mengirim notifikasi. Pada proses diagram jenjang ini memiliki dua proses.



Gambar 3.20 Diagram Jenjang Level 2 Mencatat Pemesanan dan Mengirim Notifikasi

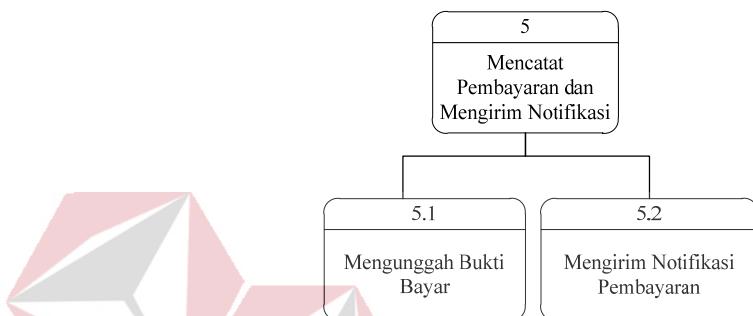
Pada Gambar 3.21 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses membuat penawaran harga dan mengirim notifikasi. Pada proses diagram jenjang ini memiliki tiga proses.



Gambar 3.21 Diagram Jenjang Proses Level 2 Membuat Penawaran Harga dan Mengirim Notifikasi

5. Proses Mencatat Pembayaran dan Mengirim Notifikasi

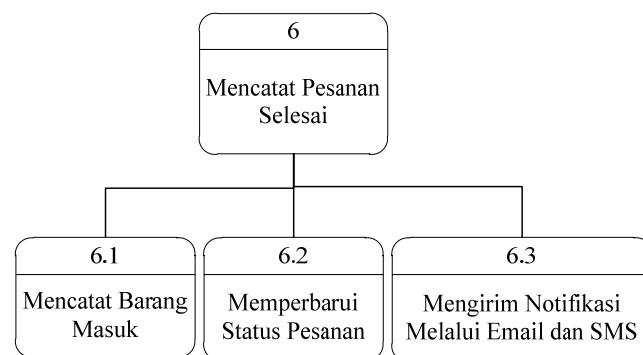
Proses mencatat pembayaran dan mengirim notifikasi ini merupakan fungsi untuk menyimpan transaksi pembayaran pesanan konsumen. Pada Gambar 3.22 merupakan diagram jenjang proses level 1 pada proses mencatat pembayaran dan mengirim notifikasi.



Gambar 3.22 Diagram Jenjang Proses Level 1 Mencatat Pembayaran dan Mengirim Notifikasi

6. Proses Mencatat Pesanan Selesai

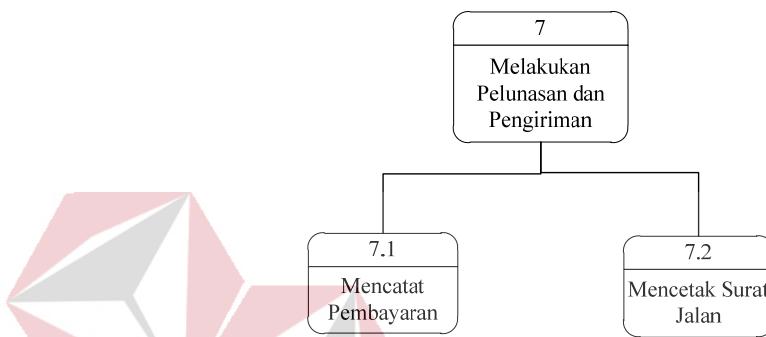
Proses mencatat pesanan selesai ini merupakan fungsi untuk memperbarui dan menyimpan status pesanan konsumen. Pada Garmbar 3.23 merupakan diagram jenjang proses level 1 pada proses mencatat pesanan selesai.



Gambar 3.23 Diagram Jenjang Proses Level 1 Mencatat Pesanan Selesai

7. Proses Melakukan Pelunasan dan Pengiriman

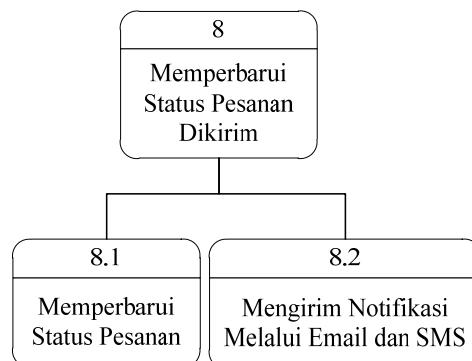
Proses melakukan pelunasan dan pengiriman ini merupakan fungsi untuk meyimpan data transaksi pelunasan pesanan konsumen dan melakukan generate surat jalan. Pada Gambar 3.24 merupakan diagram jenjang proses level 1 pada proses melakukan pelunasan dan pengiriman.



Gambar 3.24 Diagram Jenjang Proses Level 1 Melakukan Pelunasan dan Pengiriman

8. Proses Memperbarui Status Pesanan dikirim

Proses memperbarui status pesanan dikirim ini merupakan fungsi untuk mengubah status pesanan konsumen. Pada Gambar 3.25 merupakan diagram jenjang proses level 1 pada proses memperbarui status pesanan dikirim.

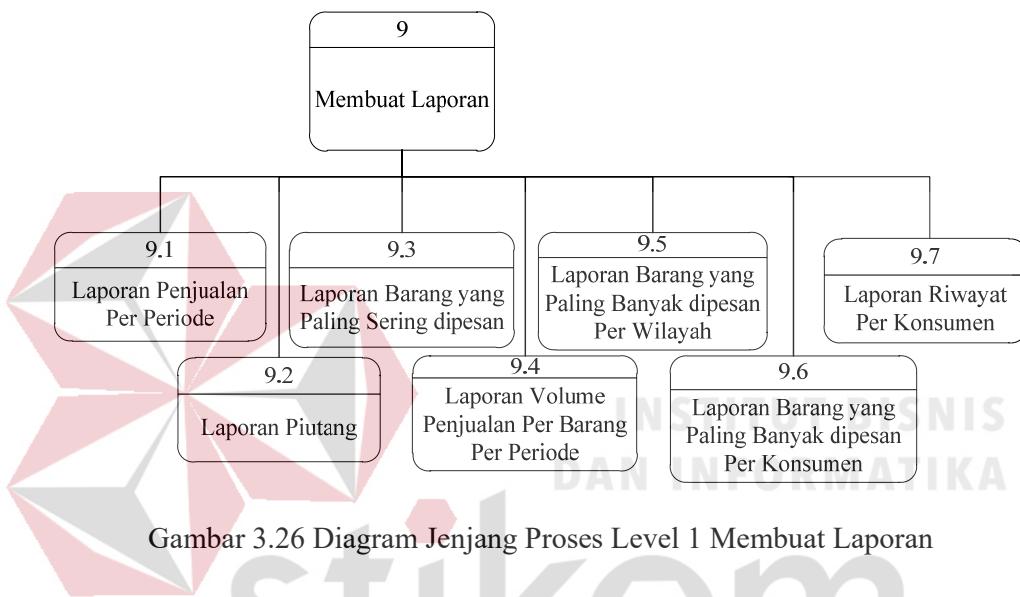


Gambar 3.25 Diagram Jenjang Proses Level 1 Memperbarui Status Pesanan dikirim

9. Proses Membuat Laporan

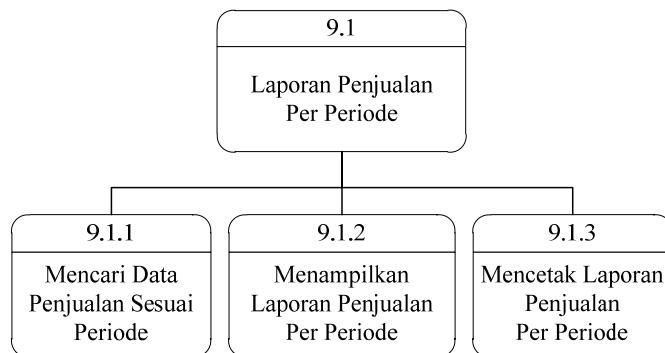
Proses membuat laporan ini memiliki dua tingkat level diagram jenjang proses.

Gambar 3.26 merupakan diagram jenjang proses level 1 proses membuat laporan, proses membuat laporan ini merupakan fungsi untuk mencetak laporan yang dibutuhkan oleh pemilik perusahaan.



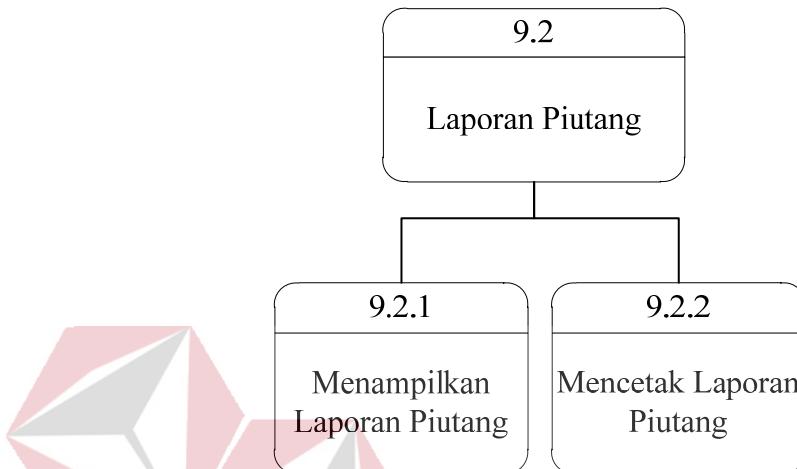
Gambar 3.26 Diagram Jenjang Proses Level 1 Membuat Laporan

Pada Gambar 3.27 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses laporan penjualan per periode. Pada proses diagram jenjang ini memiliki tiga proses.



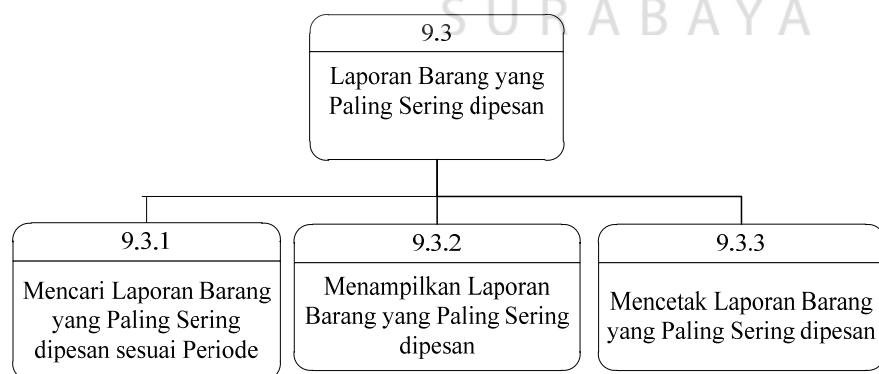
Gambar 3.27 Diagram Jenjang Proses Level 2 Laporan Penjualan Per Periode

Pada Gambar 3.28 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses laporan piutang. Pada proses diagram jenjang ini memiliki dua proses.



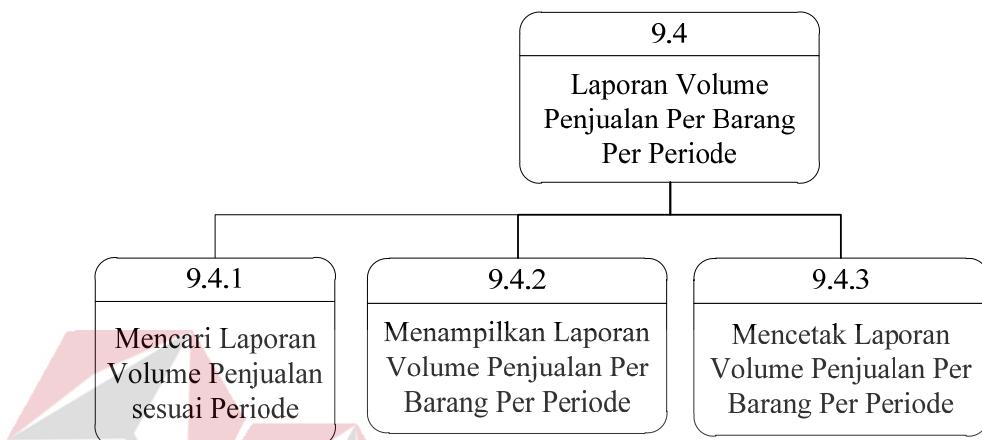
Gambar 3.28 Diagram Jenjang Proses Level 2 Laporan Piutang

Pada Gambar 3.29 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses laporan barang yang paling sering dipesan. Pada proses diagram jenjang ini memiliki tiga proses.



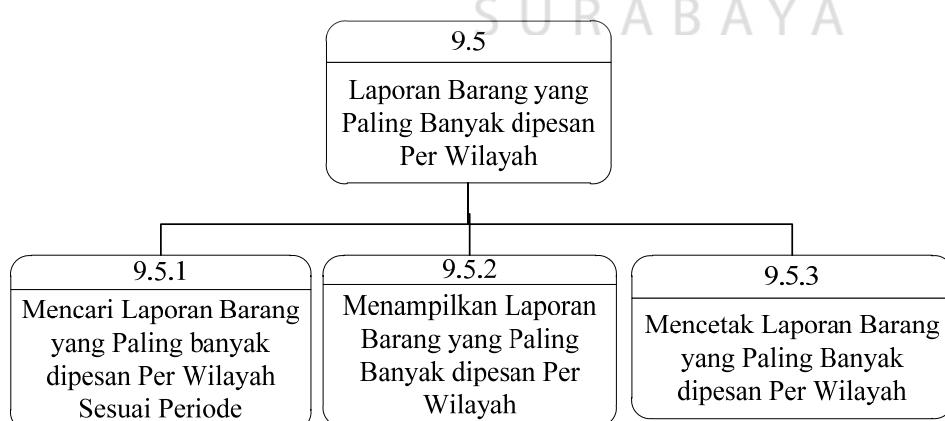
Gambar 3.29 Diagram Jenjang Proses Level 2 Laporan Barang yang Paling Sering dipesan

Pada Gambar 3.30 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses laporan volume penjualan per barang per periode. Pada proses diagram jenjang ini memiliki tiga proses.



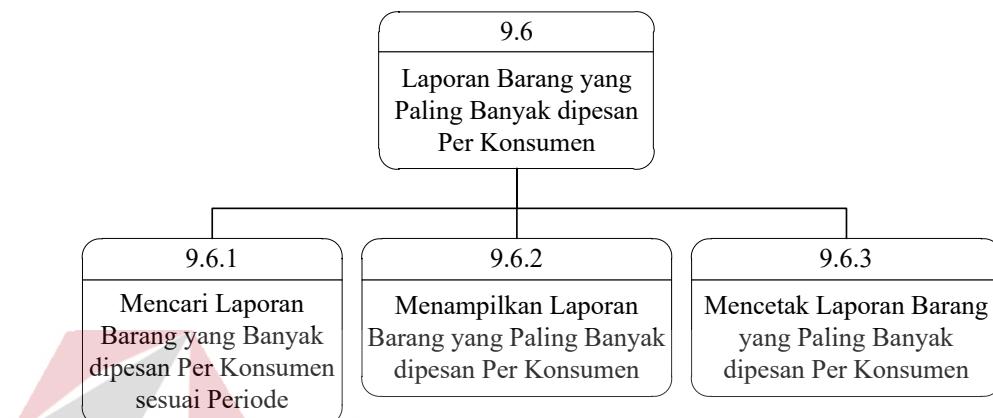
Gambar 3.30 Diagram Jenjang Proses Level 2 Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode

Pada Gambar 3.31 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses laporan barang yang paling banyak dipesan per wilayah. Pada proses diagram jenjang ini memiliki tiga proses.



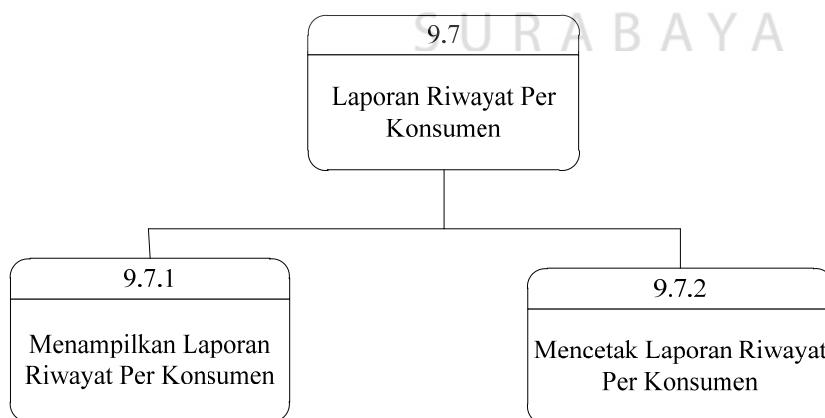
Gambar 3.31 Diagram Jenjang Proses Level 2 Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Wilayah

Pada Gambar 3.32 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses laporan barang yang paling banyak dipesan per konsumen. Pada proses diagram jenjang ini memiliki tiga proses.



Gambar 3.32 Diagram Jenjang Proses Level 2 Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Konsumen

Pada Gambar 3.33 merupakan diagram jenjang proses level 2, diagram jenjang proses ini merupakan turunan dari proses laporan riwayat per konsumen. Pada proses diagram jenjang ini memiliki dua proses.



Gambar 3.33 Diagram Jenjang Proses Level 2 Laporan Riwayat Per Konsumen

C.4 Data Flow Diagram(DFD) Level 0

DFD level 0 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram*, yang menjelaskan secara detil setiap aliran proses yang ada di dalamnya. Pada Gambar 3.34 merupakan DFD level 0 yang dibagi menjadi sembilan proses.

C.5 Data Flow Diagram(DFD) Level 1 dan Level 2

Pada pembuatan *data flow diagram* (DFD) level satu dan dua ini memiliki fungsi untuk menjelaskan alur sistem secara detil. Sembilan fungsi yang akan dijelaskan berdasarkan urusan proses pada sistem.

1. Mengecek Hak Akses

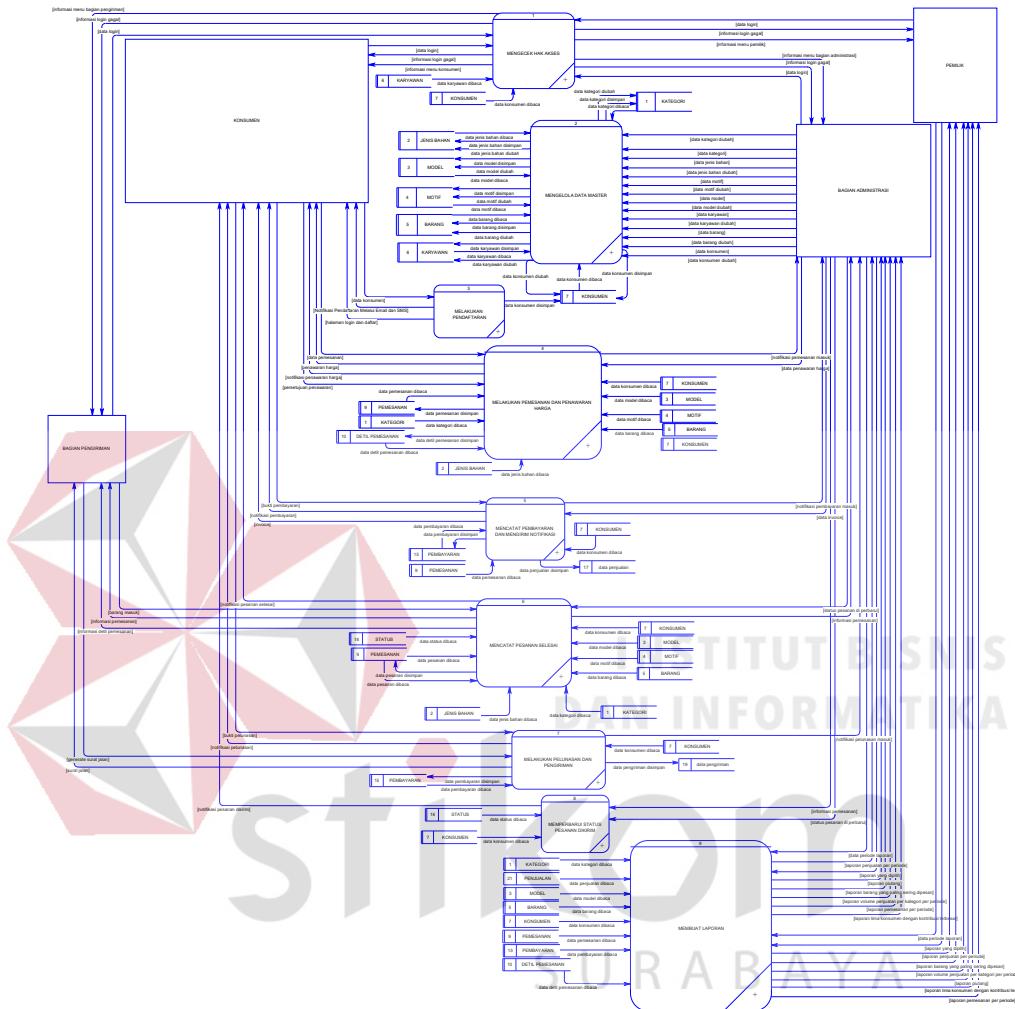
Pada DFD level 1 proses mengecek hak akses, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengecek hak akses dan dijelaskan pada Gambar 3.35.

Pada DFD level 2 proses mengecek hak akses bagian administrasi, menjelaskan secara detil dari setiap proses yang ada pada DFD lv 1 mengecek hak akses. Pada Gambar 3.36 merupakan detil dari proses mengecek hak akses bagian administrasi.

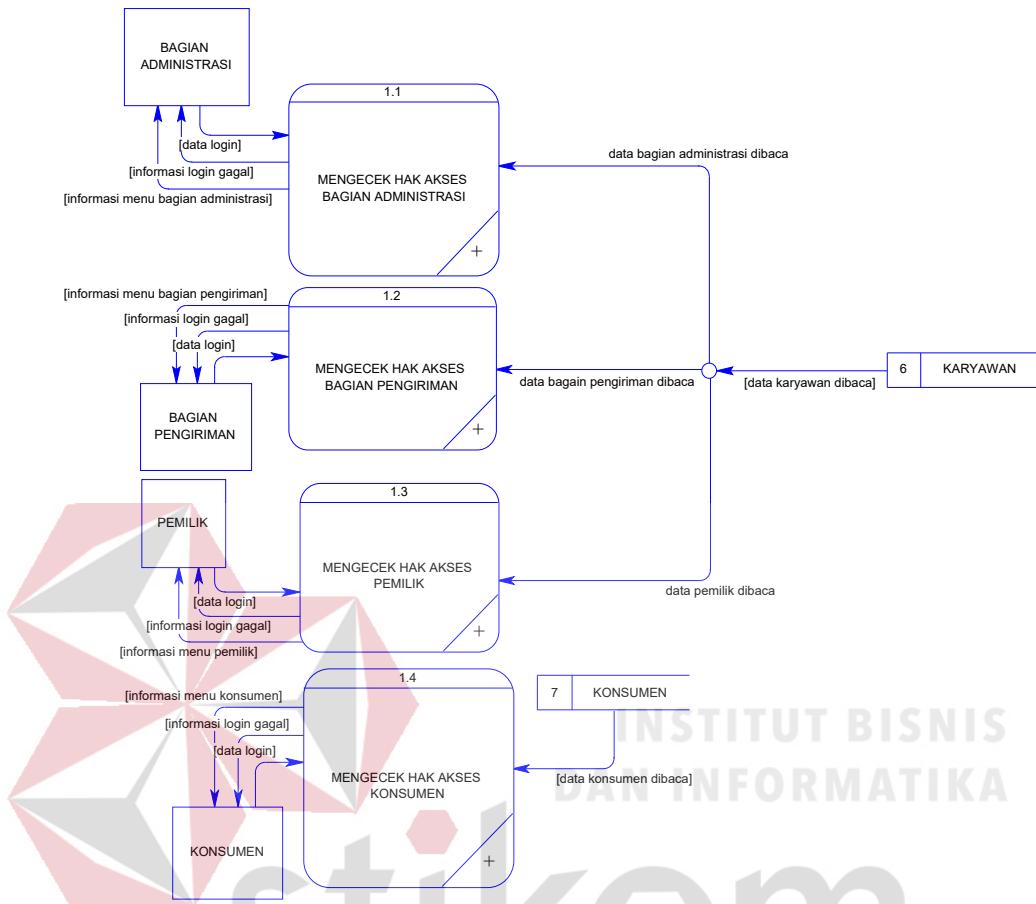
Pada DFD level 2 proses mengecek hak akses bagian pengiriman, menjelaskan secara detil dari setiap proses yang ada pada DFD lv 1 mengecek hak akses.

Pada Gambar 3.37 merupakan detil dari proses mengecek hak akses bagian pengiriman.

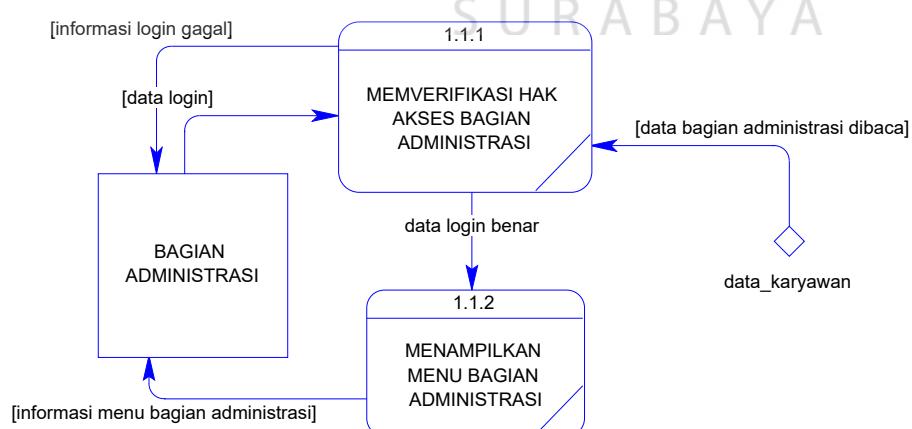
Pada DFD level 2 proses mengecek hak akses pemilik, menjelaskan secara detil dari setiap proses yang ada pada DFD lv 1 mengecek hak akses. Pada Gambar 3.38 merupakan detil dari proses mengecek hak akses pemilik.



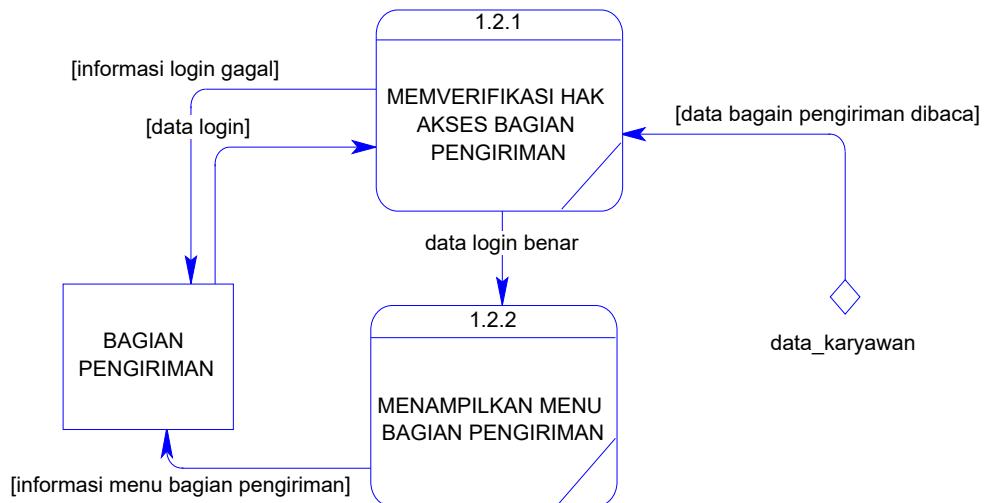
Gambar 3.34 DFD Level 0



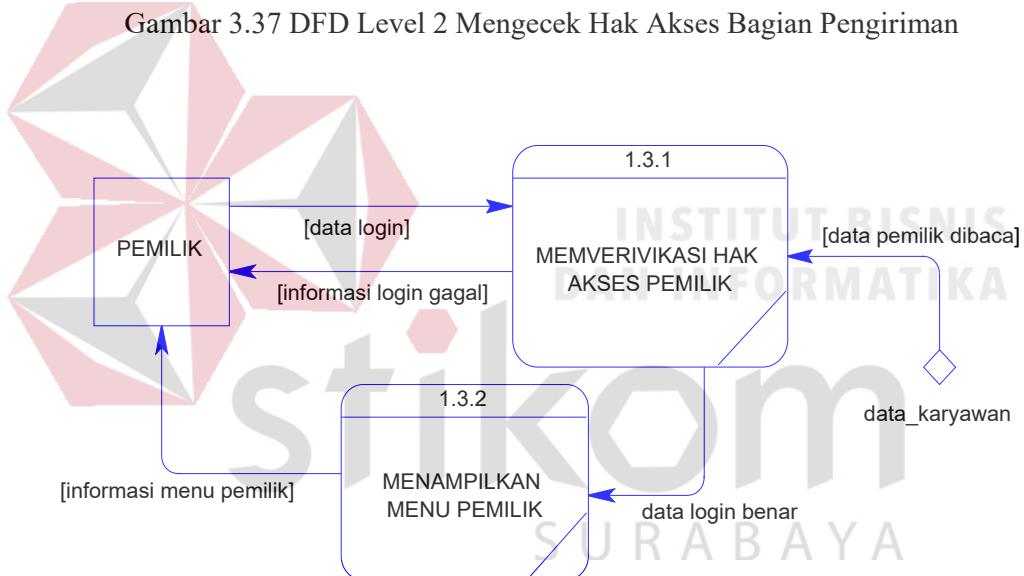
Gambar 3.35 DFD Level 1 Mengecek Hak Akses



Gambar 3.36 DFD Level 2 Mengecek Hak Akses Bagian Administrasi

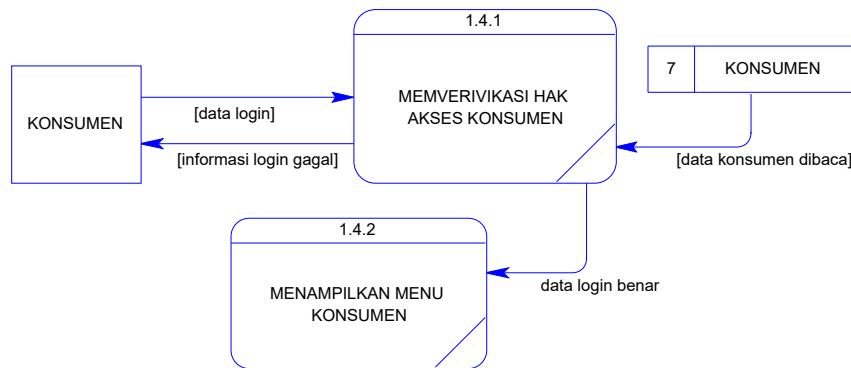


Gambar 3.37 DFD Level 2 Mengecek Hak Akses Bagian Pengiriman



Gambar 3.38 DFD Level 2 Mengecek Hak Akses Pemilik

Pada DFD level 2 proses mengecek hak akses konsumen, menjelaskan secara detil dari setiap proses yang ada pada DFD lv 1 mengecek hak akses. Pada Gambar 3.39 merupakan detil dari proses mengecek hak akses konsumen.



Gambar 3.39 DFD Level 2 Mengecek Hak Akses Konsumen

2. Mengelola Data Master

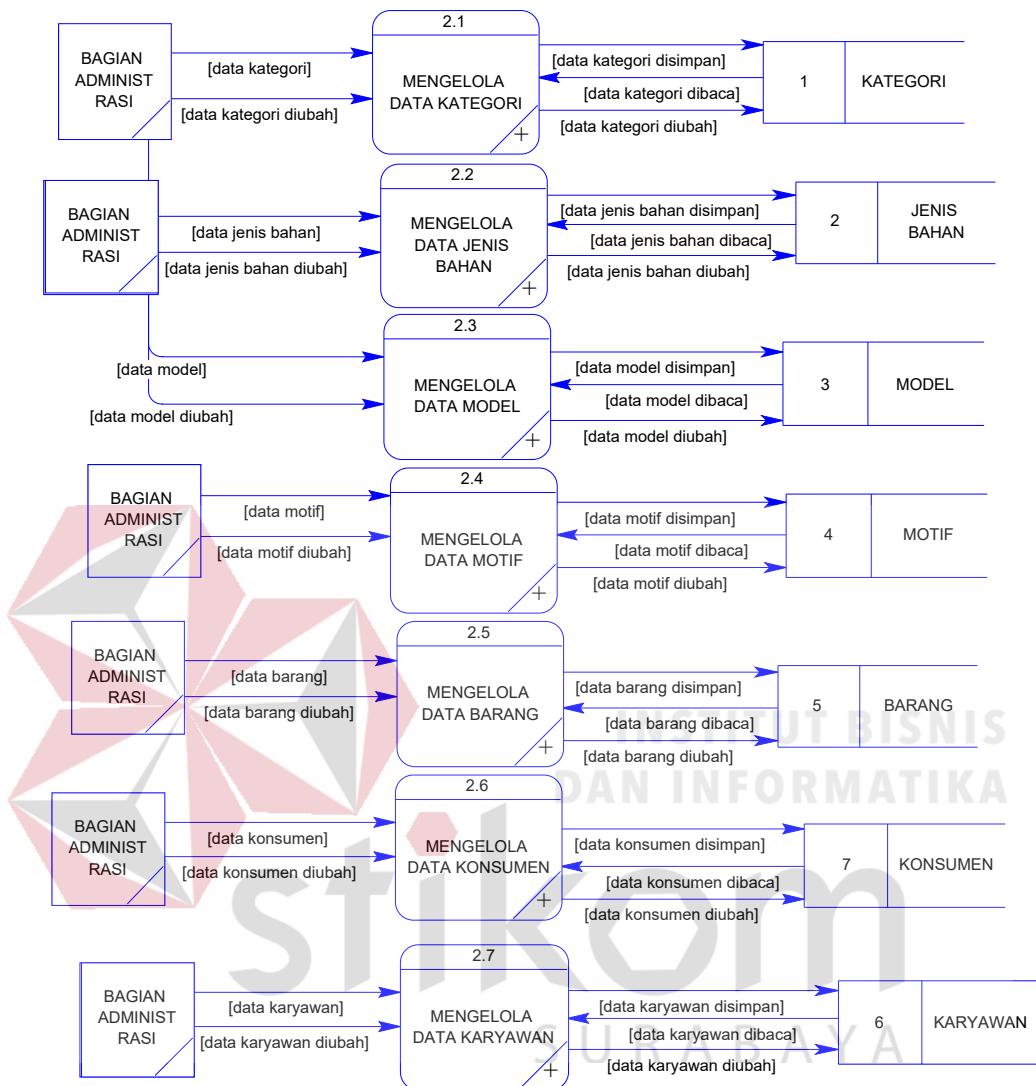
Pada DFD Level 1 proses mengelola data master, menjelaskan secara umum proses yang di lakukan saat mengelola data pada sistem. Proses mengelola data master akan dijelaskan pada Gambar 3.40.

Pada DFD level 2 proses mengelola data kategori, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 mengelola data master. Pada Gambar 3.41 merupakan detil dari proses mengelola data kategori.

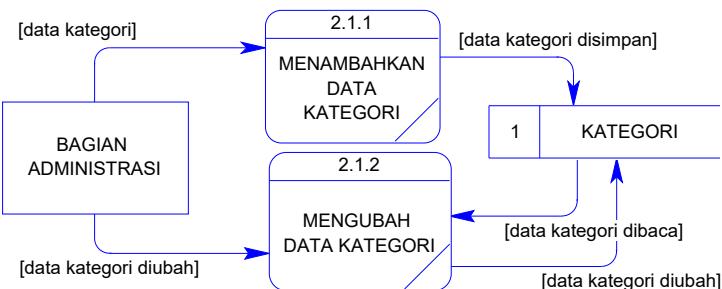
Pada DFD level 2 proses mengelola data jenis bahan, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 mengelola data master. Pada Gambar 3.42 merupakan detil dari proses mengelola data jenis bahan.

Pada DFD level 2 proses mengelola data model, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 mengelola data master. Pada Gambar 3.43 merupakan detil dari proses mengelola data model.

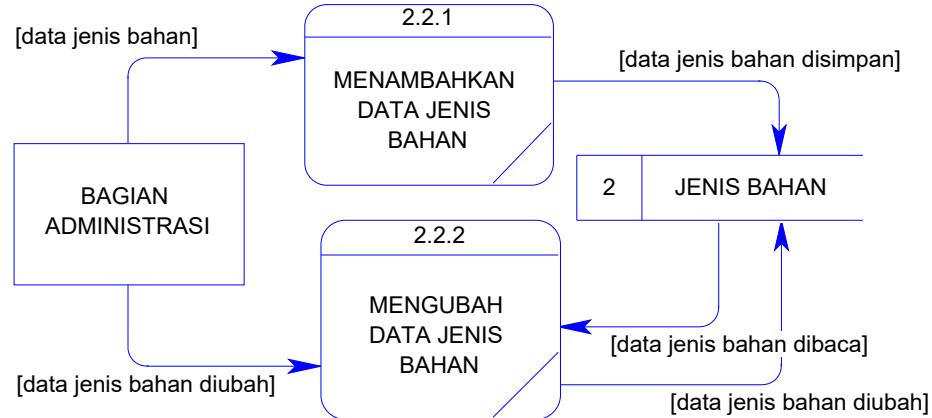
Pada DFD level 2 proses mengelola data motif, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 mengelola data master. Pada Gambar 3.44 merupakan detil dari proses mengelola data motif.



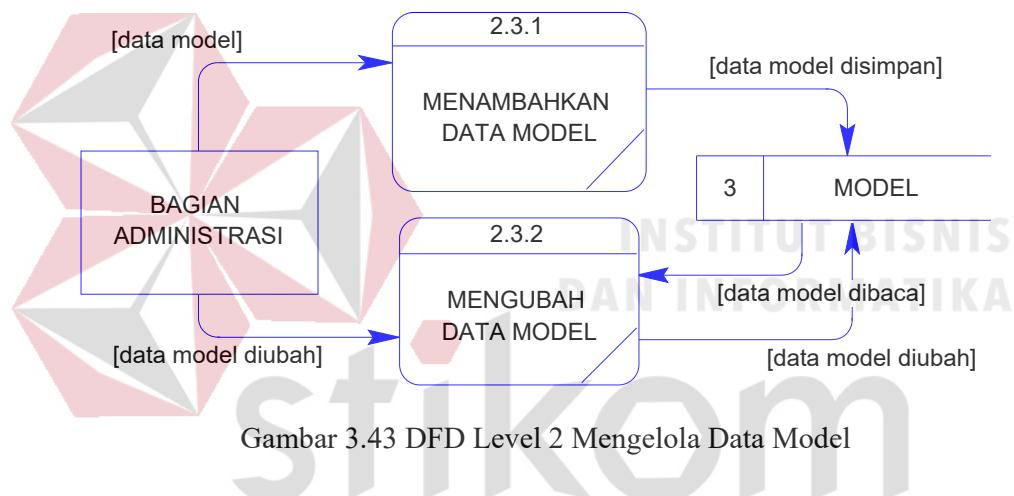
Gambar 3.40 DFD Level 1 Mengelola Data Master



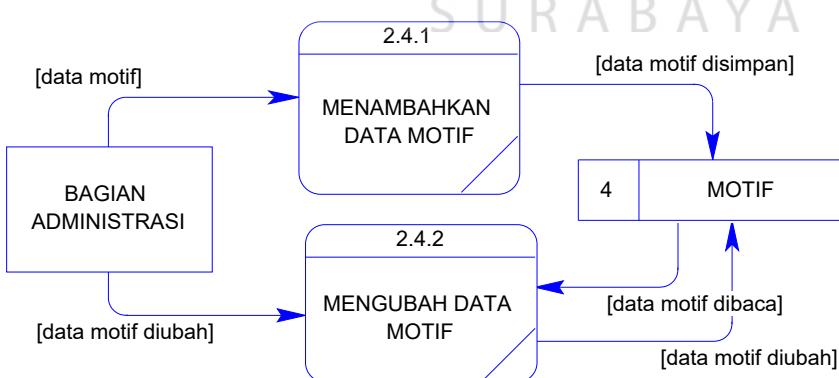
Gambar 3.41 DFD Level 2 Mengelola Data Kategori



Gambar 3.42 DFD Level 2 Mengelola Data Jenis Bahan

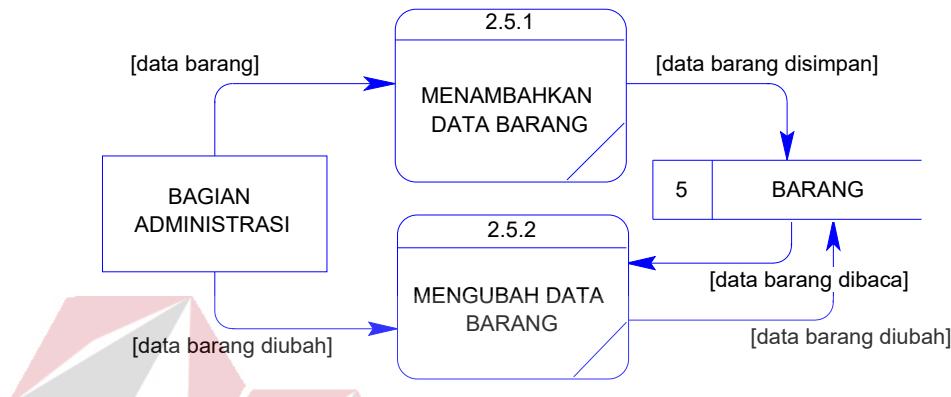


Gambar 3.43 DFD Level 2 Mengelola Data Model



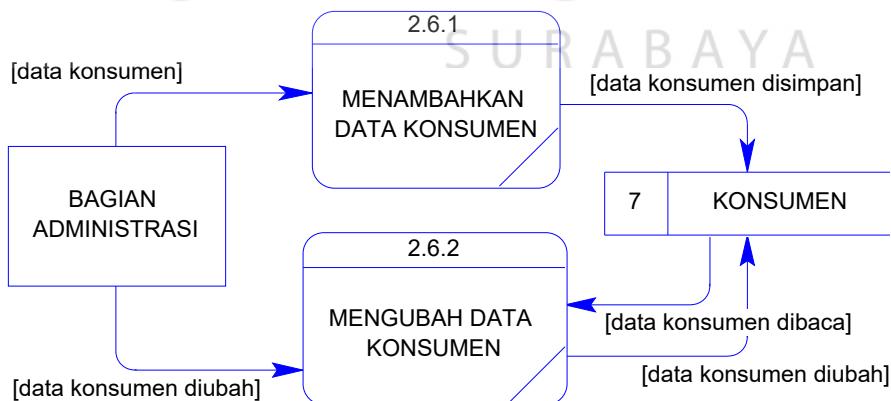
Gambar 3.44 DFD Level 2 Mengelola Data Motif

Pada DFD level 2 proses mengelola data barang, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 mengelola data master. Pada Gambar 3.45 merupakan detil dari proses mengelola data barang.



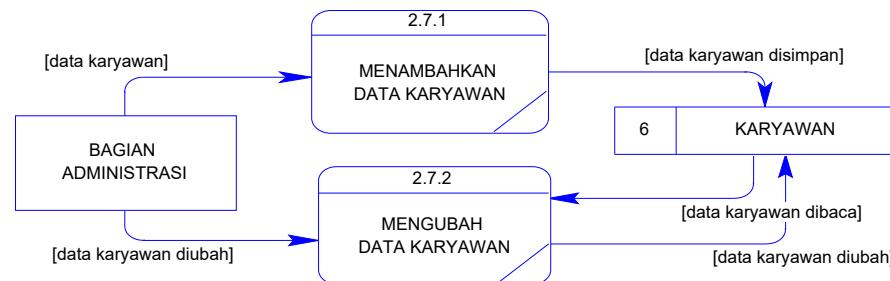
Gambar 3.45 DFD Level 2 Mengelola Data Barang

Pada DFD level 2 proses mengelola data konsumen, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 mengelola data master. Pada Gambar 3.46 merupakan detil dari proses mengelola data konsumen.



Gambar 3.46 DFD Level 2 Mengelola Data Konsumen

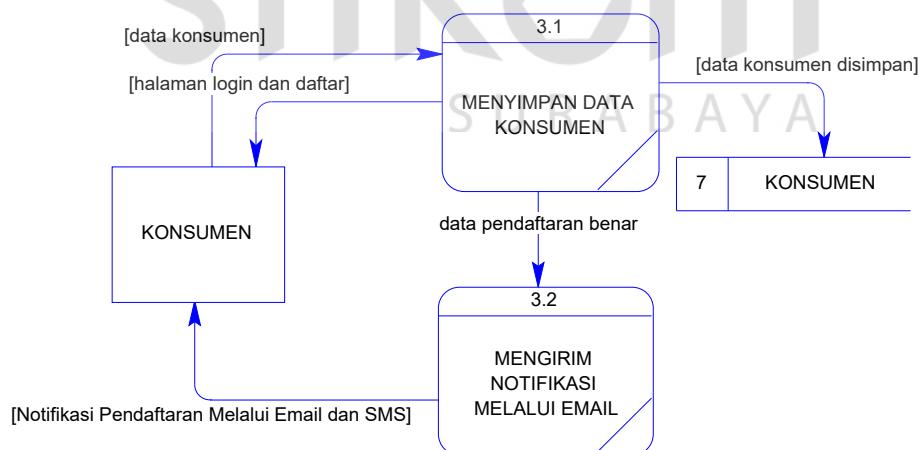
Pada DFD level 2 proses mengelola data karyawan, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 mengelola data master. Pada Gambar 3.47 merupakan detil dari proses mengelola data karyawan.



Gambar 3.47 DFD Level 2 Mengelola Data Karyawan

3. Melakukan Pendaftaran

Pada DFD level 1 proses melakukan pendaftaran, menjelaskan secara detil proses yang di lakukan saat konsumen melakukan pendaftaran. Proses melakukan pendaftaran dijelaskan pada Gambar 3.48.



Gambar 3.48 DFD Level 1 Melakukan Pendaftaran

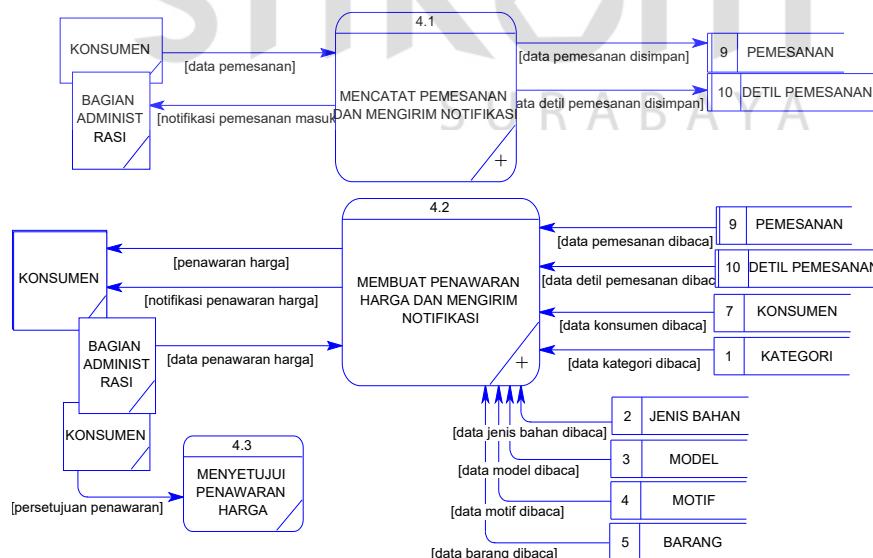
4. Melakukan Pemesanan dan Penawaran Harga

Pada DFD level 1 proses melakukan pemesanan dan penawaran harga, menjelaskan secara detil proses yang di lakukan saat konsumen melakukan pemesanan dan pembuatan penawaran harga. Proses melakukan pemesanan dan penawaran harga dijelaskan pada Gambar 3.49.

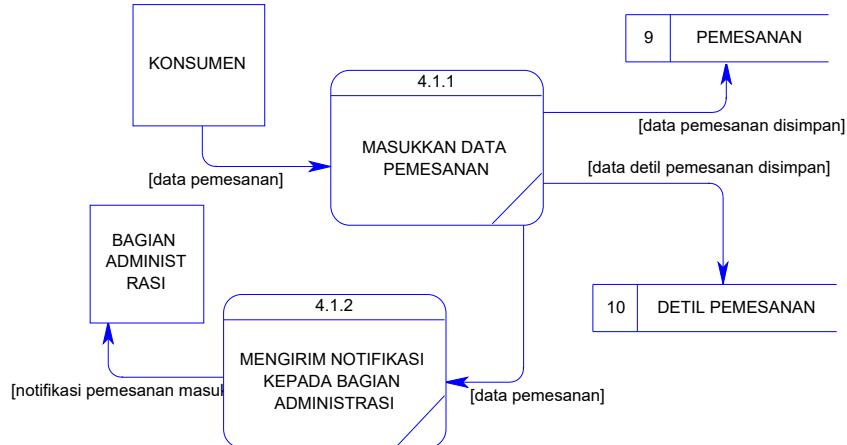
Pada DFD level 2 proses mencatat pemesanan dan mengirim notifikasi, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 melakukan pemesanan dan penawaran harga. Pada Gambar 3.50 merupakan detil dari proses mencatat pemesanan dan mengirim notifikasi.

Pada DFD level 2 proses membuat penawaran harga dan mengirim notifikasi, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 melakukan pemesanan dan membuat penawaran harga yang dikirimkan kepada konsumen.

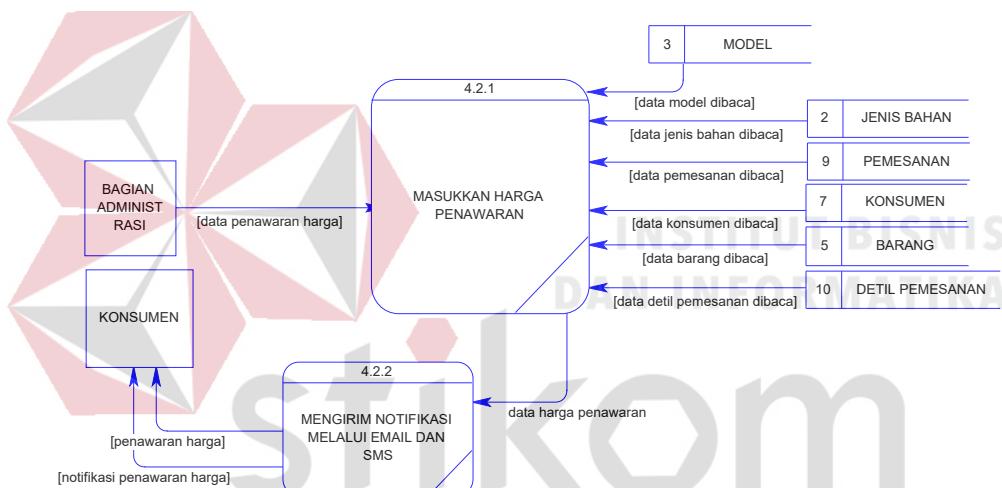
Pada Gambar 3.51 merupakan detil dari proses membuat penawaran harga dan mengirim notifikasi.



Gambar 3.49 DFD Level 1 Melakukan Pemesanan dan Penawaran Harga



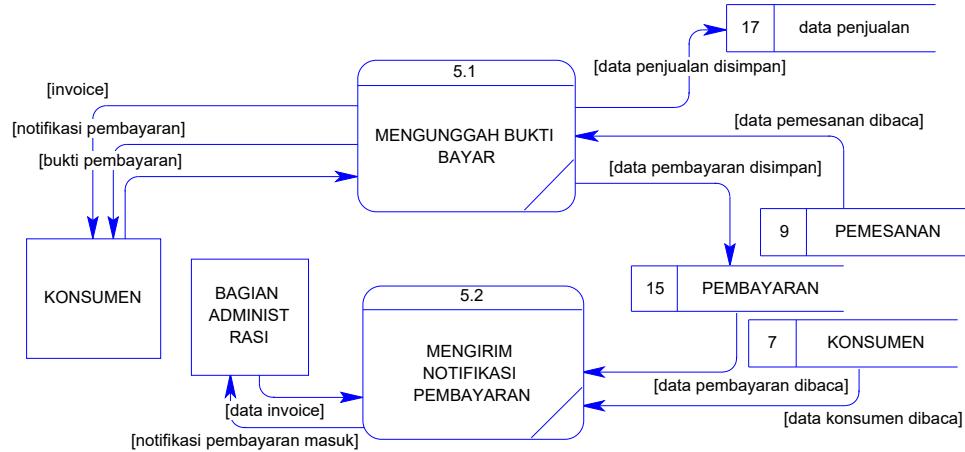
Gambar 3.50 DFD Level 2 Mencatat Pemesanan dan Mengirim Notifikasi



Gambar 3.51 DFD Level 2 Membuat Penawaran Harga dan Mengirim Notifikasi

5. Mencatat Pembayaran dan Mengirim Notifikasi

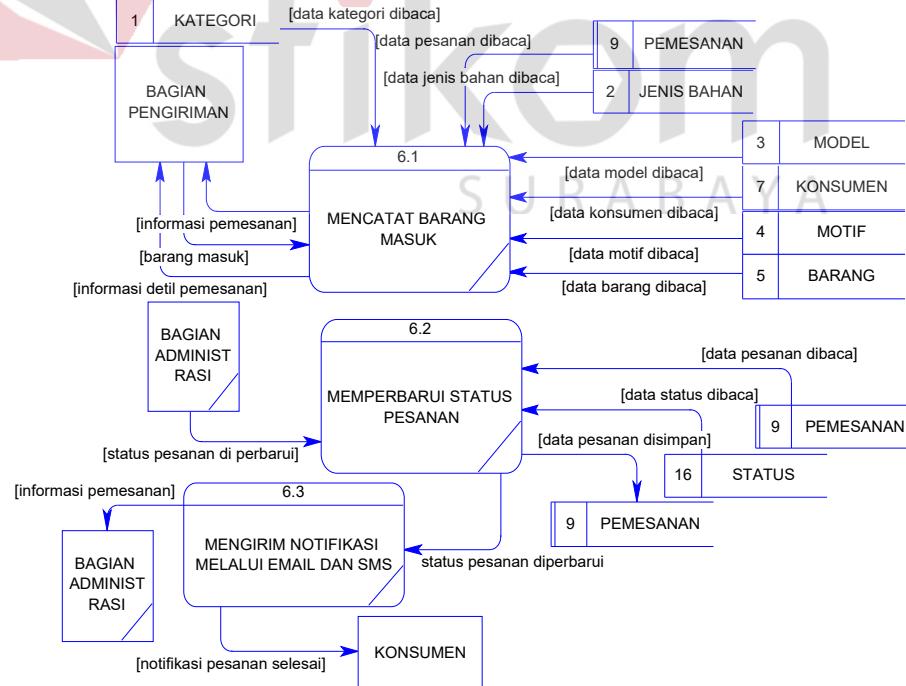
Pada DFD level 1 proses mencatat pembayaran dan mengirim notifikasi, menjelaskan secara detil proses yang di lakukan saat konsumen melakukan pembayaran. Proses mencatat pembayaran dan mengirim notifikasi dijelaskan pada Gambar 3.52.



Gambar 3.52 DFD Level 1 Mencatat Pembayaran dan Mengirim Notifikasi

6. Mencatat Pesanan Selesai

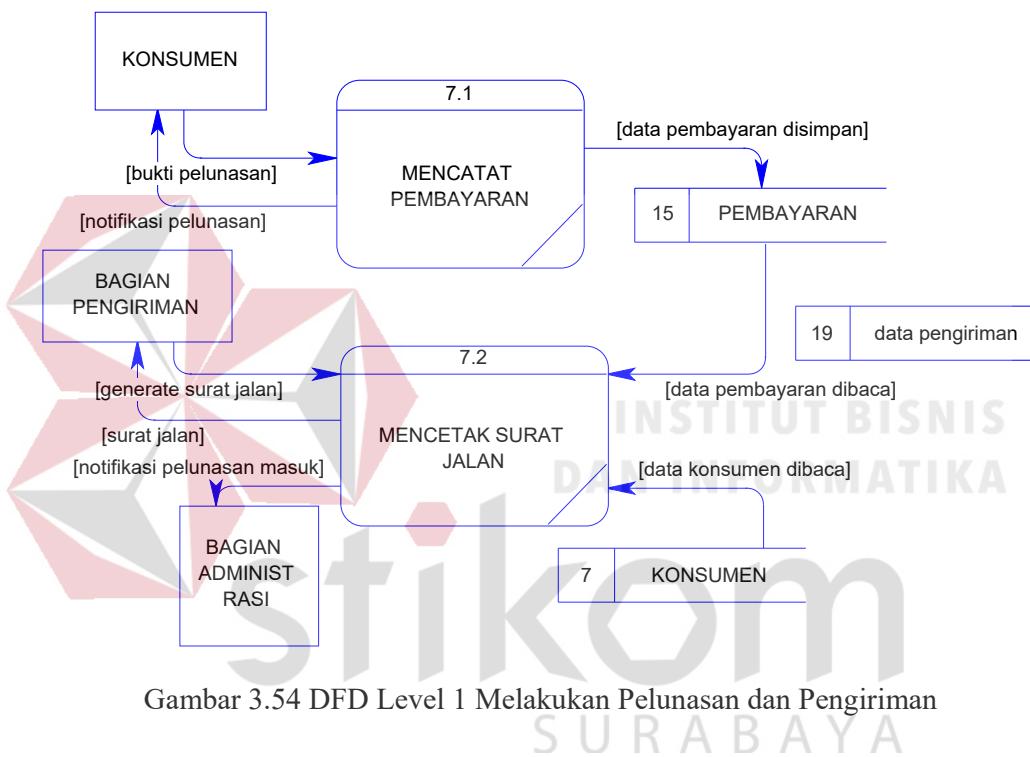
Pada DFD level 1 proses mencatat pesanan selesai, menjelaskan secara detil proses yang di lakukan saat pesanan konsumen telah selesai. Proses mencatat pesanan selesai dijelaskan pada Gambar 3.53.



Gambar 3.53 DFD Level 1 Mencatat Pesanan Selesai

7. Melakukan Pelunasan dan Pengiriman

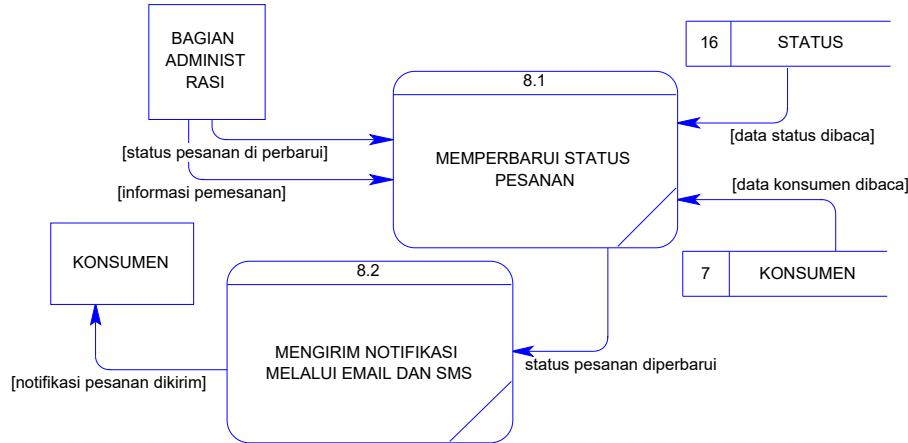
Pada DFD level 1 proses melakukan pelunasan dan pengiriman, menjelaskan secara detil proses yang di lakukan saat konsumen melakukan pelunasan dan bagian pengiriman mencetak surat jalan. Proses melakukan pelunasan dan pengiriman dijelaskan pada Gambar 3.54.



Gambar 3.54 DFD Level 1 Melakukan Pelunasan dan Pengiriman

8. Memperbarui Status Pesanan dikirim

Pada DFD level 1 proses memperbarui status pesanan dikirim, menjelaskan secara detil proses yang di lakukan bagian administrasi saat memperbarui status pesanan konsumen menjadi dikirim. Proses mencatat status pesanan dikirim dijelaskan pada Gambar 3.55.



Gambar 3.55 DFD Level 1 Memperbarui Status Pesanan dikirim

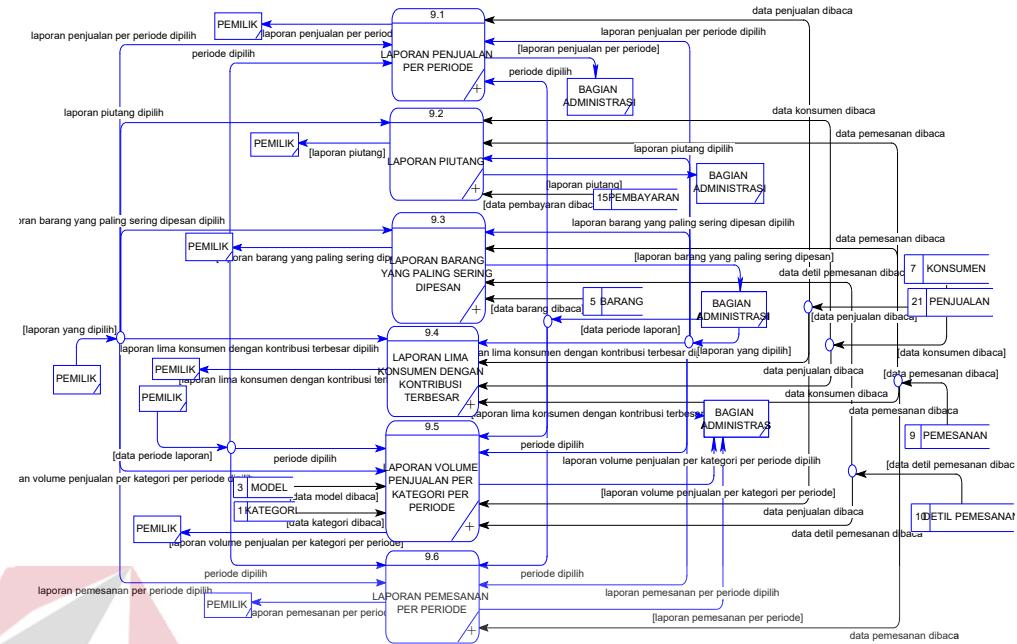
9. Membuat Laporan

Pada Level 1 proses membuat laporan, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat membuat laporan. Proses membuat laporan dijelaskan pada Gambar 3.56.

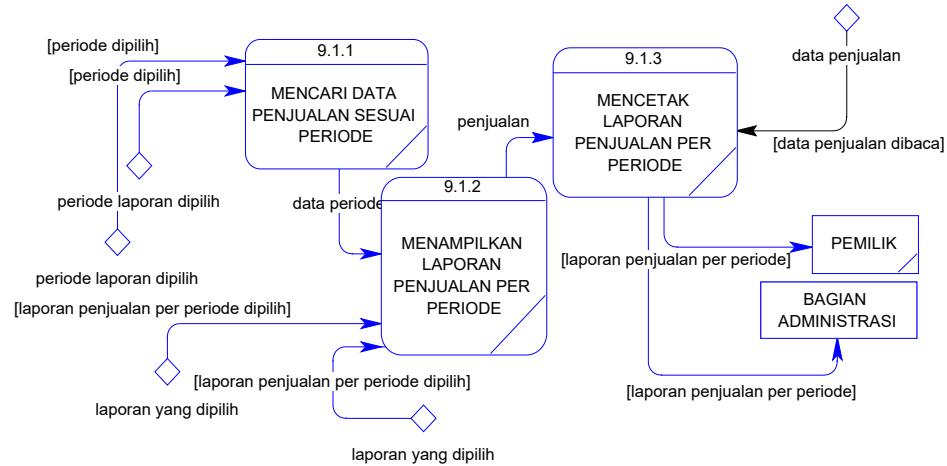
Pada DFD level 2 proses laporan penjualan per periode, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 membuat laporan. Pada Gambar 3.57 merupakan detil dari proses laporan penjualan per periode.

Pada DFD level 2 proses laporan piutang, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 membuat laporan. Pada Gambar 3.58 merupakan detil dari proses laporan piutang.

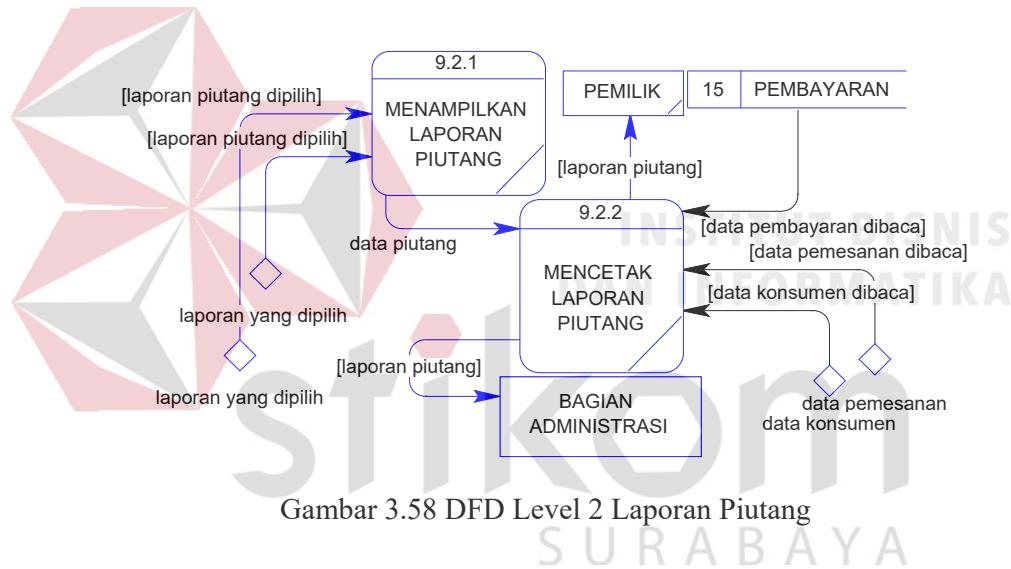
Pada DFD level 2 proses laporan barang yang paling sering dipesan, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 membuat laporan. Pada Gambar 3.59 merupakan detil dari proses laporan barang yang paling sering dipesan.



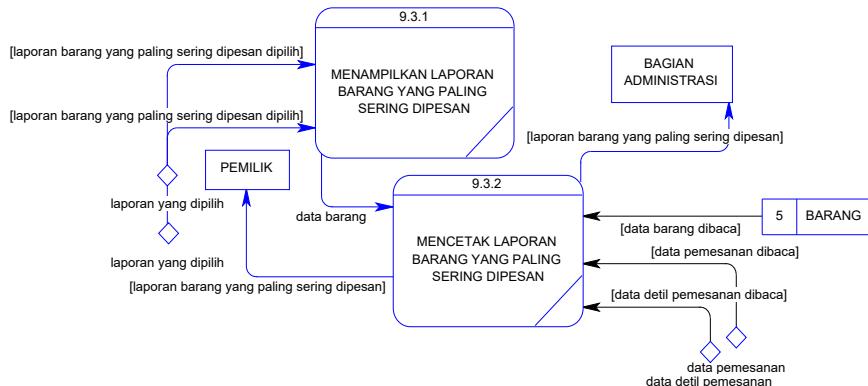
Gambar 3.56 DFD Level 1 Membuat Laporan



Gambar 3.57 DFD Level 2 Laporan Penjualan Per Periode



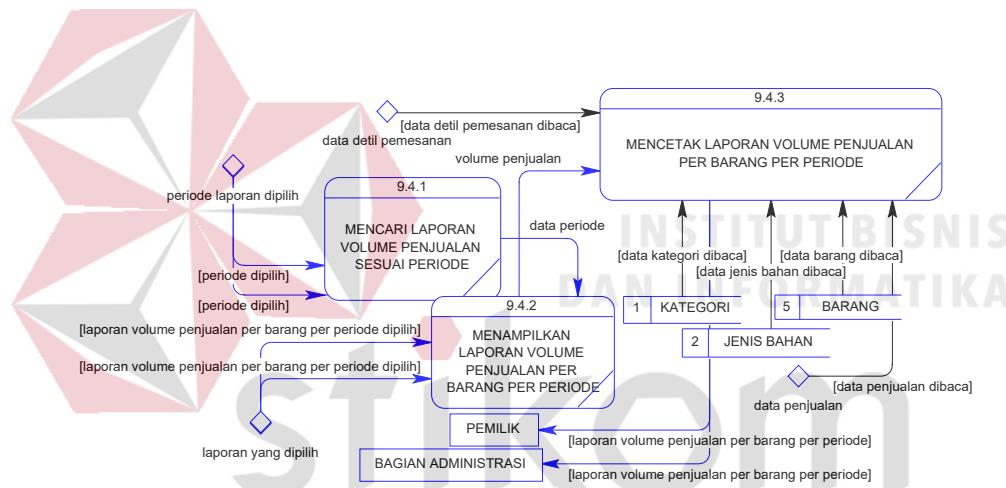
Gambar 3.58 DFD Level 2 Laporan Piutang



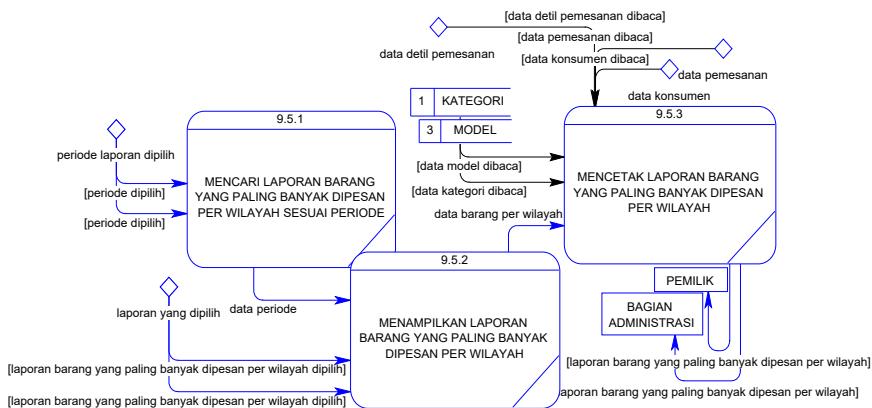
Gambar 3.59 DFD Level 2 Laporan Barang yang Paling Sering dipesan

Pada DFD level 2 proses laporan volume penjualan per barang per periode, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 membuat laporan. Pada Gambar 3.60 merupakan detil dari proses laporan volume penjualan per barang per periode.

Pada DFD level 2 proses laporan barang yang paling sering dipesan per wilayah, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 membuat laporan. Pada Gambar 3.61 merupakan detil dari proses laporan barang yang paling sering dipesan per wilayah.



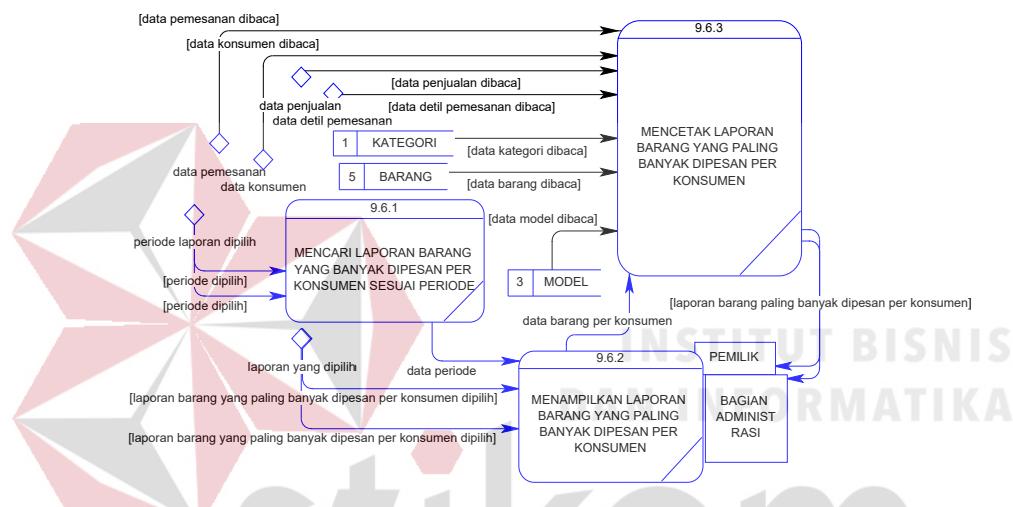
Gambar 3.60 DFD Level 2 Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode



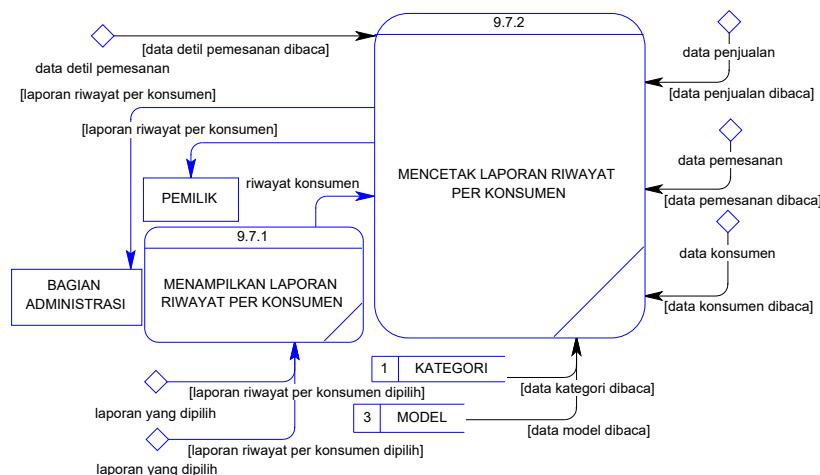
Gambar 3.61 DFD Laporan Barang yang Paling Sering dipesan Per Wilayah

Pada DFD level 2 proses laporan barang yang paling sering dipesan per konsumen, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 membuat laporan yang digambarkan pada Gambar 3.62.

Pada DFD level 2 proses laporan riwayat per konsumen, menjelaskan detil dari setiap proses yang ada pada DFD level 1 membuat laporan. Pada Gambar 3.63 merupakan detil dari proses laporan riwayat per konsumen.



Gambar 3.62 DFD Level 2 Laporan barang yang paling sering dipesan per konsumen



Gambar 3.63 DFD Level 2 Laporan riwayat per konsumen

D Perancangan Data

Setelah melakukan perancangan proses dari sistem dengan menggunakan *software requirement, context diagram* dan *data flow diagram*, proses selanjutnya yaitu merancang data. Perancangan data ini dimulai dengan membuat *entity relationship diagram* (ERD) dan membuat struktur tabel.

D.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada pembuatan ERD ini akan dijelaskan mengenai hubungan antar entitas. Untuk mempermudah dalam melihat entitas dan hubungan antar entitas tersebut, maka ERD akan digambarkan dengan tampilan *Conceptual Data Model* yang kemudian dipetakan ke *Physical Data Model*.

1. *Conceptual Data Model* (CDM)

CDM menggambarkan secara keseluruhan dari konsep struktur basis data yang dirancang untuk suatu sistem. CDM ini menampilkan hubungan antar entitas beserta atribut yang dimiliki setiap entitas. Setiap entitas memiliki satu *key* atribut yang berfungsi sebagai identitas dari entitas tersebut. *Key* atribut juga berfungsi untuk menghubungkan entitas satu dengan entitas lainnya yang dibutuhkan sistem.

CDM pada sistem penjualan ini merupakan hasil dari *data store* yang ada pada DFD. Berdasarkan pemetaan *data store* tersebut, menghasilkan 15 entitas, yaitu kategori, jenis bahan, model, motif, barang, konsumen, karyawan, jabatan, pemesanan, detil pemesanan, pencatatan barang masuk, penjualan, pengiriman, pembayaran dan status. CDM dari sistem penjualan yang dibuat dapat dilihat pada Lampiran 3.

2. Physical Data Model (PDM)

PDM menggambarkan secara detil tentang basis data yang dirancang untuk sistem penjualan yang berasal dari pemetaan CDM. Pada PDM telah tergambar jelas relasi antar tabel beserta *primary key* dan *foreign key* dari masing-masing tabel. Semua tabel yang diimplementasikan secara lengkap terdapat pada Lampiran 4.

Terdapat 15 tabel dalam PDM sistem penjualan ini yang dipetakan ke dalam basis data, yang terdiri atas kategori, jenis bahan, model, motif, barang, konsumen, karyawan, jabatan, pemesanan, detil pemesanan, pencatatan barang masuk, penjualan, pengiriman, pembayaran dan status.

D.2 Struktur Tabel

Pada struktur tabel ini dijelaskan tentang semua tabel yang digunakan dalam perancangan sistem penjualan. Pada tiap tabel dijelaskan nama tabel, struktur kolom, tipe data masing-masing kolom, *key (primary dan foreign)*, fungsi masing-masing kolom serta keterangan tabel yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Tabel Kategori

Nama Tabel : Kategori

Primary Key : id_kategori

Fungsi : Untuk menyimpan data kategori dari barang interior

Tabel 3.18 Struktur Tabel Kategori

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	id_kategori	Char(2)	PK	Kode kategori
2	nama_kategori	Varchar(50)	Not Null	Nama kategori
3	status	Varchar(20)	Not Null	Status kategori

b. Tabel Jenis Bahan

Nama Tabel : Jenis bahan

Primary Key : id_jb

Fungsi : Untuk menyimpan data jenis bahan dari barang interior

Tabel 3.19 Struktur Tabel Jenis Bahan

No	<i>Field</i>	Tipe Data	<i>Constraint</i>	Keterangan
1	id_jb	Char(3)	PK	Kode jenis bahan
2	id_kategori	Char(2)	FK	Kode kategori
3	Nama_jb	Varchar(50)	Not Null	Nama jenis bahan
4	status	Varchar(20)	Not Null	Status jenis bahan

c. Tabel Model

Nama Tabel : Model

Primary Key : kode_model

Fungsi : Untuk menyimpan data model dari barang interior

Tabel 3.20 Struktur Tabel Model

No	<i>Field</i>	Tipe Data	<i>Constraint</i>	Keterangan
1	kode_model	Char(5)	PK	Kode model
2	id_kategori	Char(2)	FK	Kode kategori
3	Nama_model	Varchar(50)	Not Null	Nama model
4	gambar	Varchar(50)	Not Null	Gambar dari model
5	status	Varchar(20)	Not Null	Status model

d. Tabel Motif

Nama Tabel : motif

Primary Key : id_jb dan motif

Fungsi : Untuk menyimpan data motif dari barang interior

Tabel 3.21 Struktur Tabel Motif

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	id_jb	Char(3)	PK,FK	Kode jenis bahan
2	motif	Varchar(50)	PK	Gambar dari motif
3	status	Varchar(20)	Not Null	Status motif

e. Tabel Barang

Nama Tabel : barang

Primary Key : kode_barang

Fungsi : Untuk menyimpan data barang dari barang interior

Tabel 3.22 Struktur Tabel Barang

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	kode_barang	Char(5)	PK	Kode barang
2	id_jb	Char(3)	FK	Kode jenis bahan
3	motif	Varchar(50)	FK	Motif

f. Tabel Konsumen

Nama Tabel : konsumen

Primary Key : id_konsumen

Fungsi : Untuk menyimpan data konsumen

Tabel 3.23 Struktur Tabel Konsumen

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	id_konsumen	Char(10)	PK	Kode konsumen
2	nama_konsumen	Varchar(50)	Not Null	Nama konsumen
3	alamat	Varchar(50)	Not Null	Alamat konsumen
4	kota	Varchar(50)	Not Null	Kota konsumen
5	telp	Varchar(12)	Not Null	Telepon konsumen
6	email	Varchar(50)	Not Null	Email konsumen
7	username	Varchar(20)	Not Null	Username akun konsumen
8	password	Varchar(15)	Not Null	Password akun konsumen

g. Tabel Karyawan

Nama Tabel : karyawan

Primary Key : nik

Fungsi : Untuk menyimpan data karyawan

Tabel 3.24 Struktur Tabel Karyawan

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	nik	Char(10)	PK	Nomor induk karyawan
2	kode_jabatan	Char(4)	FK	Kode jabatan karyawan
3	nama_karyawan	Varchar(50)	Not Null	Nama karyawan
4	alamat	Varchar(50)	Not Null	Alamat karyawan
5	telp	Varchar(12)	Not Null	Telepon karyawan
6	status	Varchar(50)	Not Null	Status karyawan
7	username	Varchar(20)	Not Null	Username akun karyawan
8	password	Varchar(15)	Not Null	Password akun karyawan
9	tgl_lahir	datetime	Not Null	Tanggal lahir karyawan

h. Tabel Jabatan

Nama Tabel : jabatan

Primary Key : kode_jabatan

Fungsi : Untuk menyimpan data jabatan

Tabel 3.25 Struktur Tabel Jabatan

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	kode_jabatan	Char(4)	PK	Kode jabatan
2	nama_jabatan	Varchar(4)	Not Null	Nama jabatan

i. Tabel Pemesanan

Nama Tabel : pemesanan

Primary Key : id_pemesanan
 Fungsi : Untuk menyimpan data pemesanan

Tabel 3.26 Struktur Tabel Pemesanan

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	id_pemesanan	Char(9)	PK	Kode pemesanan
2	kode_status	Char(3)	FK	Kode status
3	nik	Char(10)	FK	Nomor induk karyawan
4	id_konsumen	Char(10)	FK	Kode konsumen
5	tgl_pemesanan	datetime	Not Null	Tanggal pemesanan
6	tgl_jatuhtempo	datetime	Not Null	Tanggal jatuh tempo pembayaran pesanan

j. Tabel Detil Pemesanan
 Nama Tabel : detil_pemesanan
 Primary Key : kode_barang, id_pemesanan, dan kode_model
 Fungsi : Untuk menyimpan data detil pemesanan

Tabel 3.27 Struktur Tabel Detil Pemesanan

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	kode_barang	Char(5)	PK,FK	Kode barang
2	id_pemesanan	Char(9)	PK,FK	Kode pemesanan
3	kode_model	Char(5)	PK,FK	Kode model
4	no_pbm	Char(12)	Not Null	Kode pencatatan barang masuk
5	ukuran	Int	Not Null	Ukuran
6	jumlah	Int	Not Null	Jumlah

k. Tabel Pencatatan Barang Masuk

Nama Tabel : pencatatan_barang_masuk
 Primary Key : no_pbm
 Fungsi : Untuk menyimpan data pencatatan barang masuk

Tabel 3.28 Struktur Tabel Pencatatan Barang Masuk

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	no_pbm	Char(12)	PK	Kode pencatatan barang masuk
2	id_pemesanan	Char(9)	FK	Kode pemesanan
3	tgl_pbm	datetime	Not Null	Tanggal pencatatan barang masuk

1. Tabel Penjualan

Nama Tabel : penjualan

Primary Key : no_invoice

Fungsi : Untuk menyimpan data penjualan

Tabel 3.29 Struktur Tabel Penjualan

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	no_invoice	Char(10)	PK	Kode nota penjualan
2	id_pemesanan	Char(9)	FK	Kode pemesanan
3	nik	Char(10)	FK	Nomor induk karyawan
4	Tgl_penjualan	datetime	Not Null	Tanggal penjualan
5	Total_pemesanan	Int	Not Null	Total bayar pesanan

m. Tabel pengiriman

Nama Tabel : pengiriman

Primary Key : no_suratjalan

Fungsi : Untuk menyimpan data pengiriman

Tabel 3.30 Struktur Tabel Pengiriman

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	no_suratjalan	Char(11)	PK	Kode surat jalan
2	nik	Char(10)	FK	Nomor induk karyawan
3	no_invoice	Char(10)	FK	Kode nota penjualan
4	Tgl_kirim	datetime	Not Null	Tanggal pengiriman

n. Tabel Pembayaran

Nama Tabel : pembayaran
 Primary Key : id_pembayaran
 Fungsi : Untuk menyimpan data pembayaran

Tabel 3.31 Struktur Tabel Pembayaran

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	id_pembayaran	int	PK	Kode pembayaran
2	id_pemesanan	Char(9)	FK	Kode pemesanan
3	tgl_bayar	datetime	Not Null	Tanggal pembayaran pesanan
4	total_bayar	Int	Not Null	Total bayar pesanan
5	total_sisabayar	Int	Not Null	Total sisa bayar pesanan
6	bukti_bayar	Varchar(50)	Not Null	Bukti pembayaran
7	status	Varchar(20)	Not Null	Status pembayaran

o. Tabel Status

Nama Tabel : status
 Primary Key : kode_status
 Fungsi : Untuk menyimpan data status

Tabel 3.32 Struktur Tabel Status

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	Kode_status	Char(3)	PK	Kode status
2	Nama_status	Varchar(20)	Not Null	Nama status
3	Keterangan	Varchar(30)	Not Null	Keterangan status

E Perancangan Antar Muka Pengguna

Perancangan antarmuka pengguna dibuat sebagai input dan output awal tampilan dari sistem informasi yang dibangun. Sistem informasi dibangun dalam bentuk website, sehingga perancangan antarmuka pengguna akan berbentuk

halaman *web*. Penjelasan rancangan interface ini akan dibagi sesuai dengan *user* yang dimiliki hak akses pada sistem informasi penjualan. *User* yang memiliki hak akses meliputi: pemilik, bagian administrasi, bagian pengiriman, dan konsumen.

E.1 Konsumen

Konsumen memiliki beberapa hak akses pada sistem informasi penjualan yaitu halaman home, halaman project history, halaman model produk, halaman detil produk, halaman *login*, halaman daftar baru akun, halaman pemesanan, halaman data pemesanan, dan halaman unggah pembayaran.

1. Halaman Home

Halaman home ini merupakan halaman awal dari website perusahaan yang berisi profil perusahaan dan katalog barang interior. Rancangan halaman home digambarkan pada Gambar 3.64.

2. Halaman Project History

Halaman ini berisi tentang proyek-proyek yang telah dikerjakan oleh PT. Jesindo Prima Sejati. Rancangan dari halaman project history ini digambarkan pada gambar 3.65.

3. Halaman Model Produk

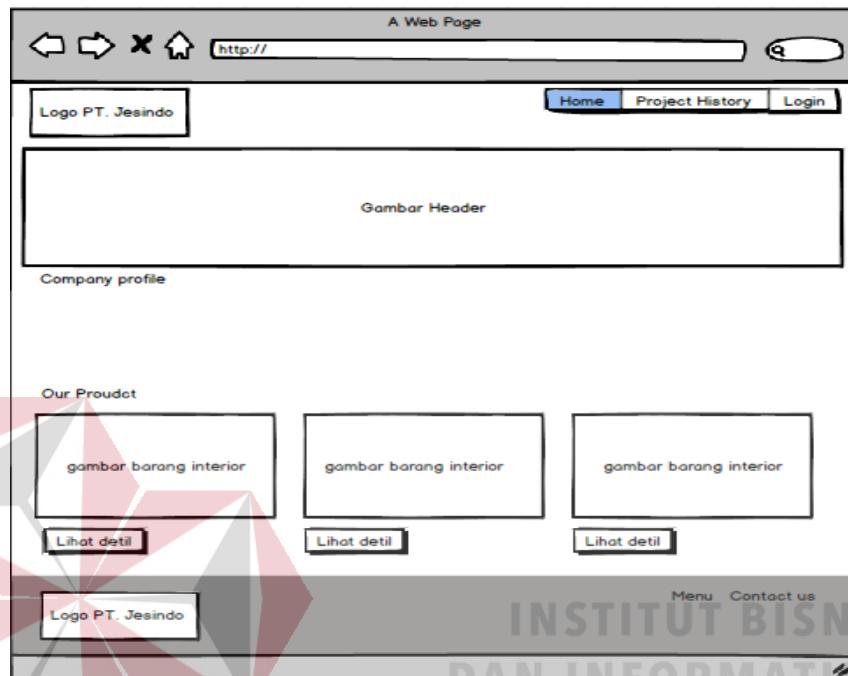
Halaman ini berfungsi untuk menunjukkan model barang interior dari kategori yang telah dipilih. Rancangan dari halaman model produk ini digambarkan pada gambar 3.66.

4. Halaman Detil Produk

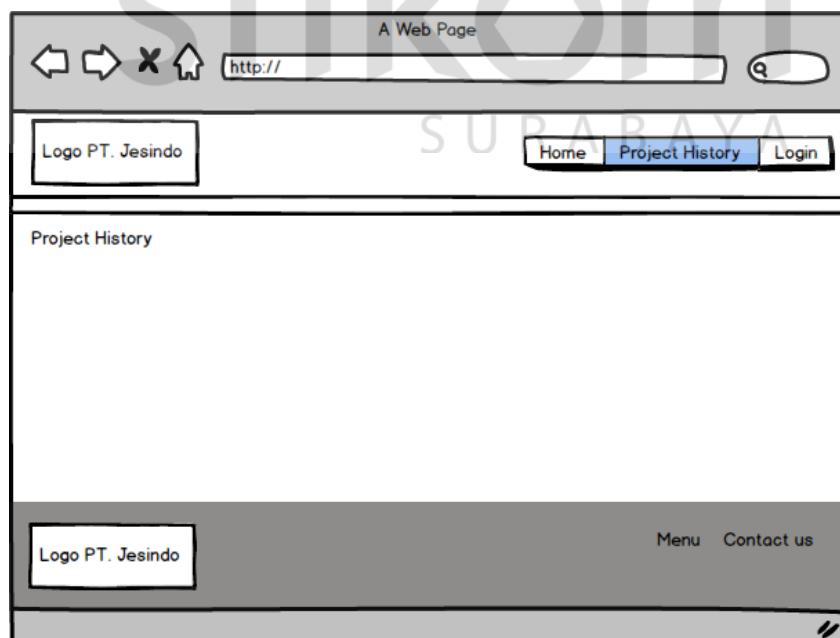
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan detil dari barang interior yang dijual oleh PT. Jesindo Prima Sejati. Pada halaman ini konsumen dapat

langsung melakukan pemesanan dengan memasukkan ukuran dan jumlah.

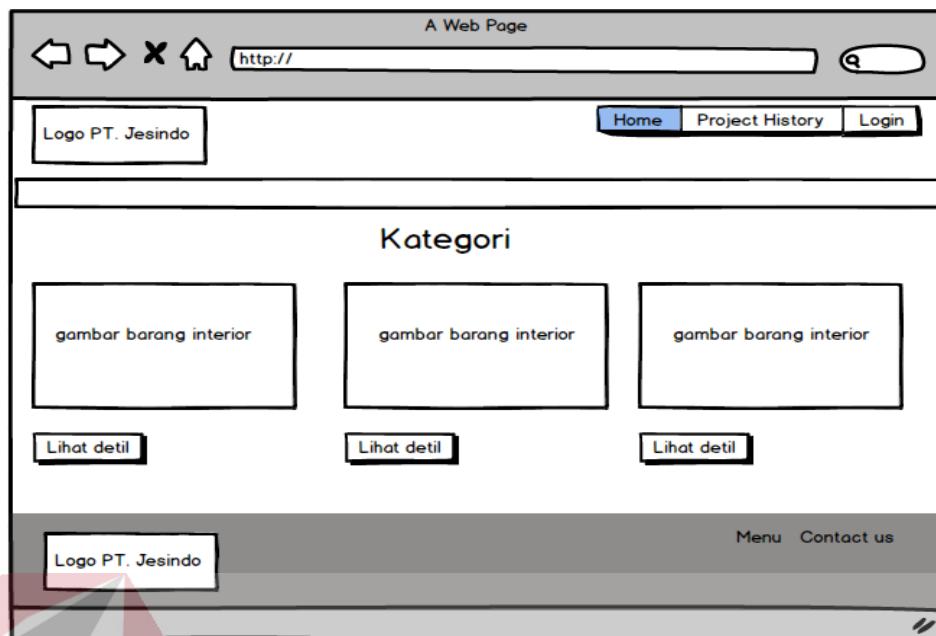
Rancangan halaman detil produk ini digambarkan pada gambar 3.67.



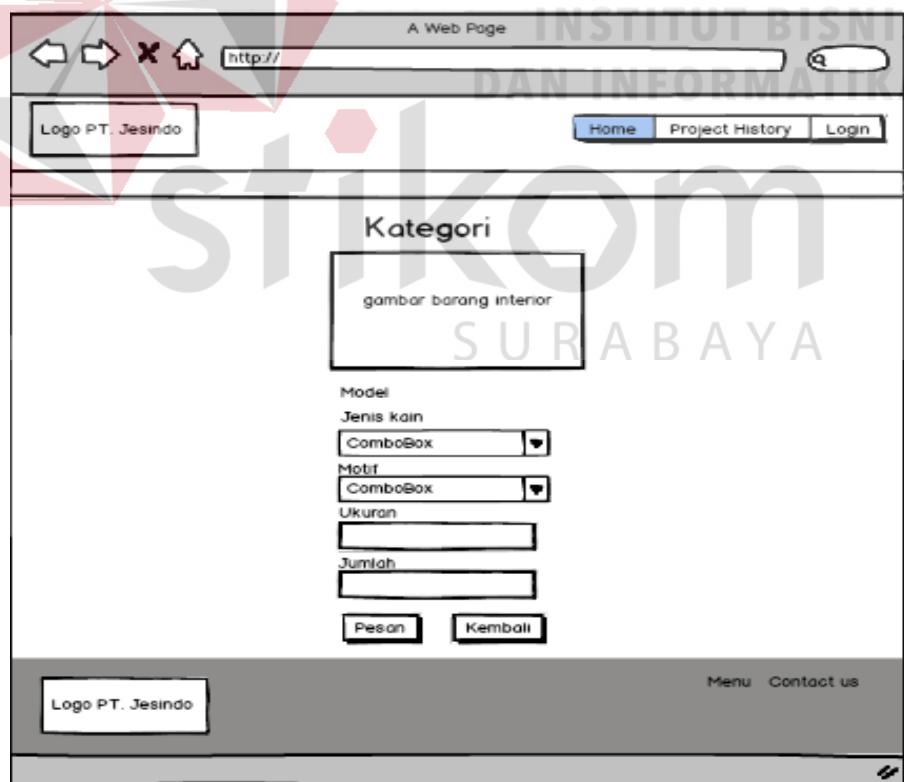
Gambar 3.64 Rancangan Halaman Home Perusahaan



Gambar 3.65 Rancangan Halaman Project History



Gambar 3.66 Rancangan Halaman Produk

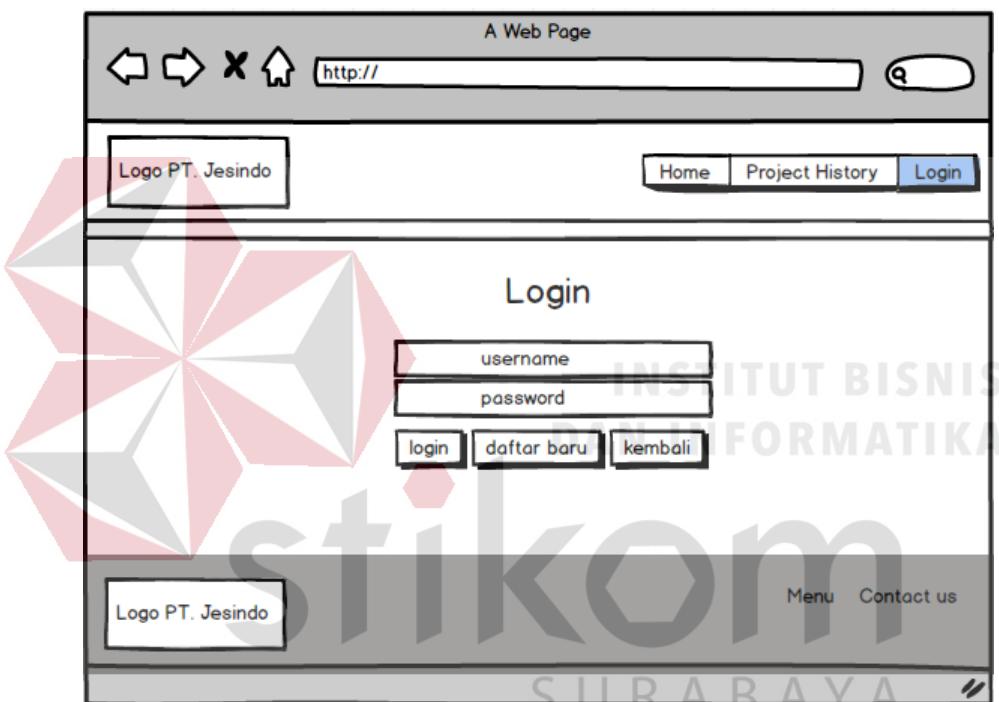


Gambar 3.67 Rancangan Halaman Detil Produk

5. Halaman Login

Halaman ini berfungsi untuk login bagi konsumen yang telah memiliki akun.

Pada halaman ini juga konsumen dapat melakukan pendaftaran baru akun jika konsumen belum memiliki akun. Rancangan halaman login digambarkan pada Gambar 3.68.



Gambar 3.68 Rancangan Halaman Login

6. Halaman Daftar Baru Akun

Halaman ini berfungsi untuk melakukan pendaftaran bagi konsumen yang belum memiliki akun pada website PT. Jesindo Prima Sejati. Rancangan halaman daftar baru akun ini digambarkan pada Gambar 3.69.

A Web Page

Logo PT. Jesindo

Home Project History Login

DAFTAR

Nama	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Telp	<input type="text"/>
Kota	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>

Logo PT. Jesindo

Menu Contact us

Gambar 3.69 Rancangan Halaman Daftar Baru Akun

7. Halaman Pemesanan

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan pemesanan sementara konsumen yang kemudian konsumen dapat klik tombol simpan apabila ingin melakukan pemesanan. Rancangan halaman pemesanan digambarkan pada Gambar 3.70.

A Web Page

Logo PT. Jesindo

Home Project History user

Pemesanan Data Pemesanan Unggah Pembayaran

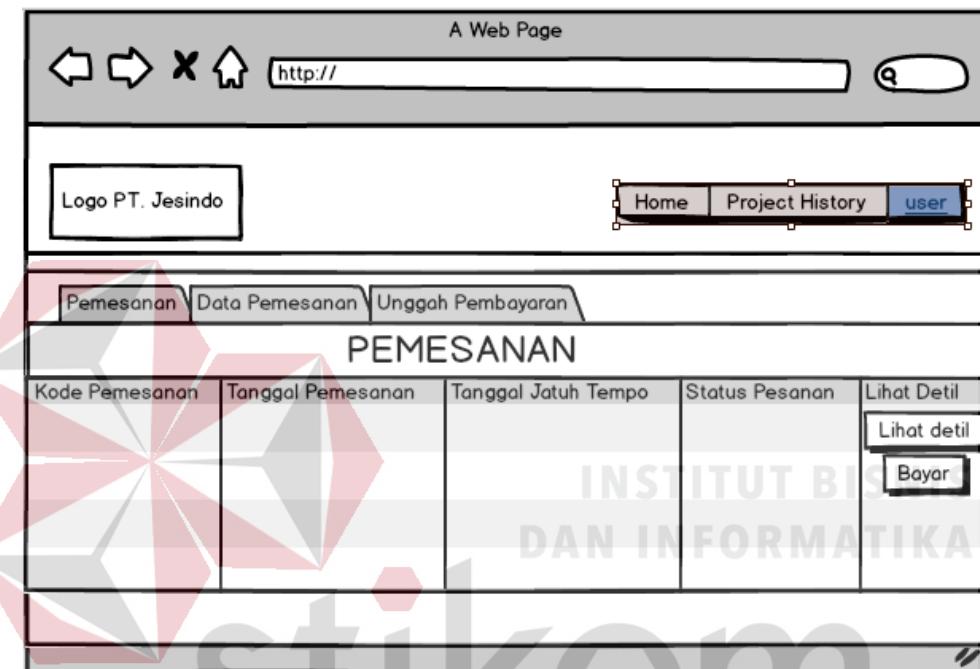
PEMESANAN

Kategori	Model	Barang	Ukuran	Jumlah	Tanggal Pemesanan	Aksi
						<input type="button" value="simpan"/> <input type="button" value="batal"/>

Gambar 3.70 Rancangan Halaman Pemesanan

8. Halaman Data Pemesanan

Halaman data pemesanan ini berfungsi menampilkan data pemesanan, detil pemesanan, status pesanan dan riwayat pemesanan. Halaman data pemesanan ini digambarkan pada Gambar 3.71.



Gambar 3.71 Rancangan Halaman Data Pemesanan

9. Penawaran Harga

Penawaran harga ini merupakan penawaran harga yang diberikan pada konsumen saat melakukan pemesanan. Penawaran harga dikirimkan kepada konsumen melalui email dan sms. Rancangan notifikasi penawaran harga melalui email dan SMS, dan rancangan penawaran harga akan digambarkan pada Gambar 3.72 sampai Gambar 3.74.



Gambar 3.72 Rancangan Notifikasi Penawaran Harga Melalui Email



Gambar 3.73 Rancangan Notifikasi Penawaran Harga Melalui SMS

A Web Page

Logo PT. Jesindo Prima Sejati

Penawaran Harga

Kode Pemesanan	Pxxxx					
Tanggal Pemesanan	dd-mm-yy					
Nama Konsumen	xxxxx					
KATEGORI	MODE	BARANG	UKURA	JUMLAH	HARGA SATU	SUB TOTAL

Gambar 3.74 Rancangan Penawaran Harga

10. Halaman Unggah Pembayaran

Halaman unggah pembayaran ini berfungsi untuk unggah bukti pembayaran yang telah dilakukan konsumen. Rancangan halaman unggah pembayaran digambarkan pada Gambar 3.75.

A Web Page

Logo PT. Jesindo

Home Project History User

Pemesanan Data Pemesanan Unggah Pembayaran

Unggah Pembayaran

Kode Pemesanan

Bukti Transfer Choose File No File Chosen

Gambar 3.75 Rancangan Halaman Unggah Pembayaran

11. Konfirmasi Pembayaran dan Tanggal Jatuh Tempo

Konfirmasi pembayaran dan tanggal jatuh tempo merupakan pemberitahuan bahwa pembayaran telah diterima yang diberikan kepada konsumen melalui email dan sms. Konfirmasi pembayaran akan digambarkan pada Gambar 3.76 dan 3.77.



Gambar 3.76 Rancangan Konfirmasi Pembayaran Email



Gambar 3.77 Rancangan Konfirmasi Pembayaran SMS

12. Invoice

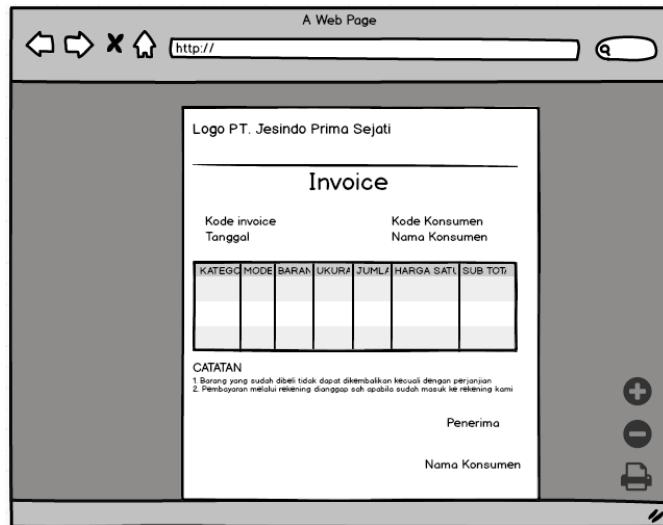
Invoice ini merupakan bukti pembelian dari konsumen. Invoice ini didapatkan setelah konsumen melakukan pembayaran dan menerima notifikasi pengiriman invoice yang dikirimkan melalui email dan sms. Rancangan notifikasi invoice melalui email digambarkan pada Gambar 3.78, Rancangan notifikasi invoice melalui sms digambarkan pada Gambar 3.79 dan Rancangan invoice digambarkan pada Gambar 3.80.



Gambar 3.78 Rancangan Notifikasi Invoice Email



Gambar 3.79 Rancangan Notifikasi Invoice Melalui SMS



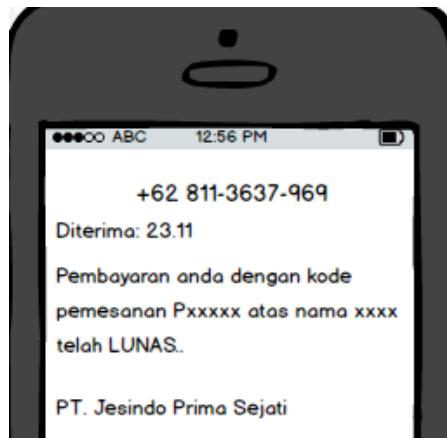
Gambar 3.80 Rancangan Invoice

13. Konfirmasi Pelunasan

Konfirmasi pelunasan merupakan pemberitahuan bahwa pembayaran telah diterima yang diberikan kepada konsumen melalui email dan sms. Konfirmasi pelunasan digambarkan pada Gambar 3.81 dan 3.82.



Gambar 3.81 Rancangan Konfirmasi Pembayaran Pelunasan Email

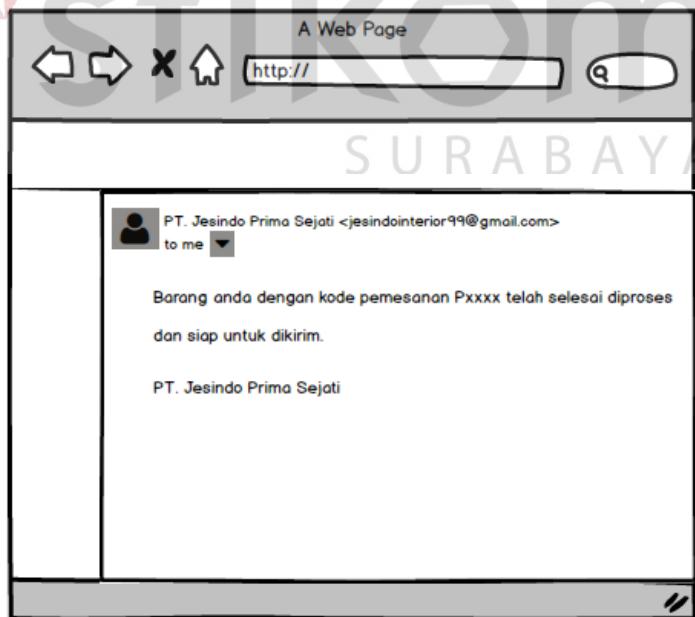


Gambar 3.82 Rancangan Konfirmasi Pembayaran Pelunasan SMS

14. Notifikasi Pesanan Selesai

Notifikasi pesanan selesai merupakan pemberitahuan kepada konsumen bahwa pesanan telah selesai diproses yang dikirimkan melalui email dan sms.

Rancangan notifikasi pesanan selesai ini akan digambarkan pada Gambar 3.83 dan 3.84.



Gambar 3.83 Rancangan Notifikasi Pesanan Selesai Melalui Email

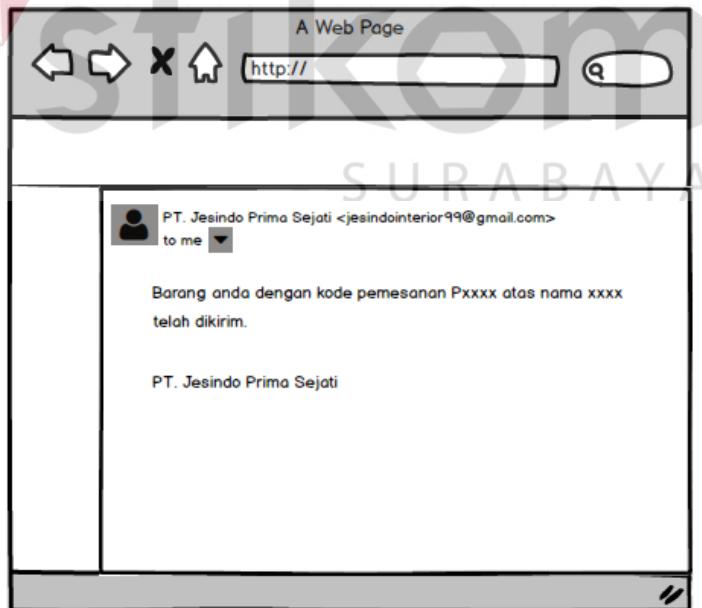


Gambar 3.84 Rancangan Notifikasi Pesanan Selesai Melalui SMS

15. Notifikasi Pesanan dikirim

Notifikasi pesanan dikirim merupakan pemberitahuan kepada konsumen bahwa pesanan telah dikirim yang dikirimkan melalui email dan sms.

Rancangan notifikasi pesanan dikirim ini akan digambarkan pada Gambar 3.85 dan 3.86.



Gambar 3.85 Rancangan Notifikasi Pesanan dikirim Melalui Email



Gambar 3.86 Rancangan Notifikasi Pesanan dikirim Melalui SMS

E.2 Bagian Administrasi

Bagian administrasi memiliki beberapa hak akses pada sistem informasi penjualan yaitu halaman login admin, halaman data master konsumen, halaman data master karyawan, halaman data master kategori, halaman data master jenis bahan, halaman data master model, halaman data master motif, halaman data master barang, halaman pemesanan, halaman penawaran harga, halaman pembayaran, halaman penerimaan barang masuk, dan halaman laporan.

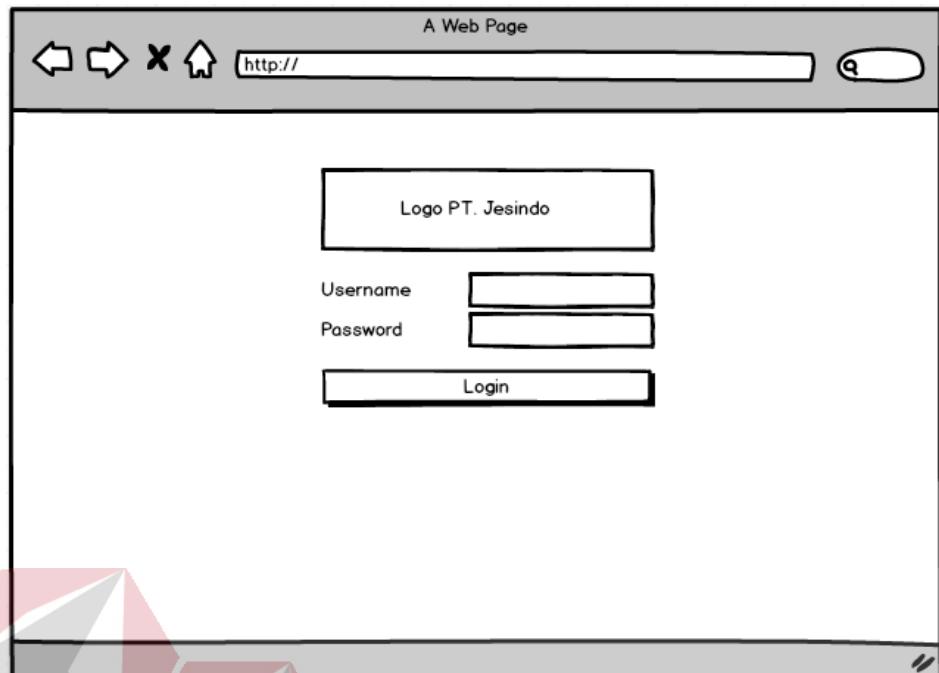
1. Halaman Login Admin

Halaman login ini berfungsi untuk bagian administrasi agar dapat masuk ke halaman admin saat akan melakukan transaksi dan penambahan data.

Rancangan halaman login admin digambarkan pada Gambar 3.87.

2. Halaman mengelola Data Master Konsumen

Halaman ini berfungsi untuk mengelola data konsumen. halaman ini mempunyai 2 sub menu yaitu menambah dan mengubah data konsumen. Pada halaman ini juga ditampilkan data dari konsumen sehingga mempermudah bagian administrasi dalam mengecheck data konsumen. Rancangan halaman mengelola data master konsumen ini digambarkan pada Gambar 3.88.



Gambar 3.87 Rancangan Halaman Login Admin

A wireframe diagram of a web browser window titled 'A Web Page'. The address bar shows 'http://'. The title bar says 'Admin Jesindo Prima Sejati'. On the left, there's a sidebar with 'Bog Administrasi', 'tanggal Login', and a 'Keluar' button. Below it is a dropdown menu 'Mengelola Data' with 'Data Barang', 'Data Karyawan', and 'Data Konsumen' selected. Other options include 'Pemesanan', 'Pembayaran', 'Barang masuk', and 'Laporan'. The main content area has a section titled 'DATA KONSUMEN' with fields for 'Nama Konsumen', 'Alamat', 'Kota', 'Telepon', 'Email', 'Username', and 'Password', each with its own input field. A 'Simpan' button is at the bottom right. At the very bottom is a table with columns: ID KONSUMEN, NAMA KONSUMEN, ALAMAT, KOTA, TELP, EMAIL, USERNAME, PASSWORD, and ACTION, which includes a link labeled 'UBAH'.

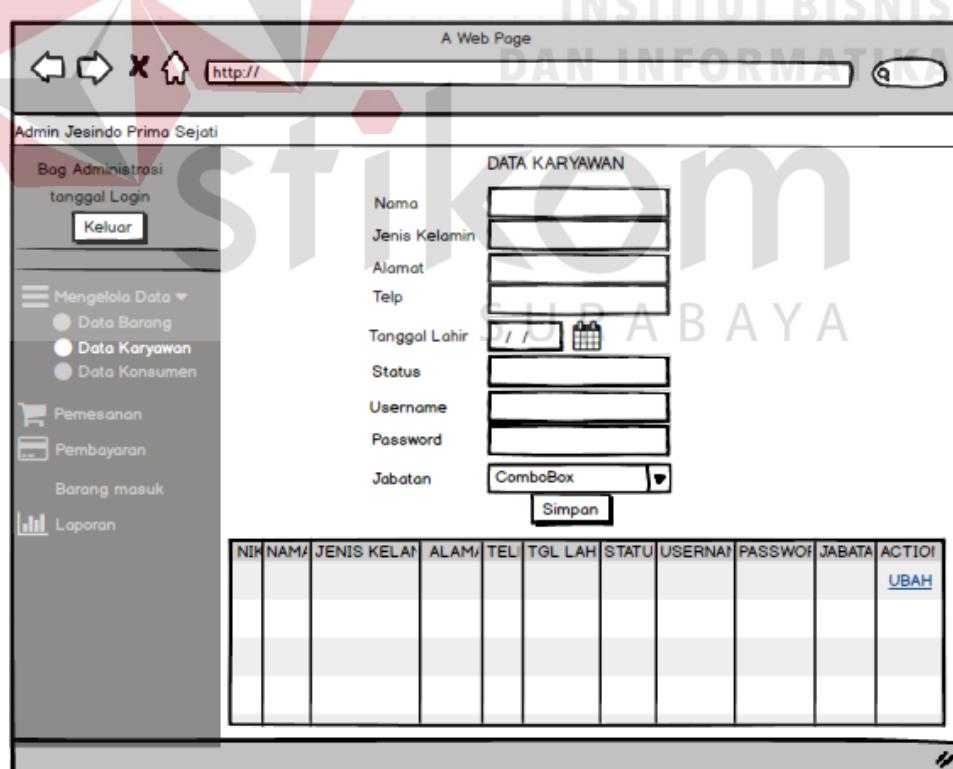
Gambar 3.88 Rancangan Halaman Mengelola Data Master Konsumen

3. Halaman mengelola Data Master Karyawan

Halaman ini berfungsi untuk mengelola data karyawan. halaman ini mempunyai 2 sub menu yaitu menambah dan mengubah data karyawan. Pada halaman ini juga menampilkan data karyawan sehingga bagian administrasi dapat langsung mengecheck data karyawan. Rancangan halaman mengelola data master karyawan ini digambarkan pada Gambar 3.89.

4. Halaman mengelola Data Master Kategori

Halaman ini berfungsi untuk mengelola data kategori. halaman ini mempunyai 2 sub menu yaitu menambah dan mengubah data kategori. Rancangan halaman mengelola data master kategori ini digambarkan pada Gambar 3.90.



A screenshot of a web-based application interface titled "DATA KARYAWAN". The interface includes a sidebar with navigation links like "Admin Jesindo Primo Sejati", "Bog Administrasi", "tanggal Login", "Logout", "Mengelola Data" (with sub-options "Data Barang", "Data Karyawan", "Data Konsumen"), "Pemesanan", "Pembayaran", "Barang masuk", and "Laporan". The main content area displays a form for entering employee data, including fields for "Nama", "Jenis Kelamin", "Alamat", "Telp", "Tanggal Lahir" (with a calendar icon), "Status", "Username", "Password", "Jabatan" (with a dropdown menu), and a "Simpan" button. Below the form is a table with columns: NIK, NAMA, JENIS KELAN, ALAMAT, TEL, TGL LAH, STATUS, USERNAM, PASSWOR, JABATA, and ACTION (with a "UBAH" link). The URL in the browser bar is "http://".

Gambar 3.89 Rancangan Halaman Mengelola Data Master Karyawan

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page'. The address bar displays 'http://'. The main content area has a header 'Logo PT. Jesindo' and a sidebar menu on the left.

Left Sidebar:

- Bog Administrasi
- tanggal Login
- Keluar
- Mengelola Data
 - Data Barang
 - Data Karyawan
 - Data Konsumen
- Pemesanan
- Pembayaran
- Barang masuk
- Laporan

Main Content Area:

DATA BARANG KATEGORI

Kategori	Jenis bahan	Model	Motif	Barang
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="Simpan"/>

Table of Categories:

id Kategori	Nama Kategori	Status	Action

Gambar 3.90 Rancangan Halaman Mengelola Data Master Kategori.

5. Halaman mengelola Data Master Jenis Bahan

Halaman ini berfungsi untuk mengelola data jenis bahan. halaman ini mempunyai 2 sub menu yaitu menambah dan mengubah data jenis bahan. Rancangan halaman mengelola data master jenis bahan ini digambarkan pada Gambar 3.91.

6. Halaman mengelola Data Master Model

Halaman ini berfungsi untuk mengelola data model. halaman ini mempunyai 2 sub menu yaitu menambah dan mengubah data model. Rancangan halaman mengelola data master model ini digambarkan pada Gambar 3.92.

7. Halaman mengelola Data Master Motif

Halaman ini berfungsi untuk mengelola data motif. halaman ini mempunyai 2 sub menu yaitu menambah dan mengubah data motif. Rancangan halaman mengelola data master motif ini digambarkan pada Gambar 3.93.

A Web Page

http://

Admin Jesindo Prima Sejati

Bog Administrasi

tanggal Login

[Keluar](#)

- [Mengelola Data](#) ▾
 - Data Barang
 - Data Karyawan
 - Data Konsumen
- [Pemesanan](#)
- [Pembayaran](#)
- [Barang masuk](#)
- [Laporan](#)

DATA BARANG

JENIS BAHAN

Kategori	Jenis bahan	Model	Motif	Barang
Nama Kategori	<input style="width: 100%;" type="text"/>	ComboBox	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="button" value=""/>
Id jenis bahan	<input style="width: 100%;" type="text"/>			
Nama jenis bahan	<input style="width: 100%;" type="text"/>			
Harga	<input style="width: 100%;" type="text"/>			
Tanggal berlaku	<input style="width: 100%;" type="text"/> / / <input type="button" value=""/>			
Status	<input style="width: 100%;" type="text"/>			
<input type="button" value="Simpan"/>				

id Jenis Bahan	Nama Jenis Bahan	Kategori	Harga	Tanggal berlaku	Status	Action

INSTITUT BIS
DAN INFORMATI

Gambar 3.91 Rancangan Halaman Mengelola Data Master Jenis Bahan

A Web Page

[Admin Jesindo Prima Sejati](#)

Bag Administrasi
tanggal Login
[Keluar](#)

Mengelola Data ▾
 Data Barang
 Data Karyawan
 Data Konsumen

Pemesanan
Pembayaran

Barang masuk
Laporan

[SURABAYA](#)

DATA BARANG MODEL				
Kategori	Jenis bahan	Model	Motif	Barcode
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Kategori	<input type="text"/>			
Kode model	<input type="text"/>			
Nama model	<input type="text"/>			
Pilih File Gambar:				
<input type="file"/> Choose File No file chosen				
Status	<input type="text"/>			
<input type="button" value="Simpan"/>				
KODE MODEL	NAMA MODEL	GAMBAR	STATUS	ACTION
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Gambar 3.92 Rancangan Halaman Mengelola Data Master Model

JENIS BAHAN	MOTIF	STATUS	ACTION

Gambar 3.93 Rancangan Halaman Mengelola Data Master Motif

8. Halaman mengelola Data Master Barang

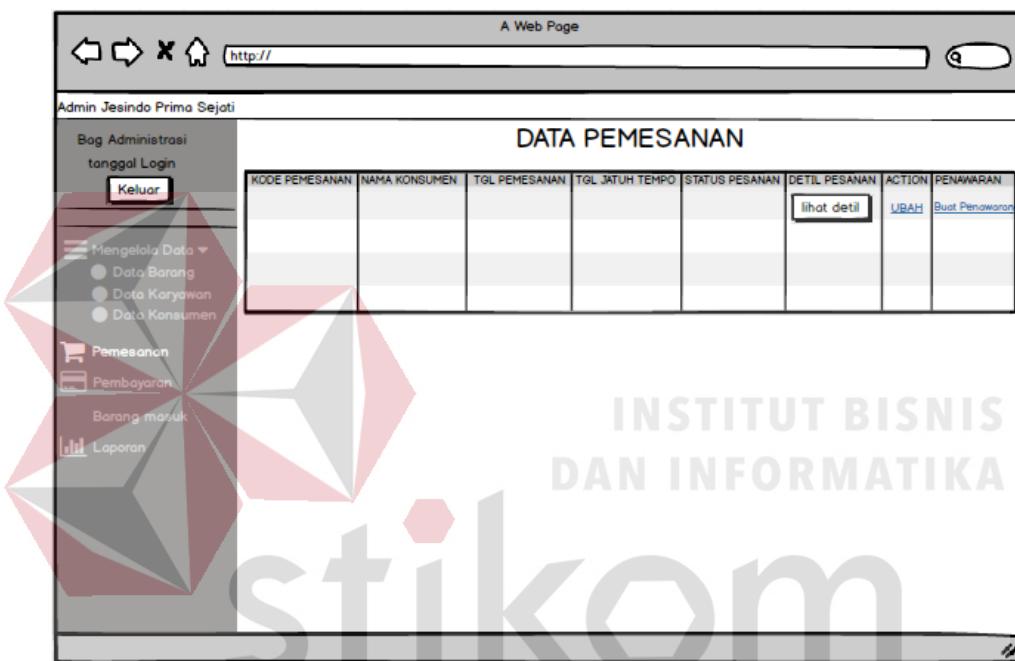
Halaman ini berfungsi untuk mengelola data barang. halaman ini mempunyai 2 sub menu yaitu menambah dan mengubah data barang. Rancangan halaman mengelola data master barang ini digambarkan pada Gambar 3.94.

JENIS BAHAN	MOTIF	KODE BARANG	ACTION

Gambar 3.94 Rancangan Halaman Mengelola Data Master Barang

9. Halaman Pemesanan

Halaman ini berfungsi untuk mengolah transaksi pemesanan. Pada halaman ini bagian administrasi juga dapat melihat detail pesanan dari setiap pemesanan, juga terdapat menu untuk membuat penawaran harga. Rancangan halaman pemesanan digambarkan pada Gambar 3.95.



The screenshot shows a web page titled "A Web Page" with a URL bar containing "http://". The main content area is titled "DATA PEMESANAN". On the left, there is a sidebar with a login section for "Admin Jesindo Prima Sejati" and a "Logout" button. Below the login is a "Mengelola Data" dropdown menu with options: "Data Barang", "Data Karyawan", and "Data Konsumen". Underneath this is a "Pemesanan" button with a shopping cart icon, followed by "Pembayaran", "Barang masuk", and "Laporan". The main table has columns: KODE PEMESANAN, NAMA KONSUMEN, TGL PEMESANAN, TGL JATUH TEMPO, STATUS PESANAN, DETIL PESANAN (with a "lihat detail" button), ACTION (with "UBAH" and "Buat Penawaran" buttons), and PENAWARAN. The "Buat Penawaran" button is highlighted with a red box. The entire interface is framed by a thick black border.

Gambar 3.95 Rancangan Halaman Pemesanan

10. Halaman Penawaran harga

Halaman ini berfungsi untuk membuat penawaran harga dengan memasukkan harga pesanan konsumen kemudian dapat secara otomatis mengirimkan penawaran harga berupa pdf pada email konsumen dan mengirim notifikasi. Rancangan halaman penawaran harga ini digambarkan pada Gambar 3.96.

Gambar 3.96 Rancangan Halaman Penawaran harga

11. Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran ini berfungsi untuk mengolah transaksi pembayaran yang telah dilakukan konsumen dan pada halaman ini juga digunakan untuk mengirim konfirmasi pembayaran dan mengirim invoice melalui email dan SMS. Rancangan halaman pembayaran digambarkan pada Gambar 3.97.

Gambar 3.97 Rancangan Halaman Pembayaran

12. Halaman Penerimaan Barang Masuk

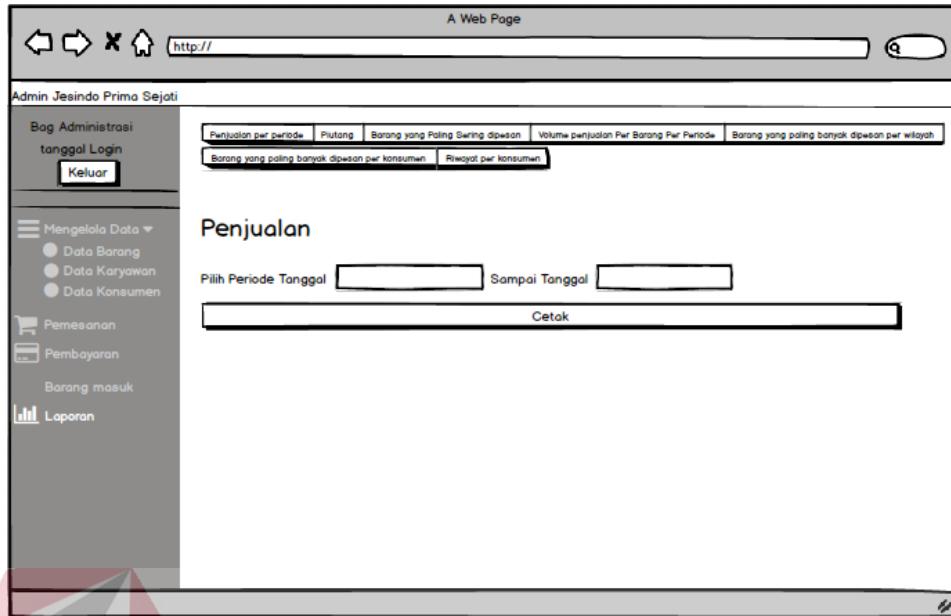
Halaman penerimaan barang masuk ini berfungsi untuk mengkonfirmasi barang masuk dari bagian pengiriman agar bagian pengiriman dapat membuat surat jalan. Rancangan halaman pencatatan barang masuk digambarkan pada Gambar 3.98.

Gambar 3.98 Rancangan Halaman Penerimaan Barang Masuk

13. Halaman Laporan

Halaman laporan ini memiliki tujuh sub menu laporan. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan dan mencetak laporan yang diperlukan oleh bagian administrasi dan laporan ini memiliki file extensi pdf yang dapat diunduh. Pada sub menu pertama adalah laporan penjualan per periode.

Pada halaman laporan penjualan per periode ini akan diminta untuk memasukkan periode yang diinginkan dan cetak akan menampilkan informasi terkait transaksi penjualan sesuai periode yang diinginkan. Rancangan halaman dan laporan dari penjualan per periode digambarkan pada Gambar 3.99 dan Gambar 3.100.



Gambar 3.99 Rancangan Halaman Laporan Penjualan

Tanggal	Invoice	Nama	Kategori	Model	Barang

Gambar 3.100 Rancangan Laporan Penjualan

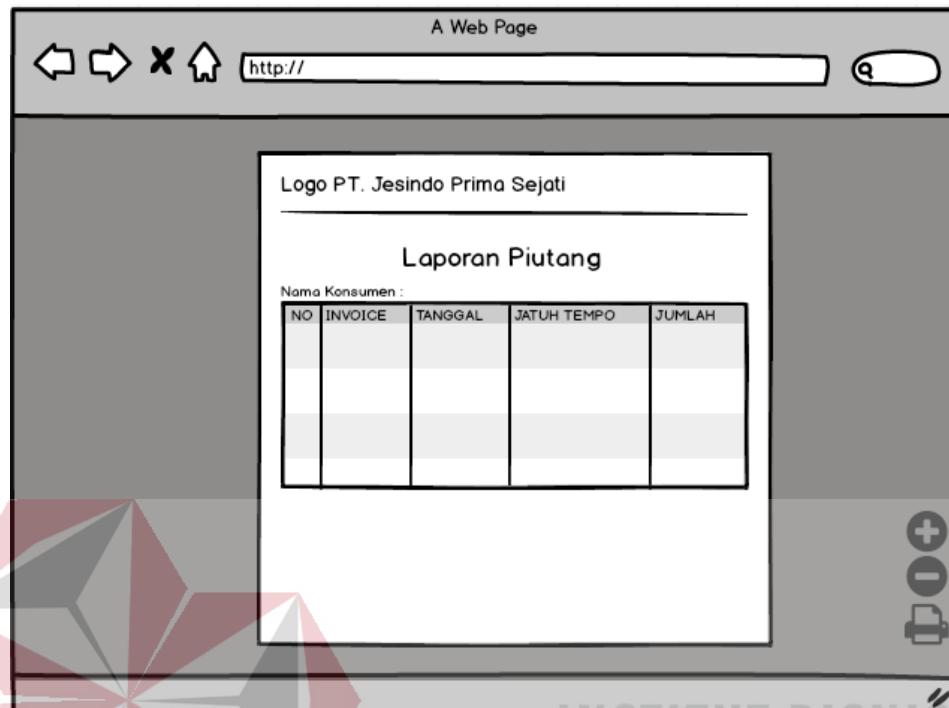
Pada sub menu kedua adalah laporan piutang, pada sub menu laporan piutang ini akan menghasilkan informasi terkait konsumen yang belum menyelesaikan pembayaran. Rancangan halaman dan laporan piutang digambarkan pada Gambar 3.101 dan Gambar 3.102.

Pada sub menu ketiga adalah laporan barang yang paling sering dipesan, pada sub menu laporan barang yang paling sering dipesan akan menghasilkan informasi 3 barang yang paling sering dipesan oleh konsumen sesuai periode yang diinginkan dengan. Rancangan halaman dan laporan dari barang yang paling sering dipesan digambarkan pada Gambar 3.103 dan Gambar 3.104.

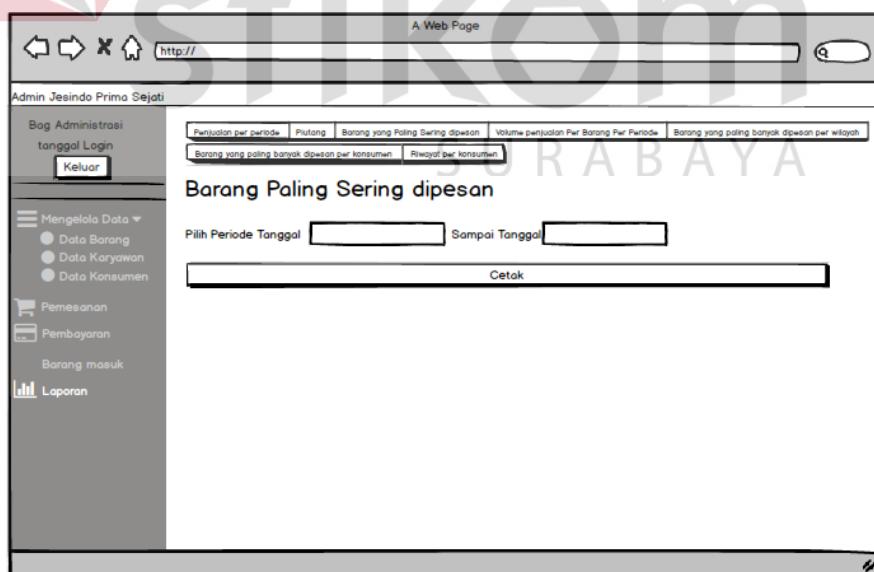
Pada sub menu keempat adalah laporan volume penjualan per barang per periode, pada sub menu laporan volume penjualan per barang per periode akan menghasilkan informasi banyaknya penjualan barang sesuai dengan periode yang diinginkan. Rancangan halaman dan laporan dari volume penjualan per barang per periode digambarkan pada Gambar 3.105 dan Gambar 3.106.

The screenshot shows a web browser window with a title bar 'A Web Page' and a URL field 'http://'. The main content area has a header 'Admin Jesindo Prima Sejati' with a 'Logout' button. On the left, there's a sidebar with navigation links: 'Mengelola Data' (with 'Data Barang', 'Data Karyawan', 'Data Konsumen' options), 'Pemesanan', 'Pembayaran', 'Barang masuk', and 'Laporan'. The main panel is titled 'Piutang' and contains a form with fields 'Pilih Periode Tanggal' and 'Sampai Tanggal', and a 'Cetak' button. At the top of the main panel, there are several tabs: 'Piutang per periode', 'Piutang', 'Barang yang Paling Sering dipesan', 'Volume penjualan Per Barang Per Perioda', 'Barang yang penjualan banyak dipesan per wilayah', 'Barang yang penjualan banyak dipesan per konsumen', and 'Riwayat per konsumen'.

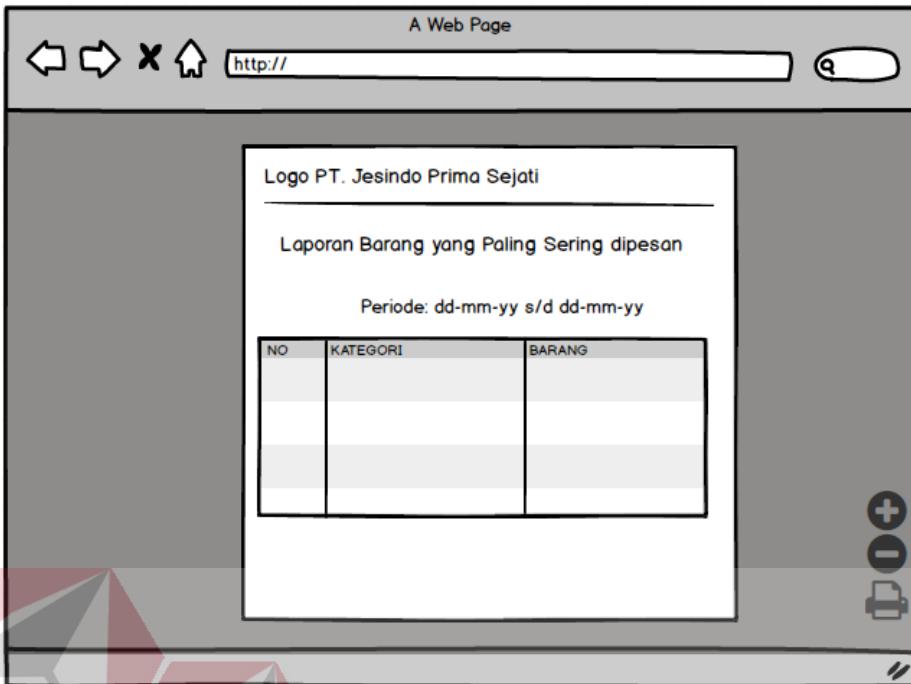
Gambar 3. 101 Rancangan Halaman Laporan Piutang



Gambar 3.102 Rancangan Laporan Piutang



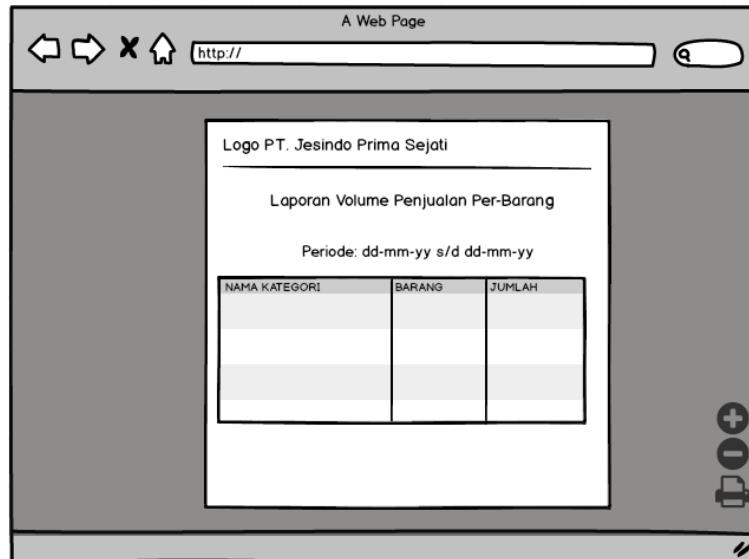
Gambar 3.103 Rancangan Halaman Laporan Barang yang Paling Sering dipesan



Gambar 3.104 Rancangan Laporan Barang yang Paling Sering dipesan

A wireframe diagram of a web page titled 'A Web Page'. The page has a header with navigation icons and a URL bar showing 'http://'. On the left is a sidebar with 'Admin Jesindo Prima Sejati' and 'tanggal Login' buttons, and a 'Keluar' button. Below the sidebar are menu items: 'Mengelola Data' (with 'Data Barang', 'Data Karyawan', 'Data Konsumen'), 'Pemesanan', 'Pembayaran', 'Barang masuk', and 'Laporan'. The main content area shows a navigation bar with links: 'Penjualan per periode', 'Piutang', 'Barang yang Paling Sering dipesan', 'Volume penjualan Per Barang Per Periode', 'Barang yang paling banyak dipesan per wilayah', 'Barang yang paling banyak dipesan per konsumen', and 'Riwayat per konsumen'. Below the navigation bar is a section titled 'Volume Penjualan' with fields for 'Pilih Periode Tanggal' (start date), 'Sampai Tanggal' (end date), and a 'Cetak' button.

Gambar 3.105 Halaman Rancangan Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode



Gambar 3.106 Rancangan Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode

Pada sub menu kelima adalah laporan barang yang paling banyak dipesan per wilayah, pada sub menu ini menghasilkan informasi penjualan barang paling banyak berdasarkan wilayah. Rancangan halaman dan laporan dari barang yang paling banyak dipesan per wilayah digambarkan pada Gambar 3.107 dan Gambar 3.108.

Pada sub menu keenam adalah laporan barang yang paling banyak dipesan per konsumen, pada sub menu ini menghasilkan informasi penjualan barang paling banyak berdasarkan riwayat transaksi penjualan per konsumen.

Rancangan halaman dan laporan dari barang yang paling banyak dipesan per konsumen digambarkan pada Gambar 3.109 dan Gambar 3.110.

Pada sub menu ketujuh adalah laporan riwayat per konsumen, pada sub menu ini menghasilkan informasi riwayat transaksi penjualan setiap konsumen sesuai periode yang diinginkan. Rancangan halaman dan laporan dari riwayat per konsumen digambarkan pada Gambar 3.111 dan Gambar 3.112.

A Web Page

http://

Admin Jesindo Prima Sejati

Bog Administrasi
tonggal Login

Keluar

Mengelola Data ▾
 Data Barang
 Data Karyawan
 Data Konsumen

Pemesanan

Pembayaran

Barang masuk

Laporan

Barang yang Paling Banyak dipesan

Volume penjualan Per Barang Per Periode

Barang yang paling banyak dipesan per wilayah

Barang yangpaling banyak dipesan per konsumen

Riwayat per konsumen

Barang paling banyak dipesan per wilayah

Pilih Periode Tanggal Sampai Tanggal

Cetak

Gambar 3.107 Rancangan Halaman Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Wilayah

A Web Page

http://

Logo PT. Jesindo Prima Sejati

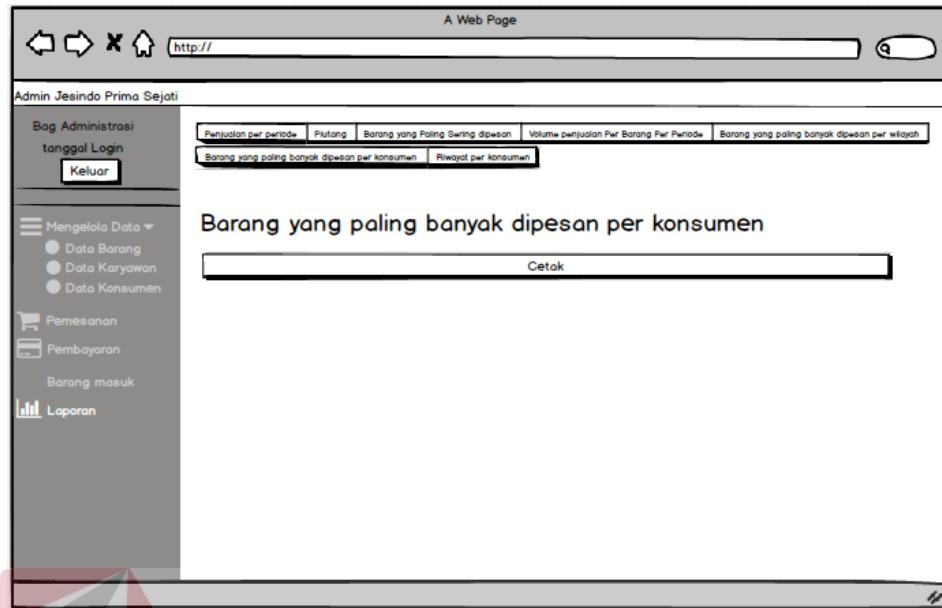
Barang yang Paling Banyak dipesan per wilayah

Periode: dd-mm-yy s/d dd-mm-yy

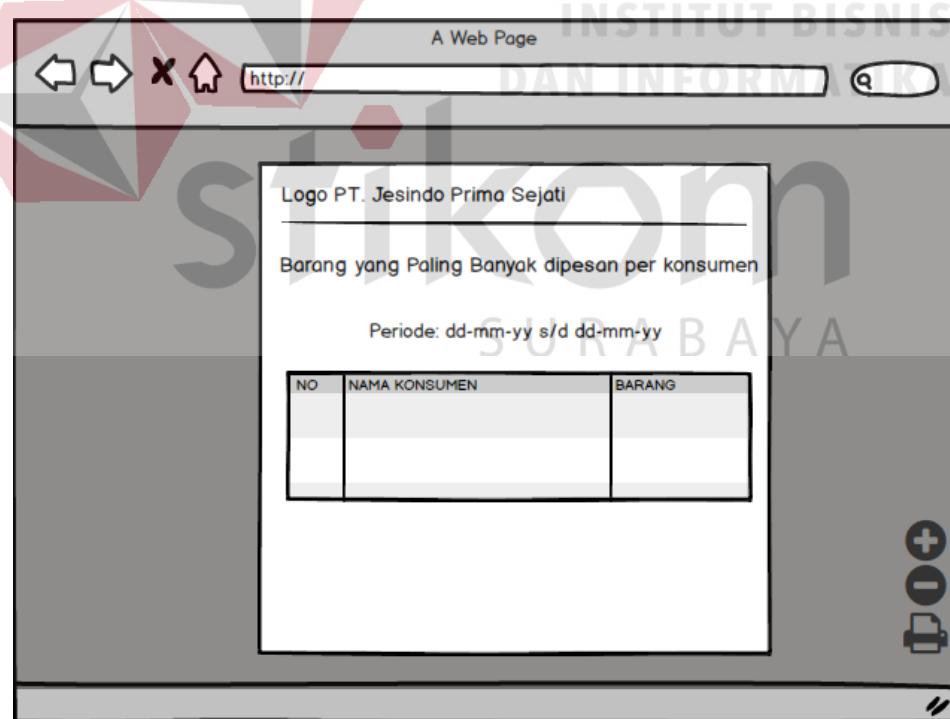
KOTA	KATEGORI	JUMLAH

+
 -
 Print
 Esc

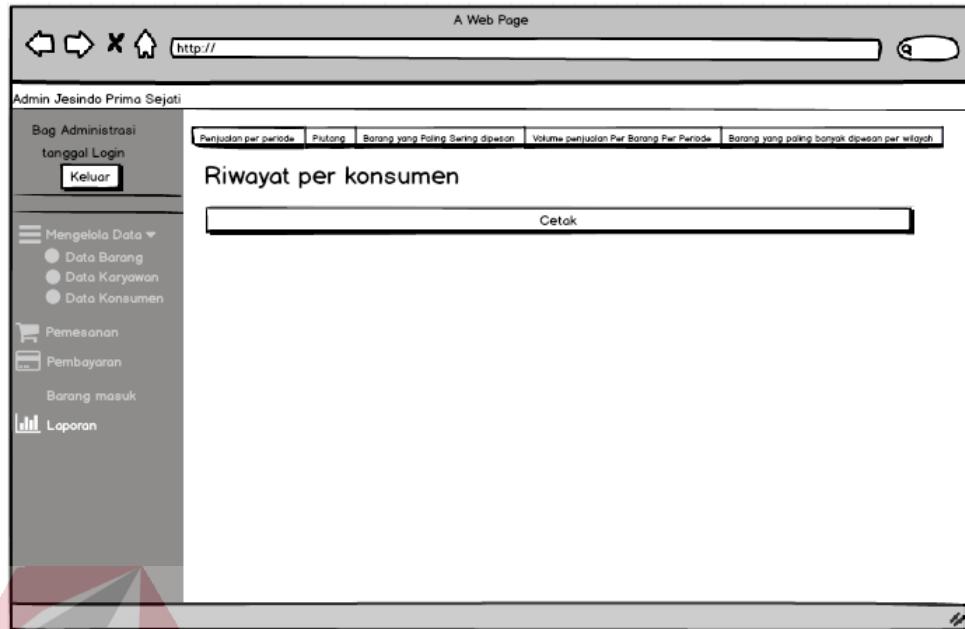
Gambar 3.108 Rancangan Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Wilayah



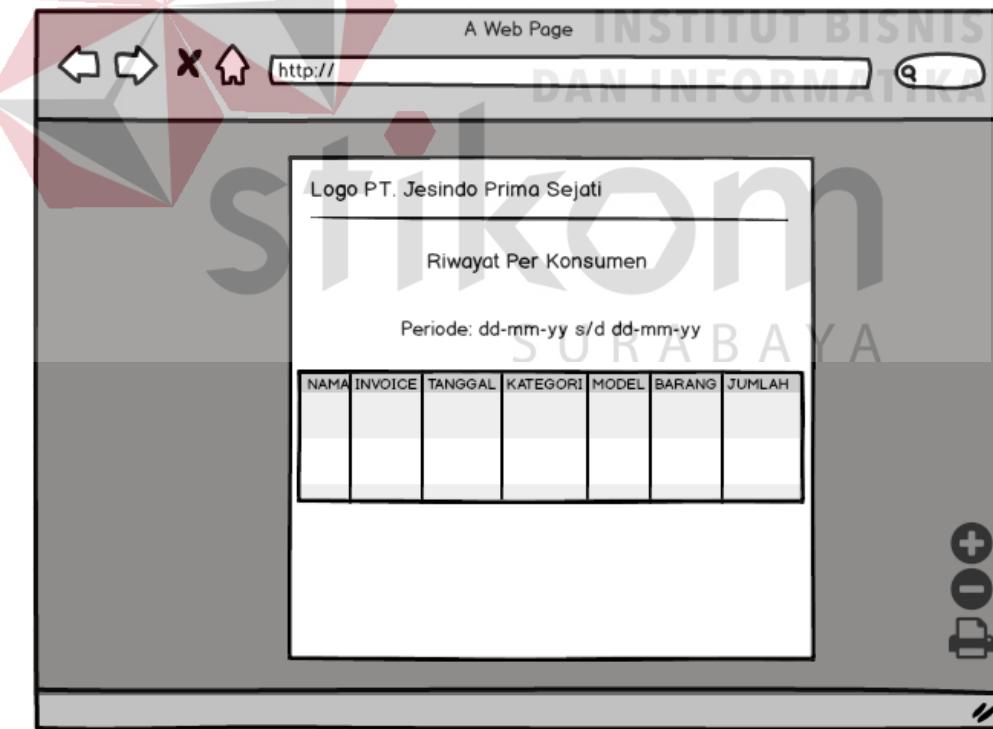
Gambar 3.109 Rancangan Halaman Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Konsumen



Gambar 3.110 Rancangan Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Konsumen



Gambar 3.111 Rancangan Laporan Riwayat Per Konsumen



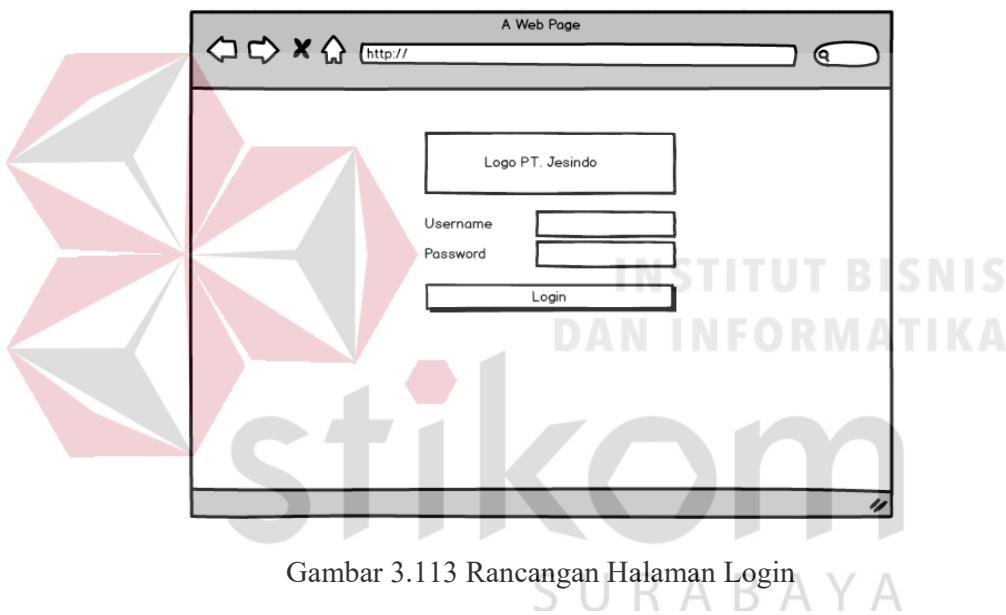
Gambar 3.112 Rancangan Laporan Riwayat Per Konsumen

E.3 Bagian Pengiriman

Bagian administrasi memiliki beberapa hak akses pada sistem informasi penjualan yaitu halaman login admin dan halaman penerimaan barang masuk.

1. Halaman Login Admin

Halaman login ini berfungsi untuk bagian pengiriman jika akan melakukan pencarian data pesanan dan membuat surat jalan. Rancangan halaman login admin digambarkan pada Gambar 3.113.



Gambar 3.113 Rancangan Halaman Login

2. Halaman Penerimaan Barang Masuk

Halaman penerimaan barang masuk ini digunakan oleh bagian pengiriman untuk mengkonfirmasi barang yang masuk ke gudang berdasarkan data pemesanan. Pada halaman ini juga bagian pengiriman dapat membuat surat jalan setelah penerimaan barang masuk dikonfirmasi oleh bagian administrasi. Rancangan halaman penerimaan barang masuk digambarkan pada Gambar 3.114.

A screenshot of a web-based application interface titled "Penerimaan Barang Masuk". The page has a header with navigation icons and a URL bar showing "http://". On the left, there's a sidebar with "Admin Jesindo Prima Sejati" and "Bag. Pengiriman tanggal Login" with a "Keluar" button. The main content area has a title "Penerimaan Barang Masuk" and a search section with "Kategori" dropdown and "cari" button. Below is a table with columns: KODE PEMESANAN, NAMA KONSUMEN, LIHAT DETIL, and ACTION.

Gambar 3.114 Rancangan Halaman Penerimaan barang Masuk

E.4 Pemilik Perusahaan

Bagian administrasi memiliki beberapa hak akses pada sistem informasi penjualan yaitu halaman login admin, dan halaman laporan.

1. Login Admin

Halaman login ini digunakan pemilik perusahaan untuk masuk ke halaman menu pemilik yang digunakan untuk melihat data penjualan perusahaan. Data halaman login admin digambarkan pada Gambar 3.115.

A screenshot of a web-based login form. It features a logo placeholder for "Logo PT. Jesindo", followed by input fields for "Username" and "Password", and a "Login" button at the bottom.

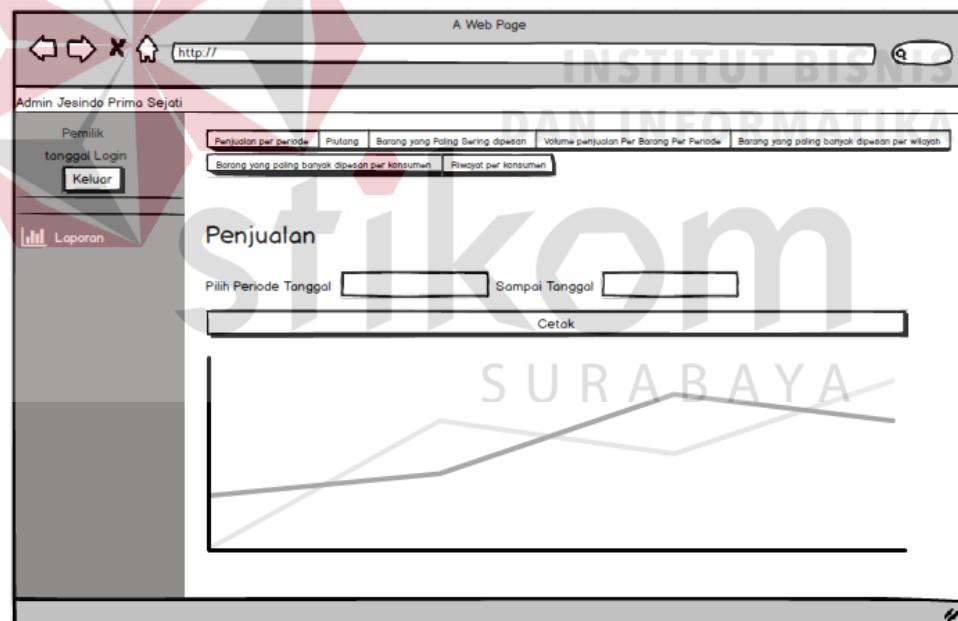
Gambar 3.115 Rancangan Halaman Login

2. Halaman Laporan

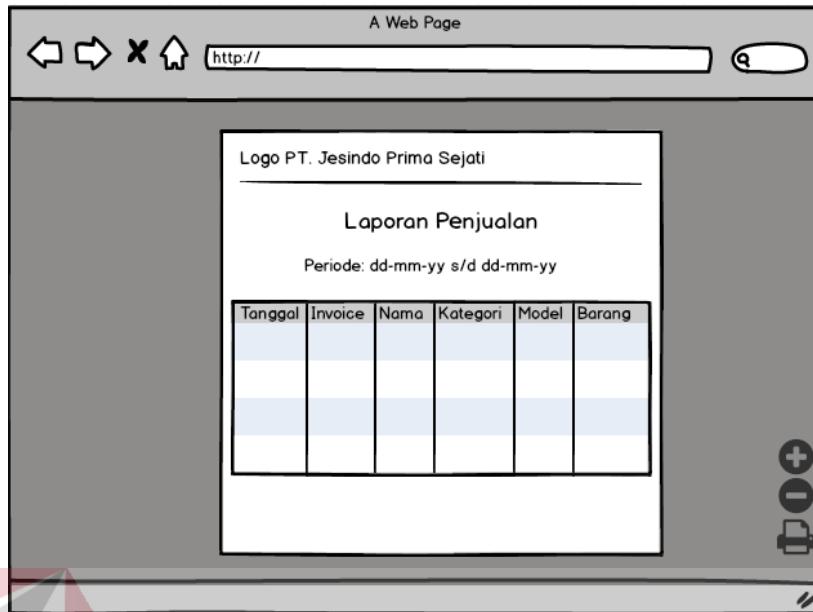
Halaman laporan ini memiliki tujuh sub menu laporan. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan dan mencetak laporan yang diperlukan oleh bagian administrasi dan laporan ini memiliki file extensi pdf yang dapat diunduh.

Pada sub menu pertama adalah laporan penjualan per periode.

Pada halaman laporan penjualan per periode ini akan diminta untuk memasukkan periode yang diinginkan dan cetak akan menampilkan informasi terkait transaksi penjualan sesuai periode yang diinginkan. Rancangan halaman dan laporan dari penjualan per periode digambarkan pada Gambar 3.116 dan Gambar 3.117.

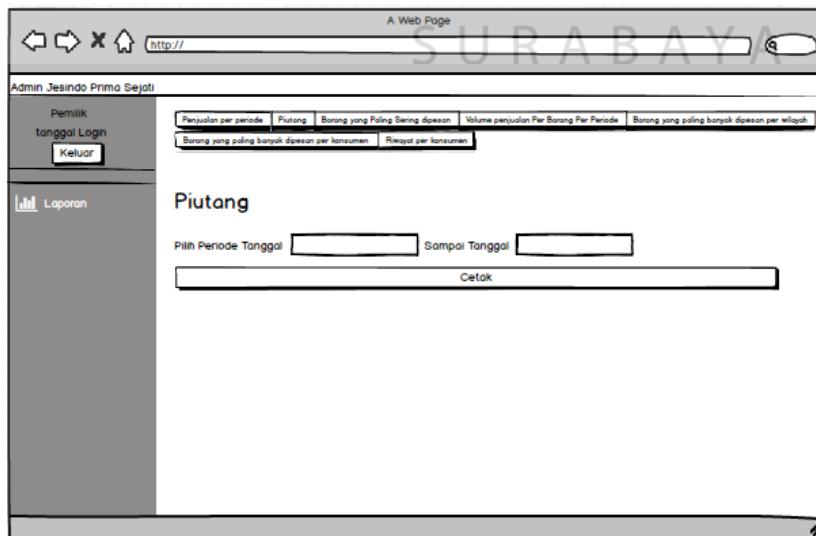


Gambar 3.116 Rancangan Halaman Laporan Penjualan

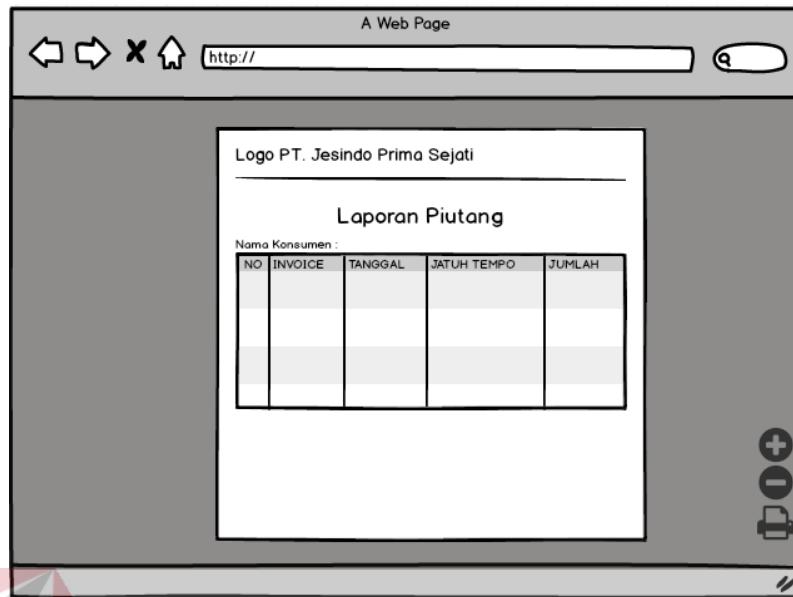


Gambar 3.117 Rancangan Laporan Penjualan

Pada sub menu kedua adalah laporan piutang, pada sub menu laporan piutang ini akan menghasilkan informasi terkait konsumen yang belum menyelesaikan pembayaran. Rancangan halaman dan laporan piutang digambarkan pada Gambar 3.118 dan Gambar 3.119.

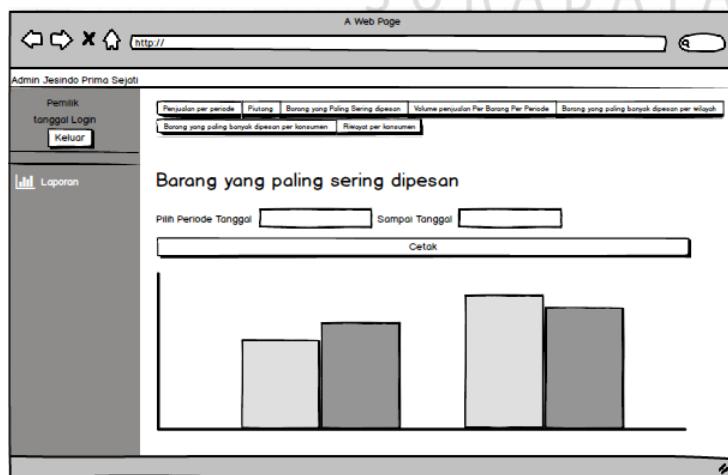


Gambar 3.118 Rancangan Halaman Laporan Piutang

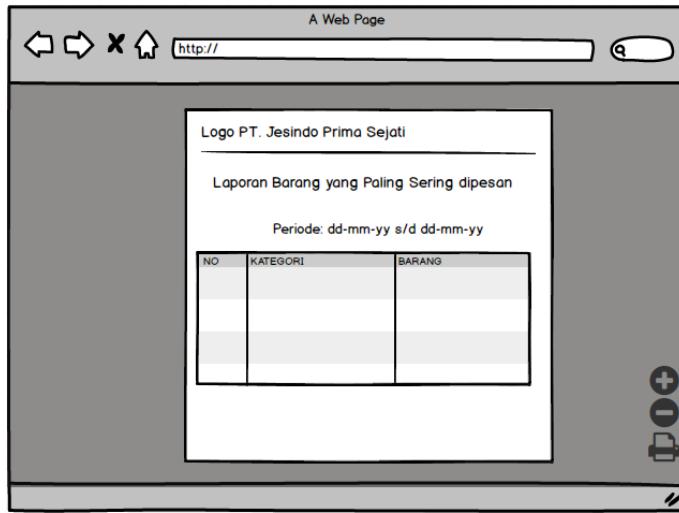


Gambar 3.119 Rancangan Laporan Piutang

Pada sub menu ketiga adalah laporan barang yang paling sering dipesan, pada sub menu laporan barang yang paling sering dipesan akan menghasilkan informasi 3 barang yang paling sering dipesan oleh konsumen sesuai periode yang diinginkan dengan. Rancangan halaman dan laporan dari barang yang paling sering dipesan digambarkan pada Gambar 3.120 dan Gambar 3.121.



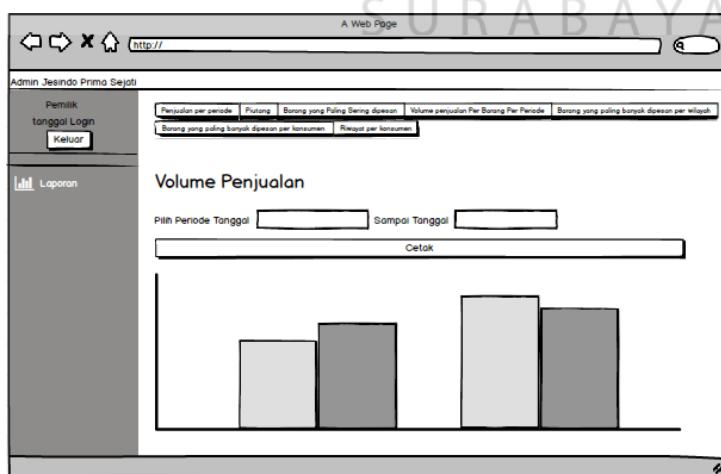
Gambar 3.120 Rancangan Halaman Laporan Barang yang Paling Sering dipesan



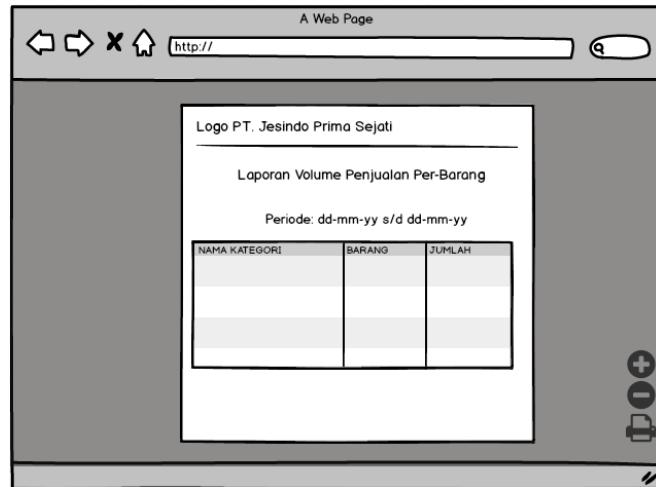
Gambar 3.121 Rancangan Laporan Barang yang Paling Sering dipesan

Pada sub menu keempat adalah laporan volume penjualan per barang per periode, pada sub menu laporan volume penjualan per barang per periode akan menghasilkan informasi banyaknya penjualan barang sesuai dengan periode yang diinginkan. Rancangan halaman dan laporan dari volume penjualan per barang per periode digambarkan pada Gambar 3.122 dan

Gambar 3.123.

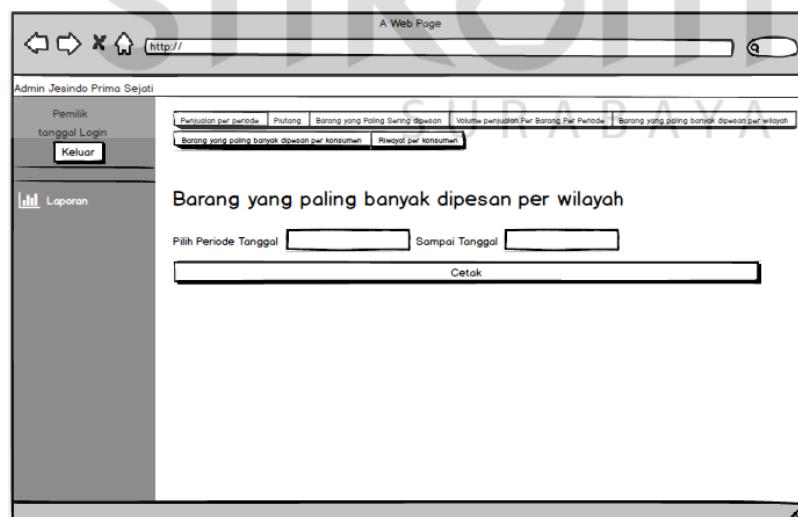


Gambar 3.122 Halaman Rancangan Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode

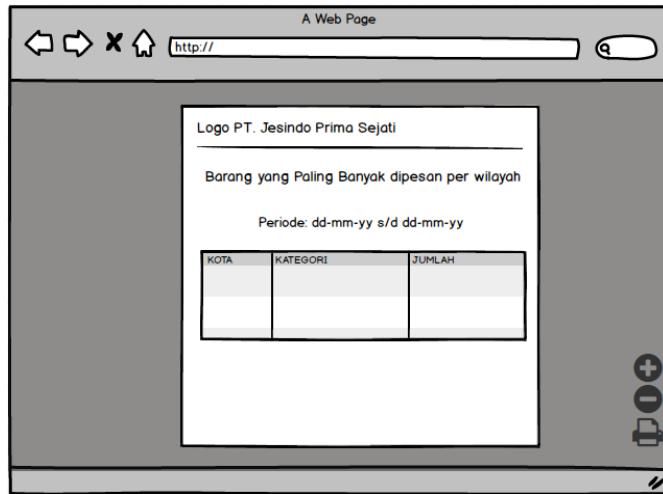


Gambar 3.123 Rancangan Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode

Pada sub menu kelima adalah laporan barang yang paling banyak dipesan per wilayah, pada sub menu ini menghasilkan informasi penjualan barang paling banyak berdasarkan wilayah. Rancangan halaman dan laporan dari barang yang paling banyak dipesan per wilayah digambarkan pada Gambar 3.124 dan Gambar 3.125.

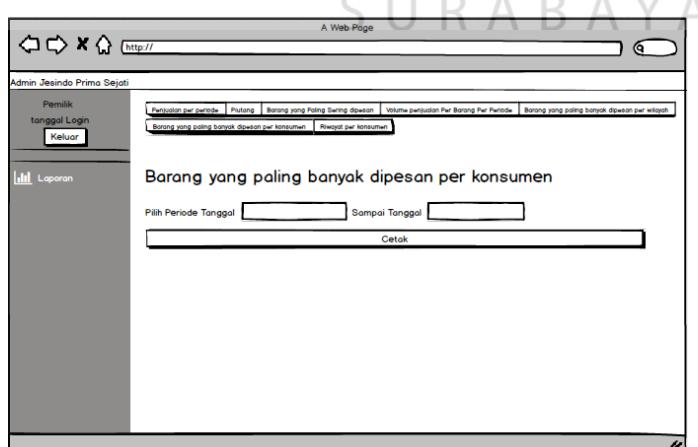


Gambar 3.124 Rancangan Halaman Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Wilayah

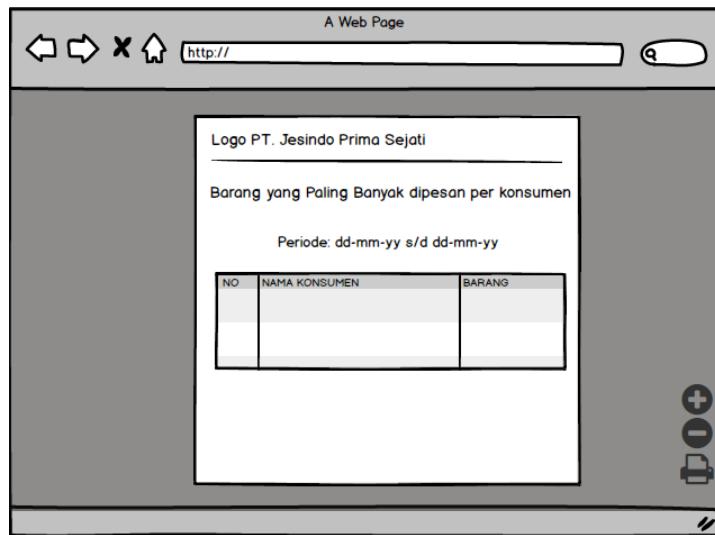


Gambar 3.125 Rancangan Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Wilayah

Pada sub menu keenam adalah laporan barang yang paling banyak dipesan per konsumen, pada sub menu ini menghasilkan informasi penjualan barang paling banyak berdasarkan riwayat transaksi penjualan per konsumen sesuai dengan periode yang diinginkan. Rancangan halaman dan laporan dari barang yang paling banyak dipesan per konsumen digambarkan pada Gambar 3.126 dan Gambar 3.127.



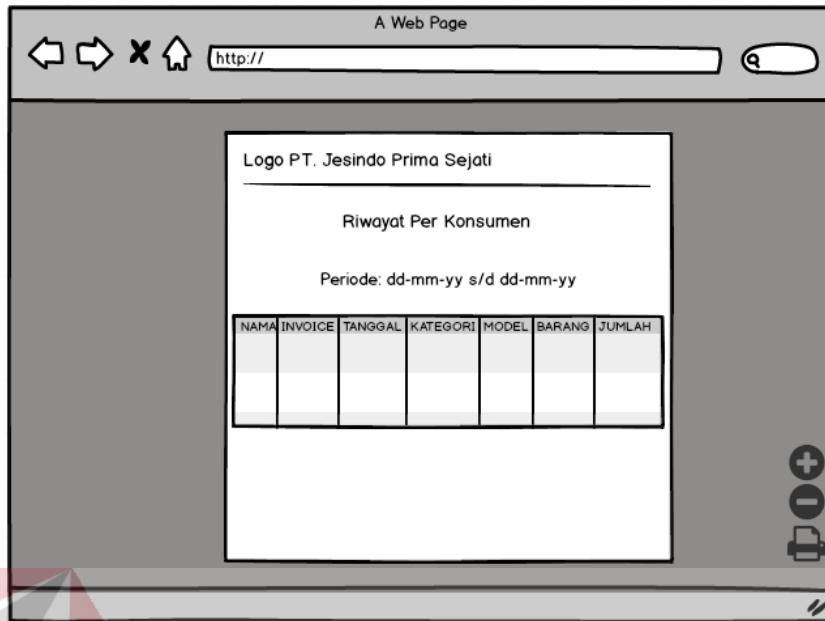
Gambar 3.126 Rancangan Halaman Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Konsumen



Gambar 3. 127 Rancangan Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Konsumen

Pada sub menu ketujuh adalah laporan riwayat per konsumen, pada sub menu ini menghasilkan informasi riwayat transaksi penjualan setiap konsumen sesuai periode yang diinginkan. Rancangan halaman dan laporan dari riwayat per konsumen digambarkan pada Gambar 3.128 dan Gambar 3.129.

Gambar 3.128 Rancangan Laporan Riwayat Per Konsumen



Gambar 3.129 Rancangan Laporan Riwayat Per Konsumen

F Perancangan Pengujian Sistem

Setelah melakukan perancangan basis data dan perancangan sistem penjualan, pada tahap selanjutnya yaitu melakukan perancangan uji coba yang akan dilakukan setelah sistem selesai dibuat. Tahapan uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan dari PT. Jesindo Prima Sejati, uji coba dilakukan dengan cara uji coba sistem yang dilakukan oleh ahli sistem. Hal ini dilakukan untuk menguji fungsionalitas dari sistem informasi yang telah dibangun. Uji fungsionalitas yang digunakan adalah *blackbox testing* dan berikut ini adalah perancangan uji coba pada sistem penjualan Tabel 3.33.

Tabel 3.33 Perancangan Pengujian

No	Fungsionalitas	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan
1	Pengecekan Hak Akses	a. Masukkan <i>password</i> yang benar	a. Jika <i>password</i> benar, maka sukses dan akan

No	Fungsionalitas	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan
		b. Masukkan <i>password</i> yang salah	masuk ke sistem. b. Jika <i>password</i> salah, muncul dialog “user/ <i>password</i> salah”.
2	Mengelola Data Master	a. Masukkan data b. Melakukan ubah data yang sudah ada c. Memasukkan data dengan <i>inputan</i> kosong	a. Untuk fungsi masukkan data, akan muncul dialog “data berhasil disimpan”. b. Untuk fungsi ubah data, akan muncul dialog “data berhasil diubah”. c. Untuk fungsi masukkan data dengan inputan kosong, akan muncul dialog “harap isi terlebih dahulu” dan pengisian data tidak dapat dilanjutkan atau disimpan.
3	Membuat Akun	a. Mengisi seluruh data pendaftaran b. Kosongkan 1 <i>field</i> pendaftaran	a. Jika seluruh data diisi maka sistem akan menampilkan dialog “silahkan cek email anda untuk melakukan konfirmasi pendaftaran”. b. Jika ada satu <i>field</i> yang kosong sistem tidak akan menyimpan data.
4	Mencatat Pemesanan dan mengirim Notifikasi	a. Mengisi data pesanan b. Melakukan ubah data pesanan yang sudah ada c. Masukkan data dengan <i>inputan</i> kosong	a. Untuk fungsi mengisi data pesanan, akan dapat dilakukan oleh pelanggan maupun admin dan muncul dialog “data pesanan berhasil disimpan” jika seluruh data maupun proses pesanan telah diisi secara keseluruhan. b. Untuk fungsi ubah data pesanan, hanya dapat dilakukan oleh admin dan muncul dialog “data pesanan berhasil diubah” jika seluruh data pesanan yang diubah telah diisi. c. Untuk fungsi masukkan data pesanan dengan <i>inputan</i> kosong, akan

No	Fungsionalitas	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan
			muncul dialog “harap isi terlebih dahulu” dan pengisian data pesanan tidak dapat dilanjutkan atau disimpan.
5	Membuat Penawaran Harga dan Mengirim Notifikasi	Membuat penawaran harga	Fungsi ini digunakan oleh bagian administrasi untuk membuat penawaran.
6	Menyetujui Penawaran Harga dan Mengirim Notifikasi	Menyetujui penawaran harga	Fungsi ini digunakan oleh konsumen untuk memberikan persetujuan penawaran dan akan mengirim notifikasi ke perusahaan berupa email yang berisi “konsumen telah menyetujui penawaran”.
7	Mencatat Pembayaran dan Mengirim Invoice	a. Mengisi data pembayaran b. Mengunggah bukti pembayaran dengan format .jpg atau .png c. Mengirim <i>invoice</i>	a. Untuk fungsi mengisi data pembayaran, akan dapat dilakukan oleh konsumen maupun admin dan muncul dialog “data pembayaran berhasil disimpan” jika seluruh data maupun proses pembayaran telah diisi secara keseluruhan. b. Fungsi ini hanya akan berlaku untuk pilihan pembayaran uang muka dan pelunasan. Jika unggah berhasil maka pengguna dapat melanjutkan proses berikutnya dan data pembayaran akan tersimpan jika muncul dialog “data pembayaran berhasil disimpan” c. Untuk fungsi mengirim <i>invoice</i> , akan mengirim <i>invoice</i> ke konsumen melalui email dan memberikan notifikasi berupa sms setelah proses pembayaran berhasil.

No	Fungsionalitas	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan
8	Mencatat Barang Masuk dan <i>Generate</i> Surat Jalan	a. Mencatat barang masuk b. <i>Generate</i> surat jalan	a. Fungsi ini akan mencatat barang masuk saat barang yang telah selesai diproduksi diterima oleh bagian pengiriman. b. Fungsi ini akan melakukan <i>generate</i> surat jalan saat barang telah siap untuk dikirim .
9	Memperbarui Status Pesanan Telah Selesai dan Mengirim Notifikasi	Memperbarui status pesanan	Fungsi ini akan merubah status pesanan saat pesanan konsumen telah selesai. Fungsi ini juga akan mengirim notifikasi berupa email dan sms kepada konsumen yang berisi “pesanan anda telah selesai diproses dan siap dikirim”
10	Mencatat Pelunasan dan Mengirim Notifikasi	a. Mengisi data pelunasan b. Mengunggah bukti pelunasan dengan format .jpg atau .png	a. Untuk fungsi mengisi data pelunasan, akan dapat dilakukan oleh konsumen maupun admin dan muncul dialog “data berhasil disimpan”. b. Fungsi ini hanya akan berlaku untuk pilihan pembayaran uang muka dan pelunasan. Jika unggah berhasil maka akan muncul dialog “data pembayaran berhasil disimpan” dan akan mengirim notifikasi berupa email dan sms yang berisi “Pembayaran anda dengan kode pemesanan xxx atas nama xxx telah LUNAS.”
11	Memperbarui Status Pesanan dikirim dan Mengirim Notifikasi	Memperbarui status pesanan	Fungsi ini akan merubah status pesanan saat akan melakukan pengiriman pesanan. Fungsi ini juga akan mengirim notifikasi berupa email dan sms kepada konsumen yang berisi “pesanan anda telah dikirim.”

No	Fungsionalitas	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan
12	Membuat laporan	Membuat laporan	Jika data periode yang diisi benar, maka bagian administrasi atau pemilik perusahaan mendapatkan laporan yang sesuai.



BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI SISTEM

4.1 Implementasi Sistem (Kontruksi Sistem)

Berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan sistem pada bab sebelumnya, maka dapat dibuat sistem informasi penjualan. Sistem informasi ini juga memerlukan pendukung agar sistem dapat berjalan sesuai keinginan, pendukung yang diperlukan adalah perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Selain itu, juga diperlukan implementasi sistem sehingga didapatkan hasil implementasi sistem.

4.1.1 Kebutuhan Sistem

Pada tahap implementasi program, memerlukan tahap penerapan dari analisis dan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Sebelum melakukan implementasi di butuhkan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) agar dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

A Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Sistem penjualan yang sudah dibangun ini membutuhkan beberapa spesifikasi perangkat lunak. Perangkat lunak tersebut memiliki spesifikasi minimal sebagai berikut:

1. *Web Server (Xampp Control Panel versi 5.0)*
2. *Web Browser (Mozzila Firefox, Google Chrome dan Internet Explorer)*
3. Sistem Operasi (*Windows 7*)

B Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Sistem penjualan yang sudah dibangun ini membutuhkan beberapa spesifikasi perangkat keras. Perangkat keras tersebut memiliki minimal sebagai berikut:

1. Processor Intel Core i3 1.4 Ghz
2. RAM 2 GB DDR3
3. Harddisk 100 GB
4. USB 2.0 Port
5. Keyboard/Monitor/Mouse

4.1.2 Hasil Implementasi Sistem

Sistem informasi penjualan ini dioperasikan oleh empat user yaitu bagian administrasi, bagian pengiriman, pemilik perusahaan dan konsumen. Pada sub-bab ini akan dijelaskan bagian-bagian pada sistem sesuai dengan user yang bertanggung jawab.

A Konsumen

Konsumen memiliki beberapa hak akses pada sistem informasi penjualan yaitu halaman home, halaman project history, halaman model produk, halaman detil produk, halaman *login*, halaman daftar baru akun, halaman pemesanan, halaman data pemesanan, dan halaman unggah pembayaran.

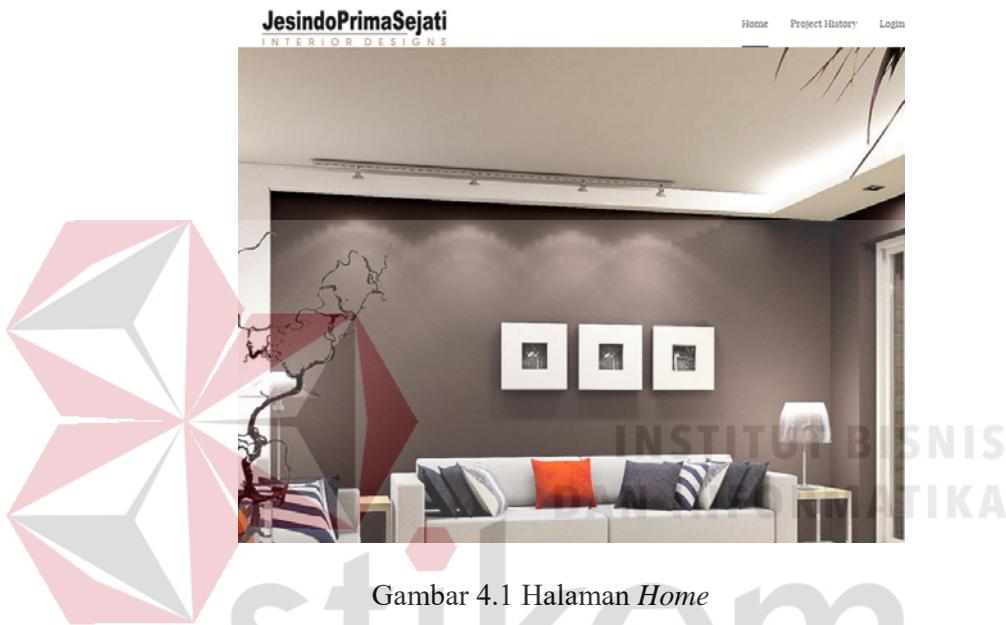
1. Halaman *Home*

Halaman *home* berisi tentang informasi perusahaan seperti profil perusahaan dan katalog barang interior yang dijual oleh PT. Jesindo Prima Sejati.

Halaman *home* ini digambarkan pada Gambar 4.1 sampai 4.3.

2. Halaman *History Project*

Halaman *history project* merupakan halaman yang berisi tentang informasi sejarah proyek-proyek yang telah dikerjakan oleh PT. Jesindo Prima Sejati. Halaman *history project* ini digambarkan pada Gambar 4.4.



Gambar 4.1 Halaman *Home*

 A screenshot of the Jesindo Interior website homepage. The header features the company name "JESINDO INTERIOR SURABAYA" and "JESINDO PRIMA SEJATI". Below the header is a large photograph of a modern interior room with a white sofa and a red and white abstract painting. The main content area includes a "Company Profile" section, a "Kenapa anda harus mempercayai kami untuk kebutuhan interior anda?" section with three numbered points, and a "Pengadaan bahan interior yang kami sediakan antara lain:" list.

Company Profile

Jesindo Interior&Desain bergerak dalam bidang interior yang berkomitmen untuk menyediakan produk interior berkualitas tinggi dan layanan desain interior. Kami menyediakan layanan dan desain khusus untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.

Visi:
Untuk mengatur sebuah desain interior yang nyaman dan indah.

Misi:
Untuk memberikan produk dan layanan interior dengan kualitas tinggi.

Pengadaan bahan interior yang kami sediakan antara lain:

- Gorden
- Carpet
- Wallpaper
- Blind
- Bed Cover
- Kip Lampu
- Sofa

Kenapa anda harus mempercayai kami untuk kebutuhan interior anda?

- 1 **Pengerjaan Tepat Waktu**
Kami memberi jaminan dalam ketepatan waktu pengerjaan.
- 2 **Produk Kualitas Tinggi**
Kami memberi jaminan dalam mutu produk.
- 3 **Pelayanan yang Baik**
Kami memberi jaminan bagi semua customer/pelanggan kami dalam pelayanan, dengan keinginan untuk memberikan yang terbaik bagi kepuasan customer/pelanggan kami.

Gambar 4.2 Halaman *Home*

Our Product & Services

Gordyn [lihat produk](#)

Karpet [lihat produk](#)

Wallpaper [lihat produk](#)

Wooden Blinds

Blind [lihat produk](#)

Bed [lihat produk](#)

Kap Lampu [lihat produk](#)

Jesindo Prima Sejati
INTERIOR DESIGNS

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Home Project History Login

Proyek kami

Disamping pengadaan barang, kami juga memiliki tenaga ahli untuk pemasangan. Segala jenis gordyn,karpet,wallpaper dan pembuatan sofa. Telah banyak hotel, perkantoran maupun perumahan di pulau jawa maupun di luar pulau. Pulau jawa mempercayakan kebutuhan interior kepada kami.

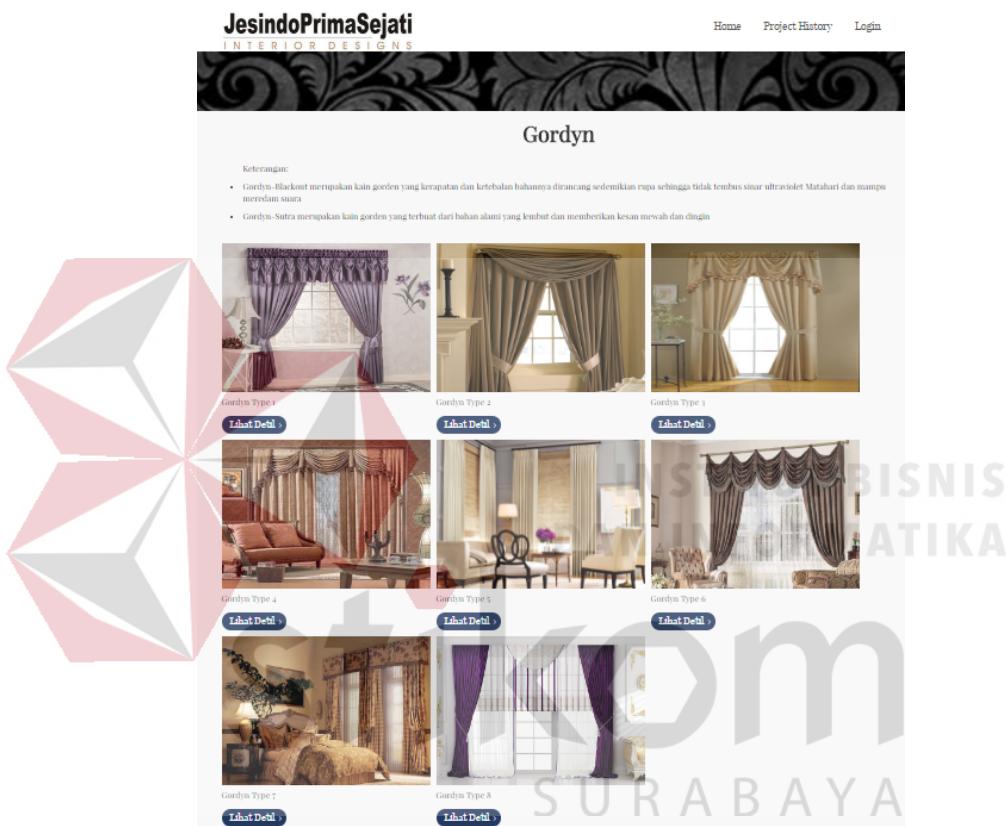
Proyek-proyek yang telah selesai kami tangani sebagai berikut:

- Hotel Sheraton, Surabaya
- Hotel Sheraton Nusa Dua, Bali
- Hotel Sheraton Laguna, Bali
- Hotel Sheraton Shangrila, Lombok
- Hotel JW Marriot, Surabaya
- Hotel Garden Palace, Surabaya
- Hotel Weta, Surabaya
- Hotel Intercontinental Borobudur, Jakarta
- Hotel Peninsula, Jakarta
- Hotel Hyatt, Bandung
- Club Bunga Kartika Resort, Malang
- Hospital HCOS, Surabaya
- Hotel Kartika Prince, Malang
- Bali Nirwana Resort, Bali
- Hotel Grand, Trawas
- Hotel Grand Bromo, Probolinggo

Gambar 4.4 Halaman *History Project*

3. Halaman Model Barang

Halaman model barang merupakan halaman yang berisi tentang model dari kategori barang interior yang dipilih. Halaman model barang tersebut digambarkan pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman Model Barang

4. Halaman Detil Barang

Halaman detil barang merupakan halaman yang berisi detil dari barang yang dipilih, pada halaman ini juga konsumen dapat melakukan pemesanan dengan memilih jenis bahan dan motif. Pada saat melakukan pemesanan konsumen diminta untuk memasukkan ukuran dan jumlah yang dipesan. Halaman detil barang tersebut digambarkan pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Halaman Detil Barang

5. Halaman *Login*

Halaman *login* ini merupakan halaman untuk konsumen yang telah memiliki dan masuk menggunakan *username* dan *password*. Jika akan akan melakukan transaksi pemesanan maupun transaksi pembayaran. Halaman *login* konsumen digambarkan pada Gambar 4.7.

Gambar 4.7 Halaman *Login* Konsumen

6. Halaman Daftar akun

Halaman daftar akun merupakan halaman yang disediakan untuk konsumen yang belum memiliki akun. Konsumen akan mendapatkan diminta untuk melakukan konfirmasi melalui email untuk dapat menggunakan akun.

Halaman daftar akun digambarkan pada Gambar 4.8.

Gambar 4.8 Halaman Daftar Akun

7. Halaman Data Pemesanan

Halaman data pemesanan ini merupakan halaman untuk menyimpan data pemesanan konsumen sementara, apabila pemesanan sudah sesuai dengan keinginan konsumen, kemudian konsumen dapat klik simpan untuk melakukan pemesanan. Halaman data pemesanan digambarkan pada Gambar 4.9.

KATEGORI	MODEL	BARANG	UKURAN	JUMLAH	TANGGAL PEMESANAN	Aksi
gordyn	Goooo	GD-01	2mx1m	1	2017-01-08	<button>hapus</button>
gordyn	Goooo	GD-02	1mx1.2m	1	2017-01-08	<button>hapus</button>

Simpan Batal

Gambar 4.9 Halaman Data Pemesanan

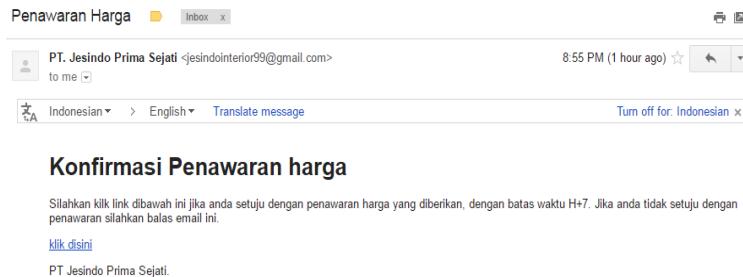
8. Halaman Transaksi Pemesanan

Halaman pemesanan ini digunakan konsumen untuk melihat data pemesanan yang telah dilakukan. Pada halaman pemesanan ini konsumen dapat melihat detil dari pesanan dan riwayat pemesanan. Halaman pemesanan digambarkan pada Gambar 4.10.

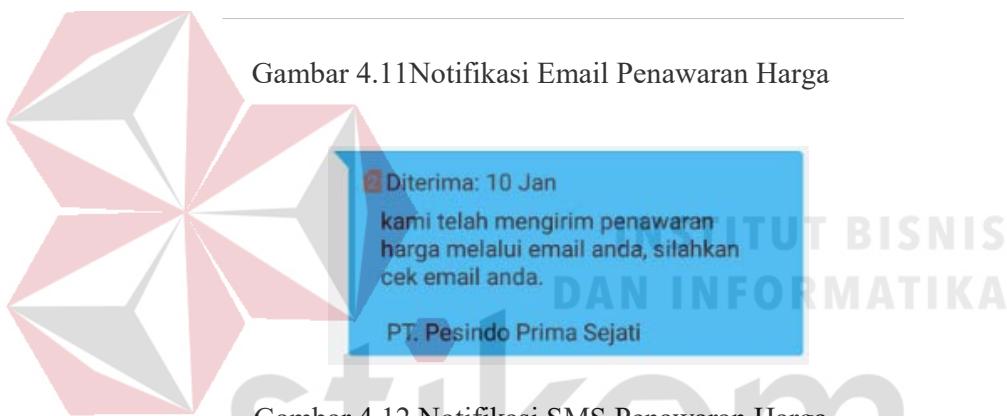
KODE PEMESANAN	TANGGAL PEMESANAN	TANGGAL JATUH TEMPO	STATUS PEMESANAN	LIHAT DETIL
P17010012	2017-01-08	2017-01-14	Proses	<button>Lihat detil</button> <button>Bayar</button>
P17010011	2017-01-07	2017-01-10	Proses	<button>Lihat detil</button> <button>Bayar</button>
P17010009	2017-01-04	0000-00-00	menunggu	<button>Lihat detil</button> <button>Bayar</button>
P17010007	2017-01-04	2017-01-20	Proses	<button>Lihat detil</button> <button>Bayar</button>

Gambar 4.10 Halaman Pemesanan

Setelah konsumen melakukan pemesanan, konsumen akan mendapatkan penawaran harga yang dikirim melalui email dan notifikasi penawaran harga melalui sms yang digambarkan pada Gambar 4.11 dan 4.13.



Gambar 4.11 Notifikasi Email Penawaran Harga



Gambar 4.12 Notifikasi SMS Penawaran Harga

PT. Jesindo Prima Sejati						
Penawaran Harga						
Kode Pemesanan		P17010014				
Tanggal Pemesanan		2017-01-10				
Nama Konsumen		saipul				
KATEGORI	MODEL	BARANG	UKURAN	JUMLAH	HARGA SATUAN	SUB TOTAL
gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	1mx2m	1	Rp.200.000	Rp.200.000
gordyn	Gordyn-type-2	GD-02	2mx2m	4	Rp.200.000	Rp.800.000
TOTAL						Rp.1.000.000

Gambar 4.13 Penawaran Harga

9. Halaman Unggah Pembayaran

Halaman unggah pembayaran ini digunakan konsumen untuk mengunggah bukti pembayaran yang telah dilakukan. Halaman unggah pembayaran ini juga dapat dibuka melalui link yang telah diberikan melalui email pada saat mendapatkan email penawaran harga. Halaman unggah pembayaran digambarkan pada Gambar 4.14.

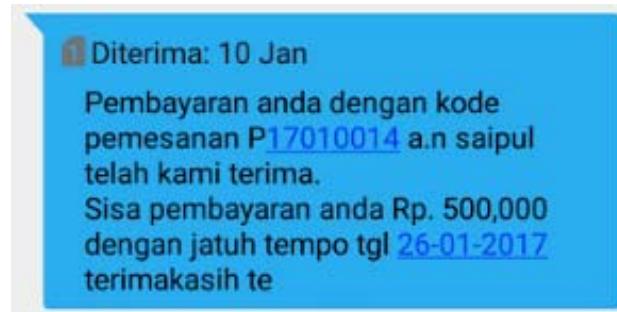


Gambar 4.14 Halaman Unggah Pembayaran

Setelah konsumen melakukan pembayaran DP atau lunas konsumen akan mendapatkan konfirmasi pembayaran melalui email dan sms yang digambarkan pada Gambar 4.15 sampai 4.18.



Gambar 4.15 Konfirmasi Pembayaran DP Melalui Email



Gambar 4.16 Konfirmasi Pembayaran DP Melalui SMS

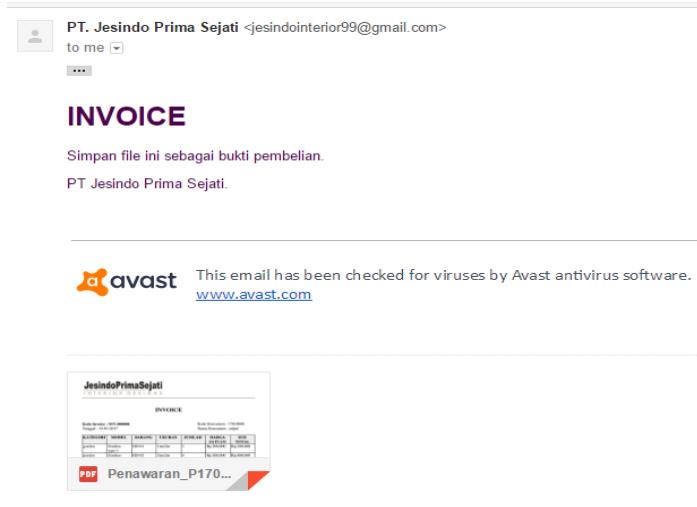


Gambar 4.17 Konfirmasi Pelunasan Melalui Email

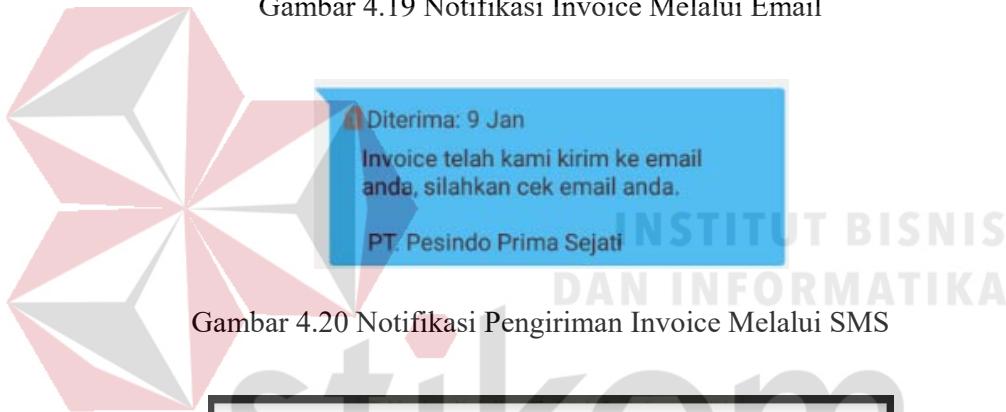


Gambar 4.18 Konfirmasi Pelunasan Melalui SMS

Setelah melakukan pembayaran konsumen juga akan mendapatkan invoice yang digunakan sebagai bukti pembelian. Invoice akan dikirimkan melalui email dan notifikasi melalui sms yang digambarkan pada Gambar 4.19 sampai 4.21.



Gambar 4.19 Notifikasi Invoice Melalui Email

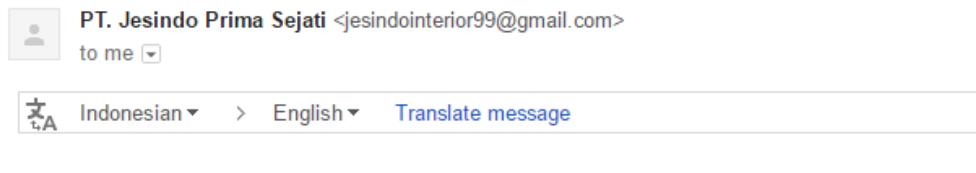


Gambar 4.20 Notifikasi Pengiriman Invoice Melalui SMS



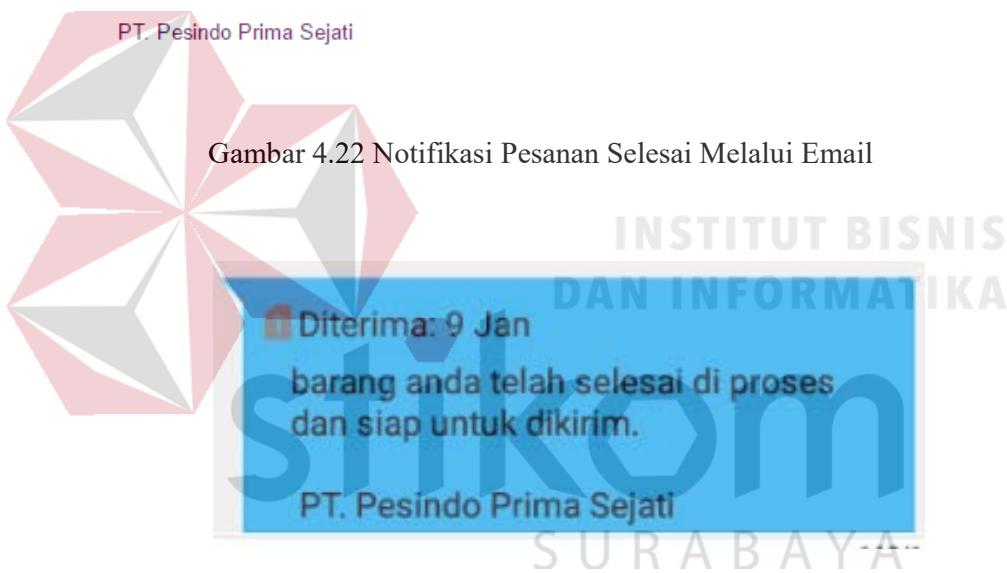
Gambar 4.21 Invoice

Setelah konsumen mendapatkan invoice sebagai bukti pembelian, konsumen juga akan mendapatkan notifikasi pada saat barang selesai diproses berupa email dan sms yang digambarkan pada Gambar 4.22 dan 4.23.



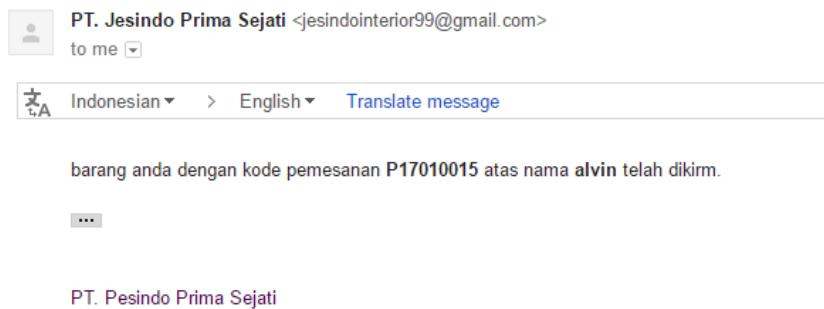
PT. Pesindo Prima Sejati

Gambar 4.22 Notifikasi Pesanan Selesai Melalui Email

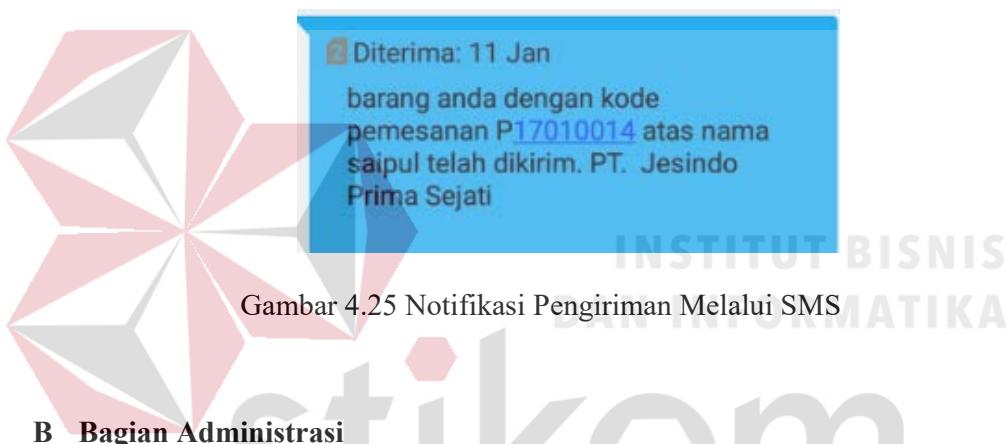


Gambar 4.23 Notifikasi Pesanan Selesai Melalui SMS

Pada saat akan dilakukan pengiriman pesanan konsumen juga mendapatkan notifikasi pengiriman yang dikirimkan melalui email dan SMS yang digambarkan pada Gambar 4.24 dan 4.25.



Gambar 4.24 Notifikasi Pengiriman Melalui Email

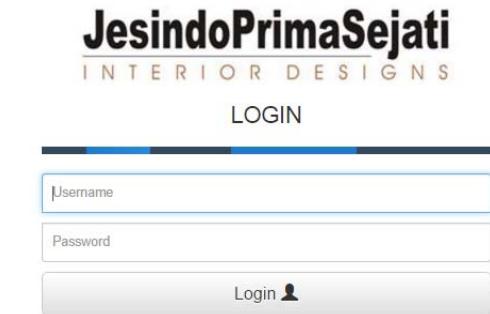


B Bagian Administrasi

Bagian administrasi memiliki beberapa hak akses pada sistem informasi penjualan yaitu halaman login admin, halaman data master konsumen, halaman data master karyawan, halaman data master kategori, halaman data master jenis bahan, halaman data master model, halaman data master motif, halaman data master barang, halaman pemesanan, halaman penawaran harga, halaman pembayaran, halaman penerimaan barang masuk, dan halaman laporan.

1. Halaman *Login*

Halaman *login* ini digunakan oleh bagian administrasi untuk dapat masuk ke halaman bagian administrasi dan melakukan transaksi. Halaman *login* digambarkan pada gambar 4.26.



Gambar 4.26 Halaman Login

2. Halaman Master Konsumen

Halaman master konsumen ini digunakan oleh bagian administrasi untuk mengolah data konsumen, bagian administrasi dapat menyimpan dan mengubah data konsumen. Halaman master konsumen digambarkan pada Gambar 4.27.

ID KONSUMEN	NAMA KONSUMEN	ALAMAT	KOTA	TELP	EMAIL	USERNAME	PASSWORD	ACTION
16120002	zeref	JL. Kedung Baruk no 101	surabaya	082257473422	wkskai@gmail.com	alvin	nukarsuka	[Ubah]
16120003	bambang	JL. Kedung Baruk no 101	tegal	082245995760	alvin010@gmail.com	tegal2	asd	[Ubah]
16120005	heri	Jl. Pahlawan no 77	surabaya	222212	asdgf@xinda.com	heri	asd	[Ubah]
17010007	alvin	Jl. Pahlawan no 77	surabaya	083846696726	alvin010@gmail.com	alvinc123	asd	[Ubah]
17010008	saipul	Jl. Pahlawan no 77	surabaya	083846696726	alvin010@gmail.com	saipul	asd	[Ubah]
17010009	joko	Kedung Baruk	surabaya	082245995760	alvin010@gmail.com	joko	joko	[Ubah]

Gambar 4.27 Halaman Master Konsumen

3. Halaman Master Karyawan

Halaman master karyawan ini digunakan untuk mengolah data karyawan, bagian administrasi dapat menyimpan dan mengubah data karyawan. Halaman master karyawan digambarkan pada Gambar 4.28.

Admin Jesindo Prima Sejati

Bag. Administrasi
09-Jan-2017
[Kekurangan](#)

- [Data Master](#)
- [Pemesanan](#)
- [Pembayaran](#)
- [Barang Masuk](#)
- [Laporan](#)

DATA KONSUMEN								
Nama Konsumen: heri Alamat: JL. Pahlawan no 77 Kota: surabaya Telepon: 083467888122 Email: asd@asda.com Username: heri Password: asd Simpan								
ID KONSUMEN	NAMA KONSUMEN	ALAMAT	KOTA	TELP	EMAIL	USERNAME	PASSWORD	ACTION
16120002	zeref	JL. Kedung Baruk no 101	surabaya	082257473422	wkwkwi@gmail.com	ahvin	sukasuka	[Ubah]
16120003	bambang	JL. Kedung Baruk no 101	tegal	082245895760	ahvins63@gmail.com	tegal2	asd	[Ubah]
16120006	heri	JL. Pahlawan no 77	surabaya	083467888122	asd@asda.com	heri	asd	[Ubah]
17010007	ahvin	JL. Pahlawan no 77	surabaya	083469696726	ahvins63@gmail.com	ahvinz123	asd	[Ubah]
17010008	salipul	JL. Pahlawan no 77	surabaya	083469696726	ahvms63@gmail.com	salipul	asd	[Ubah]
17010009	Joko	Kedung Baruk	surabaya	082245895760	ahvins63@gmail.com	joko	joko	[Ubah]

Gambar 4.28 Halaman Master Karyawan

4. Halaman Master Barang

Halaman master barang merupakan halaman untuk mengolah data barang. pada halaman master barang ini terdapat lima sub menu. Pada Gambar 4.29 merupakan halaman kategori, halaman kategori digunakan oleh bagian administrasi untuk mengolah data kategori.

Admin Jesindo Prima Sejati

Bag. Administrasi
09-Jan-2017
[Kekurangan](#)

- [Mengelola Data Master](#)
- [Pemesanan](#)
- [Pembayaran](#)
- [Barang Masuk](#)
- [Laporan](#)

DATA BARANG KATEGORI			
Kategori	Jenis Bahan	Model	Motif
<input type="text" value="Id Kategori"/>	<input type="text" value="Nama Kategori"/>	<input type="text" value="Status"/>	Simpan
ID KATEGORI	NAMA KATEGORI	STATUS	ACTION
BC	bedcover	ada	[Ubah]
BL	blinds	ada	[Ubah]
GD	gordyn	ada	[Ubah]
KL	kap lampu	ada	[Ubah]
KP	karpel	ada	[Ubah]
SF	sofa	ada	[Ubah]
WP	wallpaper	ada	[Ubah]

Gambar 4.29 Halaman Kategori

Pada gambar 4.30 merupakan halaman jenis bahan, halaman jenis bahan digunakan oleh bagian admin untuk mengolah data jenis bahan.

ID JENIS BAHAN	NAMA JENIS BAHAN	KATEGORI	STATUS	ACTION
BLK	Blackout	gordyn	ada	[Ubah]
BOT	Blackout	gordyn	ada	[Ubah]
BWD	wooden	blinds	tidak ada	[Ubah]
FIL	fut	wallpaper	ada	[Ubah]
GST	sutra	gordyn	ada	[Ubah]
KTN	kutu	sofa	ada	[Ubah]
PLS	plastik	blinds	ada	[Ubah]
STH	satin-halus	gordyn	ada	[Ubah]
STR	sutra	sofa	ada	[Ubah]
TXT	textile	wallpaper	ada	[Ubah]
VNL	vinyl	wallpaper	ada	[Ubah]

Gambar 4.30 Halaman Jenis Bahan

KODE MODEL	NAMA MODEL	GAMBAR	STATUS	ACTION
BL-HZ	horizontal	BL-Horizontal	ada	[Ubah]
BL-RB	roman	BL-Roman	ada	[Ubah]
BL-VG	vertical	BL-Vertical	ada	[Ubah]
BL-VT	venetian	BL-Venetian	ada	[Ubah]
BL-WD	wooden	BL-Wooden	ada	[Ubah]
G0001	Gordyn-type-1	type-1	ada	[Ubah]
G0002	Gordyn-type-2	type-2	ada	[Ubah]
G0006	gorden22	type-6	ada	[Ubah]
sfs01	long-sheet	SF-Long-sheet	ada	[Ubah]
sfs01	1-sheet	SF-1-sheet	ada	[Ubah]
sfs02	2-sheet	SF-2-sheet	ada	[Ubah]

Gambar 4.31 Halaman Model

Pada gambar 4.32 merupakan halaman motif, halaman motif digunakan oleh bagian admin untuk mengolah data motif.

The screenshot shows a web-based administration system. On the left, there's a sidebar with a blue header 'Bag. Administrasi' and the date '09-Jan-2017'. Below this are menu items: 'Mengelola Data Master', 'Pemesanan', 'Pembayaran', 'Barang Masuk', and 'Laporan'. The main content area has a title 'DATA BARANG MOTIF'. It includes tabs for 'Kategori', 'Jenis Bahan', 'Model', 'Motif', and 'Barang'. A dropdown 'Jenis Bahan' is set to 'Blackout'. There's a file upload field 'Pilih File Gambar Motif' with a placeholder 'Choose File' and a message 'No file chosen'. A 'Status' input field contains the value 'ada'. At the bottom right is a 'Simpan' button. Below these controls is a table with columns 'JENIS BAHAN', 'MOTIF', 'STATUS', and 'ACTION'. The table lists various items like vinyl, batik, sutra, bunga, etc., each with an '[Ubah]' link in the ACTION column.

JENIS BAHAN	MOTIF	STATUS	ACTION
vinyl	batik	ada	[Ubah]
sutra	bunga	ada	[Ubah]
sutra	cream-polos	ada	[Ubah]
plastik	H-black	ada	[Ubah]
plastik	H-white	ada	[Ubah]
Kult	Kult Sapi	ada	[Ubah]
blackout	polos	ada	[Ubah]
blackout	ungo-polos	ada	[Ubah]
plastik	V-White	ada	[Ubah]
plastik	V-Whitabone	ada	[Ubah]

Gambar 4.32 Halaman Motif

The screenshot shows a similar web-based administration system. The sidebar and top navigation are identical to the previous screenshot. The main content area has a title 'DATA BARANG'. It includes tabs for 'Kategori', 'Jenis Bahan', 'Model', 'Motif', and 'Barang'. A dropdown 'Jenis Bahan' is set to 'Blackout'. A dropdown 'Motif' is set to 'pilih motif'. A dropdown 'Kode Barang' is set to 'Simpel'. At the bottom right is a 'Simpan' button. Below these controls is a table with columns 'JENIS BAHAN', 'MOTIF', 'KODE BARANG', and 'ACTION'. The table lists various items like sutra, batik, vinyl, etc., each with an '[Ubah]' link in the ACTION column.

JENIS BAHAN	MOTIF	KODE BARANG	ACTION
sutra	polos	GD-01	[Ubah]
Blackout	polos	GD-02	[Ubah]
sutra	polos	GD-03	[Ubah]
Kult	Kult Sapi	PM-01	[Ubah]
Vinyl	batik	VL-5	[Ubah]
Vinyl	batik	VL-6	[Ubah]

Gambar 4.33 Halaman Barang

5. Halaman Pemesanan

Halaman pemesanan ini merupakan halaman yang digunakan bagian administrasi untuk mengolah transaksi pemesanan. Pada halaman pemesanan ini bagian administrasi dapat mengubah status pesanan dan membuat penawaran harga. Halaman pembayaran akan digambarkan pada Gambar 4.34 sampai 4.36.

DATA PEMBAYARAN									
KODE PEMESANAN	NAMA KONSUMEN	TGL BAYAR	TOTAL BAYAR	JUMLAH BAYAR	TOTAL SISA BAYAR	JENIS BAYAR	AKSI	KONFIRMASI	INVOICE
P17010015	alvin	10-01-2017	Rp. 2.000.000	Rp. 500.000	Rp. 2.100.000	DP	Ubah	Konfirmasi	Klik Invoice
P17010014	saipul	10-01-2017	Rp. 1.000.000	Rp. 500.000	Rp. 500.000	DP	Ubah	Konfirmasi	Klik Invoice
P17010014	saipul	10-01-2017	Rp. 1.000.000	Rp. 500.000	Rp. 500.000	Lunas	Ubah	Konfirmasi	Klik Invoice
P17010013	bambang	09-01-2017	Rp. 800.000	Rp. 500.000	Rp. 300.000	DP	Ubah	Konfirmasi	Klik Invoice
P17010013	bambang	09-01-2017	Rp. 900.000	Rp. 400.000	Rp. 500.000	DP	Ubah	Konfirmasi	Klik Invoice
P17010012	saipul	08-01-2017	Rp. 23.000.000	Rp. 20.000.000	Rp. 500.000	Lunas	Ubah	Konfirmasi	Klik Invoice
P17010012	saipul	08-01-2017	Rp. 23.000.000	Rp. 1.000.000	Rp. 20.000.000	DP	Ubah	Konfirmasi	Klik Invoice
P17010010	bambang	04-01-2017	Rp. 276.000.000	Rp. 74.000.000	Rp. 200.000.000	DP	Ubah	Konfirmasi	Klik Invoice
P17010007	saipul	04-01-2017	Rp. 200.000	Rp. 100.000	Rp. 500.000	Lunas	Ubah	Konfirmasi	Klik Invoice
P17010007	saipul	04-01-2017	Rp. 200.000	Rp. 100.000	Rp. 100.000	DP	Ubah	Konfirmasi	Klik Invoice
P16120002	bambang	02-01-2017	Rp. 2.400.000	Rp. 400.000	Rp. 2.000.000	DP	Ubah	Konfirmasi	Klik Invoice

Gambar 4.34 Halaman Pemesanan

Admin Jesindo Prima Sejati

Bag. Administrasi
09-Jan-2017
Klik

DATA PEMESANAN									
Kode Pemesanan	P17010012	Nama Konsumen	saipul	Tanggal Pemesanan	09-01-2017	Tanggal Jatuh Tempo	01/14/2017	Status Pemesanan	menunggu
								Simpan	
KODE PEMESANAN	NAMA KONSUMEN	TGL PEMESANAN	TGL JATUH TEMPO	STATUS PESANAN	DITIL PESANAN	ACTION	PENAWARAN		
P17010012	saipul	08-01-2017	14-01-2017	Proses	Lihat detail	[Ubah]	[Buat Penawaran]		
P17010011	saipul	07-01-2017	10-01-2017	Proses	Lihat detail	[Ubah]	[Buat Penawaran]		
P17010010	bambang	04-01-2017	04-02-2017	Siap dikirim	Lihat detail	[Ubah]	[Buat Penawaran]		
P17010009	saipul	04-01-2017	0000-00-00	menunggu	Lihat detail	[Ubah]	[Buat Penawaran]		
P17010008	alvin	04-01-2017	20-01-2017	Proses	Lihat detail	[Ubah]	[Buat Penawaran]		
P17010007	saipul	04-01-2017	20-01-2017	Proses	Lihat detail	[Ubah]	[Buat Penawaran]		
P17010005	bambang	04-01-2017	0000-00-00	menunggu	Lihat detail	[Ubah]	[Buat Penawaran]		
P16120005	bambang	30-12-2016	0000-00-00	menunggu	Lihat detail	[Ubah]	[Buat Penawaran]		
P16120004	bambang	27-12-2016	0000-00-00	menunggu	Lihat detail	[Ubah]	[Buat Penawaran]		

Gambar 4.35 Halaman Ubah Pemesanan

Admin Jesindo Prima Sejati

Bag. Administrasi
09-Jan-2017
Klik

KODE PEMESANAN	NAMA KONSUMEN	TGL PEMESANAN	TGL JATUH TEMPO	STATUS PESANAN		
P17010012	saipul	2017-01-08	2017-01-14	Proses		
KATEGORI	MODEL	BARANG	UKURAN	JUMLAH	HARGA SATUAN	SUB TOTAL
gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	2m2m	1	200000	Rp. 200000
				TOTAL		Rp. 200000
					Cetak	

Gambar 4.36 Halaman Penawaran Harga

6. Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran ini merupakan halaman yang digunakan bagian administrasi untuk mengolah transaksi pembayaran. Pada halaman pemesanan ini bagian administrasi dapat mengubah status pembayaran, mengiri konfirmasi pembayaran dan mengirim invoice. Halaman pembayaran akan digambarkan pada Gambar 4.37, Gambar 4.38 merupakan halaman ubah pembayaran, pada Gambar 4.39 sampai 4.42 merupakan contoh konfirmasi pembayaran dan invoice akan digambarkan pada Gambar

4.43.

The screenshot shows a web-based application interface. At the top, there is a header with the text "Admin Jesindo Prima Sejati". Below the header, a blue bar displays "Bag. Administrasi" and the date "09-Jan-2017". A red "Logout" button is also present in this bar. The main content area is titled "DATA PEMBAYARAN". It contains a table with the following columns: KODE PEMESANAN, NAMA KONSUMEN, TGL BAYAR, TOTAL BAYAR, JUMLAH BAYAR, TOTAL SISA BAYAR, JENIS BAYAR, AKSI, KONFIRMASI, and INVOICE. The table lists several transactions, such as P17010012, salipul, 08-01-2017, Rp. 23.000.000, Rp. 20.000.000, Rp. 0, Lunas, Ubah, Kirim Konfirmasi, Kirim Invoice; and P17010010, bambang, 04-01-2017, Rp. 276.000.000, Rp. 76.000.000, Rp. 200.000.000, DP, Ubah, Kirim Konfirmasi, Kirim Invoice. At the bottom left of the main content area, there is a sidebar with links: Data Master, Pemesanan, Pembayaran, Barang Masuk, and Laporan.

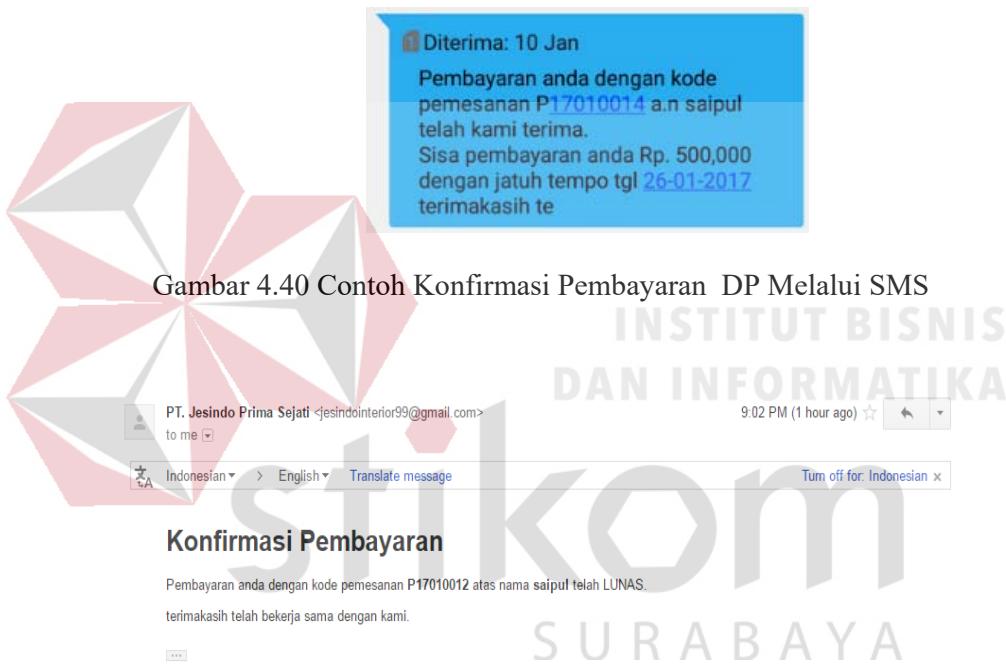
Gambar 4.37 Halaman Pembayaran

The screenshot shows a web-based application interface. At the top, there is a header with the text "Admin Jesindo Prima Sejati". Below the header, a blue bar displays "Bag. Administrasi" and the date "09-Jan-2017". A red "Logout" button is also present in this bar. The main content area is titled "UBAH DATA PEMBAYARAN". It contains a form for modifying a payment. The "Kode Pemesanan" field is set to "P17010010". The "Bayar" field has a value of "Rp. 0". The "Status" dropdown is set to "DP". A "Simpan" button is located below the form. To the right of the form, there is a section titled "BUKIT TRANSAKSI TRANSFER DANA" which displays transaction details. At the bottom, there is a table titled "DATA PEMBAYARAN" with the same columns as in Gambar 4.37, listing transactions P17010012, salipul, 08-01-2017, Rp. 23.000.000, Rp. 20.000.000, Rp. 0, Lunas, Ubah, Kirim Konfirmasi, Kirim Invoice; and P17010010, bambang, 04-01-2017, Rp. 276.000.000, Rp. 76.000.000, Rp. 200.000.000, DP, Ubah, Kirim Konfirmasi, Kirim Invoice.

Gambar 4.38 Halaman Ubah Pembayaran



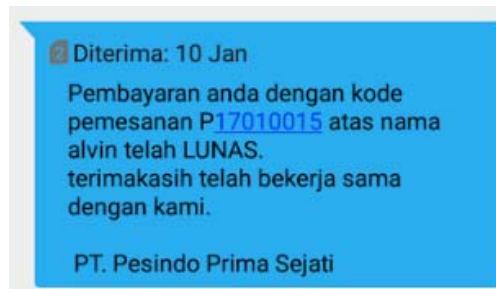
Gambar 4.39 Contoh Konfirmasi Pembayaran DP Melalui Email



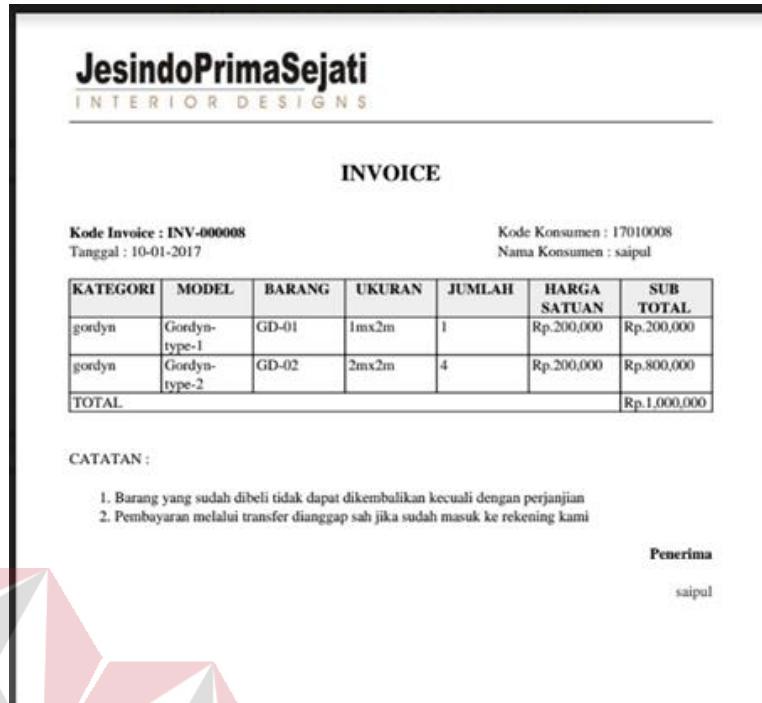
Gambar 4.40 Contoh Konfirmasi Pembayaran DP Melalui SMS

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
SITIKOM
SURABAYA

Gambar 4.41 Contoh Konfirmasi Pembayaran Pelunasan Melalui Email



Gambar 4.42 Contoh Konfirmasi Pembayaran Pelunasan Melalui SMS



Gambar 4.43 Invoice

7. Halaman Barang Masuk

Halaman barang masuk ini digunakan oleh bagian administrasi untuk melakukan konfirmasi barang masuk agar bagian pengiriman dapat membuat surat jalan. Halaman barang masuk digambarkan pada Gambar 4.44.

DATA PENERIMAAN BARANG MASUK				
KODE PENERIMAAN	TGL PENERIMAAN	KODE PEMESANAN	DETIL PESANAN	ACTION
PBM170106003	2017-01-06	P17010009	[DETIL]	[Konfirmasi]

Gambar 4.44 Halaman Barang Masuk

8. Halaman Laporan

Halaman laporan ini memiliki fungsi untuk mencetak laporan yang dibutuhkan dan seluruh laporan per periode yang dicetak menggunakan periode bulanan. Pada halaman ini terdapat tujuh sub menu laporan. Pada Gambar 4.45 merupakan halaman untuk mencetak laporan penjualan, sedangkan hasil dari laporan penjualan ada pada Lampiran 5.

Gambar 4.45 Halaman Laporan Penjualan

Pada Gambar 4.46 merupakan halaman untuk mencetak laporan piutang, sedangkan hasil dari laporan piutang ada pada Lampiran 6.

Gambar 4.46 Halaman Laporan Piutang

Pada Gambar 4.47 merupakan halaman untuk mencetak laporan barang yang paling sering dipesan, sedangkan hasil dari laporan barang yang paling sering dipesan ada pada Lampiran 7.

Gambar 4.47 Halaman Laporan Barang yang Paling Sering dipesan

Pada Gambar 4.48 merupakan halaman untuk mencetak laporan volume penjualan per barang per periode, sedangkan hasil dari laporan volume penjualan per barang per periode ada pada Lampiran 8.

Gambar 4.48 Halaman Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode

Pada Gambar 4.49 merupakan halaman untuk mencetak laporan barang yang paling banyak dipesan per wilayah, sedangkan hasil dari laporan barang yang paling banyak dipesan per wilayah ada pada Lampiran 9.

The screenshot shows a user interface for a reporting system. At the top left, it says "Admin Jesindo Prima Sejati". Below that is a navigation bar with "Pemilik" (Owner) and the date "02-Feb-2017", along with a "Logout" button. To the right of the navigation bar are several tabs: "Penjualan Per Periode", "Plutang", "Barang yang paling sering dipesan", "Volume penjualan per barang per periode", "Barang yang paling banyak dipesan per wilayah", "Barang yang paling banyak dipesan per konsumen", and "Riwayat per konsumen". A large blue "Cetak" (Print) button is at the bottom right of the search area.

Gambar 4.49 Halaman Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Wilayah

Pada Gambar 4.50 merupakan halaman untuk mencetak laporan Barang

yang Paling Banyak dipesan Per Konsumen, sedangkan hasil dari laporan
Barang yang Paling Banyak dipesan Per Konsumen ada pada Lampiran 10.

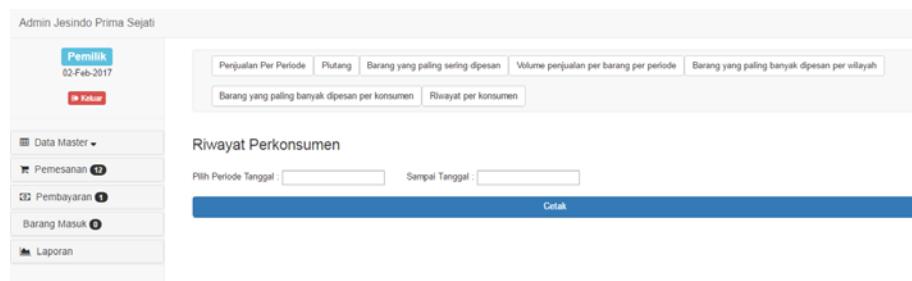
This screenshot is similar to the one above but focuses on consumer purchases. It shows the same header "Admin Jesindo Prima Sejati" and navigation bar. The tabs available are: "Penjualan Per Periode", "Plutang", "Barang yang paling sering dipesan", "Volume penjualan per barang per periode", "Barang yang paling banyak dipesan per wilayah", "Barang yang paling banyak dipesan per konsumen" (which is highlighted in blue), and "Riwayat per konsumen". A large blue "Cetak" (Print) button is at the bottom right.

Gambar 4.50 Halaman Laporan Barang yang Paling Banyak dipesan Per Konsumen

Pada Gambar 4.51 merupakan halaman untuk mencetak laporan riwayat per

konsumen, sedangkan hasil dari laporan riwayat per konsumen ada pada

Lampiran 11.



Gambar 4.51 Halaman Laporan Riwayat Per Konsumen

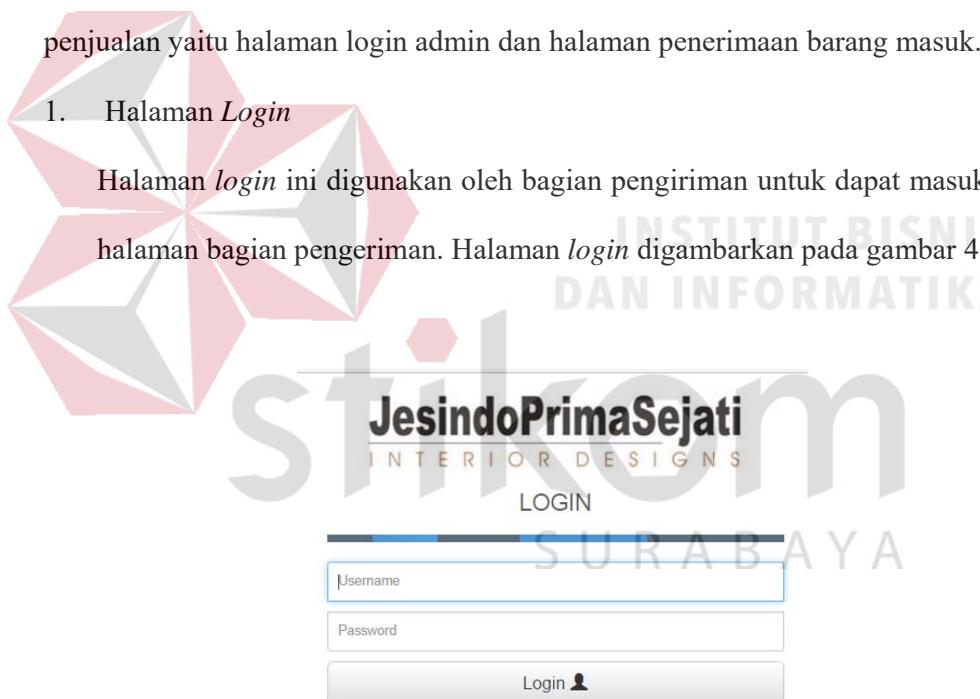
C Bagian Pengiriman

Bagian administrasi memiliki beberapa hak akses pada sistem informasi

penjualan yaitu halaman login admin dan halaman penerimaan barang masuk.

1. Halaman *Login*

Halaman *login* ini digunakan oleh bagian pengiriman untuk dapat masuk ke halaman bagian pengiriman. Halaman *login* digambarkan pada gambar 4.52.



Gambar 4.52 Halaman *Login*

2. Halaman Penerimaan Barang Masuk

Halaman penerimaan barang masuk ini merupakan halaman milik bagian pengiriman yang digunakan untuk mengkonfirmasi penerimaan barang masuk berdasarkan data pemesanan dan membuat surat jalan. Halaman

penerimaan barang masuk ini digambarkan pada Gambar 4.53.

KODE PEMESANAN	NAMA KONSUMEN	LIHAT DETIL	ACTION
P17010012	saipul	Lihat detil	[Konfirmasi Barang Masuk]
P17010011	saipul	Lihat detil	[Konfirmasi Barang Masuk]
P17010010	bambang	Lihat detil	[Buat Surat Jalan]
P17010009	saipul	Lihat detil	[Meruggi Konfirmasi adrs]
P17010008	alvin	Lihat detil	[Konfirmasi Barang Masuk]
P17010007	saipul	Lihat detil	[Konfirmasi Barang Masuk]
P17010006	bambang	Lihat detil	[Konfirmasi Barang Masuk]
P16120005	bambang	Lihat detil	[Konfirmasi Barang Masuk]
P16120004	bambang	Lihat detil	[Konfirmasi Barang Masuk]
P16120003	bambang	Lihat detil	[Konfirmasi Barang Masuk]
P16120002	bambang	Lihat detil	[Buat Surat Jalan]

Gambar 4.53 Halaman Penerimaan Barang Masuk

D – Pemilik Perusahaan

Bagian administrasi memiliki beberapa hak akses pada sistem informasi penjualan yaitu halaman login admin, dan halaman laporan.

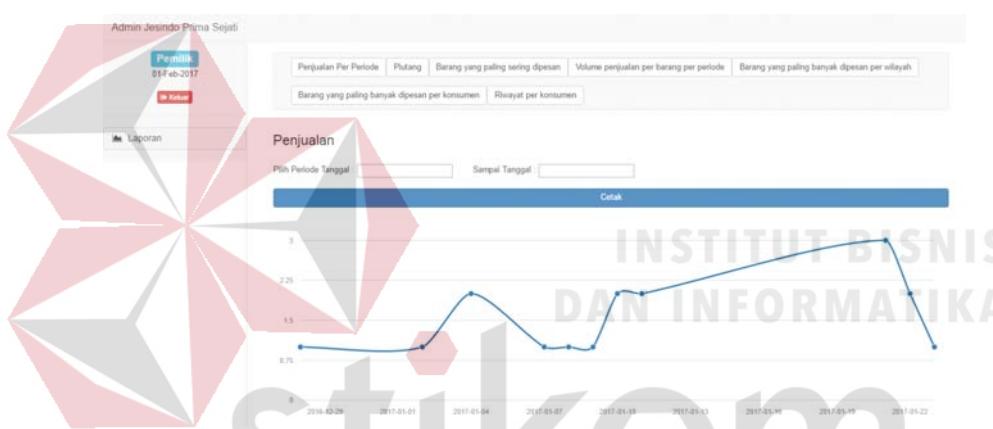
1. Halaman *Login*

Halaman *login* ini digunakan oleh pemilik perusahaan untuk dapat masuk ke halaman pemilik. Halaman *login* digambarkan pada gambar 4.54.

Gambar 4.54 Halaman *Login*

2. Menu Laporan

Menu laporan yang dimiliki oleh pemilik ini terdapat grafik yang mempermudah pemilik dalam mendapatkan informasi terkait penjualan perusahaan dengan memilih periode. Pada halaman menu laporan ini terdapat tujuh sub menu laporan. Pada Gambar 4.55 merupakan halaman laporan penjualan, sedangkan hasil dari laporan penjualan ada pada lampiran 5.

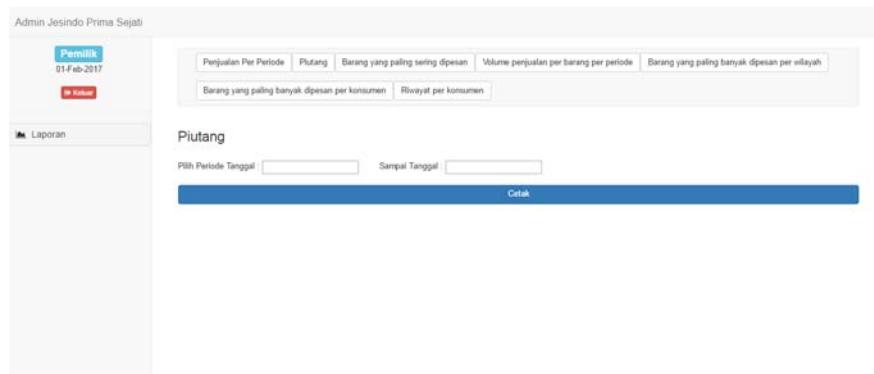


Gambar 4.55 Laporan Penjualan

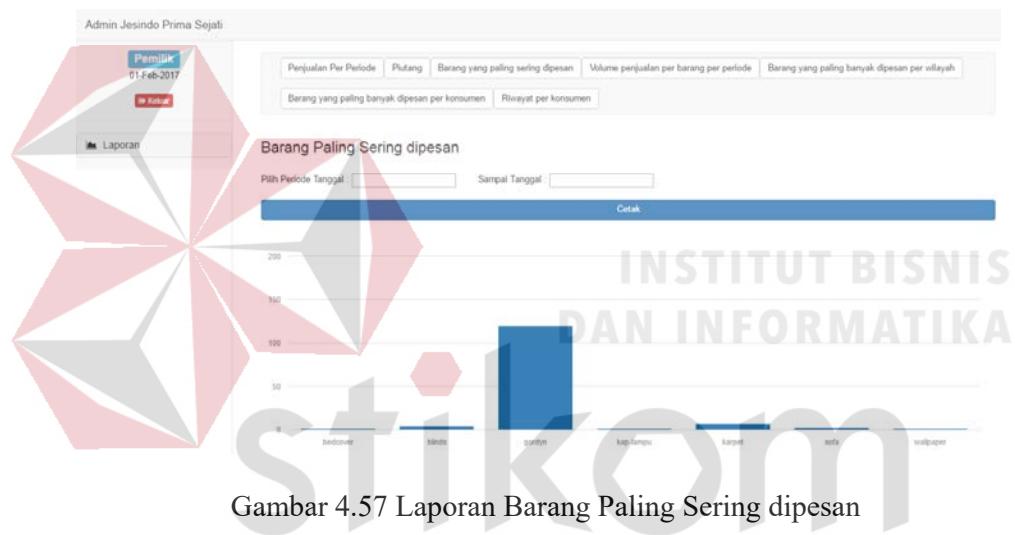
Pada Gambar 4.56 merupakan halaman laporan piutang, sedangkan hasil dari laporan piutang ada pada Lampiran 6.

Pada Gambar 4.57 merupakan halaman laporan barang paling sering dipesan, sedangkan hasil dari laporan piutang ada pada Lampiran 7.

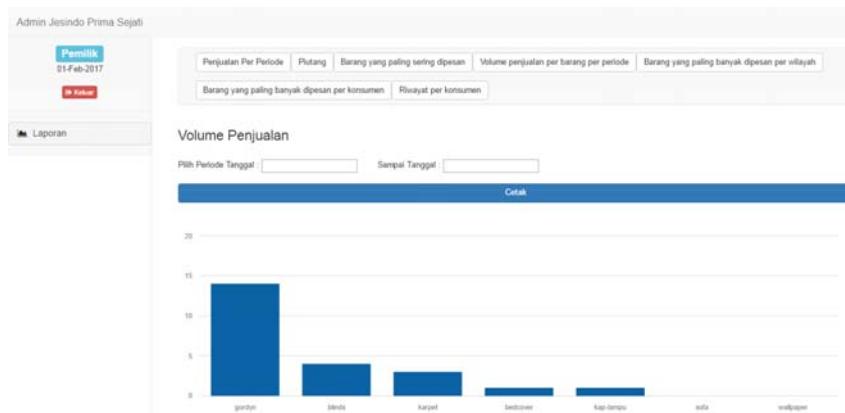
Pada Gambar 4.58 merupakan halaman laporan volume penjualan per barang per periode, sedangkan hasil dari laporan volume penjualan per barang per periode ada pada Lampiran 8.



Gambar 4.56 Laporan Piatang



Gambar 4.57 Laporan Barang Paling Sering dipesan



Gambar 4.58 Halaman Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode

Pada Gambar 4.59 merupakan halaman laporan barang paling banyak dipesan per wilayah, sedangkan hasil dari laporan barang paling banyak dipesan per wilayah ada pada Lampiran 9.

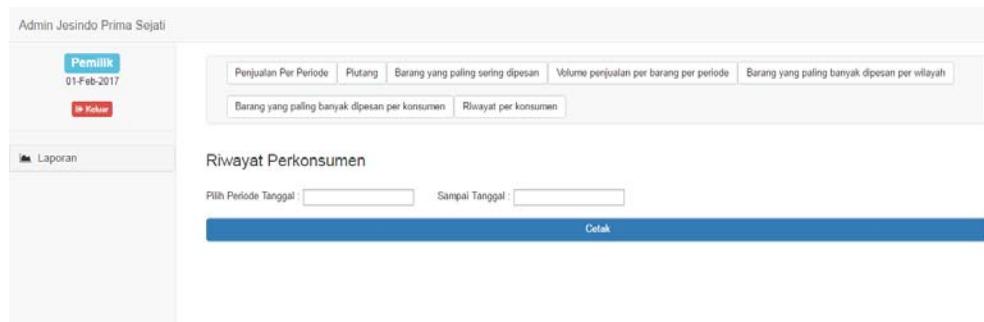
Pada Gambar 4.60 merupakan halaman laporan barang paling banyak dipesan per konsumen, sedangkan hasil dari laporan barang paling banyak dipesan per konsumen ada pada Lampiran 10.



Gambar 4.59 Halaman Laporan Barang Paling Banyak dipesan Per Wilayah

Gambar 4.60 Halaman Laporan Barang Paling Banyak dipesan Per Konsumen

Pada Gambar 4.61 merupakan halaman laporan riwayat per konsumen, sedangkan hasil dari laporan riwayat per konsumen ada pada Lampiran 11.



Gambar 4.61 Halaman Laporan Riwayat Per Konsumen

4.2 Evaluasi Sistem

Pada tahap evaluasi sistem dilakukan dengan dua tahap yaitu evaluasi uji coba sistem dan evaluasi hasil uji coba pengguna sistem.

4.2.1 Evaluasi Uji Coba Sistem

Uji coba sistem yang dilakukan menggunakan *blackbox testing* untuk menguji sistem secara fungsional. Uji coba sistem ini akan dikelompokkan berdasarkan pengguna atau *user* yaitu consumen, bagian administrasi, bagian pengiriman dan pemilik perusahaan.

A Konsumen

Konsumen memiliki beberapa fungsi pada sistem informasi penjualan yang dibangun yaitu:

1. Fungsi *Login* dan Daftar

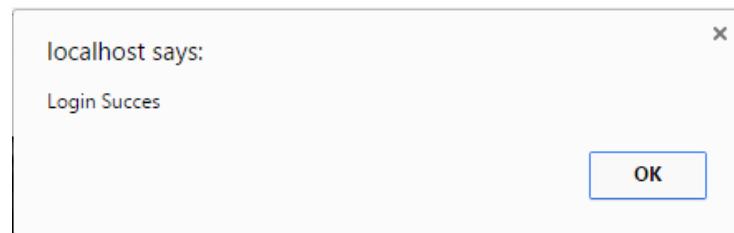
Pada fungsi login memiliki scenario pengujian pada Tabel 4.1, sedangkan pada Tabel 4.1 merupakan skenario pengujian untuk fungsi daftar akun.

Tabel 4.1 Uji Coba Fungsi *Login* Konsumen

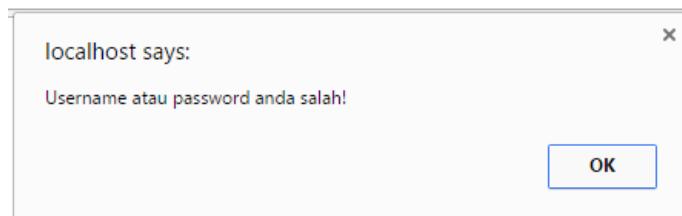
No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman <i>login</i> , jika <i>username</i> dan <i>password</i> konsumen benar.	<i>Username</i> dan <i>Password</i> Konsumen	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan benar.	Sukses (lihat Gambar 4.62)
2	Mengetahui respon halaman <i>login</i> , jika <i>username</i> dan <i>password</i> konsumen salah.	<i>Username</i> dan <i>Password</i> Konsumen	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan salah.	Sukses (lihat Gambar 4.63)
3	Mengetahui respon halaman <i>login</i> , jika <i>username</i> dan <i>password</i> konsumen tidak diisi.	<i>Username</i> dan <i>Password</i> Konsumen	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan salah.	Sukses (lihat Gambar 4.64)

Tabel 4.2 Uji Coba Fungsi Daftar Akun

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman daftar, jika data konsumen benar.	Data Konsumen	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan benar.	Sukses (lihat Gambar 4.65)
2	Mengetahui respon halaman daftar, jika data konsumen tidak diisi.	Data Konsumen	Tampilan informasi bahwa data tidak boleh kosong.	Sukses (lihat Gambar 4.66)



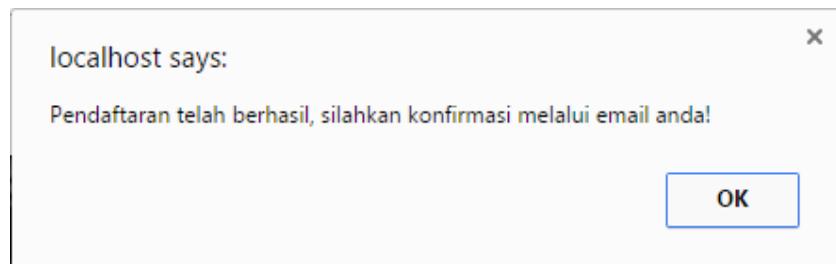
Gambar 4.62 Hasil uji Coba Fungsi *Login* Benar



Gambar 4.63 Hasil uji Coba Fungsi *Login* Salah



Gambar 4.64 Hasil uji Coba Fungsi *Login* Konsumen Saat Data Tidak Diisi



Gambar 4.65 Hasil Uji Coba Fungsi Daftar Benar

The screenshot shows a registration form with the following fields and validation messages:

- Nama:** (Name) - No message
- Alamat:** (Address) - Validation message: "Please fill out this field."
- Telp:** (Phone) - No message
- Kota:** (City) - No message
- Email:** (Email) - No message
- Username:** (Username) - No message
- Password:** (Password) - No message

At the bottom are two buttons: **daftar** (register) and **Kembali** (back).

Gambar 4.66 Hasil Uji Coba Fungsi Daftar Tidak Diisi

2. Fungsi Melakukan Pemesanan

Pada fungsi melakukan pemesanan memiliki skenario pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Uji Coba Fungsi Melakukan Pemesanan

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman pemesanan, jika data pemesanan benar.	Data Konsumen	Masuk ke halaman pemesanan.	Sukses (lihat Gambar 4.67)
2	Mengetahui respon halaman daftar, jika data konsumen tidak diisi.	Data Konsumen	Tampilan informasi bahwa data tidak boleh kosong.	Sukses (lihat Gambar 4.68)

The screenshot shows a table titled "PEMESANAN" with the following data:

KATEGORI	MODEL	BARANG	UKURAN	JUMLAH	TANGGAL PEMESANAN	Aksi
gadgets	Goods	GD-01	200x300	3	2017-09-11	Update Hapus

At the bottom are two buttons: **Simpan** (Save) and **Batal** (Cancel).

Gambar 4.67 Hasil Uji Coba Fungsi Melakukan Pemesanan Benar

Model : Gordyn Type 1

Jenis Kain

Blackout

Motif

pilih motif

Ukuran

PxL

Jumlah

! Please select an item in the list.

pesan **kembali**

Gambar 4.68 Hasil Uji Coba Fungsi Melakukan Pemesanan Tidak Diisi

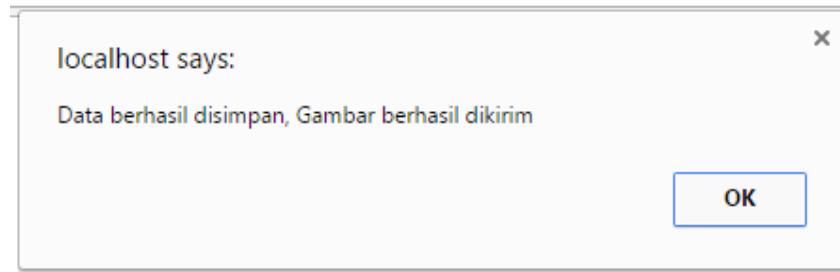
3. Fungsi Melakukan Pembayaran

Pada fungsi melakukan pembayaran memiliki skenario pengujian pada Tabel

4.4.

Tabel 4.4 Uji Coba Fungsi Melakukan Pembayaran

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman pembayaran, jika data pembayaran benar.	Data Pemesanan	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan benar.	Sukses (lihat Gambar 4.69)
2	Mengetahui respon halaman pembayaran, jika data pembayaran tidak diisi.	Data Pemesanan	Tampilan informasi bahwa data tidak boleh kosong.	Sukses (lihat Gambar 4.70)



Gambar 4. 69 Uji Coba Fungsi Melakukan Pembayaran Benar

Gambar 4.70 Uji Coba Fungsi Melakukan Pembayaran Tidak Diisi

B Bagian Administrasi

Bagian administrasi memiliki beberapa fungsi pada sistem informasi penjualan yang dibangun yaitu:

1. Fungsi *Login*

Pada fungsi melakukan *login* bagian pengiriman memiliki skenario pengujian pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Uji Coba Fungsi *Login* Bagian Administrasi

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman <i>login</i> , jika <i>username</i> dan <i>password</i> konsumen benar.	<i>Username</i> dan <i>Password</i> Konsumen	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan benar.	Sukses (lihat Gambar 4.71)

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
2	Mengetahui respon halaman <i>login</i> , jika <i>username</i> dan <i>password</i> konsumen salah.	<i>Username</i> dan <i>Password</i> Konsumen	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan salah.	Sukses (lihat Gambar 4.72)
3	Mengetahui respon halaman <i>login</i> , jika <i>username</i> dan <i>password</i> konsumen tidak diisi.	<i>Username</i> dan <i>Password</i> Konsumen	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan salah.	Sukses (lihat Gambar 4.73)



Gambar 4.71 Hasil uji Coba Fungsi *Login* benar.



Gambar 4.72 Hasil uji Coba Fungsi *Login* Salah

A screenshot of a web form for logging in. The form has two input fields: "Username" and "Password". Below the "Password" field, there is a small orange icon of a person with an exclamation mark, and next to it, the text "Please fill out this field." A large, light-gray button labeled "Login" with a user icon is at the bottom of the form.

Gambar 4.73 Hasil uji Coba Fungsi *Login* Saat Data Tidak Diisi.

2. Fungsi Mengelola Data Konsumen

Pada fungsi mengelola data konsumen memiliki skenario pengujian pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Uji Coba Fungsi Mengelola Data Konsumen

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman konsumen, jika data konsumen diisi dengan benar.	Data Konsumen	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan benar.	Sukses (lihat Gambar 4.74)
2	Mengetahui respon halaman konsumen, jika data konsumen tidak diisi.	Data Konsumen	Tampilan informasi bahwa data tidak boleh kosong.	Sukses (lihat Gambar 4.75)



Gambar 4.74 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Konsumen Benar

Nama Konsumen	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Kota	<input type="text"/>
Telepon	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	

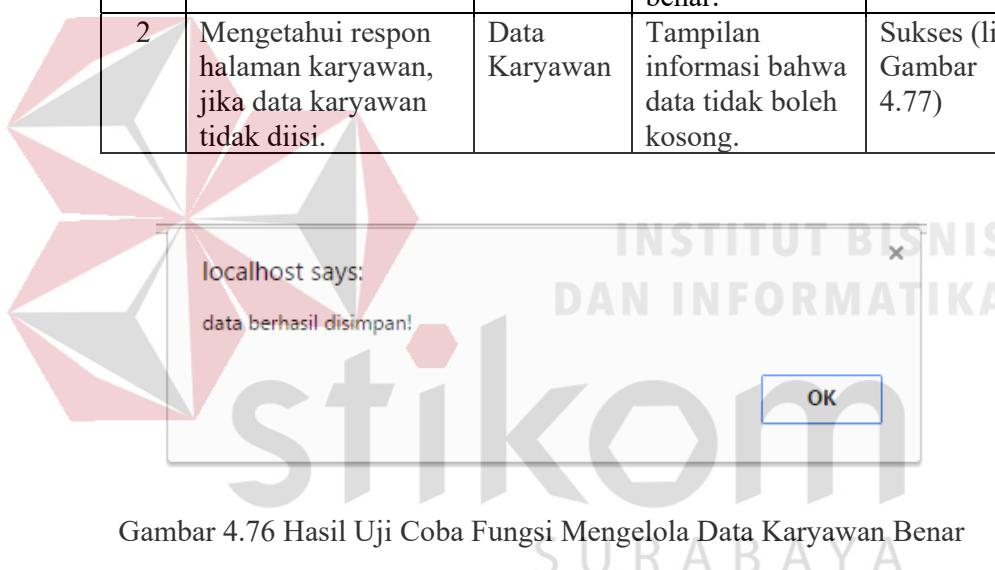
Gambar 4.75 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Konsumen Saat Data Tidak Diisi

3. Fungsi Mengelola Data Karyawan

Pada fungsi mengelola data karyawan memiliki skenario pengujian pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Uji Coba Fungsi Mengelola Data Karyawan

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman karyawan, jika data karyawan diisi dengan benar.	Data Karyawan	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan benar.	Sukses (lihat Gambar 4.76)
2	Mengetahui respon halaman karyawan, jika data karyawan tidak diisi.	Data Karyawan	Tampilan informasi bahwa data tidak boleh kosong.	Sukses (lihat Gambar 4.77)



Gambar 4.76 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Karyawan Benar

Nama	<input type="text"/>
Jenis Kelamin	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Telepon	<input type="text"/>
Tanggal Lahir	mm/dd/yyyy
Status	<input type="text"/>
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
Jabatan	<input type="text" value="admin"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 4.77 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Karyawan Saat Data Tidak Diisi.

4. Fungsi Mengelola Data Barang

Pada fungsi mengelola data barang memiliki skenario pengujian pada Tabel 4.8. Tabel ini berisi pengujian untuk seluruh data barang dan hasil pengujian ditunjukkan pada Gambar 4.78 sampai dengan 4.83.

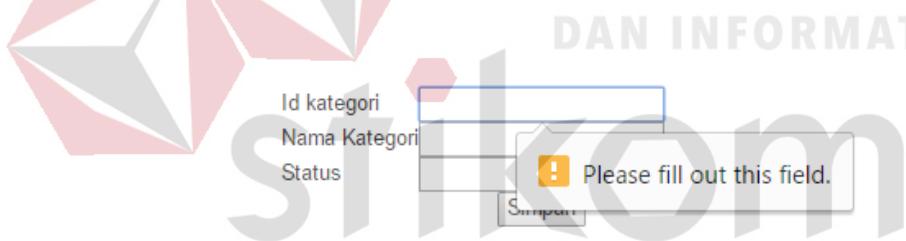
Tabel 4.8 Uji Coba Fungsi Mengelola Data Barang

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman kategori, jika data kategori diisi dengan benar.	Data Kategori	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan benar.	Sukses (lihat Gambar 4.78)
2	Mengetahui respon halaman kategori, jika data kategori tidak diisi.	Data Kategori	Tampilan informasi bahwa data tidak boleh kosong.	Sukses (lihat Gambar 4.79)
3	Mengetahui respon halaman jenis bahan, jika data jenis bahan diisi dengan benar.	Data Jenis Bahan	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan benar.	Sukses (lihat Gambar 4.78)
4	Mengetahui respon halaman jenis bahan, jika data jenis bahan tidak diisi.	Data Jenis Bahan	Tampilan informasi bahwa data tidak boleh kosong.	Sukses (lihat Gambar 4.80)
5	Mengetahui respon halaman model, jika data model diisi dengan benar.	Data Model	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan benar.	Sukses (lihat Gambar 4.78)
6	Mengetahui respon halaman model, jika data model tidak diisi.	Data Model	Tampilan informasi bahwa data tidak boleh kosong.	Sukses (lihat Gambar 4.81)
7	Mengetahui respon halaman motif, jika data motif diisi dengan benar.	Data Motif	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan benar.	Sukses (lihat Gambar 4.78)
8	Mengetahui respon halaman motif, jika data motif tidak diisi.	Data Motif	Tampilan informasi bahwa data tidak boleh	Sukses (lihat Gambar 4.82)

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
			kosong.	
9	Mengetahui respon halaman barang, jika data barang diisi dengan benar.	Data Barang	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan benar.	Sukses (lihat Gambar 4.78)
10	Mengetahui respon halaman barang, jika data barang tidak diisi.	Data Barang	Tampilan informasi bahwa data tidak boleh kosong.	Sukses (lihat Gambar 4.83)



Gambar 4.78 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Barang Saat Data Benar.



Gambar 4.79 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Barang Kategori Saat Data Tidak Diisi.

A screenshot of a web form for managing product categories. The form fields include "Nama Kategori", "id jenis bahan", "Nama jenis bahan", and "status". The "Nama Kategori" field is highlighted with a blue border. A validation message "Please fill out this field." is displayed in a box next to the field. The "Simpan" button is visible at the bottom right of the form area.

Gambar 4.80 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Barang Jenis Bahan Saat Data Tidak Diisi

Kategori bedcover

Kode model

Nama model Pilih File Gambar
Choose File

Status

Simpan

Gambar 4.81 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Barang Model Saat Data Tidak Diisi

Jenis Bahan Blackout

Pilih File Gambar Motif : Choose File No file chosen

Status

Simpan

Gambar 4.82 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Barang Motif Saat Data Tidak Diisi

Gambar 4.83 Hasil Uji Coba Fungsi Mengelola Data Barang Saat Data Tidak Diisi

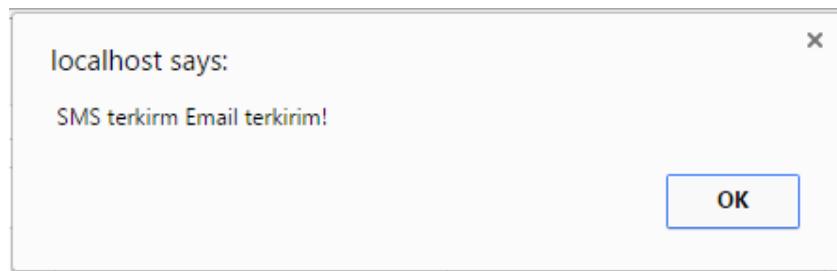
5. Fungsi Penawaran Harga

Pada fungsi penawaran harga ini memiliki skenario pengujian pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Uji Coba Fungsi Penawaran Harga

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon	Data	Tampilan	Sukses (lihat)

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
	halaman penawaran harga	pemesanan	informasi bahwa notifikasi telah terkirim.	Gambar 4.84)



Gambar 4.84 Hasil Uji Coba Fungsi Penawaran Harga

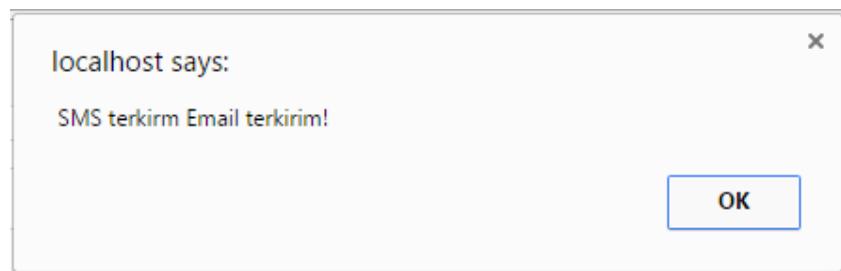
6. Fungsi Konfirmasi Pembayaran

Pada fungsi konfirmasi pembayaran ini memiliki skenario pengujian pada

Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Uji Coba Fungsi Konfirmasi Pembayaran

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman pembayaran, jika melakukan konfirmasi pembayaran.	Data pembayaran	Tampilan informasi bahwa notifikasi telah terkirim.	Sukses (lihat Gambar 4.85)



Gambar 4.85 Hasil Uji Coba Fungsi Konfirmasi Pembayaran

7. Fungsi Konfirmasi Pelunasan

Pada fungsi konfirmasi pelunasan ini memiliki skenario pengujian pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Uji Coba Fungsi Konfirmasi Pelunasan

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman pembayaran, jika melakukan konfirmasi pelunasan.	Data Pembayaran	Tampilan informasi bahwa notifikasi telah terkirim.	Sukses (lihat Gambar 4.86)



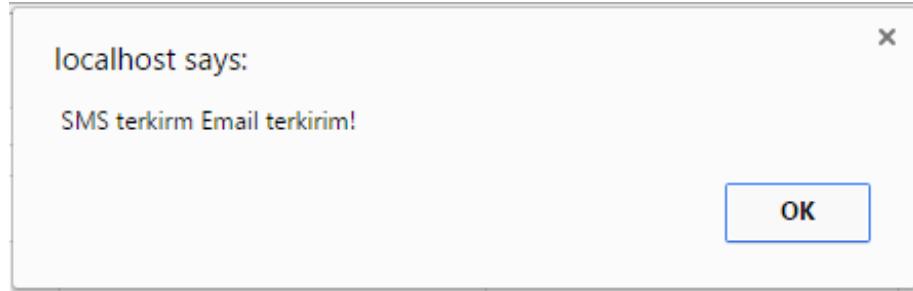
Gambar 4.86 Hasil Uji Coba Fungsi Konfirmasi Pelunasan

8. Fungsi Mengirim Invoice

Pada fungsi mengirim invoice ini memiliki skenario pengujian pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12 Uji Coba Fungsi Mengirim Invoice

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman pembayaran, jika mengirim invoice.	Data pembayaran	Tampilan informasi bahwa notifikasi telah terkirim.	Sukses (lihat Gambar 4.87)



Gambar 4.87 Hasil Uji Coba Fungsi Mengirim Invoice

9. Fungsi Konfirmasi Barang Masuk

Pada fungsi konfirmasi barang masuk ini memiliki skenario pengujian pada

Tabel 4.13.

Tabel 4.13 Uji Coba Fungsi Konfirmasi Barang Masuk

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman penerimaan barang masuk.	Data Pemesanan	Tampilan informasi bahwa konfirmasi berhasil.	Sukses (lihat Gambar 4.88)



Gambar 4.88 Hasil Uji Coba Konfirmasi Barang Masuk

10. Fungsi Membuat Laporan

Pada fungsi membuat laporan memiliki skenario pengujian pada Tabel 4.14.

Tabel ini berisi pengujian untuk seluruh laporan yang dihasilkan sistem ditunjukkan pada Gambar 4.96 sampai dengan 4.102.

Tabel 4.14 Uji Coba Fungsi Mencetak Laporan

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman laporan penjualan per periode.	Data Penjualan, Konsumen, Kategori, Model, Barang	Laporan penjualan per periode	Sukses (lihat Gambar 4.96)
2	Mengetahui respon halaman laporan piutang.	Data Pembayaran	Laporan piutang	Sukses (lihat Gambar 4.97)
3	Mengetahui respon halaman laporan barang yang paling sering dipesan.	Data Pemesanan, Detil Pemesanan, Kategori, Model, Barang	Laporan barang yang paling sering dipesan	Sukses (lihat Gambar 4.98)
4	Mengetahui respon halaman volume penjualan per barang per periode.	Data Pemesanan, Detil Pemesanan, Penjualan, Kategori, Model, Barang	Laporan volume penjualan per barang per periode	Sukses (lihat Gambar 4.99)
5	Mengetahui respon halaman laporan Laporan barang paling banyak dipesan per wilayah.	Data Pemesanan, Detil Pemesanan, Penjualan, Konsumen, Kategori, Barang	Laporan barang paling banyak dipesan per wilayah	Sukses (lihat Gambar 4.100)
6	Mengetahui respon halaman Laporan	Data Pemesanan,	Laporan barang paling	Sukses (lihat Gambar

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
	barang paling banyak dipesan per konsumen.	Detil Pemesanan, Penjualan, Konsumen, Kategori, Barang	banyak dipesan per konsumen	4.101)
7	Mengetahui respon halaman riwayat per konsumen.	Data Pemesanan, Detil Pemesanan, Penjualan, Kategori, Model, Barang	Laporan riwayat per konsumen	Sukses (lihat Gambar 4.102)

C Bagian Pengiriman

1. Fungsi *Login*

Pada fungsi melakukan *login* bagian pengiriman memiliki skenario pengujian pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15 Uji Coba Fungsi *Login* Bagian pengiriman

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman <i>login</i> , jika <i>username</i> dan <i>password</i> bagian pengiriman benar.	<i>Username</i> dan <i>Password</i> bagian pengiriman	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan benar.	Sukses (lihat Gambar 4.89)
2	Mengetahui respon halaman <i>login</i> , jika <i>username</i> dan <i>password</i> bagian pengiriman salah.	<i>Username</i> dan <i>Password</i> bagian pengiriman	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan salah.	Sukses (lihat Gambar 4.90)
3	Mengetahui respon halaman <i>login</i> , jika <i>username</i> dan	<i>Username</i> dan <i>Password</i>	Tampilan informasi bahwa data	Sukses (lihat Gambar 4.91)

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
	password bagian pengiriman tidak diisi.	bagian pengiriman	yang dimasukkan salah.	



Gambar 4.89 Hasil Uji Coba Fungsi *Login* Benar.



Gambar 4.90 Hasil Uji Coba Fungsi *Login* Salah

A screenshot of a login form. It has two input fields: "Username" and "Password". The "Password" field is highlighted with a red border and contains the text "Please fill out this field." Below the form is a "Login" button with a user icon.

Gambar 4.91 Hasil Uji Coba Fungsi *Login* Saat Data Tidak Diisi.

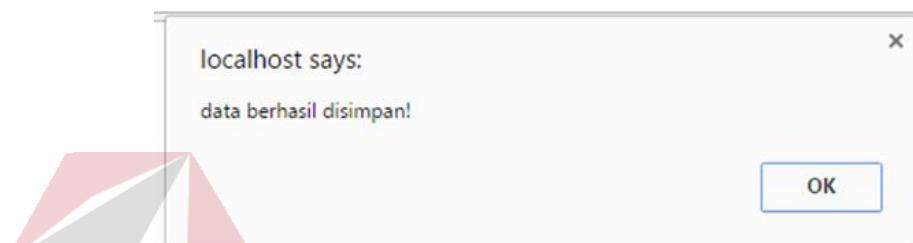
2. Fungsi Penerimaan Barang Masuk

Pada fungsi konfirmasi barang masuk ini memiliki skenario pengujian pada

Tabel 4.16.

Tabel 4.16 Uji Coba Fungsi Konfirmasi Barang Masuk

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman penerimaan barang masuk.	Data Pemesanan	Tampilan informasi bahwa konfirmasi berhasil.	Sukses (lihat Gambar 4.92)



Gambar 4.92 Hasil Uji Coba Fungsi Konfirmasi Barang Masuk

D Pemilik Perusahaan

Pemilik perusahaan memiliki beberapa fungsi pada sistem informasi penjualan yang dibangun yaitu:

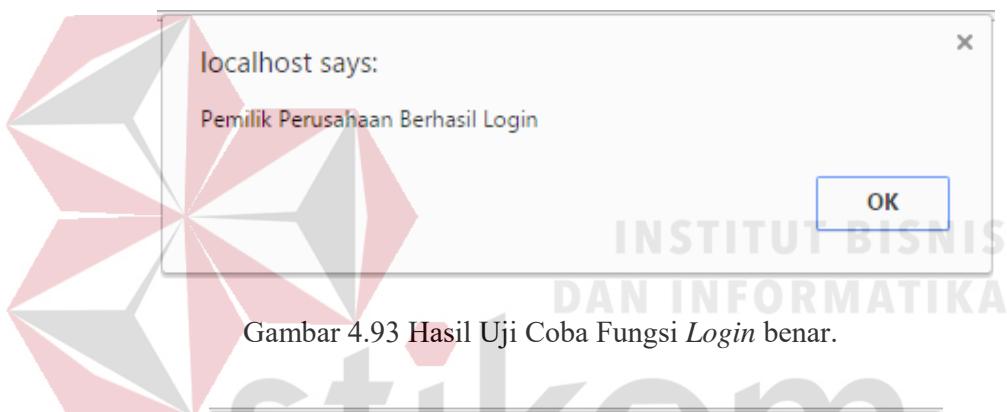
1. Fungsi *Login*

Pada fungsi melakukan *login* bagian pengiriman memiliki skenario pengujian pada Tabel 4.17.

Tabel 4.17 Uji Coba Fungsi *Login* Pemilik

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman <i>login</i> , jika <i>username</i> dan <i>password</i> pemilik perusahaan benar.	<i>Username</i> dan <i>Password</i> pemilik perusahaan	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan benar.	Sukses (lihat Gambar 4.93)
2	Mengetahui respon	<i>Username</i>	Tampilan	Sukses (lihat

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
	halaman <i>login</i> , jika <i>username</i> dan <i>password</i> pemilik perusahaan salah.	dan <i>Password</i> pemilik perusahaan	informasi bahwa data yang dimasukkan salah.	Gambar 4.94)
3	Mengetahui respon halaman <i>login</i> , jika <i>username</i> dan <i>password</i> pemilik perusahaan tidak diisi.	<i>Username</i> dan <i>Password</i> pemilik perusahaan	Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan salah.	Sukses (lihat Gambar 4.95)



Gambar 4.93 Hasil Uji Coba Fungsi *Login* benar.



Gambar 4.94 Hasil Uji Coba Fungsi *Login* Salah

A screenshot of a login form. It has two input fields: "Username" and "Password". Below the "Password" field is a small callout box containing the text "Please fill out this field." with an exclamation mark icon. A "Login" button with a user icon is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.95 Hasil Uji Coba Fungsi *Login* Saat Data Tidak Diisi

2. Fungsi Mencetak Laporan

Pada fungsi mencetak laporan memiliki skenario pengujian pada Tabel 4.18.

Tabel ini berisi pengujian untuk seluruh laporan yang dihasilkan sistem dan hasil ngeujian ditunjukkan pada Gambar 4.93 sampai dengan 4.98.

Tabel 4.18 Uji Coba Fungsi Mencetak Laporan

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
1	Mengetahui respon halaman laporan penjualan.	Data Penjualan	Laporan penjualan	Sukses (lihat Gambar 4.96)
2	Mengetahui respon halaman laporan piutang.	Data Pembayaran, Penjualan	Laporan piutang	Sukses (lihat Gambar 4.97)
3	Mengetahui respon halaman laporan barang yang paling sering dipesan.	Data Pemesanan, Detil Pemesanan	Laporan barang yang paling sering dipesan	Sukses (lihat Gambar 4.98)
4	Mengetahui respon halaman laporan volume penjualan per barang per periode.	Data Kategori, Barang, Penjualan	Laporan volume penjualan per barang per periode	Sukses (lihat Gambar 4.99)
5	Mengetahui respon halaman laporan barang yang paling banyak dipesan per wilayah.	Data Pemesanan, Penjualan, Konsumen	Laporan barang yang paling banyak dipesan per wilayah	Sukses (lihat Gambar 4.100)
6	Mengetahui respon halaman laporan barang yang paling banyak dipesan per konsumen.	Data Penjualan, Konsumen, Kategori, Model, Barang	Laporan barang yang paling banyak dipesan per konsumen	Sukses (lihat Gambar 4.101)
7	Mengetahui respon halaman laporan riwayat per konsumen.	Data Pemesanan, Detil Pemesanan, Penjualan, Konsumen, Kategori, Model,	Laporan riwayat per konsumen	Sukses (lihat Gambar 4.102)

No	Tujuan	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
		Barang		

JesindoPrimaSejati
INTERIOR DESIGNS

Laporan Penjualan

Periode : 01-01-2017 s/d 31-01-2017

Tanggal Penjualan	No Invoice	Nama Konsumen	Kategori	Model	Barang	Jumlah	Harga	Sub Total
2017-01-02	INV-000002	bambang	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	12	Rp. 166,667	Rp. 2,000,000
2017-01-04	INV-000003	saipul	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	1	Rp. 200,000	Rp. 200,000
	INV-000004	bambang	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	10	Rp. 2,300,000	Rp. 23,000,000
2017-01-07	INV-000005	saipul	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	1	Rp. 200,000	Rp. 200,000
2017-01-08	INV-000006	saipul	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	1	Rp. 23,000,000	Rp. 23,000,000
2017-01-09	INV-000007	bambang	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	2	Rp. 100,000	Rp. 200,000
				Gordyn-type-2	GD-02	5	Rp. 20,000	Rp. 100,000
2017-01-10	INV-000008	saipul	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	1	Rp. 200,000	Rp. 200,000
	INV-000009	alvin	gordyn	Gordyn-type-1	GD-02	4	Rp. 50,000	Rp. 200,000
				Gordyn-type-2	GD-02	3	Rp. 66,667	Rp. 200,000
2017-01-11	INV-000011	alvin	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	3	Rp. 100,000	Rp. 300,000
2017-01-21	INV-000012	alvin	blinds	horizontal	HZ-D	1	Rp. 200,000	Rp. 200,000
	INV-000013	alvin	blinds	karpet	karpet-standart	KP-02	Rp. 300,000	Rp. 600,000
	INV-000014	Joko	blinds	roman	R-BLK	1	Rp. 200,000	Rp. 200,000
	INV-000015	Joko	blinds	kap-lampu	KL-01	1	Rp. 300,000	Rp. 300,000
				horizontal	HZ-D	1	Rp. 400,000	Rp. 400,000
2017-01-22	INV-000015	Joko	blinds			1	Rp. 400,000	Rp. 400,000

Gambar 4.96 Hasil Uji Coba Laporan Penjualan

JesindoPrimaSejati
INTERIOR DESIGNS

LAPORAN PIUTANG

Periode : 01-01-2017 s/d 31-01-2017

Nama konsumen: alvin

NO	NO INVOICE	TANGGAL PENJUALAN	TANGGAL JATUH TEMPO	JUMLAH
1	INV-000009	10-01-2017	19-01-2017	Rp.2,100,000
2	INV-000011	11-01-2017	27-01-2017	Rp.600,000
3	INV-000012	21-01-2017	27-01-2017	Rp.1,000,000
4	INV-000013	21-01-2017	27-01-2017	Rp.300,000
TOTAL				Rp.4,000,000

Nama konsumen: bambang

NO	NO INVOICE	TANGGAL PENJUALAN	TANGGAL JATUH TEMPO	JUMLAH
1	INV-000002	02-01-2017	31-12-2016	Rp.2,000,000
2	INV-000004	04-01-2017	04-02-2017	Rp.200,000,000
3	INV-000007	09-01-2017	13-07-2017	Rp.500,000
TOTAL				Rp.202,500,000

Gambar 4.97 Hasil Uji Coba Laporan Piutang

JesindoPrimaSejati
INTERIOR DESIGNS

Laporan barang paling sering dipesan

Periode : 01-01-2017 s/d 31-01-2017

No	Kategori	Barang		
		Model	Barang	Jumlah
1	bedcover	type-2	BKT-1	1 pc
2	blinds	Model	Barang	Jumlah
		horizontal	HZ-D	3 pcs
		roman	R-BLK	1 pc
3	gordyn	Model	Barang	Jumlah
		Gordyn-type-1	GD-01	41 pes
		Gordyn-type-2	GD-02	12 pes
4	kap-lampu	Model	Barang	Jumlah
		lamp-1	KL-01	1 pc
5	karpet	Model	Barang	Jumlah
		karpet-standart	KP-02	4 pcs

Gambar 4.98 Hasil Uji Coba Laporan Barang yang Paling Sering Dipesan

JesindoPrimaSejati
INTERIOR DESIGNS

Laporan Volume Penjualan Per-Kategori

Periode : 01-02-2017 s/d 03-03-2017

Nama Kategori	Barang	Jumlah
bedcover	BKT-1	0
	BKT-2	0
	BST-1	0
blinds	HZ-D	0
	HZ-W	0
	R-BLK	0
	R-SBL	0
	V-W	0
	V-WB	0
	VT-BL	0
	VT-CR	0
	W-DBW	0
	W-LBW	0
gordyn	GD-01	0
	GD-02	0
	GD-03	0

Gambar 4.99 Hasil Uji Coba Laporan Volume Penjualan Per Barang Per Periode

JesindoPrimaSejati
INTERIOR DESIGNS

Laporan Barang yang Paling Sering dipesan Per Wilayah

Periode : 01-01-2017 s/d 31-01-2017

Kota	Kategori	Jumlah
surabaya	gordyn	50
	karpet	7
	blinds	4
	sofa	2
	kap-lampu	1
	bedcover	1
	wallpaper	1
tegal	gordyn	28
Total Transaksi		94

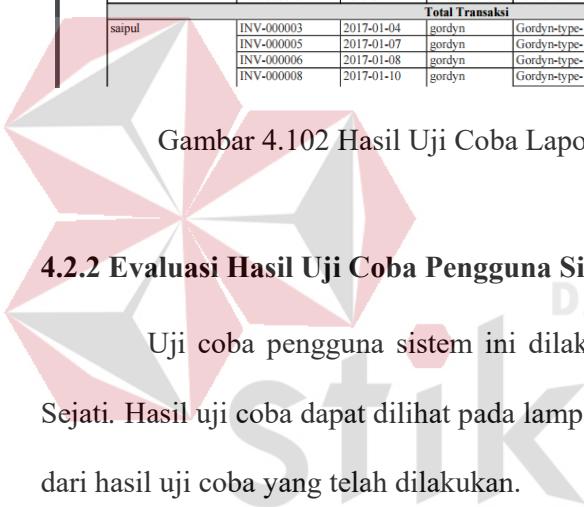
Gambar 4.100 Hasil Uji Coba Laporan Barang Paling Banyak dipesan Per Wilayah

JesindoPrimaSejati
INTERIOR DESIGNS

Laporan Barang yang paling banyak dipesan per konsumen

No	Nama Konsumen	Barang			
		kategori	Model	Barang	Jumlah
1	alvin	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	13
		gordyn	Gordyn-type-2	GD-02	3
		blinds	horizontal	HZ-D	1
2	bambang	kategori	Model	Barang	Jumlah
		gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	24
		gordyn	Gordyn-type-2	GD-02	5
3	david	kategori	Model	Barang	Jumlah
		karpet	karpet-standart	KP-02	1
4	heri	kategori	Model	Barang	Jumlah
		bedcover	type-2	BKT-1	1
		karpet	karpet-standart	KP-02	1
5	Joko	kategori	Model	Barang	Jumlah
		blinds	horizontal	HZ-D	2
6	saipul	kategori	Model	Barang	Jumlah
		gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	4
		gordyn	Gordyn-type-2	GD-02	4
7	zeref	kategori	Model	Barang	Jumlah

Gambar 4.101 Hasil Uji Coba Laporan Barang Paling Banyak dipesan Per Konsumen



JesindoPrimaSejati INTERIOR DESIGNS									
Laporan Riwayat Per-Konsumen									
Nama Konsumen	No Invoice	Tanggal penjualan	Kategori	Model	Barang	Jumlah	Harga	Sub Total	
alvin	INV-000009	2017-01-10	gordyn	Gordyn-type-2	GD-02	3pcs	Rp. 66.667	Rp. 200,000	
				Gordyn-type-1	GD-01	10pcs	Rp. 20,000	Rp. 200,000	
	INV-000011	2017-01-11	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	3pcs	Rp. 100,000	Rp. 300,000	
	INV-000012	2017-01-21	blinds	horizontal	HZ-D	1pcs	Rp. 200,000	Rp. 200,000	
			karpet	karpet-standart	KP-02	2pcs	Rp. 300,000	Rp. 600,000	
Total Transaksi									
bambang	INV-000002	2017-01-02	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	12pcs	Rp. 166.667	Rp. 2,000,000	
	INV-000004	2017-01-04	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	10pcs	Rp. 2,300,000	Rp. 23,000,000	
	INV-000007	2017-01-09	gordyn	Gordyn-type-2	GD-02	5pcs	Rp. 20,000	Rp. 100,000	
				Gordyn-type-1	GD-01	2pcs	Rp. 100,000	Rp. 200,000	
Total Transaksi									
david	INV-000016	2017-01-22	karpet	karpet-standart	KP-02	1pcs	Rp. 500,000	Rp. 500,000	
								Rp. 2,700,000	
Total Transaksi									
heri	INV-000017	2017-01-23	karpet	karpet-standart	KP-02	1pcs	Rp. 300,000	Rp. 300,000	
			bedcover	type-2	BKT-1	1pcs	Rp. 200,000	Rp. 200,000	
Total Transaksi									
Joko	INV-000014	2017-01-21	blinds	horizontal	HZ-D	1pcs	Rp. 400,000	Rp. 400,000	
	INV-000015	2017-01-22	blinds	horizontal	HZ-D	1pcs	Rp. 400,000	Rp. 400,000	
Total Transaksi									
saipul	INV-000003	2017-01-04	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	1pcs	Rp. 200,000	Rp. 200,000	
	INV-000005	2017-01-07	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	1pcs	Rp. 200,000	Rp. 200,000	
	INV-000006	2017-01-08	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	1pcs	Rp. 23,000,000	Rp. 23,000,000	
	INV-000008	2017-01-10	gordyn	Gordyn-type-1	GD-01	1pcs	Rp. 200,000	Rp. 200,000	

Gambar 4.102 Hasil Uji Coba Laporan Riwayat Per Konsumen

4.2.2 Evaluasi Hasil Uji Coba Pengguna Sistem

Uji coba pengguna sistem ini dilakukan pada pihak PT. Jesindo Prima Sejati. Hasil uji coba dapat dilihat pada lampiran hasil coba. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan.

Tabel 4.19 Hasil Uji Coba Sistem untuk Pemilik PT. Jesindo Prima Sejati

No	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Tampilan aplikasi penjualan barang interior berbasis web telah sesuai dengan kebutuhan pihak Jesindo Prima Sejati.				4		4
2	Menu proses mengelola data karyawan telah berfungsi sesuai dengan kebutuhan Pihak Jesindo Prima Sejati.				4		4
3	Menu proses mengelola data konsumen telah berfungsi sesuai dengan kebutuhan Pihak jesindo Prima Sejati.				4		4
4	Menu proses mengelola data barang telah berfungsi sesuai dengan kebutuhan Pihak Jesindo				5		5

	Prima Sejati.				
5	Proses transaksi pada aplikasi mudah dilakukan.			5	5
6	Proses transaksi pemesanan telah sesuai dengan keingin pihak Jesindo Prima Sejati.			5	5
7	Proses pembuatan penawaran harga telah sesuai dengan keingin pihak Jesindo Prima Sejati.			5	5
8	Proses transaksi pembayaran telah sesuai dengan keingin pihak Jesindo Prima Sejati.		4		4
9	Proses penerimaan barang masuk telah sesuai dengan keingin pihak Jesindo Prima Sejati.			5	5
10	Proses membuat penawaran harga pada aplikasi mudah dilakukan.		4		4
11	Laporan yang disediakan telah memenuhi kebutuhan pihak Jesindo Prima Sejati		4		4
12	Informasi penawaran harga yang dikirim mudah dipahami.			5	5
13	Konfirmasi dan informasi pembayaran yang dikirim telah sesuai dengan kebutuhan.			5	5
14	Informasi Invoice yang dikirim mudah dipahami.			5	5
15	Informasi pesanan selesai yang dikirim mudah dipahami.		4		4
16	Informasi pelunasan yang dikirim mudah dipahami.			5	5
17	Konfirmasi pelunasan yang dikirim telah sesuai dengan kebutuhan.			5	5
18	Informasi pengiriman pesanan yang dikirim mudah dipahami.		4		4
Jumlah skor hasil pengumpulan data					82
Persentase hasil uji coba					91.1%

Pengelolaan data angket untuk setiap pertanyaan, menggunakan Persamaan 2.1, Persamaan 2.2, dan Persamaan 2.3. Berikut ini adalah hasil pengolahan data angket uji coba pihak PT. Jesindo Prima Sejati.

$$QS(1) = 1 \times 5 = 5$$

$$STot = 5 \times 18 \times 1 = 90$$

$$Pre = 82/90 \times 100\% = 91.1\%$$

Nilai akhir yang berupa angka persentase menunjukkan nilai 89% berdasarkan Tabel 2.3, nilai tersebut berada di antara interval 81% dan 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 4.20 Hasil Uji Coba Sistem untuk Bagian Administrasi PT. Jesindo Prima Sejati

No	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Tampilan aplikasi penjualan barang interior berbasis web telah sesuai dengan kebutuhan pihak Jesindo Prima Sejati.				4		4
2	Menu proses mengelola data karyawan telah berfungsi sesuai dengan kebutuhan Pihak Jesindo Prima Sejati.					5	5
3	Menu proses mengelola data konsumen telah berfungsi sesuai dengan kebutuhan Pihak jesindo Prima Sejati.					5	5
4	Menu proses mengelola data barang telah berfungsi sesuai dengan kebutuhan Pihak Jesindo Prima Sejati.				5		5
5	Proses transaksi pada aplikasi mudah dilakukan.					5	5
6	Proses transaksi pemesanan telah sesuai dengan keingin pihak Jesindo Prima Sejati.				4		4
7	Proses pembuatan penawaran harga telah sesuai dengan keingin pihak Jesindo Prima Sejati.				4		4
8	Proses transaksi pembayaran telah sesuai dengan keingin pihak Jesindo Prima Sejati.				4		4
9	Proses penerimaan barang masuk telah sesuai dengan keingin pihak Jesindo Prima Sejati.				4		4
10	Proses membuat penawaran harga pada aplikasi mudah dilakukan.				4		4
11	Laporan yang disediakan telah memenuhi kebutuhan pihak Jesindo Prima Sejati				4		4
Jumlah skor hasil pengumpulan data							48
Persentase hasil uji coba							87.2%

Pengelolaan data angket untuk setiap pertanyaan, menggunakan Persamaan 2.1, Persamaan 2.2, dan Persamaan 2.3. Berikut ini adalah hasil pengolahan data angket uji coba pihak PT. Jesindo Prima Sejati.

$$QS(1) = 1 \times 5 = 5$$

$$STot = 5 \times 11 \times 1 = 55$$

$$Pre = 48 / 55 \times 100\% = 87.2\%$$

Nilai akhir yang berupa angka persentase menunjukkan nilai 87.2% berdasarkan Tabel 2.3, nilai tersebut berada di antara interval 81% dan 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 4.21 Hasil Uji Coba Sistem untuk Bagian Pengiriman PT. Jesindo Prima Sejati

No	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Tampilan aplikasi penjualan barang interior berbasis web telah sesuai dengan kebutuhan pihak Jesindo Prima Sejati.				4	10	14
2	Proses penerimaan barang masuk telah sesuai dengan keinginan pihak Jesindo Prima Sejati.				4	10	14
3	Proses membuat surat jalan pada aplikasi mudah dilakukan.					15	15
Jumlah skor hasil pengumpulan data							43
Persentase hasil uji coba							95.5%

Pengelolaan data angket untuk setiap pertanyaan, menggunakan Persamaan 2.1, Persamaan 2.2, dan Persamaan 2.3. Berikut ini adalah hasil pengolahan data angket uji coba pihak PT. Jesindo Prima Sejati.

$$QS(1) = 3 \times 5 = 15$$

$$STot = 5 \times 3 \times 3 = 45$$

$$Pre = 43 / 45 \times 100\% = 95.5\%$$

Nilai akhir yang berupa angka persentase menunjukkan nilai 95.5% berdasarkan Tabel 2.3, nilai tersebut berada di antara interval 81% dan 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 4.22 Hasil Uji Coba Sistem untuk Konsumen PT. Jesindo Prima Sejati

No	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Tampilan aplikasi penjualan barang interior berbasis web mudah dipahami.				24	20	44
2	Proses transaksi pemesanan pada aplikasi mudah dilakukan.				28	15	43
3	Menu pemesanan mudah dipahami.				24	20	44
4	Proses transaksi pembayaran pada aplikasi mudah digunakan.				24	20	44
5	Informasi penawaran harga yang dikirim mudah dipahami.				24	20	44
6	Konfirmasi dan informasi pembayaran yang dikirim telah sesuai dengan kebutuhan.				28	15	43
7	Informasi Invoice yang dikirim mudah dipahami.				28	15	43
8	Informasi pesanan selesai yang dikirim mudah dipahami.				32	10	42
9	Informasi pelunasan yang dikirim mudah dipahami.				36	5	41
10	Konfirmasi pelunasan yang dikirim telah sesuai dengan kebutuhan.				36	5	41
11	Informasi pengiriman pesanan yang dikirim mudah dipahami.				36	5	41
Jumlah skor hasil pengumpulan data							470
Persentase hasil uji coba							85.4%

Pengelolaan data angket untuk setiap pertanyaan, menggunakan Persamaan 2.1, Persamaan 2.2, dan Persamaan 2.3. Berikut ini adalah hasil pengolahan data angket uji coba pihak PT. Jesindo Prima Sejati.

$$QS(1) = 10 \times 5 = 50$$

$$STot = 5 \times 11 \times 10 = 550$$

$$\text{Pre} = 470/550 \times 100\% = 85.4\%$$

Nilai akhir yang berupa angka persentase menunjukkan nilai 85.4% berdasarkan Tabel 2.3, nilai tersebut berada di antara interval 81% dan 100% sehingga termasuk dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil kuisioner, sistem informasi penjualan barang interior berbasis *web* menunjukkan yang didapat dari perhitungan:

$$(1x91.1\%) + (1x87.2\%) + (3x95.5\%) + (10x85.4\%)/15 = 88\%$$

Nilai 88% tersebut berada diantara interval 81% dan 100%, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya program sudah sesuai kebutuhan PT. Jesindo Prima Sejati.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan telah menghasilkan Sistem Informasi Penjualan Barang Interior Berbasis *Web* dan berdasarkan hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa:

1. Sistem informasi yang dibuat dapat menghasilkan informasi kepada pemilik terkait penjualan.
2. Sistem Informasi yang dibuat dapat mengirimkan notifikasi dan konfirmasi melalui *email* dan SMS kepada konsumen.
3. Sistem informasi yang dibuat mampu membantu pihak PT. Jesindo Prima Sejati, terbukti dengan hasil uji coba yang dilaksanakan dengan pihak PT. Jesindo Prima Sejati dengan memperoleh hasil persentase hasil uji coba 93% yang termasuk dalam kategori sangat baik.
4. Sistem informasi yang dibuat mampu membantu pihak konsumen, terbukti dengan hasil uji coba yang dilaksanakan kepada konsumen dengan memperoleh hasil 85.4% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan sistem informasi penjualan ini di masa yang akan datang, yaitu:

1. Sistem informasi ini dapat lebih optimal jika diintegrasikan dengan sistem informasi akuntansi dan pembelian.
2. Sistem ini akan lebih efisien jika dibuat dalam basis android.

DAFTAR PUSTAKA

- Connoly, Thomas and Begg, Carolyn. 2010. *Database System A Practical Approach to Design, Implementation, and Management, Fifth Edition*. Pearson Education. Boston.
- Davis, Gordon B. 2012. *Management Information Systems: Conceptual Foundations, Structure, and Development* (2nd ed.): New York.
- Gaol, L, Jimmy. 2008. *Sistem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit PT. Grasindo.
- Hidayat, Deddy. 2010. *Definisi Sistem*. Tangerang : Jurnal Cyber Raharja.
- Kustiyaningsih, Yeni. 2011. *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MYSQL*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P. (2010). *Management Information Systems (11th Edition)*. New Jersey : Pearson Prentice Hall.
- Masulum. 2012. *Materi Presentasi* almultazam.org, (<http://masulum.com/wp-content/uploads/2012/10/Materi-Presentasi-Umum-ttg-Website.pdf> diakses 2 Januari 2016).
- Midjan, L., dan Susanto, A. 2005. *Sistem Informasi Akuntansi Penjualan*. Bandung: Lingga Jaya.
- O'Brien, J. A., and G.M. Marakas. (2009). *Management Information System Ninth Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Pahlevy, Randy, Tesar. 2010. *Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Penerima beasiswa dengan menggunakan metode Simpele Additive Weighting (SAW)*. Skripsi Program Studi Teknik Informatika. Surabaya,Indonesia: Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”.
- Peranginangin, K. 2006. *Aplikasi Web dengan PHP dan My SQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pressman, R. 2015. *Software Engineering A Practitioner's Approach Seventh Edition*.Yogyakarta: Andi.
- Romeo. 2003. *Testing dan Implementasi Sistem Edisi Pertama*. Surabaya: STIKOM.
- Samiaji, Sarosa. 2009. *Sistem Informasi Akuntansi*, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.

Shelly, G., dan Vermalat, M. 2010. *Discovering Computer 2010: Living in a Digital World, complete*. Boston: Course Technology.

Simarmata, J. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi Offset.

Stair, M. Ralph, George W. Reynolds. (2010). *Principles of Information Systems: A Managerial Approach*. (9th edition). Australia : Thomson Course Technology.

Sudayat, R. 2009. *Pengertian Penjualan*. *Jurnal Pemasaran*, 91,1.

Sutarman. 2012. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Whitten, J.L. and Bentley, L.D. 2007. “*Systems Analysis and Design Methods (7th edition)*”. New York; McGraw-Hill.

