



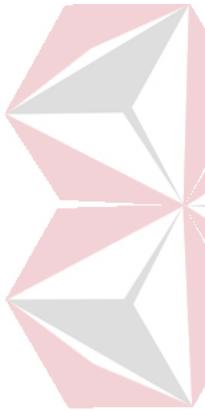
**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RESELLER
PADA CV RADEYA RIZKI**



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RESELLER
PADA CV RADEYA RIZKI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Ahli Madya Komputer



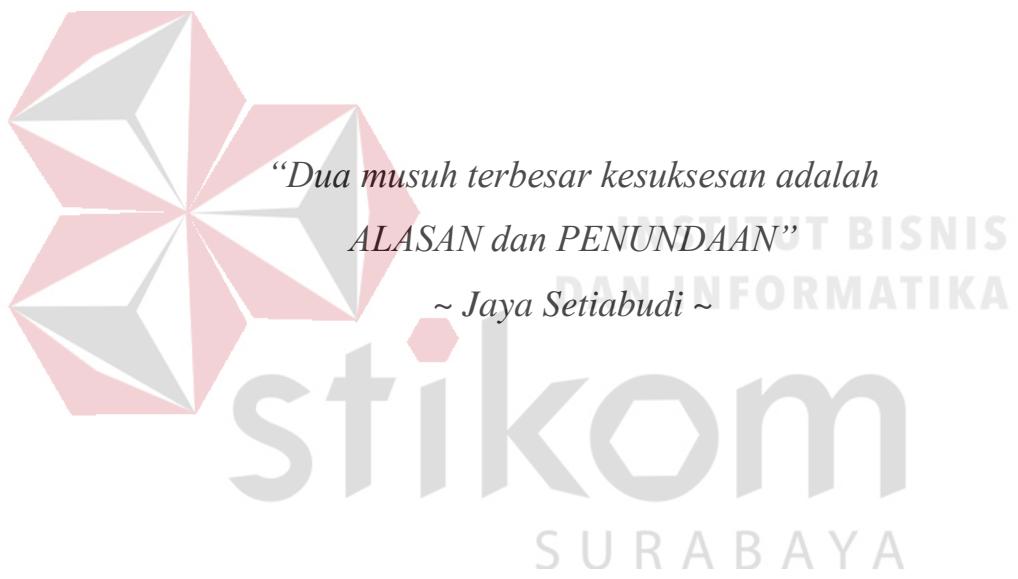
Nama :
NIM :
Program Studi :
Jurusan :

Oleh:
**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**
: AHMAD SUHAIL AMRI
: 15390100033
: DIII (Diploma Tiga)
: Manajemen Informatika
stikom
SURABAYA

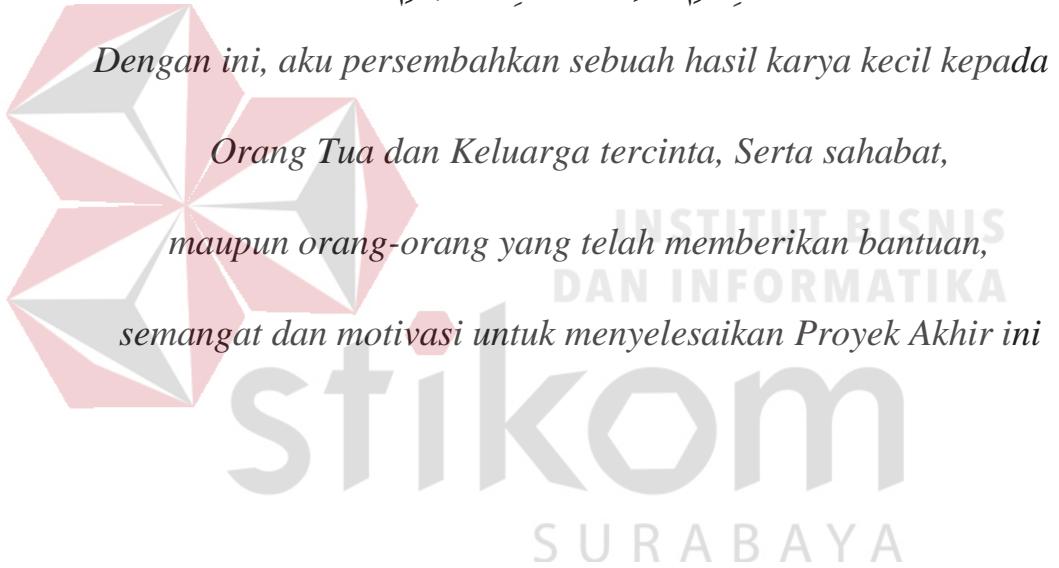
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

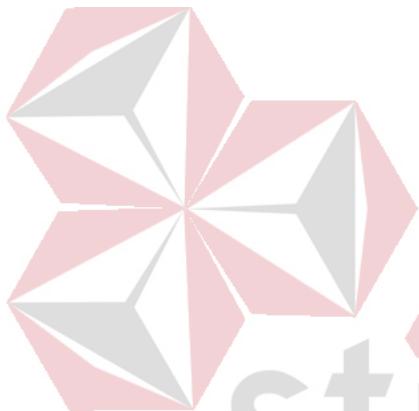


بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RESELLER
PADA CV RADEYA RIZKI**

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui



Surabaya, Juli 2018

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom SURABAYA

Mengetahui:

Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika



Disetujui:

Pembimbing

Titik Lusiani, M.Kom., OCP
NIDN 0714077401.

Titik Lusiani, M.Kom., OCP
NIDN 0714077401

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : AHMAD SUHAIL AMRI
NIM : 15390100033
Program Studi : DIII Manajemen Informatika
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya : **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
MANAJEMEN RESELLER PADA CV RADEYA RIZKI**

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-Exclusif Royalty Free Right*) atas seluruh isi/bagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan 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 kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

S U R A B A Y A

Surabaya, Juli 2018

Yang Menyatakan



AHMAD SUHAIL AMRI
NIM 15390100033

ABSTRAK

CV Radeya Rizki merupakan instansi yang berdiri dibidang penjualan pakaian muslimah dan sudah mempunyai brand tersendiri yaitu “Adzkia Hijab Syar’i”. Berdasarkan hasil survey pada CV Radeya Rizki Tulungagung belum menerapkan sistem informasi manajemen reseller antar admin kantor dengan reseller secara aktual. Terdapat beberapa permasalahan pada pengelolaan manajemen reseller saat ini, antara lain meliputi proses transaksi tiap reseller, pendataan tiap reseller oleh admin, dan pendataan stok barang. Selain itu, sistem ini dapat mengakomodasi banyak reseller dan memiliki database terpusat. Hal itu menyebabkan kegiatan transaksi dengan para reseller masih belum terstruktur, dan informasi stok barang tidak aktual.

Berdasarkan masalah di atas, maka dibuat Sistem Informasi Manajemen Reseller. Sistem yang dibuat dapat digunakan untuk mengelola data master, mengelola stok barang, melakukan transaksi penjualan, melakukan transaksi pembayaran, mengecek konfirmasi pembayaran.

Sistem Informasi Manajemen Reseller dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Dengan adanya aplikasi ini, pihak admin dapat melakukan pendataan kepada reseller dan tiap reseller mengetahui informasi seputar produk.

Kata kunci: Sistem Informasi, Manajemen Reseller, CV Radeya Rizki
Tulungagung

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

ABSTRACT

CV Radeya Rizki is an institution that stands in the field of Muslim clothing sales and already has its own brand of "Adzkaia Hijab Syar'i". Based on the results of the survey on CV Radeya Rizki Tulungagung has not implemented a reseller management information system between admin admin with reseller in actual. There are several problems in the current management of reseller management, including the transaction process of each reseller, reseller data collection by admin, and inventory data collection. In addition, this system can accommodate many resellers and has a centralized database. This causes the transaction activity with the resellers to remain unstructured, and the stock information is not actual.

Based on the above problem, then made Reseller Information Management System. The system created can be used to manage master data, manage stock of goods, conduct sales transactions, make payment transactions, check payment confirmation.

Reseller Information Management System can be used in accordance with its function. With this application, the admin can perform data collection to resellers and each reseller knows the information about the product.

Keywords: *Information System, Reseller Management, CV Radeya Rizki Tulungagung*



KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan pembuatan Laporan Proyek Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Reseller pada CV Radeya Rizki”

Pada laporan proyek akhir ini membahas tentang proses perancangan dan pembuatan Sistem Informasi Manajemen Reseller yang dapat membantu menangani proses pemesanan produk oleh reseller. Selain itu, sistem ini dapat pengelolaan produk, pengelolaan reseller, maupun pengelolaan laporan hasil penjualan.

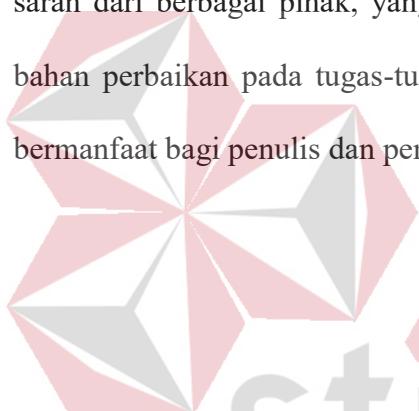
Dalam proses pembuatan proyek akhir ini tidak terlepas dari dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan nasihat, saran, kritik kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua dan segenap keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi serta dukungan di setiap perjuangan penulis.
2. Ibu Ririz selaku Direktur CV Radeya Rizki yang telah membantu dan membimbing serta memberikan informasi kepada penulis dalam mengerjakan Proyek ini.
3. Ibu Titik Lusiani, M.Kom., OCP, selaku Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan arahan selama proses pembuatan laporan ini.

4. Adhe Rama Febrianto, Teman-teman dari DIII Manajemen angkatan 2015 yang telah memberi dukungan, motivasi, semangat dan membantu selama mengerjakan laporan proyek akhir ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan limpahan rahmat-Nya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, nasehat, dan dukungan selama pelaksanaan proyek akhir maupun pembuatan laporan proyek akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan proyek akhir yang telah dikerjakan ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran dari berbagai pihak, yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan pada tugas-tugas berikutnya. Semoga laporan proyek akhir ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
Surabaya, Juli 2018

stikom
SURABAYA

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II HASIL SURVEY	5
2.1 Gambaran Umum CV Radeya Rizki	5
2.2 Visi dan Misi CV Radeya Rizki	5
2.3 Struktur Organisasi CV Radeya Rizki.....	6
2.4 Deskripsi Jabatan.....	6
2.5 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	7
2.5.1 <i>Document Flow</i> Penjualan	8
2.5.2 <i>Document Flow</i> Pemesanan	8

Halaman

2.5.3 <i>Document Flow</i> Pembayaran	10
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1 Sistem Informasi.....	11
3.2 Manajemen	12
3.3 Penjualan	12
3.4 Persediaan Barang	12
3.5 Pemasaran.....	13
3.6 Perancangan.....	14
3.7 <i>Database</i>	14
3.8 <i>System Development Life Cycle</i>	15
BAB IV ANALISIS DAN DESAIN SISTEM.....	17
4.1 Analisis Sistem	17
4.2 Desain Sistem	17
4.2.1 <i>System Flow</i>	17
4.2.2 <i>Data Flow Diagram</i>	21
4.2.3 <i>Entity Relationship Diagram</i>	28
4.2.4 Struktur Tabel.....	30
4.2.5 Desain <i>Input/Output</i>	35
BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	44
5.1 Sistem yang Digunakan.....	44
5.2 Cara Setup Program.....	44
5.3 Penjelasan Pemakaian Program.....	45
5.3.1 Halaman <i>Login</i>	45
5.3.2 Halaman <i>Dashboard</i>	46

Halaman

5.3.3	Halaman Master Rekening.....	47
5.3.4	Halaman Master Reseller	47
5.3.5	Halaman Master Kategori	50
5.3.6	Halaman Master Barang.....	50
5.3.7	Halaman Master Pelanggan.....	51
5.3.8	Halaman Transaksi Penjualan	53
5.3.9	Halaman Transaksi Pemesanan.....	56
5.3.10	Halaman Transaksi Pembayaran	56
5.3.11	Halaman Konfirmasi Pembayaran	57
5.3.12	Halaman Laporan	58
BAB VI PENUTUP	59	
6.1	Kesimpulan.....	59
6.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60	
LAMPIRAN	63	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Tabel Master Kategori	31
Table 4.2 Tabel Master Barang.....	31
Table 4.3 Tabel Detil Barang.....	31
Table 4.4 Tabel Master Bank	32
Table 4.5 Tabel Master Rekening	32
Table 4.6 Tabel Master Reseller	33
Table 4.7 Tabel Master Pelanggan.....	33
Table 4.8 Tabel Penjualan.....	34
Table 4.9 Tabel Detil Jual	34
Table 4.10 Tabel Pembayaran.....	35



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV Radeya Rizki	6
Gambar 2.2 <i>Document Flow</i> Penjualan	9
Gambar 2.3 <i>Document Flow</i> Pemesanan	9
Gambar 2.4 <i>Document Flow</i> Pembayaran	10
Gambar 4.1 <i>System Flow</i> Penjualan dan Pemesanan.....	18
Gambar 4.2 <i>System Flow</i> Konfirmasi Pembayaran.....	19
Gambar 4.3 <i>System Flow</i> Cek Konfirmasi Pembayaran	20
Gambar 4.4 <i>Context Diagram</i>	21
Gambar 4.5 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 0	24
Gambar 4.6 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Data Master	25
Gambar 4.7 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Penjualan dan Pemesanan	26
Gambar 4.8 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Konfirmasi Pembayaran	27
Gambar 4.9 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Cek Konfirmasi Pembayaran.....	27
Gambar 4.10 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Laporan.....	28
Gambar 4.11 <i>Conceptual Data Model</i>	29
Gambar 4.12 <i>Physical Data Model</i>	30
Gambar 4.13 Halaman <i>Login</i>	36
Gambar 4.14 Desain Halaman <i>Dashboard Admin</i>	36
Gambar 4.15 Desain Halaman <i>Dashboard Reseller</i>	37
Gambar 4.16 Desain Master Rekening	37
Gambar 4.17 Desain Halaman Master Reseller	38

Halaman

Gambar 4.18 Desain Halaman Master Kategori	39
Gambar 4.19 Desain Halaman Master Barang.....	39
Gambar 4.20 Desain Halaman Master Pelanggan.....	40
Gambar 4.21 Desain Halaman Penjualan.....	41
Gambar 4.22 Desain Halaman Transaksi Pemesanan.....	42
Gambar 4.23 Desain Halaman Transaksi Pembayaran	42
Gambar 4.24 Desain Halaman Konfirmasi Pembayaran	43
Gambar 5.1 Halaman Login	45
Gambar 5.2 Halaman <i>Dashboard</i> Admin	46
Gambar 5.3 Halaman <i>Dashboard</i> Reseller	47
Gambar 5.4 Halaman Tambah Rekening	48
Gambar 5.5 Halaman Data Rekening.....	48
Gambar 5.6 Halaman Data Reseller.....	49
Gambar 5.7 Tambah Reseller.....	49
Gambar 5.8 Halaman Tambah Kategori	51
Gambar 5.9 Data Kategori	51
Gambar 5.10 Halaman Tambah Barang.....	52
Gambar 5.11 Data Barang.....	52
Gambar 5.12 Halaman Tambah Pelanggan.....	53
Gambar 5.13 Data Pelanggan.....	54
Gambar 5.14 Halaman Tambah Pelanggan.....	54
Gambar 5.15 Halaman Tabel Barang.....	55
Gambar 5.16 Data Transaksi Penjualan	55

Halaman

Gambar 5.17 Halaman Transaksi Pemesanan	56
Gambar 5.18 Halaman Transaksi Pembayaran	57
Gambar 5.19 Halaman Konfirmasi Pembayaran	57
Gambar 5.20 Halaman Laporan Pesediaan Barang.....	58
Gambar 5.21 Halaman Laporan Penjualan	58



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Hasil Survey	63
Lampiran 2. Laporan Persediaan Barang	64
Lampiran 3. Laporan Penjualan Barang.....	65
Lampiran 4. Kode Program Transaksi	66
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Proyek Akhir.....	72



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bisnis Jual Beli di kalangan masyarakat Indonesia terus berkembang, sehingga tidak hanya terfokus pada volume transaksi yang dilakukan, tetapi juga terjadinya pergeseran proses bisnis, seperti kondisi saat ini dimana masyarakat semakin familiar dengan istilah *reseller* atau sales yang memiliki arti membantu dalam pemasaran produk. Dalam proses jual-beli yang ada saat ini pengelolaan *reseller* oleh penjual utama masih menggunakan metode manual seperti dilakukan pencatatan pada buku atau sejenisnya untuk setiap kali ada *reseller* yang bergabung atau melakukan transaksi.

CV Radeya Rizki merupakan salah satu contoh usaha yang bergerak dalam bidang fashion berupa gamis, dengan menggunakan brand yang bernama Adzkia Hijab Syar'i. Adzkia Hijab ini pada operasional usahanya menggunakan cara offline melalui katalog dan online melalui sosial media facebook. Adzkia Hijab saat ini telah memiliki sejumlah *reseller* yang tersebar diberbagai kota. Terciptanya kemudahan transaksi untuk para *reseller*, tentunya menjadi salah satu prioritas utama dalam menjalankan usaha fashion ini. Bagaimanapun juga para *reseller* telah memasarkan produk dari Adzkia Hijab kepada konsumen, oleh karena itu kepuasan atas pelayanan dari Adzkia Hijab menjadi kunci utama untuk mendulang keuntungan besar setiap bulannya.

Permasalahan yang ada saat ini adalah belum adanya sistem informasi manajemen *reseller* yang dapat digunakan untuk membantu proses pelayanan dan

penjualan fashion untuk para *reseller*. Selain itu dalam proses transaksi saat ini, *reseller* hanya mengandalkan whatshap/ blackberry messenger untuk memesan barang kepada admin, sehingga informasi yang didapatkan kurang detail dan terkadang admin hanya menginformasikan penjelasan barang yang hanya ditanyakan oleh *reseller*, oleh karena itu *reseller* menjadi kurang *up-to-date* terhadap produk yang lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah bagaimana membangun sistem manajemen yang mampu mengatur proses bisnis yang dilakukan dalam CV Radeya Rizki yaitu meliputi proses transaksi tiap *reseller*, pendataan tiap *reseller* oleh admin, dan pendataan stok barang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disusun batasan masalah sebagai berikut:

- a. Sistem belum menangani ongkos kirim pengiriman barang ke customer. Besarnya ongkos kirim dapat diketahui setelah *reseller* melakukan konfirmasi kepada admin.
- b. Sistem yang dibahas meliputi:
 1. Penjualan, pemesanan dan pembayaran yang dilakukan *reseller* dan dikonfirmasi oleh pihak admin.
 2. Pengelolaan dan penghitungan stok barang.
- c. Pengguna pada CV Radeya Rizki adalah Pemilik perusahaan dan *reseller*.

1.4 Tujuan

Tujuan pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- a. Merancang bangun sistem informasi yang dapat meningkatkan kinerja perusahaan dalam penjualan.
- b. Merancang bangun sistem informasi untuk melakukan penjualan dan pemesanan barang dan persediaan barang.

1.5 Manfaat

Manfaat dalam pembuatan Sistem Informasi Manajemen Reseller adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan informasi yang tepat kepada para *reseller* mengenai kepastian produk dan detail proses saat proses transaksi.
- b. Memberikan informasi yang up-to-date seputar produk dari CV Radeya Rizki kepada *reseller*.
- c. Memberikan kemudahan kepada pemilik perusahaan dalam pendataan produk dan *reseller*.
- d. Memudahkan dalam proses transaksi pembelian produk pada *reseller*.
- e. Memberikan informasi mengenai laporan penjualan produk.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Reseller pada CV Radeya Rizki adalah sebagai berikut:

Bab pertama pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

Bab kedua hasil survey membahas tentang gambaran umum CV Radeya Rizki, visi dan misi CV Radeya Rizki, Struktur Organisasi CV Radeya Rizki, Deskripsi jabatan, Analisis Sistem yang sedang berjalan yang meliputi *Document Flow* Penjualan, *Document Flow* Pemesanan, *Document Flow* Pembayaran.

Bab ketiga landasan teori membahas tentang sistem informasi, manajemen, penjualan, persediaan, pemasaran, perancangan, *database*, dan *system development life cycle*.

Bab keempat analisis dan desain sistem membahas tentang prosedur dan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan proyek ini. Bab ini berisi tentang *Document Flow*, *System Flow*, *Context Diagram*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, struktur tabel dan desain *Input/Output*.

Bab kelima implementasi dan pembahasan mengenai sistem yang digunakan untuk mendukung jalannya aplikasi ini yang meliputi hardware dan software. Bab ini juga menjelaskan tentang cara penggunaan dari aplikasi ini.

Bab keenam penutup membahas tentang kesimpulan atau ringkasan dari bab-bab sebelumnya dan bab ini juga memuat saran-saran yang dapat diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya.

BAB II

HASIL SURVEY

2.1 Gambaran Umum CV Radeya Rizki

CV Radeya Rizki bergerak dalam bidang penjualan pakaian muslimah atau dengan kata lain adalah gamis yang menggunakan brand “Adzkia Hijab Syar’i”. CV Radeya Rizki terletak di Jl. Ki Mangun Sarkoro I/5 Beji Tulungagung. Pada dasarnya CV Radeya Rizki berdiri pada tahun Agustus 2013, CV Radeya Rizki didirikan berawal dari peluangnya untuk berwirausaha dibidang pakaian muslimah yang berkembang pesat, dengan melihat sisi masyarakat sekitar yang banyak berprofesi sebagai penjahit sehingga memberikan peluang dan prospek yang cerah dalam menjalankan proses bisnis tersebut. Brand Adzkia Hijab Syar’I menyediakan Produk untuk wanita seperti Gamis dan Khimar yang berkualitas baik dan memiliki banyak model sehingga kaum wanita dapat memilih model yang diminati.

2.2 Visi dan Misi CV Radeya Rizki

CV Radeya Rizki memiliki visi dan misi yaitu :

a. Visi Perusahaan

Visi CV Radeya Rizki adalah menjadi produk yang paling diminati di hati masyarakat.

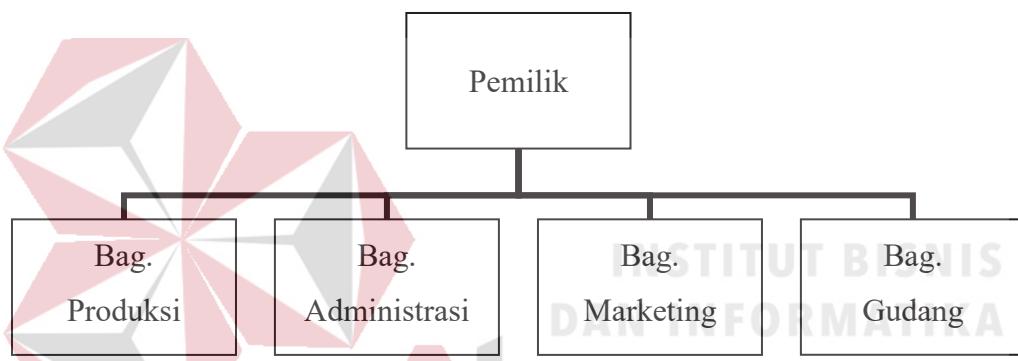
b. Misi Perusahaan

Menjadikan produk unggulan bagi kaum muslimah dengan berbagai model yang *up-to-date* dengan kualitas baik dan harga terjangkau serta memberikan

pelayanan yang terbaik kepada konsumen guna meningkatkan keuntungan dan kenyamanan dalam bertransaksi.

2.3 Struktur Organisasi CV Radeya Rizki

Berikut ini adalah Struktur Organisasi CV Radeya Rizki yang terdapat pada Gambar 2.2 untuk kelancaran dan keberhasilan suatu perusahaan, maka perlu dibentuk struktur organisasi dengan tujuan agar dapat terlaksananya tugas dengan lancar dan baik.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV Radeya Rizki

2.4 Deskripsi Jabatan

Berdasar struktur organisasi dapat dideskripsikan tugas yang dimiliki oleh setiap bagian yang bersangkutan:

a. Pemilik

1. Pemimpin tertinggi di perusahaan yang memiliki wewenang sebagai pengambilan keputusan setiap kegiatan di CV Radeya Rizki
2. Bertanggungjawab terhadap atas seluruh kegiatan di perusahaan.
3. Menerima dan mengevaluasi laporan dari bawahan.

b. Bag. Produksi

1. Mengawasi semua kegiatan proses produksi yang dilakukan para penjahit.
2. Mengawasi dan mengevaluasi semua kegiatan produk agar dapat dilakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan atau kekurangan dalam proses produksi.
3. Mencatat barang yang diproduksi.

c. Bag. Administrasi

1. Mencatat dan memeriksa data penjualan yang sudah diproses maupun yang belum.
2. Membuat laporan bulanan dalam faktur penjualan
3. Menyimpan arsip data penjualan.

d. Bag. Marketing

1. Merencanakan dan menetapkan kebijakan strategi pemasaran.
2. Monitoring dan mengarahkan seluruh bawahannya dalam melakukan pemasaran.
3. Mengevaluasi kinerja tiap *reseller* apabila terjadi kurang maksimalnya dalam melakukan pemasaran terhadap konsumen.

e. Bag. Gudang

1. Mencatat ketersediaan stok barang yang terdapat di gudang.
2. Mencatat penerimaan barang dari bagian produksi.

2.5 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

CV Radeya Rizki ingin mengembangkan bagian pengolahan data penjualan produk yang saat ini masih belum tersistem dengan baik. Berdasarkan pernyataan dari pemilik usaha pemanfaatan penjualan produk, data *reseller*, stok produk yang terjadi hanya memanfaatkan Microsoft Excel sebagai media

penyimpanannya sehingga sulit dalam pengelolaan. Pada tahapan analisis sistem dibuat *document flow*, yang terdiri dari 3 proses sebagai berikut:

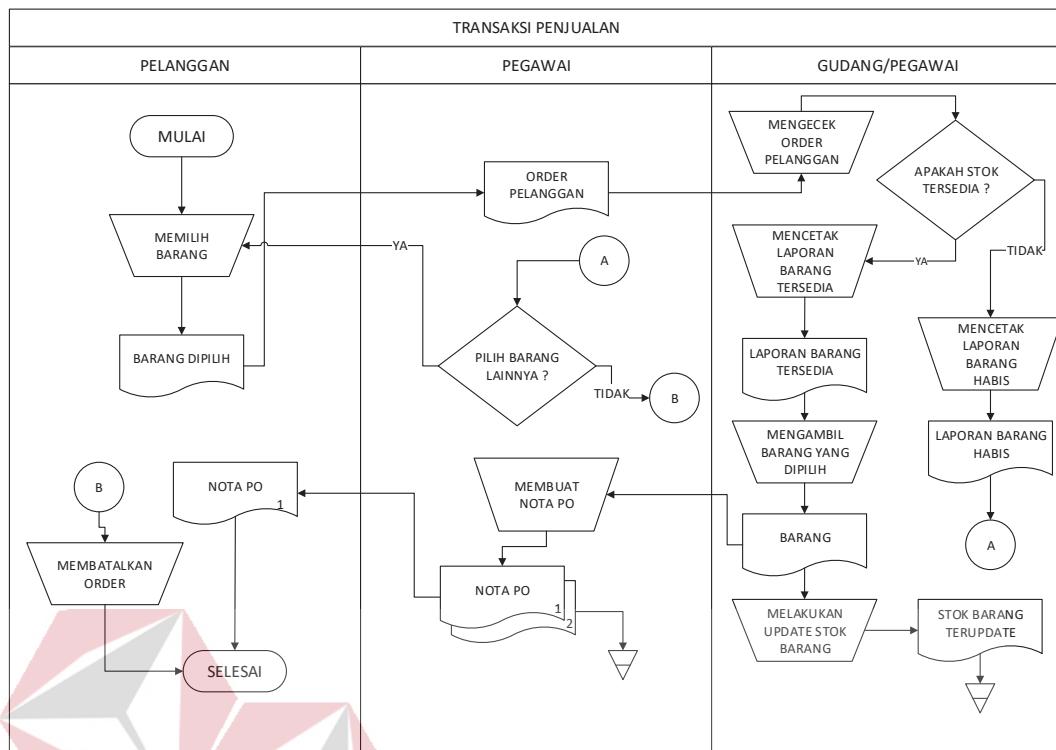
- a. *Document Flow* Penjualan
- b. *Document Flow* Pemesanan
- c. *Document Flow* Pembayaran

2.5.1 Document Flow Penjualan

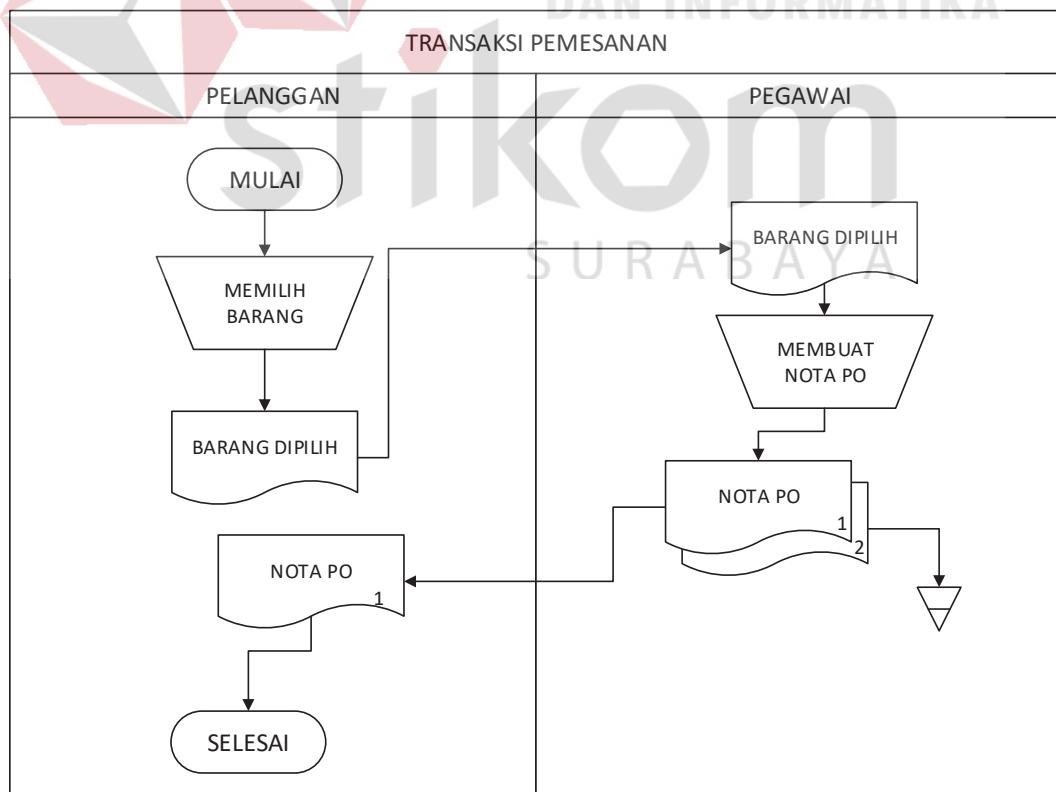
Document Flow penjualan merupakan proses penjualan yang dilakukan oleh pelanggan yang dijelaskan pada Gambar 2.3. Proses dimulai dari pelanggan memilih barang, kemudian pegawai mengecek barang persediaan di bagian gudang, Apabila barang tersedia bagian gudang melakukan update stok, dan apabila barang kosong pihak gudang memberitahu pegawai agar disampaikan kepada pelanggan untuk memilih barang lainnya ataupun pembatalan pembelian. Terakhir pegawai membuat nota PO rangkap 1 diberikan kepada pelanggan dan rangkap 2 akan diarsip oleh pegawai.

2.5.2 Document Flow Pemesanan

Document Flow Pemesanan merupakan proses pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan seperti yang dijelaskan pada Gambar 2.4. Proses dimulai dari pelanggan memilih barang, kemudian pegawai membuat nota PO rangkap 1 diberikan kepada pelanggan dan rangkap 2 akan diarsip oleh pegawai.



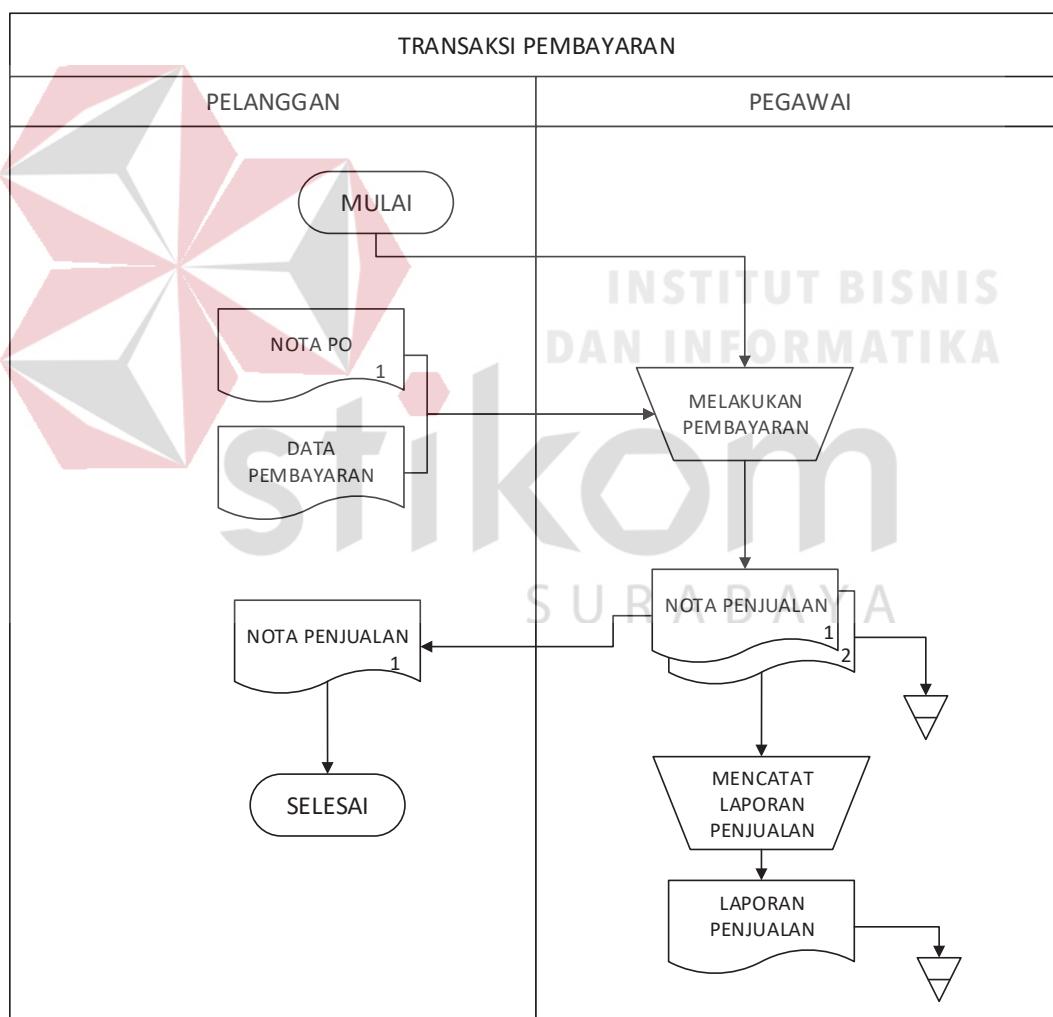
Gambar 2.2 Document Flow Penjualan



Gambar 2.3 Document Flow Pemesanan

2.5.3 Document Flow Pembayaran

Document Flow Pembayaran adalah proses pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan kepada pegawai seperti yang dijelaskan pada Gambar 2.5. Proses dimulai pelanggan memberikan nota PO dan uang pembayaran sesuai harga yang diberikan kepada pelanggan, kemudian pegawai akan membuatkan nota penjualan rangkap 1 diberikan kepada pelanggan dan rangkap 2 kan diarsipkan sebagai bukti pencatatan buku laporan penjualan.



Gambar 2.4 *Document Flow* Pembayaran

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Sistem Informasi

Menurut Tata Sutabri (2005:36), Sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.

Secara garis besar, sistem informasi bisa diartikan sebagai sistem yang saling terintegrasi satu sama lain secara penuh atau optimal sehingga pengolahan, penyimpanan, pengelolaan, pemrosesan dan penyajian informasi suatu perusahaan atau organisasi dapat tersaji dalam berbagai jenis informasi yang akurat sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai acuan penentu keputusan guna berhasil mencapai tujuan yang telah disepakati bersama.

Menurut Hanif Al-Fatta (2009), Sistem informasi merupakan suatu perkumpulan data yang terorganisasi beserta tatacara penggunaanya yang mencangkup lebih jauh dari pada sekedar penyajian. Istilah tersebut menyir atkan suatu maksud yang ingin dicapai dengan jalan memilih dan mengatur data serta menyusun tatacara penggunaanya.

Menurut O'Brien (2005:5), Sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur apapun dari people (orang), hardware (perangkat keras), software (piranti lunak), computer networks and data communications (jaringan komunikasi), dan

database (basis data) yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi.

3.2 Manajemen

Menurut James A.F. Stoner (2006), Manajemen adalah suatu proses perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian upaya dari anggota organisasi serta penggunaan semua sumber daya yang ada pada organisasi untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan sebelumnya.

Adapun menurut Richard L.Daft (2002:8), Manajemen adalah pencapaian sasaran-sasaran organisasi dengan cara yang efektif dan efisien melalui perencanaan pengorganisasian, kepemimpinan dan pengendalian sumberdaya organisasi.

3.3 Penjualan

Penjualan menurut Thamrin Abdullah dan Francis Tantri (2016:3), Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran.

Adapun pengertian Penjualan menurut Winardi (2005:26) bahwa: “Penjualan adalah berkumpulnya seorang pembeli dan penjual dengan tujuan melaksanakan tukar menukar barang dan jasa berdasarkan pertimbangan yang berharga misalnya pertimbangan uang”.

3.4 Persediaan Barang

Zaki Badridwan (2000:149), menurut Beliau menerangkan bahwa pengertian persediaan barang secara umum adalah sebuah istilah dari persediaan barang yang dipakai agar menunjukan barang-barang yang diliki supaya dijual

kembali atau juga digunakan untuk bisa memproduksi barang-barang yang akan dijual.

Menurut Sofyan Assauri (2005:50), Persediaan barang ialah sebagai suatu aktiva lancar yang meliputi barang-barang yang merupakan milik perusahaan dengan sebuah maksud supaya dijual dalam suatu periode usaha normal ataupun persediaan barang-barang yang masih dalam pekerjaan sebuah proses produksi maupun persediaan bahan baku yang juga menunggu penggunaannya di dalam suatu proses produksi.

3.5 Pemasaran

Menurut Kotler (2004:7), “Pemasaran adalah suatu proses sosial dan manajerial yang didalam individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan, dan mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain”.

Menurut Boyd (2000:4), “Pemasaran adalah suatu proses yang melibatkan kegiatan-kegiatan penting yang memungkinkan individu dan perusahaan mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan melalui pertukaran dengan pihak lain”. Pendapat lain mengatakan bahwa pasar merupakan sistem keseluruhan dari kegiatan yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa yang dapat memuaskan kebutuhan kepada pembeli yang ada maupun pembeli potensial. (Stanton, 2002 : 4 & 5).

3.6 Perancangan

Perancangan sistem merupakan penguraian suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian komputerisasi yang dimaksud, mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, menentukan kriteria, menghitung konsistensi terhadap kriteria yang ada, serta mendapatkan hasil atau tujuan dari masalah tersebut serta mengimplementasikan seluruh kebutuhan operasional dalam membangun aplikasi. Analisis dan perancangan sistem dipergunakan untuk menganalisis, merancang dan mengimplementasikan peningkatan-peningkatan fungsi bisnis yang dapat dicapai melalui penggunaan sistem informasi terkomputerisasi. (Kendall dan Kendall, 2004:7).

3.7 Database

Database adalah kumpulan data (elementer) yang secara logik berkaitan dalam merepresentasikan fenomena/fakta secara terstruktur dalam domain tertentu untuk mendukung aplikasi pada sistem tertentu. Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang merefleksikan fakta-fakta yang terdapat di organisasi.

Basis data mendeskripsikan kondisi organisasi/perusahaan/sistem. Saat satu kejadian muncul di dalam dunia nyata mengubah kondisi organisasi/perusahaan/sistem maka satu perubahan pun harus dilakukan terhadap data yang disimpan di dalam basis data. Basis data merupakan komponen utama sistem informasi karena semua informasi untuk pengambilan keputusan berasal dari basis data. Pengelolaan basis data yang buruk dapat mengakibatkan ketidaktersediaan data penting yang digunakan untuk menghasilkan informasi yang diperlukan dalam pengambilan keputusan. (Hariyanto, 2004).

3.8 System Development Life Cycle

Dalam *System Development Life Cycle* (SDLC) terdapat metode *waterfall*, yaitu 5 tahapan penyelesaian masalah untuk membuat dan mengembangkan suatu aplikasi (Pressman, 2015). Berikut keenam tahapan SDLC:

a. *Communication*

Tahap awal pada model *waterfall* ini yaitu komunikasi dengan konsumen/pelanggan. Tahap *communication* merupakan langkah yang penting karena menyangkut pengumpulan informasi tentang kebutuhan konsumen/pengguna.

Tahapan yang dilakukan dalam *communication* adalah analisis kebutuhan bisnis, studi literatur, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis kebutuhan perangkat lunak.

b. *Planning*

Tahap kedua yaitu *planning* (perencanaan), pada proses ini merencanakan pengerjaan *software* yang akan dibangun. *Planning* meliputi tugas-tugas yang akan dilakukan mencakup resiko yang mungkin terjadi, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

c. *Modeling*

Tahap ketiga adalah *modeling*, tahap ini dapat dikerjakan jika tahap *communication* dan *planning* telah teridentifikasi. Pada tahap *modeling* ini menerjemahkan syarat kebutuhan sistem ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini fokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, dan representasi *interface*.

d. *Construction*

Tahap keempat yaitu *construction*, *construction* merupakan proses membuat kode (*code generation*). *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* menerjemahkan transaksi yang diminta oleh pengguna. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan computer dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

e. *Deployment*

Tahap akhir yaitu *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 oleh pengguna. Selanjutnya *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

BAB IV

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

4.1 Analisis Sistem

Analisis sistem ini digunakan untuk melihat proses-proses sistem baru yang akan dibuat. Dari analisa sistem ini juga bisa melihat perbedaan antara sistem yang lama dengan sistem yang baru. Analisa sistem ini berisi dan *System Flow, Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*.

4.2 Desain Sistem

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dibuatlah sistem yang baru. Sistem yang baru tersebut dapat digambarkan pada *system flow* komputerisasi berikut ini:

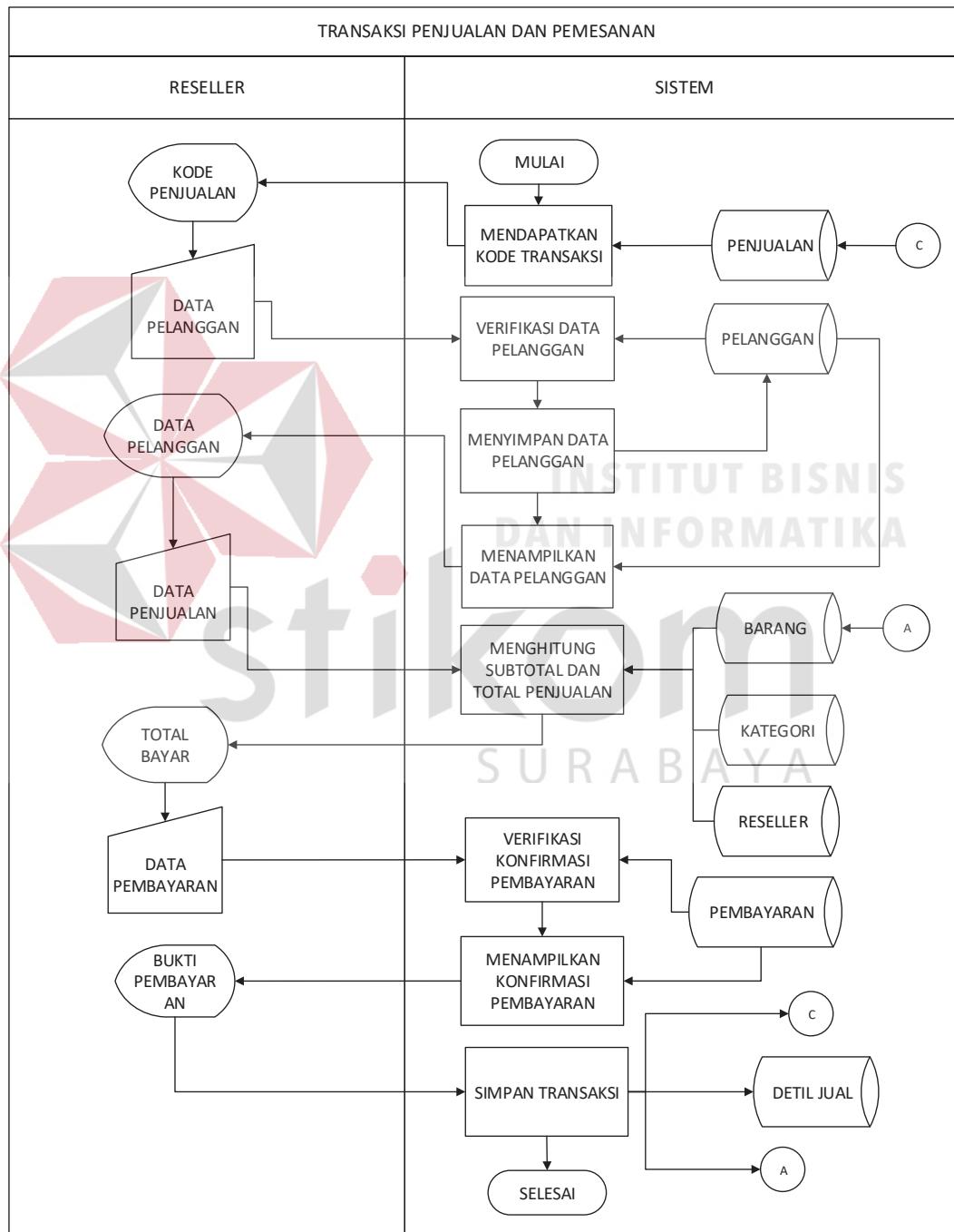
4.2.1 System Flow

System flow (*Sysflow*) memuat hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil survey ke CV Radeya Rizki Tulungagung. *System flow* menggambarkan seluruh proses, yang berhubungan dalam kegiatan pendistribusian dokumen yang dirancang sekarang ini. Setelah menggambarkan *Document Flow* yang ada pada CV Radeya Rizki, maka langkah selanjutnya adalah mengajukan atau merancang sistem baru untuk menunjang atau mempercepat dan agar tidak kehilangan data. Berikut ini adalah *System Flow* yang direkomendasikan guna menunjang penjualan pada CV Radeya Rizki.

A. *System Flow* Penjualan dan pemesanan

System Flow Penjualan dan Pemesanan adalah suatu proses terjadinya penjualan barang yang dilakukan oleh *reseller* melalui sistem. Pada Gambar 4.1

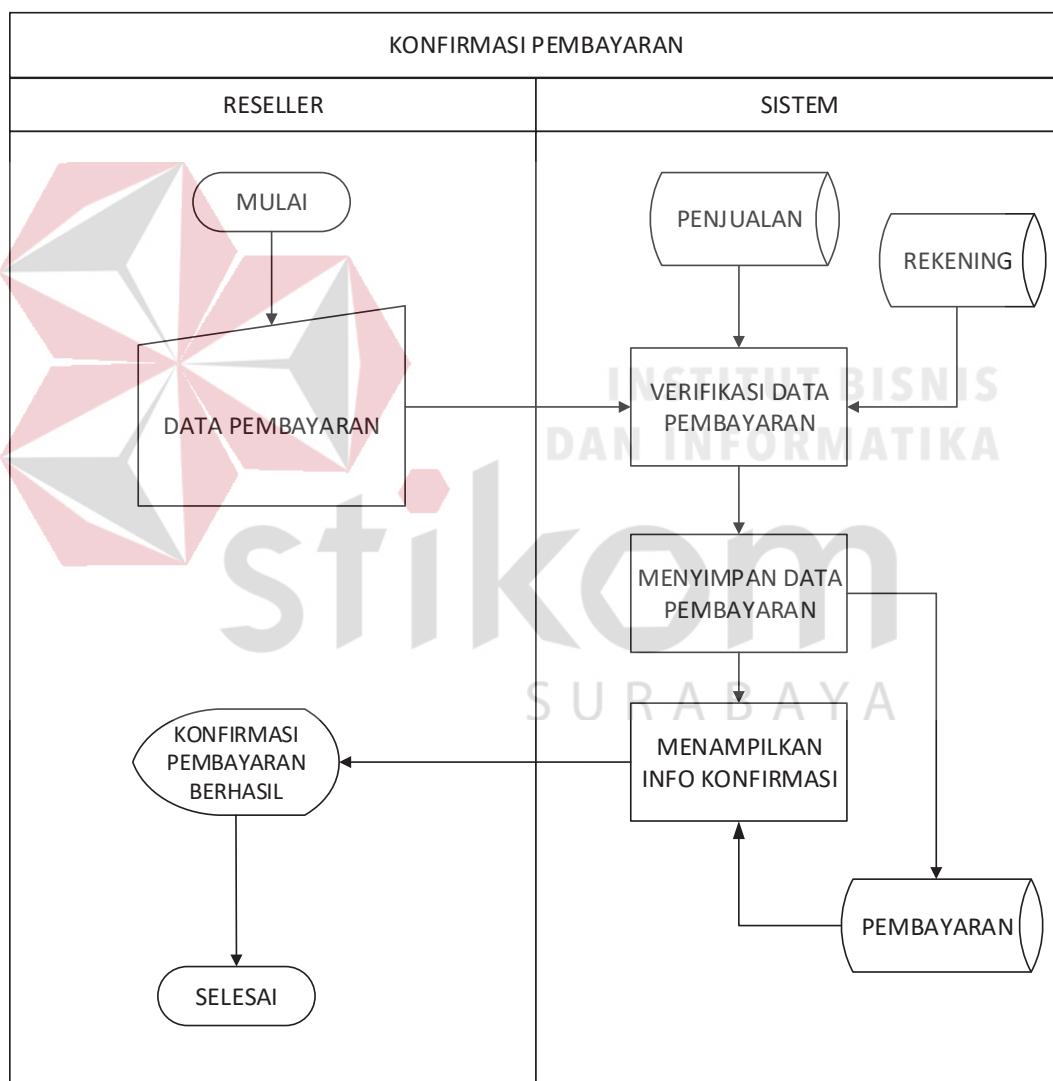
dijelaskan awal proses transaksi penjualan dimulai dari *reseller* yang memilih barang yang ditampilkan sistem. *Reseller* melakukan konfirmasi pembayaran sesuai dengan barang yang dipilih. Setelah itu, sistem akan melakukan validasi pembayaran dan menyimpan data transaksi penjualan.



Gambar 4.1 System Flow Penjualan dan Pemesanan

B. System Flow Konfirmasi Pembayaran

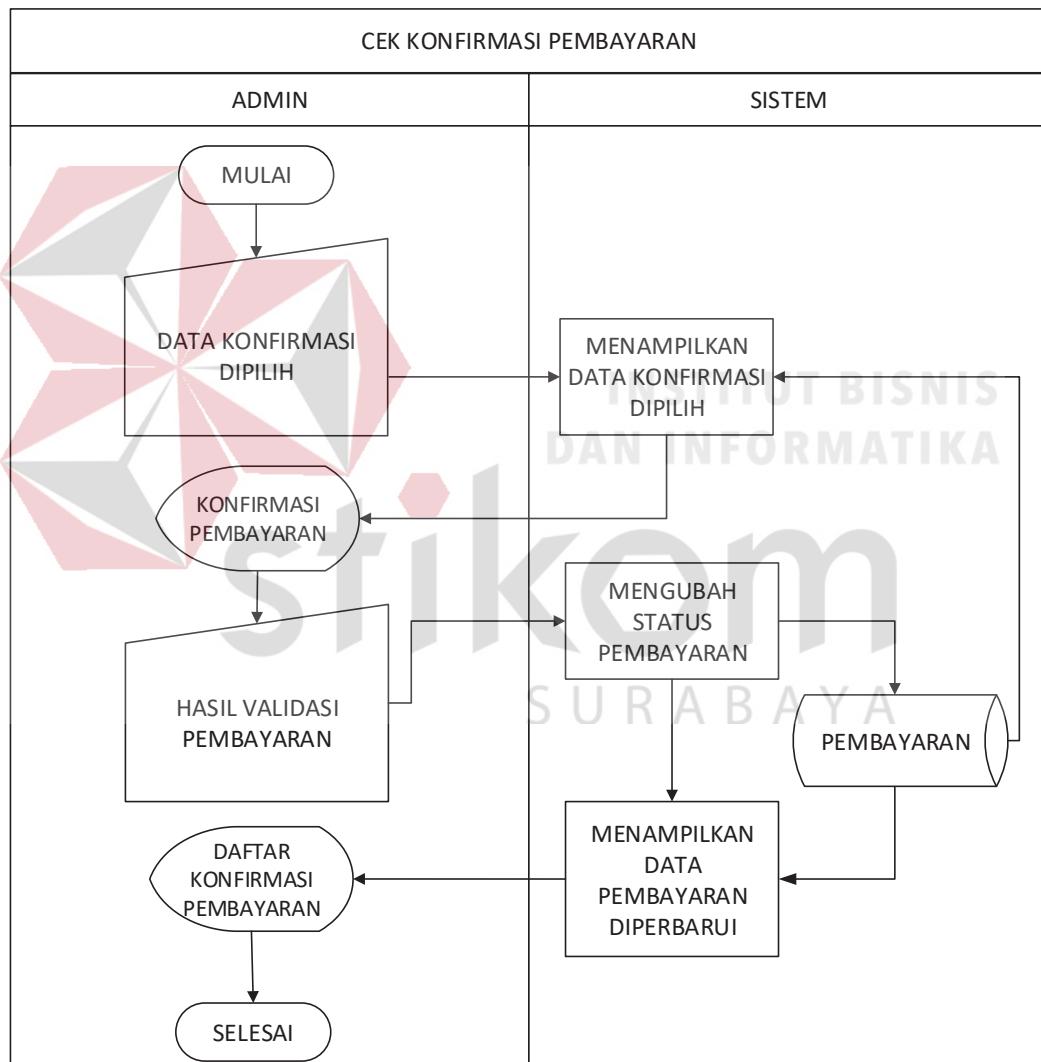
System Flow konfirmasi pembayaran adalah proses pembayaran yang dilakukan pelanggan melalui *reseller*. Pada Gambar 4.2 dijelaskan *reseller* memasukkan data pembayaran. Proses selanjutnya melakukan verifikasi data pembayaran. Lalu sistem melakukan penyimpanan data pembayaran dan akan menghasilkan data pembayaran dan menampilkan notifikasi pesan berhasil.



Gambar 4.2 *System Flow* Konfirmasi Pembayaran

C. System Flow Cek Konfirmasi Pembayaran

System Flow cek konfirmasi pembayaran merupakan proses konfirmasi data pembayaran yang dilakukan oleh admin. Pada Gambar 4.3 dijelaskan Admin memilih data konfirmasi, kemudian akan menampilkan hasil konfirmasi yang dipilih. Admin melakukan konfirmasi pembayaran dan mengubah status pembayaran menjadi lunas.



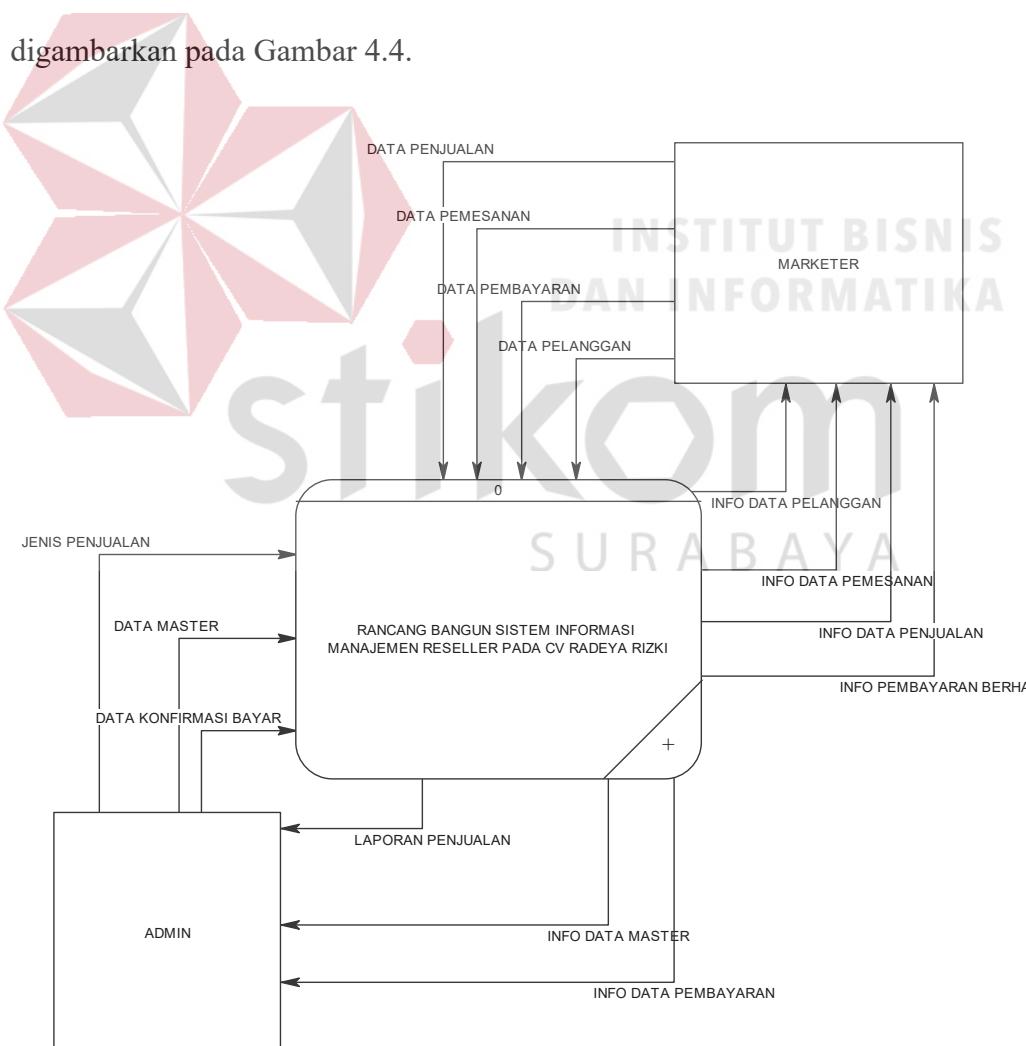
Gambar 4.3 *System Flow* Cek Konfirmasi Pembayaran

4.2.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem serta entitas-entitas apa saja yang terlibat.

A. Context Diagram

Context diagram dari aplikasi sistem informasi manajemen *reseller* ini terdiri dari tiga entitas dengan aliran data masing-masing yang saling terkait. Dua entitas tersebut adalah entitas *Reseller* dan entitas Admin. Tiga entitas tersebut memberikan masukan dan keluaran data yang diperlukan seperti yang digambarkan pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 *Context Diagram*

B. Data Flow Diagram Level 0

Data Flow Diagram digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem serta entitas-entitas yang terlibat didalamnya. Context diagram dibagi menjadi sub-sub proses yang lebih kecil, dengan cara *decompose* context diagram dan disebut DFD Level 0. DFD Level 0 sistem infromasi manajemen *reseller* terdiri dari lima proses, dua entitas eksternal dan empat *data store*. Proses yang pertama adalah proses mengelola data master, proses kedua adalah proses penjualan dan pemesanan, proses ketiga konfirmasi pembayaran, proses keempat mengecek konfirmasi pembayaran, latihan, dan ulangan harian dan proses kelima adalah Laporan. Sedangkan untuk dua entitas eksternal adalah Admin dan *Reseller*. Empat *data store* yang tertera adalah data master, detil jual, penjualan dan pembayaran. Pada Gambar 4.5 dijelaskan proses pengisian data master dilakukan oleh Admin, dilanjutkan proses penjualan dan pemesanan yang dilakukan oleh *reseller*. Proses unggah bukti pembayaran dilakukan oleh *reseller*, lalu dilanjutkan mengecek konfirmasi pembayaran dilakukan oleh admin dan terakhir mencetak laporan dilakukan oleh admin.

Pada DFD level 1 proses mengelola data master, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola data master. DFD level 1 proses mengelola data master dapat dilihat pada Gambar 4.6.

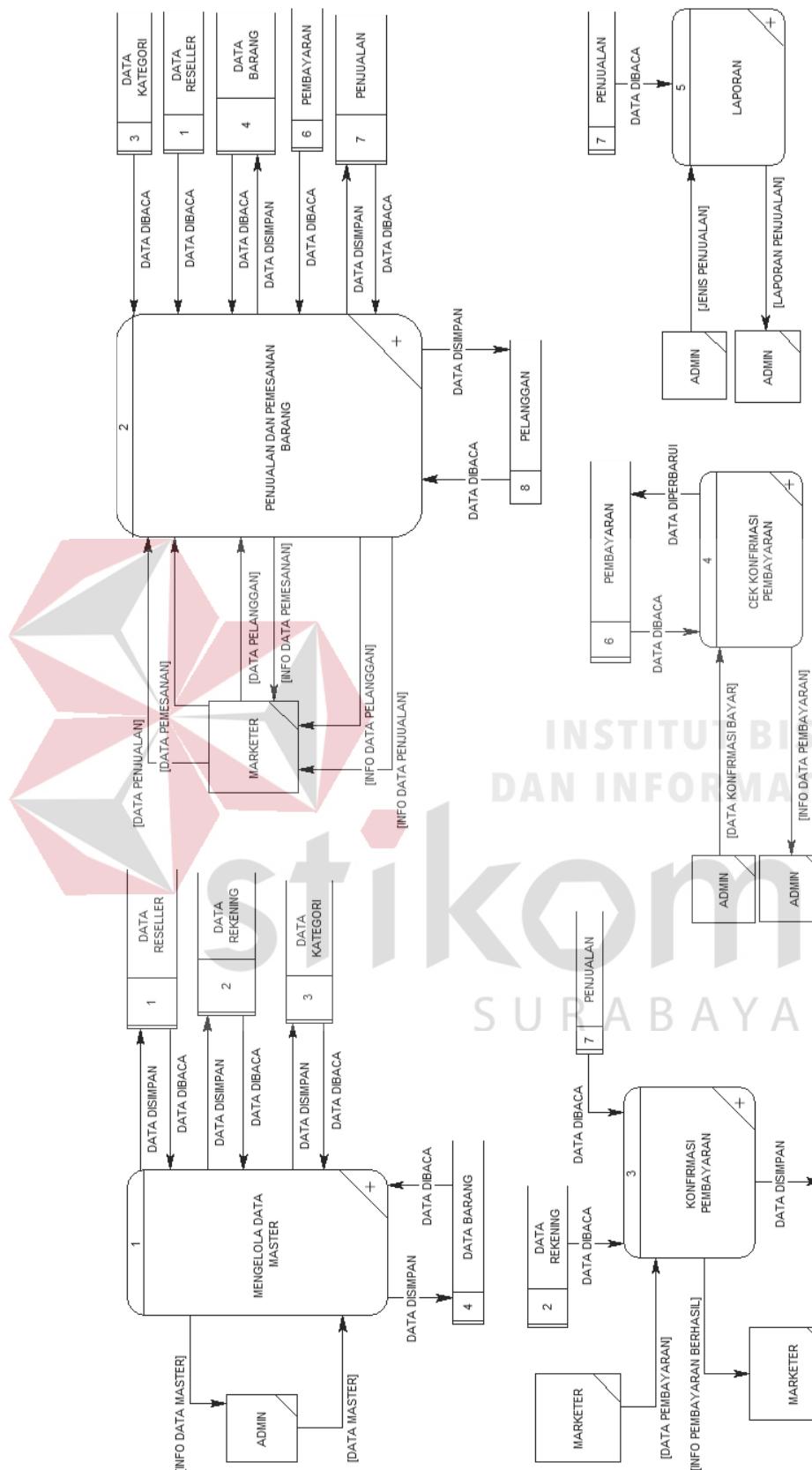
Pada Gambar 4.7 menggambarkan DFD level 1 dari proses penjualan dan pemesanan. Pada DFD level 1 penjualan dan pemesanan ini, terdapat sembilan macam proses, satu entitas eksternal dan tiga *data store*. Proses yang pertama adalah mendapatkan kode transaksi, proses yang kedua adalah verifikasi data pelanggan, proses ketiga adalah menyimpan data pelanggan, proses keempat

adalah menampilkan data pelanggan, proses kelima adalah menghitung sub total dan total penjualan, proses keenam adalah verifikasi konfirmasi pembayaran, proses ketujuh adalah proses menampilkan konfirmasi pembayaran, proses kedelapan adalah proses menyimpan data penjualan, dan proses kesembilan adalah proses update stok barang.

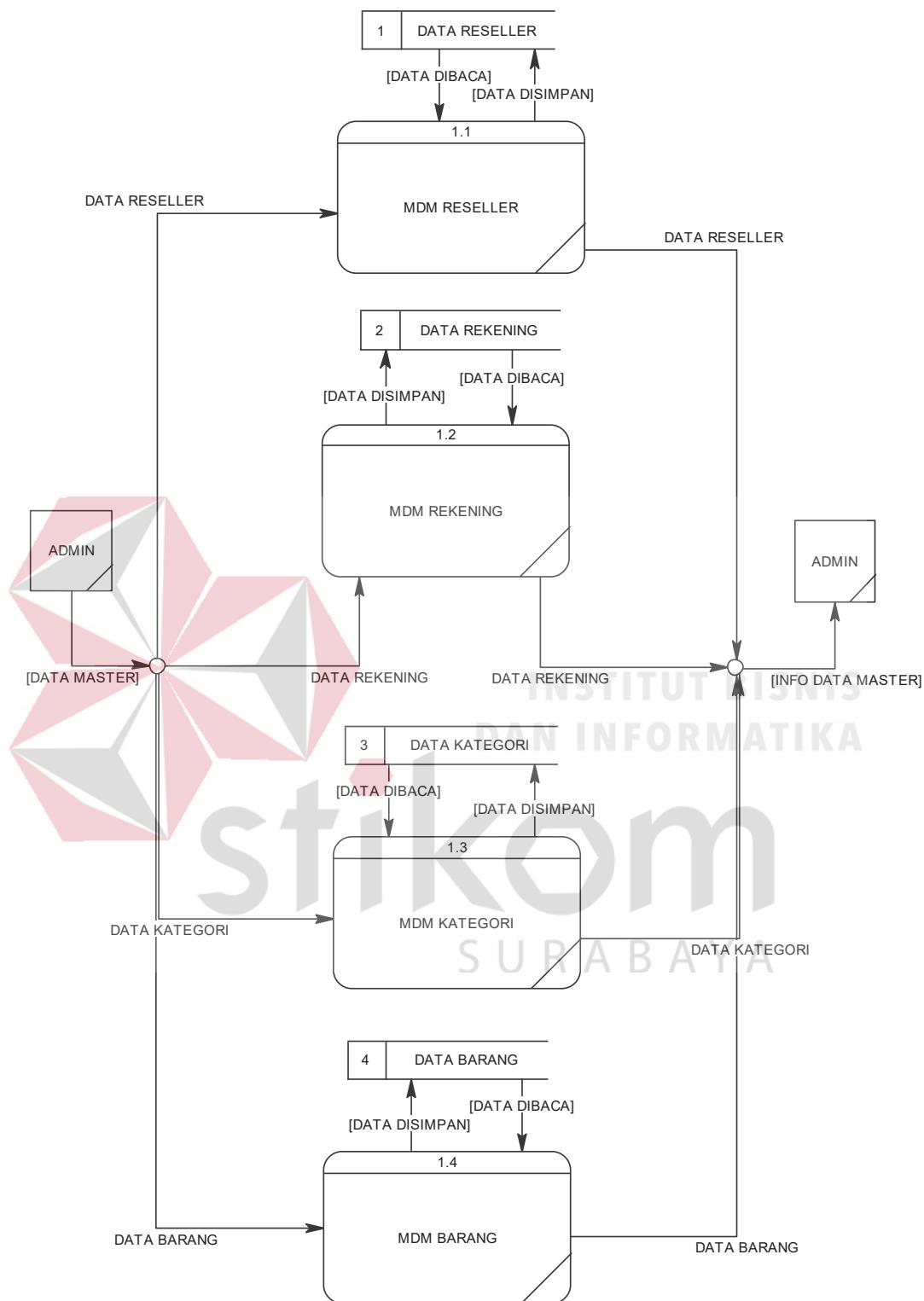
Pada Gambar 4.8 menggambarkan DFD level 1 dari proses konfirmasi pembayaran. Pada DFD level 1 konfirmasi pembayaran ini, terdapat tiga macam proses, satu entitas eksternal dan tiga *data store*. Proses yang pertama adalah verifikasi data pembayaran berdasarkan dari data rekening dan data penjualan, proses yang kedua adalah menyimpan data pembayaran, proses yang ketiga adalah menampilkan info konfirmasi.

Pada Gambar 4.9, menjelaskan DFD level 1 dari proses mengecek konfirmasi pembayaran. Pada DFD level 1 proses mengecek konfirmasi pembayaran ini, terdapat tiga macam proses, satu entitas eksternal dan tiga *data store*. Proses pertama adalah menampilkan data pembayaran yang dipilih, kedua adalah memperbarui data pembayaran yang sudah diubah, ketiga adalah menampilkan data pembayaran yang telah diperbarui.

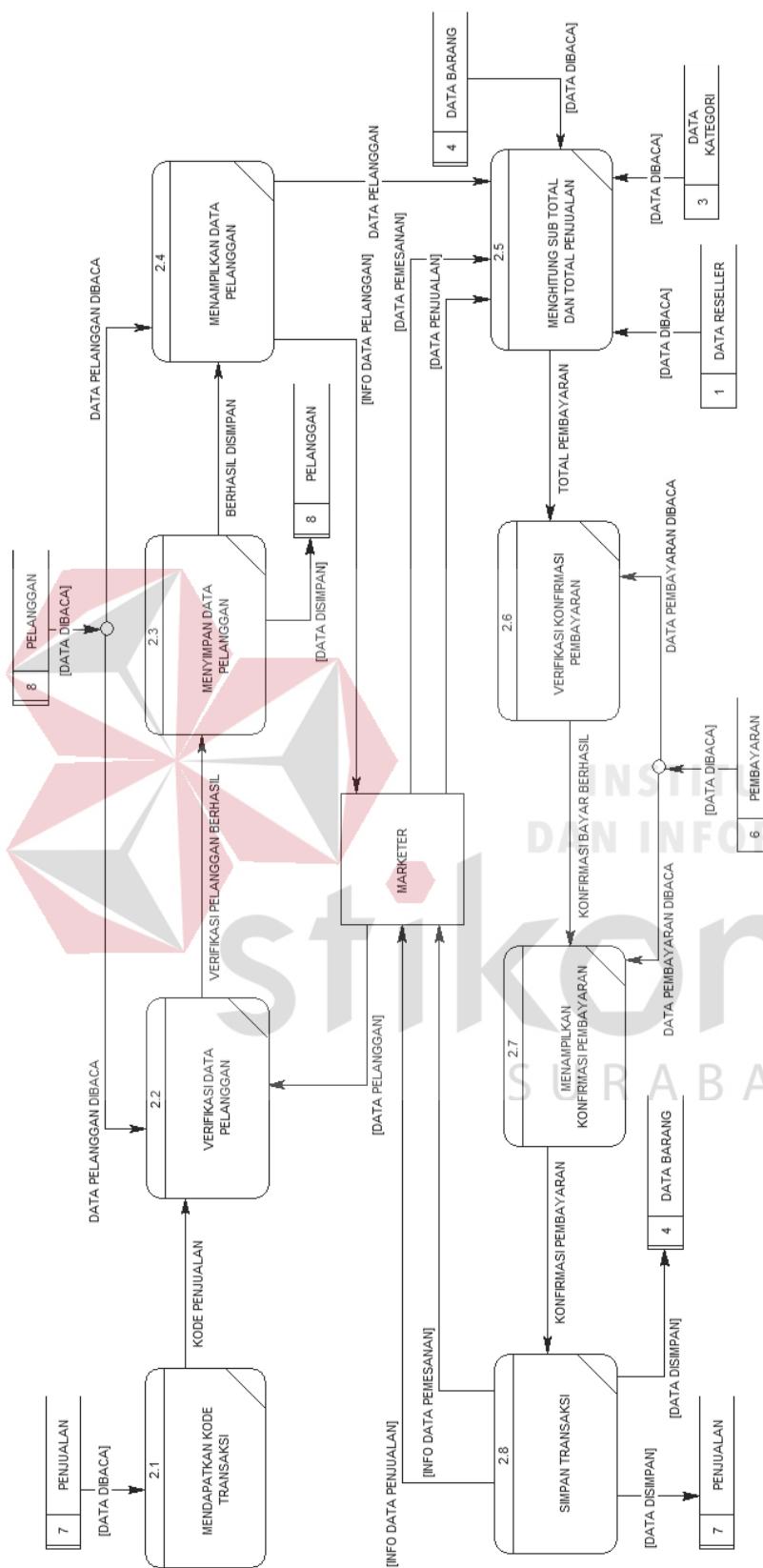
Pada Gambar 4.10, menggambarkan DFD level 1 dari laporan. Pada DFD level 1 laporan ini, terdapat tiga macam proses, satu entitas eksternal dan satu *data store*. Proses yang pertama adalah mencari data laporan, proses yang kedua adalah menampilkan laporan yang dipilih dan proses ketiga adalah mencetak laporan.



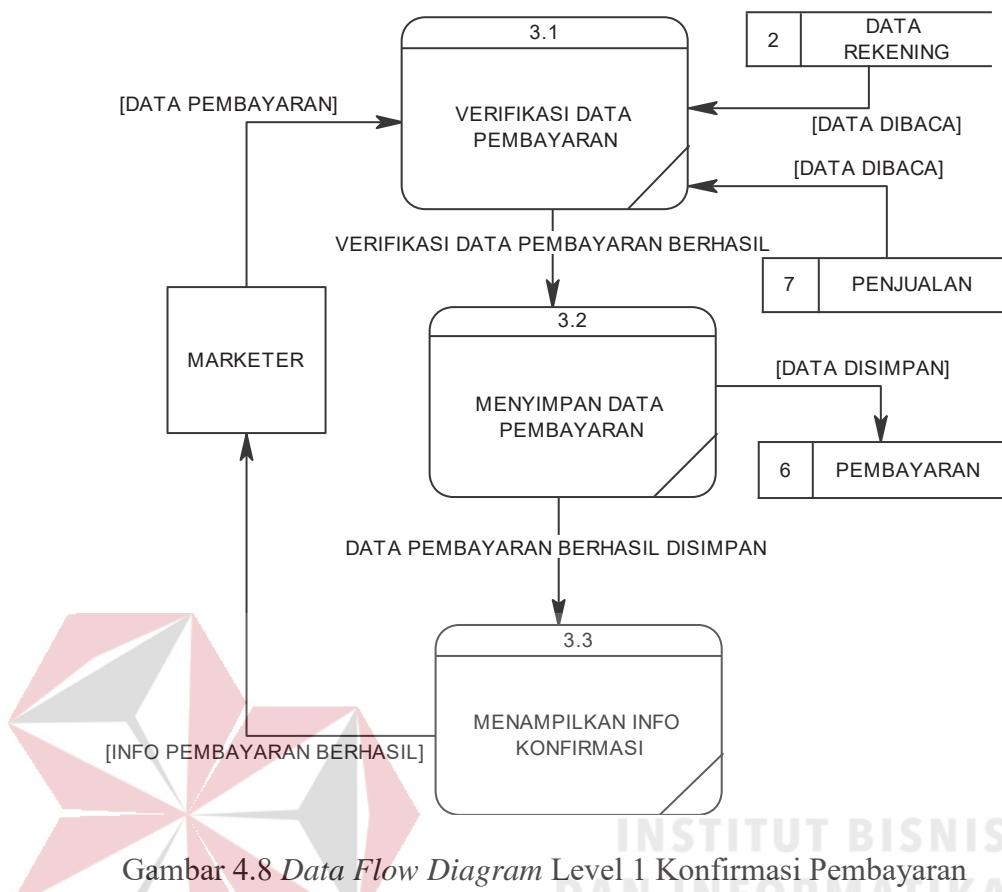
Gambar 4.5 Data Flow Diagram (DFD) Level 0



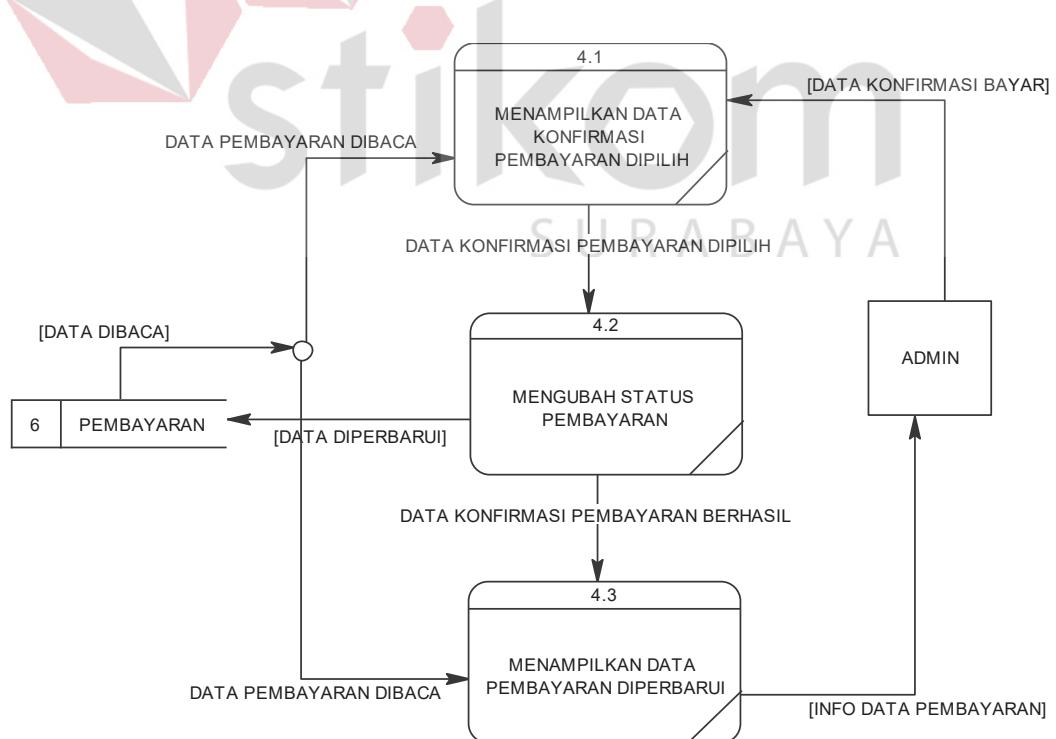
Gambar 4.6 Data Flow Diagram Level 1 Data Master



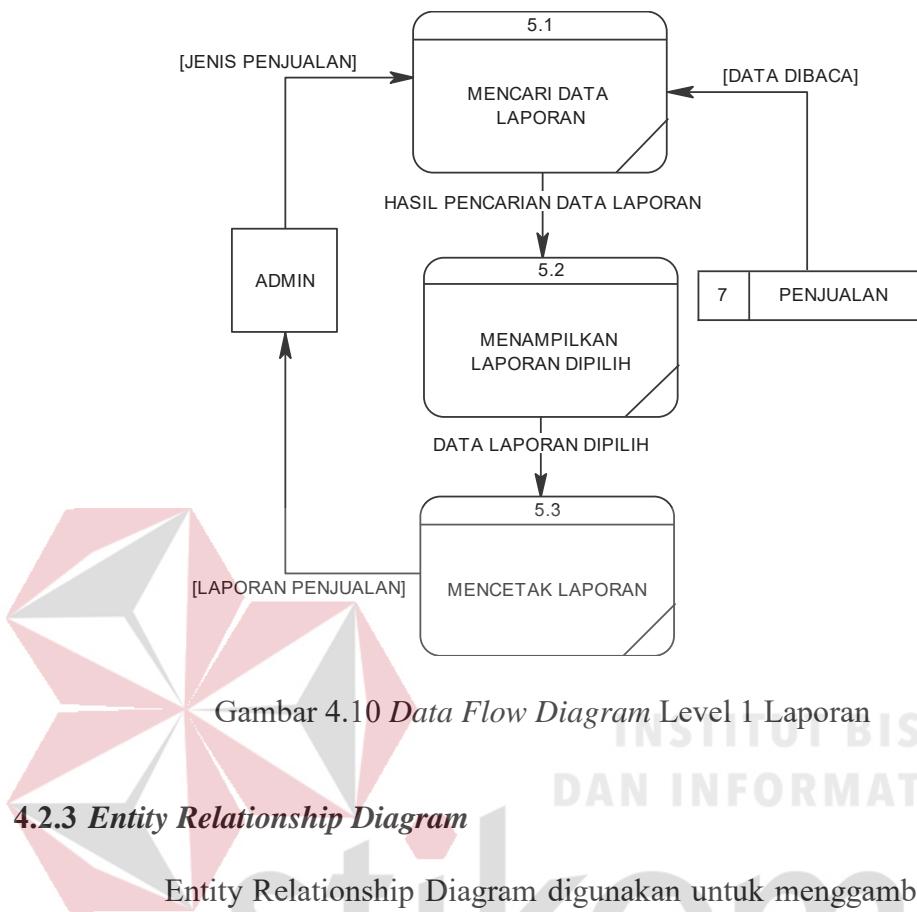
Gambar 4.7 Data Flow Diagram Level 1 Penjualan dan Pemesanan



Gambar 4.8 Data Flow Diagram Level 1 Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.9 Data Flow Diagram Level 1 Cek Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.10 Data Flow Diagram Level 1 Laporan

4.2.3 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram digunakan untuk menggambarkan tabel-tabel yang ada dalam sebuah sistem, berikut relasi antar tabelnya.

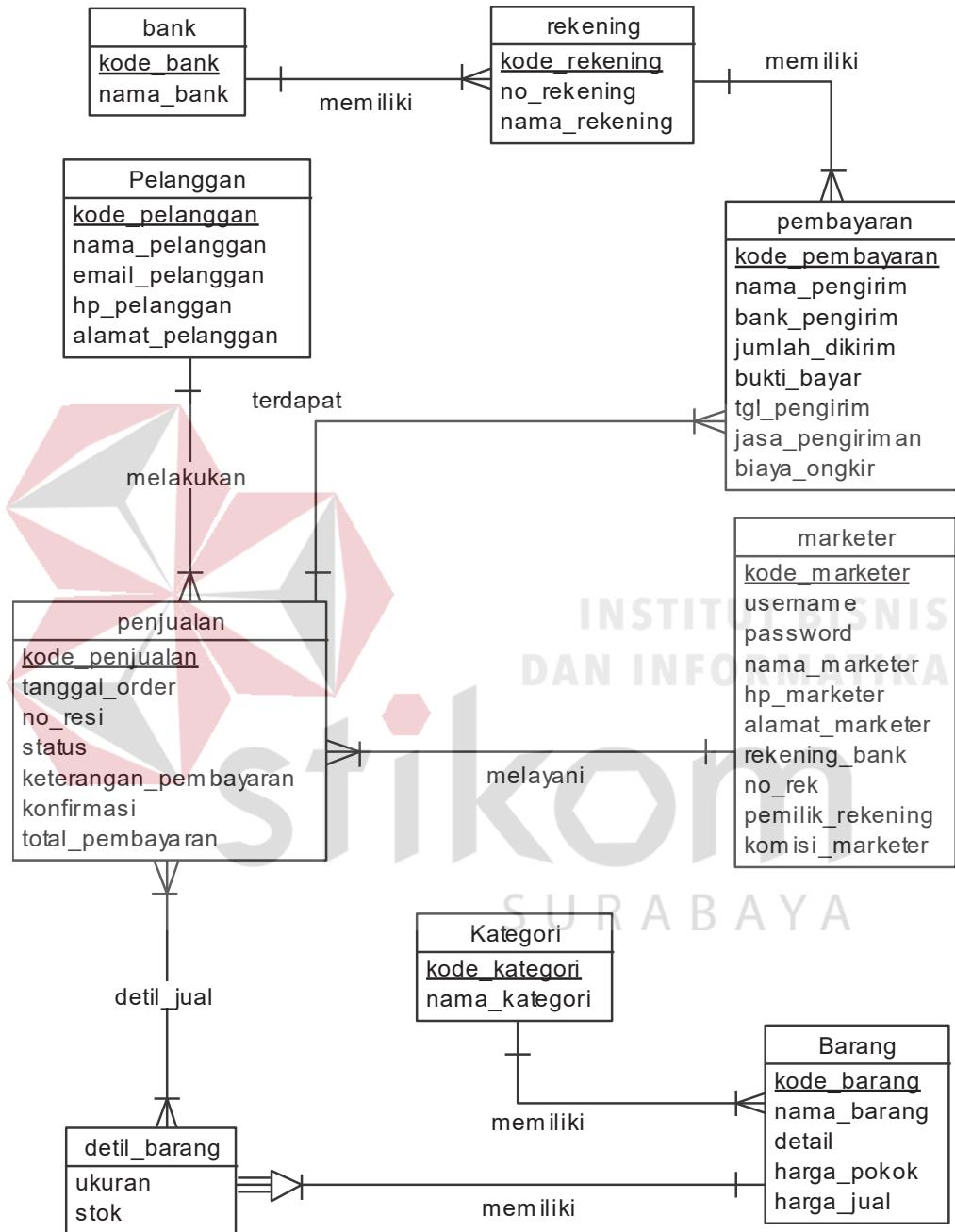
A. Conceptual Data Model

Conceptual Data Model pada Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Reseller pada CV Radeya Rizki, merupakan model struktur logis dari keseluruhan aplikasi data. CDM dibawah ini memiliki 9 *entity* yang saling terhubung. Adapun *Conceptual Data Model* tersebut digambarkan pada gambar 4.11.

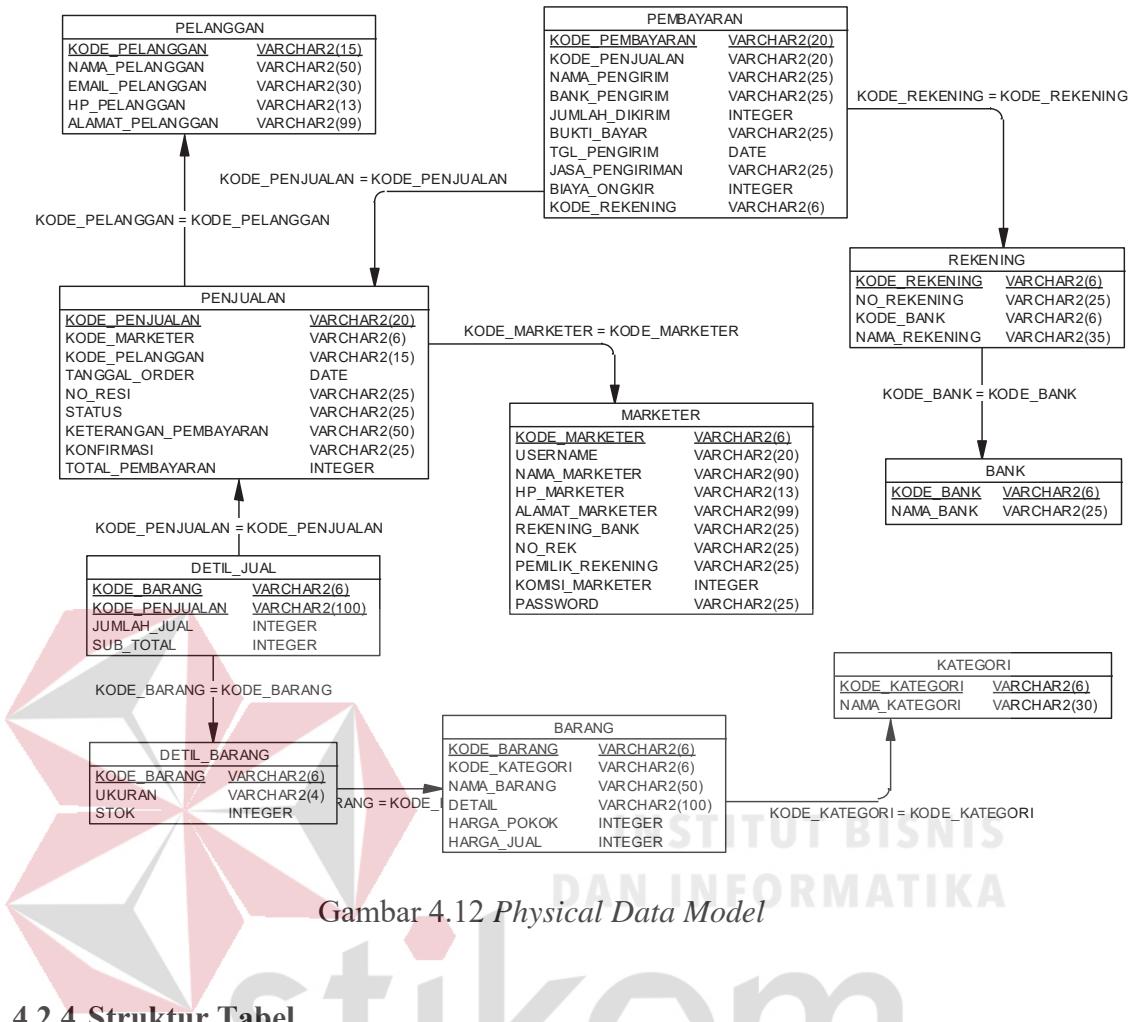
B. Physical Data Model

Physical Data Model adalah representasi fisik dari database yang dibuat dengan mempertimbangkan DBMS yang digunakan. PDM pada aplikasi

manajemen distribusi alat keterangan pajak memiliki 10 tabel yang digambarkan pada Gambar 4.12.



Gambar 4.11 *Conceptual Data Model*



Gambar 4.12 Physical Data Model

4.2.4 Struktur Tabel

Struktur Tabel digunakan untuk menggambarkan secara detail tentang tabel - tabel yang terdapat dalam sebuah sistem. Struktur tabel digambarkan sebagai berikut:

A. Tabel Master Kategori

Nama Tabel : Kategori

Primary Key : KODE_KATEGORI

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Kategori.

Tabel 4.1. Tabel Master Kategori

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KODE_KATEGORI	Varchar	6	Primary Key
2	NAMA_KATEGORI	Varchar	30	-

B. Tabel Master BARANG

Nama Tabel : BARANG

Primary Key : KODE_BARANG*Foreign Key* : KODE_KATEGORI

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Barang.

Table 4.2 Tabel Master Barang

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KODE_BARANG	Varchar	6	Primary Key
2	KODE_KATEGORI	Varchar	6	Foreign Key
3	NAMA_BARANG	Varchar	50	-
4	DETIL_BARANG	Varchar	100	-
5	HARGA_POKOK	Integer	-	-
6	HARGA_JUAL	Integer	-	-

C. Tabel DETIL BARANG

Nama Tabel : DETIL BARANG

Primary Key : KODE_BARANG*Foreign Key* : KODE_BARANG

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Detil Barang.

Table 4.3 Tabel Detil Barang

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KODE_BARANG	Varchar	6	Primary Key, Foreign Key
2	UKURAN	Varchar	4	-
3	STOK	Integer	-	-

D. Tabel Master Bank

Nama Tabel : Bank

Primary Key : KODE_BANK

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Bank.

Table 4.4 Tabel Master Bank

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KODE_BANK	Varchar	6	<i>Primary Key</i>
2	NAMA_BANK	Varchar	25	-

E. Tabel Master Rekening

Nama Tabel : Rekening

Primary Key : KODE_REKENING

Foreign Key : KODE_BANK

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Rekening.

Table 4.5 Tabel Master Rekening

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KODE REKENING	Varchar	6	<i>Primary Key</i>
2	KODE_BANK	Varchar	6	<i>Foreign Key</i>
3	NO_REKENING	Varchar	25	-
4	NAMA_REKENING	Varchar	35	-

F. Tabel Master Reseller

Nama Tabel : Reseller

Primary Key : KODE_SESELLER

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data reseller.

Table 4.6 Tabel Master Reseller

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KODE_RESELLER	Varchar	6	Primary Key
2	USERNAME	Varchar	20	-
3	PASSWORD	Varchar	25	-
4	NAMA_RESELLER	Varchar	90	-
5	NO_HP	Varchar	13	-
6	ALAMAT_RESELLER	Varchar	99	-
7	REKENING_BANK	Varchar	25	-
8	NO_ReK	Varchar	25	-
9	PEMILIK_REKENING	Varchar	25	-

G. Tabel Master Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : KODE_PELANGGAN

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Pelanggan

Table 4.7 Tabel Master Pelanggan

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KODE_PELANGGAN	Varchar	15	Primary Key
2	NAMA_PELANGGAN	Varchar	50	-
3	EMAIL_PELANGGAN	Varchar	30	-
4	HP_PELANGGAN	Varchar	13	-
5	ALAMAT_PELANGGAN	Varchar	99	-

H. Tabel Penjualan

Nama Tabel : Penjualan

Primary Key : KODE_PENJUALAN

Foreign Key : KODE_RESELLER, KODE_PELANGGAN

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Penjualan

Table 4.8 Tabel Penjualan

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KODE_PENJUALAN	Varchar	20	<i>Primary Key</i>
2	KODE_RESELLER	Varchar	6	<i>Foreign Key</i>
3	KODE_PELANGGAN	Varchar	15	<i>Foreign Key</i>
4	TANGGAL_ORDER	Date	-	-
5	STATUS	Varchar	25	-
6	KETERANGAN PEMBAYARAN	Varchar	50	-
7	KONFIRMASI	Varchar	25	-
8	TOTAL_PEMBAYARAN	Integer	-	-

I. Tabel Detil Jual

Nama Tabel : Detil Jual

Primary Key : KODE_PENJUALAN, KODE_BARANG

Foreign Key : KODE_PENJUALAN, KODE_BARANG

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data detil jual.

Table 4.9 Tabel Detil Jual

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KODE_PENJUALAN	Varchar	20	<i>Primary Key, Foreign Key</i>
2	KODE_BARANG	Varchar	6	<i>Primary Key, Foreign Key</i>
3	JUMLAH_JUAL	Integer	-	-
4	SUB_TOTAL	Integer	-	-

J. Tabel Pembayaran

Nama Tabel : Pembayaran

Primary Key : KODE_PEMBAYARAN

Foreign Key : KODE_REKENING, KODE_PENJUALAN

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data pembayaran

Table 4.10 Tabel Pembayaran

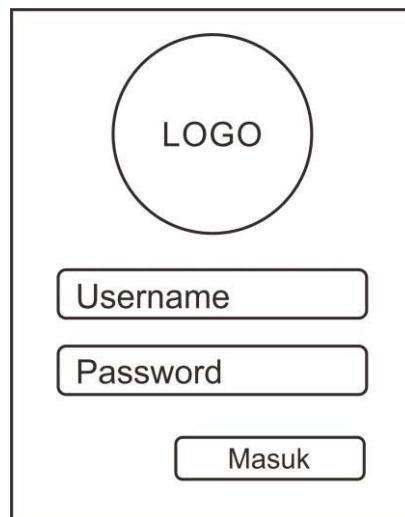
No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KODE PEMBAYARAN	Varchar	20	<i>Primary Key</i>
2	KODE PENJUALAN	Varchar	20	<i>Foreign Key</i>
3	KODE REKENING	Varchar	6	<i>Foreign Key</i>
4	NAMA PENGIRIM	Varchar	25	-
5	BANK PENGIRIM	Varchar	25	-
6	JUMLAH DIKIRIM	Integer	-	-
7	BUKTI BAYAR	Varchar	25	-
8	TGL PENGIRIM	Date	-	-
9	BIAYA ONGKIR	Integer	-	-
10	JASA PENGIRIMAN	Varchar	25	-

4.2.5 Desain *Input/Output*

Desain *input output* merupakan langkah pertama untuk membuat sebuah aplikasi sistem informasi. Dalam tahap ini *user* diberikan gambaran tentang bagaimana sistem ini nantinya dibuat.

A. Desain Halaman Login

Desain *halaman login* ini digunakan untuk pengecekan hak akses pengguna. Pada halaman ini terdapat dua kolom, yaitu kolom Username dan *password*. Apabila pengguna sudah memasukkan data Username dan *password*, sistem akan melakukan pemeriksaan apakah data terdapat di *database*. Apabila benar maka mengarah ke halaman *dahboard* yang isinya sesuai dengan data yang dimasukkan. Desain *halaman login* dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Halaman *Login*

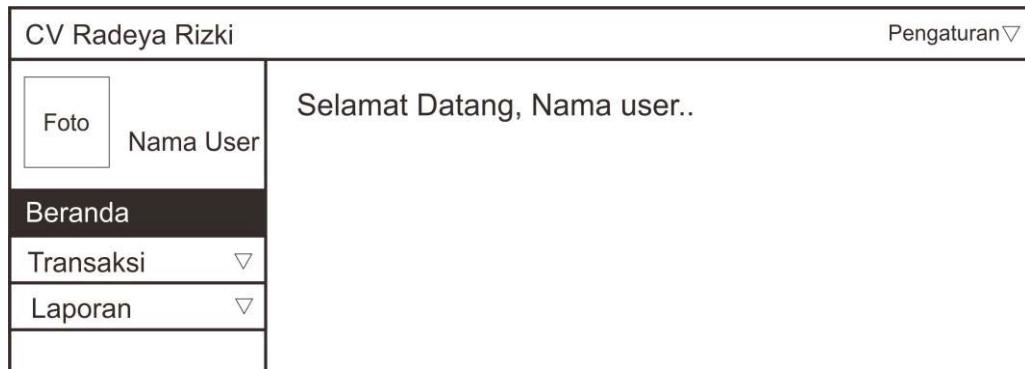
B. Desain Halaman *Dashboard*

Desain halaman *dashboard* ini terdapat dua halaman, pertama halaman *dashboard* dinas menampilkan tulisan selamat datang Admin, kedua halaman *dashboard* sekolah menampilkan tulisan selamat datang sekolah. Desain halaman *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 4.14, 4.15.

The screenshot shows the Admin Dashboard. At the top left is the text 'CV Radeya Rizki'. At the top right are 'Pengaturan' and a downward arrow. The main area displays a user profile with a placeholder 'Foto' and the text 'Nama User'. Below this, a message says 'Selamat Datang, Nama user..'. To the left is a vertical sidebar menu with the following items:

- Beranda** (highlighted in black)
- Data Master ▾
- Transaksi ▾
- Laporan ▾

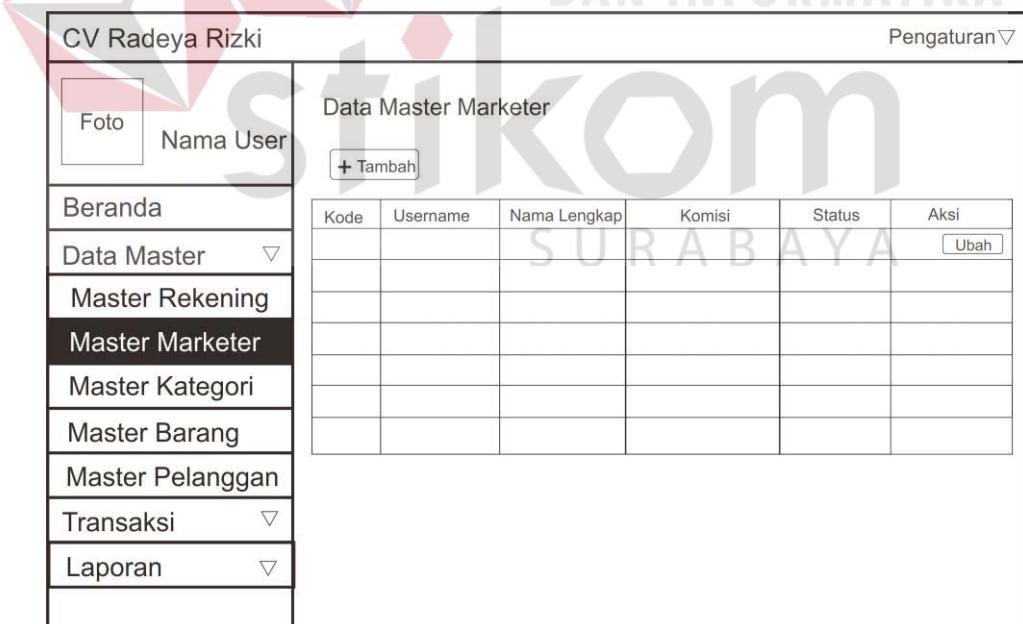
Gambar 4.14 Desain Halaman *Dashboard* Admin



Gambar 4.15 Desain Halaman *Dashboard Reseller*

C. Desain Halaman Master Rekening

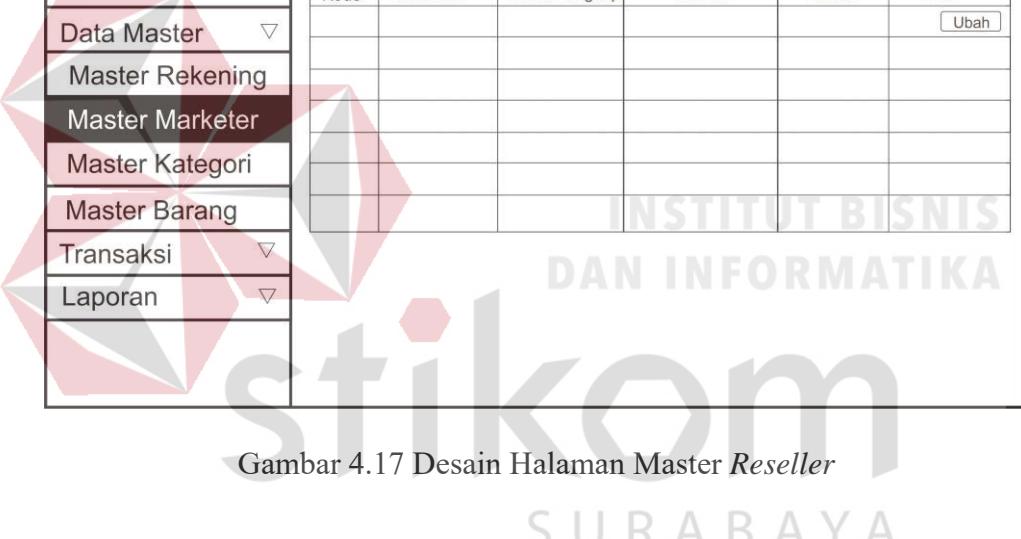
Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data Rekening. Pada halaman ini juga menampilkan data rekening perusahaan yang digunakan tujuan rekening yang hendak ditransfer oleh pelanggan. Desain halaman master rekening digambarkan pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Desain Master Rekening

D. Desain Halaman Master Reseller

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data *reseller*. Pada halaman ini ditampilkan data *reseller* yang sudah dimasukkan dan mendapatkan username untuk mendapatkan akses. Desain master *reseller* digambarkan pada Gambar 4.17.



CV Radeya Rizki		Pengaturan ▾																																																			
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; width: 50px; height: 50px;"></div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">Foto</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">Nama User</div>	Data Master Marketer <input type="button" value="+ Tambah"/> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Kode</th><th>Username</th><th>Nama Lengkap</th><th>Komisi</th><th>Status</th><th>Aksi</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td><input type="button" value="Ubah"/></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Kode	Username	Nama Lengkap	Komisi	Status	Aksi						<input type="button" value="Ubah"/>																																				
Kode	Username	Nama Lengkap	Komisi	Status	Aksi																																																
					<input type="button" value="Ubah"/>																																																
Beranda	Master Rekening	Master Marketer	Master Kategori	Master Barang	Transaksi	Laporan																																															

Gambar 4.17 Desain Halaman Master *Reseller*

E. Desain Halaman Master Kategori

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data kategori. Pada halaman ini kode kategori akan menghasilkan data secara otomatis serta menampilkan data kategori. Desain master kategori digambarkan pada Gambar 4.18.

F. Desain Halaman Master Barang

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data barang. Pada halaman ini kode kategori akan menghasilkan data secara otomatis serta menampilkan data barang. Desain master barang digambarkan pada Gambar 4.19.

CV Radeya Rizki		Pengaturan▼																												
<input type="button" value="Foto"/> Nama User Radeya Rizki	Data Master Kategori <input type="button" value="+ Tambah"/> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Kode</th> <th>Nama Kategori</th> <th>Status</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td><td><input type="button" value="Ubah"/></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Kode	Nama Kategori	Status	Aksi				<input type="button" value="Ubah"/>																				
Kode	Nama Kategori	Status	Aksi																											
			<input type="button" value="Ubah"/>																											
Beranda Data Master ▼ Master Rekening Master Marketer Master Kategori Master Barang Master Pelanggan Transaksi ▼ Laporan ▼ Lainnya ▼																														

Gambar 4.18 Desain Halaman Master Kategori

CV Radeya Rizki		Pengaturan▼																																																	
<input type="button" value="Foto"/> Nama User Radeya Rizki	Data Master Barang <input type="button" value="+ Tambah"/> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Kode</th> <th>Kategori</th> <th>Nama Barang</th> <th>Harga</th> <th>Info Produksi</th> <th>Status</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td><input type="button" value="Detail"/></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td><input type="button" value="Ubah"/></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Kode	Kategori	Nama Barang	Harga	Info Produksi	Status	Aksi							<input type="button" value="Detail"/>							<input type="button" value="Ubah"/>																												
Kode	Kategori	Nama Barang	Harga	Info Produksi	Status	Aksi																																													
						<input type="button" value="Detail"/>																																													
						<input type="button" value="Ubah"/>																																													
Beranda Data Master ▼ Master Rekening Master Marketer Master Kategori Master Barang Master Pelanggan Transaksi ▼ Laporan ▼ Lainnya ▼																																																			

Gambar 4.19 Desain Halaman Master Barang

G. Desain Halaman Master Pelanggan

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data pelanggan. Pada halaman ini kode pelanggan akan menghasilkan data secara otomatis serta menampilkan data pelanggan. Desain master pelanggan digambarkan pada Gambar 4.20.

Kode	Nama Pelanggan	HP Pelanggan	Alamat Pelanggan	Status	Aksi
					Ubah

Gambar 4.20 Desain Halaman Master Pelanggan

H. Desain Halaman Transaksi Penjualan

Halaman ini berfungsi untuk transaksi penjualan yang dilakukan oleh tiap *reseller*. Pada halaman ini *reseller* menginputkan data pelanggan maupun data barang yang dibeli oleh pelanggan. Desain halaman transaksi penjualan digambarkan pada Gambar 4.21.

CV Radeya Rizki		Pengaturan ▾																	
<input type="button" value="Foto"/> Nama User Beranda Transaksi ▾ Penjualan Pemesanan Pembayaran	<p>Transaksi Penjualan</p> <p>Form Order</p> <p>Tanggal Order <input type="text"/></p> <p>Total : IDR 0</p> <p>Pelanggan <input type="text"/> <input type="button" value="Pelanggan Baru"/></p> <p>Barang <input type="text"/> <input type="button" value="Telusuri"/></p> <p>Jumlah <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Tambah"/></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Kode Barang</th> <th>Nama Barang</th> <th>Harga Barang</th> <th>Jumlah Barang</th> <th>SubTotal</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p><input type="button" value="Simpan"/></p>	Kode Barang	Nama Barang	Harga Barang	Jumlah Barang	SubTotal	Aksi												
Kode Barang	Nama Barang	Harga Barang	Jumlah Barang	SubTotal	Aksi														

Gambar 4.21 Desain Halaman Penjualan

I. Desain Halaman Transaksi Pemesanan

Halaman ini berfungsi untuk transaksi pemesanan barang yang dilakukan oleh *reseller*. Pada halaman ini *reseller* menginputkan data pelanggan maupun data barang yang dipesan oleh pelanggan. Desain halaman Transaksi Pemesanan digambarkan pada Gambar 4.22.

J. Desain Halaman Transaksi Pembayaran

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data pembayaran produk. Pada halaman ini reseller menginputkan data pembayaran dan dikonfirmasi oleh admin. Desain halaman kapasitas kelas digambarkan pada Gambar 4.23.

CV Radeya Rizki		Pengaturan ▾																								
<input type="button" value="Foto"/> Nama User <hr/> Beranda Transaksi ▾ Penjualan Pemesanan Pembayaran	Transaksi Pemesanan																									
	Form Order																									
	Tanggal Order	<input type="text"/>																								
	Pelanggan	<input type="text"/> <input type="button" value="Pelanggan Baru"/>																								
	Barang	<input type="text"/> <input type="button" value="Telusuri"/>																								
	Jumlah	<input type="text"/>																								
<input type="button" value="Tambah"/>																										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Kode Barang</th> <th>Nama Barang</th> <th>Harga Barang</th> <th>Jumlah Barang</th> <th>SubTotal</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			Kode Barang	Nama Barang	Harga Barang	Jumlah Barang	SubTotal	Aksi																		
Kode Barang	Nama Barang	Harga Barang	Jumlah Barang	SubTotal	Aksi																					
<input type="button" value="Simpan"/>																										

Gambar 4.22 Desain Halaman Transaksi Pemesanan

CV Radeya Rizki		Pengaturan ▾
<input type="button" value="Foto"/> Nama User <hr/> Beranda Transaksi ▾ Penjualan Pembayaran Pemesanan	Transaksi Pembayaran	
	Form Order	
	Tanggal Transfer	<input type="text"/>
	Trasaksi	<input type="text"/> <input type="button" value="Pilih Transaksi"/>
	Bank Tujuan	<input type="text"/>
	Nama Pengirim	<input type="text"/>
Bank Pengirim	<input type="text"/>	
Jumlah Transfer	<input type="text"/>	
Bukti Bayar	<input type="text"/> <input type="button" value="Upload Bayar"/>	
Jasa Kirim	<input type="text"/>	
Biaya Ongkir	<input type="text"/>	
<input type="button" value="Simpan"/>		

Gambar 4.23 Desain Halaman Transaksi Pembayaran

K. Desain Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman ini berfungsi untuk mengkonfirmasi data pembayaran. Pada Halaman ini Admin mengecek data penjualan maupun pembayaran sehingga

mengetahui pihak pelanggan melakukan pembayaran atau belum. Desain halaman konfirmasi pembayaran digambarkan pada Gambar 4.24.

CV Radeya Rizki								Pengaturan▼
<p>Foto</p> <p>Nama User</p> <p>Beranda</p> <p>Data Master ▽</p> <p>Transaksi ▽</p> <p>Konfirmasi Pembayaran</p>	Konfirmasi Pembayaran							
	Kode Penjualan	Nama Pelanggan	Nama rek. Pengirim	Nama bank Pengirim	Total Bayar	Status Bayar	Bukti Bayar	Aksi

Gambar 4.24 Desain Halaman Konfirmasi Pembayaran

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

5.1 Sistem yang Digunakan

Berikut ini adalah *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi Sistem Informasi Manajemen Reseller yaitu:

a. Software Pendukung

Beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan dalam Sistem Informasi Manajemen Reseller ini, yaitu:

1. Sistem Operasi Microsoft Windows 7
2. XAMPP versi 3.2.2
3. Sublime Text 3 atau Notepad ++

b. Hardware Pendukung

Beberapa perangkat keras yang dibutuhkan dalam Sistem Informasi Manajemen Reseller ini, yaitu:

1. Prosesor Intel Core 2 Duo 2.00 Ghz atau lebih tinggi
2. Memori RAM 2.00 GB atau lebih tinggi
3. Hardisk 100 Gb

5.2 Cara Setup Program

Dalam tahap ini, pengguna harus memperhatikan dengan benar terhadap instalasi perangkat lunak. Berikut langkah-langkah instalasinya:

- a. Install XAMPP versi 3.2.2 pada komputer yang digunakan.
- b. Install Sublime Text 3 pada komputer yang digunakan.
- c. Salin folder xampp/ htdocs/adzkiastore/.

- d. Buka XAMPP, klik tombol *start* pada Apache dan Mysql
- e. Buka browser dan ketik localhost/phpmyadmin
- f. Buat database baru bernama adzkiastore, kemudian impor file adzkiastore.sql pada folder xampp/htdocs/adzkiastore/
- g. Buka browser dan ketik localhost/adzkiastore

5.3 Penjelasan Pemakaian Program

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi Sistem Informasi Manajemen Reseller. Adapun penjelasannya akan dijabarkan pada sub bab dibawah ini.

5.3.1 Halaman Login

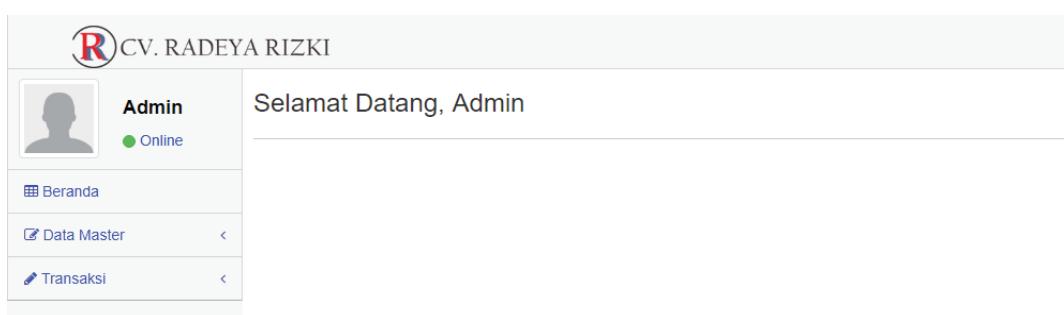
Aplikasi distribusi alat keterangan pajak ini mengharuskan pengguna untuk melakukan *login* dengan memasukkan User ID dan *password* yang terdaftar pada *database*. Halaman *login* digambarkan pada Gambar 5.1.

Gambar 5.1 Halaman Login

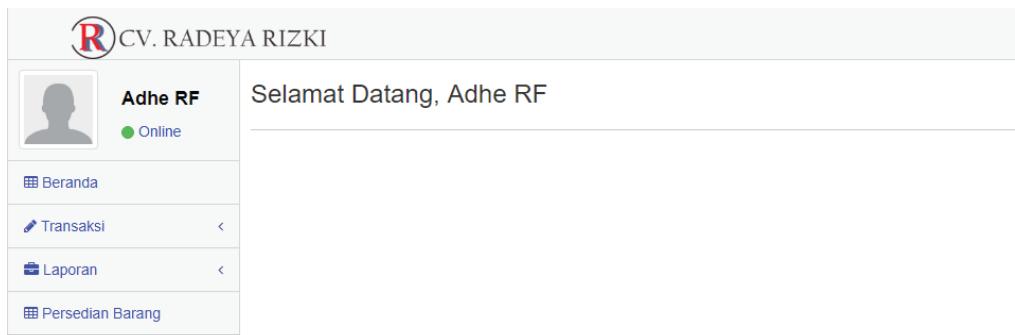
Kolom Username di isi menggunakan user admin atau username reseller kolom *password* di isi dengan password yang dimiliki oleh masing-masing user. Jika pengguna berhasil *login* maka tampilan *dashboard* akan sesuai dengan kriteria pengguna tersebut.

5.3.2 Halaman *Dashboard*

Halaman *dashboard* merupakan halaman lanjutan yang terbuka setelah pengguna melakukan proses autentifikasi *login*, halaman ini memiliki tampilan yang sama namun dengan menu yang berbeda untuk Admin dan *Reseller*. Untuk pengguna pada Admin memiliki menu *Dashboard*, menu Data Master yang memiliki sub menu Data Master Rekening, Data Master *Reseller*, Data Master Kategori, Data Master Barang, Data Master Pelanggan dan menu Transaksi meliputi Konfirmasi Pembayaran serta menu Laporan . Untuk *Dashboard Reseller* memiliki menu Data Transaksi yang memiliki sub menu Transaksi Penjualan, Transaksi Pemesanan, Transaksi Pembayaran, menu Laporan yang memiliki sub menu Laporan Penjualan dan Menu Persedian Barang. Halaman *Dashboard* Admin dan *Reseller* dijelaskan pada Gambar 5.2 dan 5.3.



Gambar 5.2 Halaman *Dashboard* Admin



Gambar 5.3 Halaman *Dashboard Reseller*

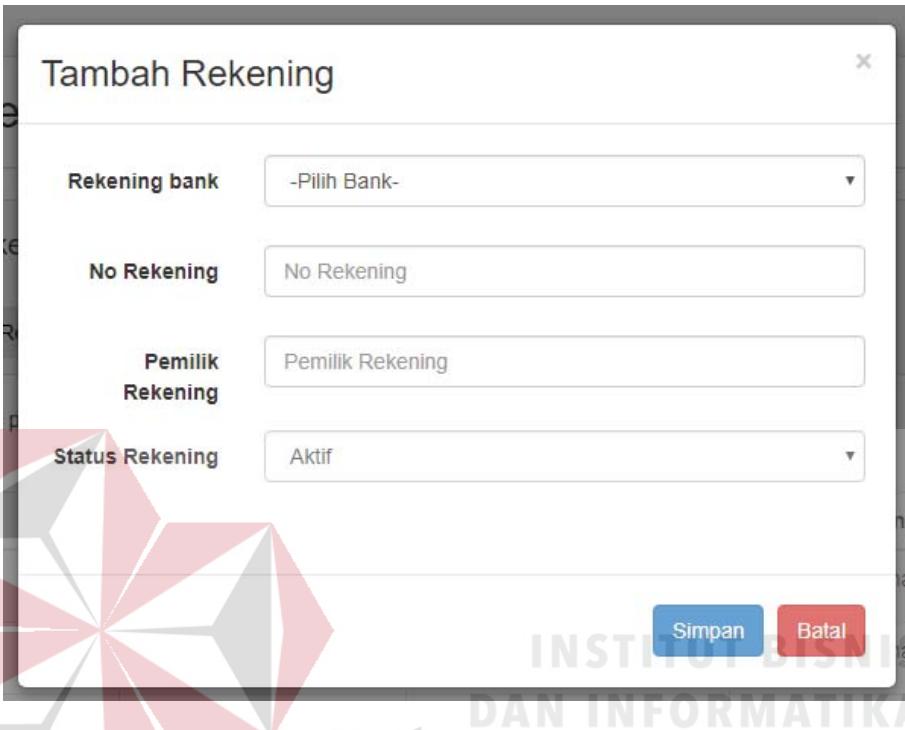
5.3.3 Halaman Master Rekening

Halaman master rekening ini berfungsi untuk mengelola data sekolah yang memiliki lima data yaitu kode rekening, rekening bank, nomer rekening, pemilik rekening, dan status aktif. Pada halaman ini pengguna dapat menambah data, mengubah data rekening sesuai dengan yang dibutuhkan dan terdapat tabel data rekening. Pada tabel rekening tersebut terdapat kolom aksi yang berisi tombol ubah. Tombol ubah berfungsi untuk mengubah data. Halaman tambah rekening digambarkan pada Gambar 5.4 dan tabel rekening digambarkan pada Gambar 5.5.

5.3.4 Halaman Master *Reseller*

Halaman master *reseller* ini berfungsi untuk mengelola data *reseller* yang memiliki sembilan data yaitu kode *reseller*, username, password, nama *reseller*, no hp, alamat, rekening bank, nomer rekening, pemilik rekening dan status aktif. Pada halaman ini pengguna dapat menambah data, mengubah data, dan menghapus data *reseller* yang dibutuhkan dan terdapat tabel data *reseller*. Tombol ubah berfungsi untuk mengubah data dan tombol hapus berfungsi untuk

menghapus data *reseller*. Halaman tabel *reseller* digambarkan pada Gambar 5.6 dan tambah *reseller* digambarkan pada Gambar 5.7.



Gambar 5.4 Halaman Tambah Rekening

Simpan
Batal

Data Master Rekening

Daftar Data Rekening

Kode Rekening	Nama Bank	No Rekening	Pemilik Rekening	Status	Aksi
RK0001	BANK BCA	0481320304	Arif Fatkhurohman	Aktif	<button>Ubah</button>
RK0002	BANK MANDIRI	1710000461650	Arif Fatkhurohman	Aktif	<button>Ubah</button>
RK0003	BANK BRI	011001047204507	Arif Fatkhurohman	Aktif	<button>Ubah</button>
RK0004	BANK BNI SYARIAH	0420883656	Arif Fatkhurohman	Aktif	<button>Ubah</button>

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

Gambar 5.5 Halaman Data Rekening

Data Master Reseller							
Daftar Data Reseller							
Tambah		Refresh					
10 records per page		Search: <input type="text"/>					
Kode Reseller	Username	Nama	Status	Aksi			
MK0001	adherf07	Adhe RF	Aktif	Ubah	Hapus		
MK0002	Rahma001	Rahmawati	Aktif	Ubah	Hapus		
MK0003	Fery003	Fery Adinata	Aktif	Ubah	Hapus		
MK0004	nurhadi004	Nurhadi	Aktif	Ubah	Hapus		
MK0005	Fatoni005	Ahmad Fatoni	Aktif	Ubah	Hapus		
MK0006	yoko006	Yoko	Aktif	Ubah	Hapus		
MK0007	nasichin007	Khoirun Nasichin	Aktif	Ubah	Hapus		

Gambar 5.6 Halaman Data Reseller

Tambah Marketer

Username	<input type="text" value="Username"/>
Password	<input type="password" value="password"/> <input type="checkbox"/> Show Password
Nama	<input type="text" value="Nama"/>
No HP	<input type="text" value="No HP"/>
Alamat	<input type="text" value="Alamat"/>
Rekening bank	<input type="text" value="-Pilih Bank-"/>
No Rekening	<input type="text" value="No Rekening"/>
Pemilik Rekening	<input type="text" value="Pemilik Rekening"/>

Gambar 5.7 Tambah Reseller

5.3.5 Halaman Master Kategori

Halaman master kategori ini berfungsi mengelola data kategori yang memiliki tiga data yaitu kode kategori, nama kategori, dan status aktif. Pada halaman ini pengguna dapat menambah data, mengubah data kategori sesuai dengan yang dibutuhkan dan terdapat tabel data kategori. Pada tabel kategori tersebut terdapat kolom aksi yang berisi tombol ubah. Tombol ubah berfungsi untuk mengubah data. Halaman tambah kategori digambarkan pada Gambar 5.8, dan tabel kategori digambarkan pada Gambar 5.9.

5.3.6 Halaman Master Barang

Halaman master barang ini berfungsi untuk mengelola data barang yang memiliki sembilan data yaitu kode barang, kode kategori, nama barang, deskripsi barang, harga_pokok, harga_jual, info prduksi, ukuran, dan status aktif. Pada halaman ini pengguna dapat menambah data, mengubah data barang sesuai dengan yang dibutuhkan dan terdapat tabel data barang. Pada tabel barang tersebut terdapat kolom aksi yang berisi tombol ubah dan detil. Tombol ubah berfungsi untuk mengubah data dan tombol detail untuk menampilkan detail data barang. Halaman tambah barang digambarkan pada Gambar 5.10, dan tabel barang digambarkan pada Gambar 5.11.

Tambah Kategori

Nama Kategori: Nama Kategori

Status Kategori: Aktif

Simpan Batal

Gambar 5.8 Halaman Tambah Kategori

Data Master Kategori

Daftar Data Kategori

+ Tambah Refresh

10 records per page

Search:

Kode Kategori	Nama Kategori	Status	Aksi
kt0001	Justmine	Aktif	Ubah Hapus
kt0002	Manisqu	Aktif	Ubah Hapus
kt0003	Blacksweet	Aktif	Ubah Hapus
kt0004	Vintage	Aktif	Ubah Hapus
kt0005	Aliya	Aktif	Ubah Hapus

Gambar 5.9 Data Kategori

5.3.7 Halaman Master Pelanggan

Halaman master pelanggan ini berfungsi untuk mengelola data pelanggan yang memiliki sembilan data yaitu kode pelanggan, nama pelanggan, no hp, alamat pelanggan, dan status aktif. Pada halaman ini pengguna dapat menambah data, mengubah data pelanggan sesuai dengan yang dibutuhkan dan terdapat tabel data pelanggan. Pada tabel pelanggan tersebut terdapat kolom aksi yang berisi tombol ubah dan detil. Tombol ubah berfungsi untuk mengubah data dan tombol

hapus untuk menghapus data barang. Halaman tambah pelanggan digambarkan pada Gambar 5.12, dan tabel barang digambarkan pada Gambar 5.13.

Tambah barang

Kategori	Justmine
Nama Barang	Nama Barang
Deskripsi barang	
Harga pokok	Harga Pokok
Harga Jual	Harga Jual
Info Produksi	Produksi
Status Barang	Aktif
Ukuran	S Jumlah stok

Gambar 5.10 Halaman Tambah Barang

Data Master Barang

Daftar Data Barang

Kode Barang	Kategori	Nama Barang	Harga	Info Produk	Status	Aksi
B0001	Justmine	Gamis Justmine "Abu-abu"	125000	Tidak Bisa di PO	Aktif	
B0002	Manisqu	Gamis Manisqu "Maron"	275000	Tidak Produksi	Aktif	
B0003	Manisqu	Bergo Manisqu "Abu-abu"	125000	Tidak Produksi	Aktif	
B0004	Blacksweet	Gamis Blacksweet "Gold"	300000	Tidak Restock	Aktif	
B0005	Manisqu	Gamis Manisqu "Salem"	275000	Produksi	Aktif	
B0006	Manisqu	Gamis Manisqu "Biru Tosca"	275000	Produksi	Aktif	
B0007	Justmine	Gamis Manisqu "Abu-abu"	275000	Produksi	Aktif	

Gambar 5.11 Data Barang

Tambah pelanggan	
Nama pelanggan	<input type="text"/>
No HP pelanggan	<input type="text"/>
Alamat pelanggan	<input type="text"/>
Status pelanggan	Aktif

Simpan Batal

Gambar 5.12 Halaman Tambah Pelanggan

5.3.8 Halaman Transaksi Penjualan

Halaman transaksi penjualan ini berfungsi untuk mengelola data transaksi penjualan yang memiliki empat data yaitu tanggal order, pelanggan, barang dan jumlah barang. Pada halaman ini pengguna dapat menambah lebih dari satu barang dalam transaksi setelah yakin barulah data penjualan disimpan. Terdapat Halaman tambah pelanggan yang digunakan untuk menambah pelanggan baru digambarkan pada Gambar 5.14., Halaman tabel Barang yang digunakan untuk menginputkan barang yang dipilih digambarkan pada Gambar 5.15., Halaman Tabel transaksi yang digunakan untuk menyimpan sementara sebelum disimpan secara permanen digambarkan pada Gambar 5.16.

Data Master pelanggan						
Daftar Data pelanggan						
+ Tambah		Refresh				
10 records per page		Search: <input type="text"/>				
Kode pelanggan	Nama pelanggan	HP pelanggan	Alamat pelanggan	Status	Aksi	
PL0001	Zaskia	0898673621	Surabaya	Aktif	Ubah	Hapus
PL0002	Aysiah	08573621312	Mojokerto	Aktif	Ubah	Hapus
PL0003	Nita	087562153621	Blitar	Aktif	Ubah	Hapus
PL0004	Mardiyah Nurilmy	082213142312	Jl. Trunojoyo Batu	Aktif	Ubah	Hapus
PL0005	Umaimah Mitsalia	089731627312	Jl. Bratang Gede VI G Surabaya	Aktif	Ubah	Hapus
PL0006	Rahmawati	085645216312	Jl. Beji Tulungagung	Aktif	Ubah	Hapus

Showing 1 to 6 of 6 entries

Previous 1 Next

Gambar 5.13 Data Pelanggan

Tambah Data

Nama Pelanggan

HP Pelanggan

Alamat Pelanggan

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
Stikom
SURABAYA

Simpan Batal

Gambar 5.14 Halaman Tambah Pelanggan

Tambah Data

Kode Barang	Kategori	Nama Barang	Harga	Ukuran	Action
B0001	Justmine	Barang A1	125000	S	Pilih
B0002	Justmine	Barang B2	115000	S	Pilih
B0003	Manisqu	Barang B1	550000	S	Pilih
B0004	Manisqu	Barang B2	70000	S	Pilih
B0005	Vintage	Vintage 75	275000	S	Pilih

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous 1 Next

Gambar 5.15 Halaman Tabel Barang

Transaksi Penjualan

Form Transaksi

Tanggal order	16-07-2018	Total: IDR 1.250.000,00	
Pelanggan	Zaskia		
Pelanggan Baru			
Barang		Telusuri	
Jumlah	1		
Tambahkan			
10 records per page		Search:	

Kode Barang	Nama Barang - Ukuran	Harga	Jumlah	Subtotal	Action
B0001	Gamis Justmine "Abu-abu" - S	125.000,00	7	875.000,00	Hapus
B0003	Bergo Manisqu "Abu-abu" - M	125.000,00	3	375.000,00	Hapus

Gambar 5.16 Data Transaksi Penjualan

5.3.9 Halaman Transaksi Pemesanan

Halaman transaksi pemesanan ini berfungsi untuk mengelola data transaksi pemesanan yang memiliki empat data yaitu tanggal order, pelanggan, barang dan jumlah barang. Pada halaman ini pengguna dapat menambah lebih dari satu barang dalam transaksi setelah yakin barulah data pemesanan disimpan,. Halaman Tabel transaksi yang digunakan untuk menyimpan sementara sebelum disimpan secara permanen digambarkan pada Gambar 5.17.

Kode Barang	Nama Barang - Ukuran	Harga	Jumlah	Subtotal	Action
B0005	Gamis Manisqu "Salem" - S	275.000,00	2	550.000,00	<button>Hapus</button>
B0007	Gamis Manisqu "Abu-abu" - M	275.000,00	1	275.000,00	<button>Hapus</button>

Gambar 5.17 Halaman Transaksi Pemesanan

5.3.10 Halaman Transaksi Pembayaran

Halaman transaksi pembayaran ini berfungsi untuk menginputkan data pembayaran yang memiliki sepuluh data yaitu kode pembayaran, kode penjualan, tanggal order, bank tujuan, nama pengirim, bank pengirim, jumlah transfer, bukti bayar, jasa kirim dan biaya ongkos kirim. Pada halaman ini pengguna dapat meninputkan data pembayaran di form pembayaran yang digambarkan pada Gambar 5.23.

The screenshot shows a 'Form Pembayaran' (Payment Form) with the following fields:

- Tanggal Transfer: 25-08-2018
- Transaksi: Transaksi (button)
- Bank Tujuan: Select (dropdown)
- Nama Pengirim: Nama Pengirim
- Bank Pengirim: -Pilih Bank- (dropdown)
- Jumlah Transfer: Jumlah Transfer
- Bukti Bayar: Choose file (input field)

Gambar 5.18 Halaman Transaksi Pembayaran

5.3.11 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman konfirmasi pembayaran ini berfungsi untuk mengkonfirmasi data pembayaran yang telah diupload oleh para *reseller*, kemudian apabila data itu valid maka pihak akan mengkonfirmasikan pembayarannya. Pada tabel ini pengguna dapat melakukan konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh *reseller* dan otomatis juga melakukan *update* status pada penjualan barang. Halaman Konfirmasi Pembayaran digambarkan pada Gambar 5.19.

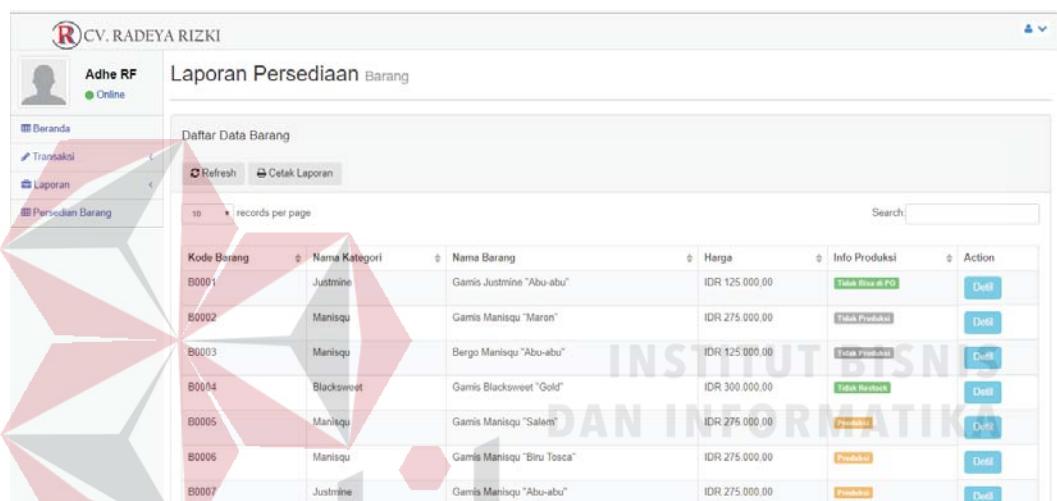
The screenshot shows a 'Konfirmasi Pembayaran' (Payment Confirmation) page with the following data:

Kode Penjualan	Nama Pelanggan	Nama Pengirim	Bank Pengirim	Jumlah Pembayaran	Status Pembayaran	Bukti Bayar	Action
TRP0001	Zaskia	Zaskia	BANK MANDIRI	IDR 1.300.000,00	Transaksi Diproses		Konfirmasi
TRP0002	Mardiyah Nurilmy	Mardiyah Nurilmy	BANK BRI	IDR 2.575.000,00	Transaksi Diproses		Konfirmasi
TRP0004	Nita	Nita	BANK BRI	IDR 4.100.000,00	Transaksi Diproses		Konfirmasi
TRP0007	Aysiah	Aysiah	BANK BCA	IDR 250.000,00	Menunggu Konfirmasi Admin		Konfirmasi

Gambar 5.19 Halaman Konfirmasi Pembayaran

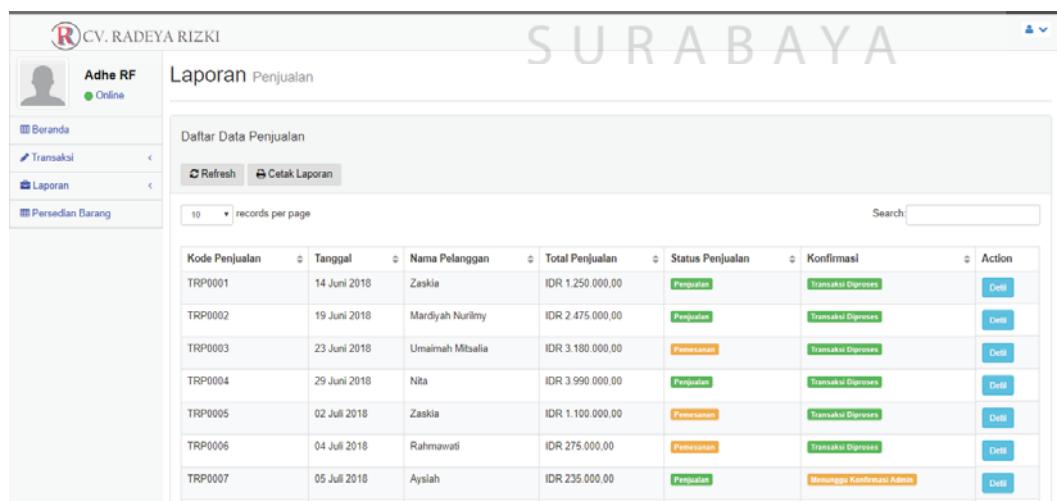
5.3.12 Halaman Laporan

Halaman laporan ini berfungsi untuk melihat informasi persediaan, dan laporan penjualan secara lengkap. Pada masing-masing halaman laporan terdapat tombol cetak laporan yang berfungsi untuk mencetak data laporan persediaan dan laporan penjualan. Halaman laporan persediaan barang digambarkan pada Gambar 5.20 dan halaman laporan penjualan barang digambarkan pada Gambar 5.21.



Kode Barang	Nama Kategori	Nama Barang	Harga	Info Produksi	Action
B0001	Justmine	Gamis Justmine "Abu-abu"	IDR 125.000,00	Tidak Ress di PO	[Detail]
B0002	Manisqu	Gamis Manisqu "Maren"	IDR 275.000,00	Tidak Produk	[Detail]
B0003	Manisqu	Bergo Manisqu "Abu-abu"	IDR 125.000,00	Tidak Produk	[Detail]
B0004	Blacksweet	Gamis Blacksweet "Gold"	IDR 300.000,00	Tidak Res Stock	[Detail]
B0005	Manisqu	Gamis Manisqu "Salem"	IDR 275.000,00	Produksi	[Detail]
B0006	Manisqu	Gamis Manisqu "Biru Tesca"	IDR 275.000,00	Produksi	[Detail]
B0007	Justmine	Gamis Manisqu "Abu-abu"	IDR 275.000,00	Produksi	[Detail]

Gambar 5.20 Halaman Laporan Pesediaan Barang



Kode Penjualan	Tanggal	Nama Pelanggan	Total Penjualan	Status Penjualan	Konfirmasi	Action
TRP0001	14 Juni 2018	Zaskia	IDR 1.250.000,00	Pending	Transaksi Diproses	[Detail]
TRP0002	19 Juni 2018	Mardiyah Nurilmy	IDR 2.475.000,00	Pending	Transaksi Diproses	[Detail]
TRP0003	23 Juni 2018	Ummainah Mitsalia	IDR 3.150.000,00	Pending	Transaksi Diproses	[Detail]
TRP0004	29 Juni 2018	Nita	IDR 3.990.000,00	Pending	Transaksi Diproses	[Detail]
TRP0005	02 Juli 2018	Zaskia	IDR 1.100.000,00	Pending	Transaksi Diproses	[Detail]
TRP0006	04 Juli 2018	Rahmawati	IDR 275.000,00	Pending	Transaksi Diproses	[Detail]
TRP0007	05 Juli 2018	Aisyah	IDR 235.000,00	Pending	Menunggu Konfirmasi Admin	[Detail]

Gambar 5.21 Halaman Laporan Penjualan

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji dan implementasi Sistem Informasi Manajemen Reseller pada CV Radeya Rizki dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Aplikasi dapat menangani proses penjualan dan pemesanan produk oleh *reseller*.
- b. Aplikasi dapat melakukan pengelolaan produk, pengelolaan *reseller*, maupun pengelolaan laporan hasil penjualan.

6.2 Saran

Saran pengembangan sistem yaitu penambahan fitur kirim pesan. Fungsi fitur kirim pesan tersebut adalah untuk komunikasi antar *reseller* yang terkait dengan aktivitas penjualan dengan pihak admin pada aplikasi Sistem Informasi Manajemen Reseller.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Thamrin dan Francis Tantri. 2012. *Manajemen Pemasaran*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- Al Fatta, Hanif. 2009. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Assauri, Sofyan. 2005. *Manajemen Produksi dan Operasi*. Jakarta : FEUI.
- Baridwan, Zaki. 2000. *Intermediate Accounting Edisi Tujuh*. Yogyakarta: BPFE.
- Boyd, Harper W. 2000. *Manajemen pemasaran Edisi Kedua*. Jakarta : Erlangga.
- Daft, Richard L. 2002. *Manajemen Edisi Kelima Jilid Satu*. Jakarta : Erlangga
- Kendal, K. E dan Kendall, J. E. 2004. *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta: PT Indeks Kelompok Gramedia.
- Kotler, Philip, dan Armstrong, 2004, *Dasar-dasar Pemasaran*, Edisi Kesembilan, Jakarta : PT. Indeks.
- O'Brein, James A. . 2005. *Pengantar Sistem Informasi*. Jakarta : Salemba 4.
- Stanton, William. J, 2000, Prinsip Pemasaran, Edisi Revisi, Erlangga, Jakarta.
- Stoner, James A.F. 2006, *Manajemen*, Terjemahan: Antarikso, dkk, Erlangga, Jakarta.
- Sutabri ,Tata. 2005. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta : Penerbit Andi