

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era revolusi informasi dan komunikasi ditandai dengan mengalirnya komunikasi informasi yang semakin bermutu dan semakin cepat, sehingga manusia semakin tahu dan cerdas. Hal itu menunjukkan adanya dampak yang begitu besar dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sedemikian rupa sehingga jarak dan waktu menjadi semakin relatif dekat dan terasa cepat. Penggunaan teknologi tersebut didukung oleh hadirnya komputer yang keberadaannya sangat membantu para pengguna untuk memperoleh, mengumpulkan, dan memproses data. Komputer merupakan alat yang dapat memberikan informasi secara cepat dan lengkap yang dibutuhkan oleh penggunanya dalam segala bidang dan komputer sendiri mempunyai kemampuan yang lebih dalam hal pemrosesan data dan memiliki kapasitas tempat.

CV.Megah Indah adalah usaha yang bergerak di bidang percetakan yang menyediakan undangan,kartunama,brosur,nota,dll.Sistem yang berjalan di perusahaan ini masih secara manual dengan cara masih ditulis di dalam sebuah kertas,oleh sebab itu dibutuhkannya membangun sistem informasi

Sub Bagian dari sistem informasi yang akan dibangun untuk perusahaan tersebut adalah penjualan,pengarsipan,pelaporan. Dari pembahasan tersebut penulis mempunyai gagasan untuk membuat suatu sistem Informasi yang setiap sub bagian dalam sistem tersebut terdapat penjualan,pembayaran,pengarsipan,dan pelaporan berbasis web, sehingga bisa mengelola seluruh informasi yang diperlukan bagi perusahaan.

Untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi, sistem tersebut harus dapat di akses dimana saja maka itu penulis akan membuat suatu sistem informasi yang meliputi penjualan, pengarsipan, pelaporan dalam “Sistem Informasi Pada CV. Megah Indah Berbasis Web”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan penulis, maka dari itu penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya media sistem informasi penjualan.
2. Belum adanya sistem informasi yang memudahkan Pengarsipan dokumen perusahaan tersebut.
3. Belum adanya sistem informasi untuk pelaporan transaksi penjualan

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi sistem informasi untuk penjualan di perusahaan tersebut.
2. Membangun sistem pengarsipan dokumen yang baik sehingga dapat mempermudah akses dan juga pencarian dokumen-dokumen sebelumnya.
3. Membangun sistem informasi yang bertujuan membuat laporan transaksi penjualan.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Adapun yang menjadi ruang lingkup masalah tersebut adalah penelitian terfokus pada Pemanfaatan sistem informasi pada keseluruhan sub bagian penjualan, pengarsipan, pelaporan pada CV.Megah Indah berbasis web, agar pemanfaatan sistem tersebut dapat digunakan secara maksimal

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah:

- a. Membangun sistem transaksi penjualan dan juga pembayaran di perusahaan tersebut.
- b. Membangun sistem pengarsipan dan juga pelaporan transaksi penjualan.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah diharapkan dengan adanya sistem tersebut perusahaan dapat melakukan transaksi penjualan dengan mudah dan juga data hasil transaksi tersebut dapat di arsipkan guna untuk data perusahaan dan juga untuk pelaporan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri atas Lima (5) bab, dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini diuraikan landasan teori yang nantinya akan sangat membantu dalam analisis hasil – hasil penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini diuraikan tentang Metode Pengumpulan data, Metode Pengembangan Perangkat Lunak dan Alat dan Bahan yang digunakan dalam penelitian ini

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai analisis sistem yang berjalan, analisis yang diusulkan, rancangan antar muka, kamus data, sistem pengkodean, Hierarki program dan hasil program.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran yang mungkin nantinya berguna bagi peneliti selanjutnya dari hasil penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Pengertian sistem menurut Romney dan Steinbart (2015) Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar. Sebagai gambaran, jika sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama maka elemen tersebut dapat dipastikan bukan bagian dari sistem. Sehingga dapat disimpulkan bahwa suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

2.2 Informasi

Romney dan Steinbart (2015) Informasi (information) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi. Sebaliknya data merupakan sekumpulan baris fakta yang mewakili peristiwa yang terjadi pada organisasi atau lingkungan fisik sebelum diolah dalam suatu format yang dapat dipahami dan digunakan orang.

2.3 Penjualan

Menurut Mulyadi (2016) Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang dan jasa dengan impian akan mendapatkan laba dari terdapatnya transaksi- transaksi tersebut dan penjualan bisa diartikan sebagai mengalihkan atau memindahkan hak kepemilikan atas barang atau jasa . Tujuan utama penjualan yaitu mendatangkan keuntungan atau laba dari produk atau barang yang dihasilkan produsennya dengan pengelolaan yang baik.

2.4 Pembayaran

Menurut maharani dalam Jurnal Informatika vol.1 (2015) Pembayaran adalah memberikan uang sebagai pengganti barang atau jasa yang diterima . berdasarkan pendapat diatas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa sistem pembayaran adalah kegiatan atau usaha untuk membantu,melayani,megarah atau mengatur semua kegiatan didalam mencapai suatu tujuan karena pembayaran merupakan unsur penting bagi sebuah instansi maka diperlukan suatu sistem yang dapat mengelola sistem pembayaran secara baik.

2.5 Pengarsipan

Barthos (2016) setiap catatan tertulis baik dalam bentuk gambar ataupun bagan yang memuat keterangan-keterangan suatu subjek (pokok persoalan) ataupun peristiwa-peristiwa yang dibuat oleh orang untuk membantu daya ingat orang (itu) pula.

2.6 Laporan

Menurut Kasmir (2016) Laporan yang menunjukkan kondisi keuangan perusahaan pada saat ini atau dalam suatu periode tertentu

2.7 Pengertian Aplikasi

Menurut Arie Setya Putra,Ochi Marshella Febriani,Bobby Bachry (2018) adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Menurut Sanjaya (2015) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel. Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan lamaran penggunaan.

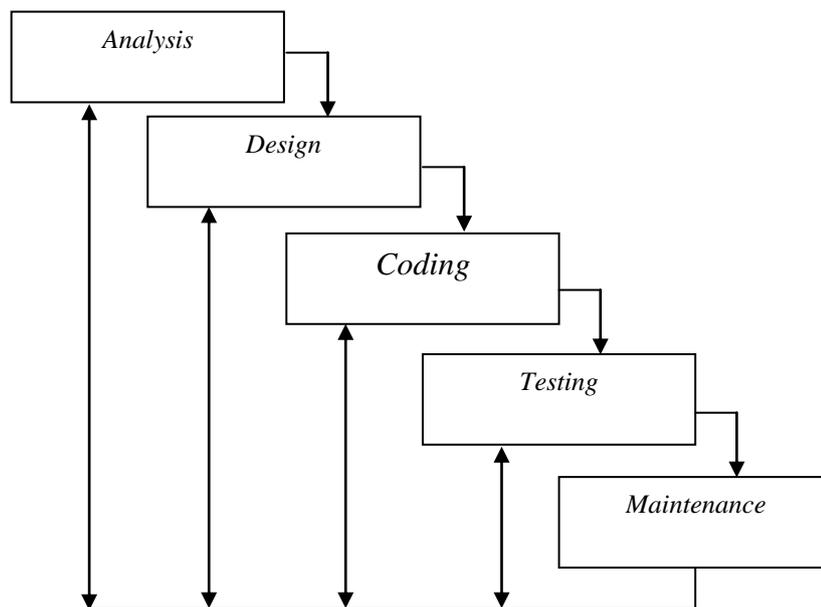
2.8 Metode Pengembangan Sistem

Alat Pengembangan Sistem adalah Menyusun sesuatu yang baru untuk menggantikan atau mengembangkan sistem yang lama secara keseluruhan.

2.8.1 Traditional Sistem Development Life Cycle (SDLC)

Menurut Rosa A.S dan M.Shalahuddin (2018) Siklus hidup sistem (*system development life cycle*) atau SDLC adalah proses evolusioner yang diikuti dalam menerapkan sistem atau subsistem informasi berbasis komputer. SDLC terdiri dari serangkaian tugas yang erat yang mengikuti langkah-langkah pendektan sistem. Model yang dipakai adalah waterfall, menurut Ochi Marshella Febriani (2015) model waterfall adalah Proyek bergerak secara metodis dari satu ke langkah berikutnya, umumnya langkah tersebut selesai sebelum yang berikutnya dimulai

2.8.2 Metode Yang Digunakan



Gambar 1 Waterfall Model.

1. *Analysis*

Pada tahap selanjutnya hasil pengumpulan kebutuhan-kebutuhan *software* ini akan difokuskan secara khusus pada *software*. Untuk membangun suatu *software* yang sesuai dengan permintaan user, software engineer harus mengetahui fungsi-fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, kebutuhan *software* untuk didokumentasikan dan dibahas bersama dengan *customer*.

2. *Design*

Pada tahap ini akan dibuat design dari software. Pada saat dilakukan desain akan diterjemahkan kebutuhan-kebutuhan dari user dan akan dibuat perancangan software sebelum dilakukan coding. Perancangan ini juga akan didokumentasikan dan akan menjadi bagian dari software yang dibuat.

3. *Coding*

Setelah dilakukan desain *software* maka tahapan selanjutnya yaitu *coding*. *Coding* dilakukan untuk menterjemahkan perancangan yang telah dibuat ke dalam bentuk yang dapat dibaca oleh mesin

4. *Testing*

Setelah program selesai dibuat maka tahapan selanjutnya akan dilakukan testing. Proses testing ini difokuskan pada :

1 *Logical internals of the software*

Pengetesan terhadap statement-statement.

2 *Functional external*

Pengetesan dilakukan untuk menemukan error pada program.

5. *Maintenance*

Maintenance (pemeliharaan) harus dilakukan untuk mengantisipasi perubahan-perubahan pada sistem.

2.9 Alat Pengembangan Sistem

Menurut Touseef, Anwer, Hussain & Nadeem, (2015) Unified Modeling Language (UML) adalah standar untuk pemodelan perangkat lunak dan model proses bisnis dan memiliki muncul sebagai standar umum untuk pemodelan berorientasi objek. Tujuan penggunaan UML yaitu untuk memodelkan suatu sistem yang menggunakan konsep berorientasi objek dan menciptakan bahasa pemodelan yang dapat digunakan baik oleh manusia maupun mesin. Tipe-tipe dari diagram UML adalah sebagai berikut :

2.9.1 Use Case Diagram

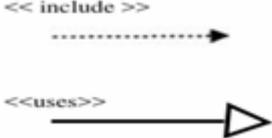
Menurut Indrajani (2015) *Use Case Diagram* adalah diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan sistem eksternal atau pengguna. Secara grafis *Use Case Diagram* menggambarkan siapa yang akan menggunakan sistem dan dengan cara apa pengguna mengharapkan interaksi dengan sistem.

Use case sendiri menggambarkan interaksi antara sistem, sistem eksternal, dan *user*, dengan kata lain mendeskripsikan siapa yang menggunakan sistem dan dengan cara apa pengguna mengharapkan interaksi dengan sistem itu. Simbol Use Case diagram dapat dilihat pada table di bawah ini

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram

No	Simbol	Keterangan
1	<p><i>Use cases</i></p> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>
2	<p>Aktor / <i>actor</i></p> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi

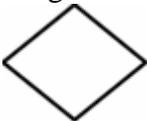
Tabel 2.1 Simbol Use case Diagram (Lanjutan)

		Aktor belum tentu merupakan orang biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
3	Asosiasi / <i>association</i> 	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor
4	Ekstensi / <i>extend</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; ditambahkan, misal arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan; biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i> -nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya.
5	Generalisasi / <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya
6	Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> .

2.9.2 Activity Diagram

Menurut Indrajani (2015) *Activity Diagram* adalah diagram yang secara grafis menggambarkan aliran aktifitas baik proses bisnis atau *use case*. Diagram ini juga dapat digunakan untuk memodelkan aksi yang akan dilakukan saat sebuah operasi di eksekusi dan memodelkan hasil dari aksi tersebut. Simbol activity diagram dapat dilihat pada table di bawah ini

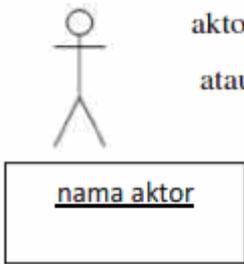
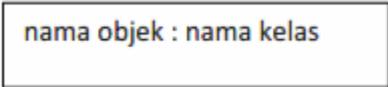
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Keterangan
1	Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3	Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

2.9.3 Sequence diagram

Menurut Indrajani (2015) *Sequence* diagram menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan dalam use case atau suatu operasi. Sequence diagram menggambarkan bagaimana pesan dikirim dan diterima antara objek dan dalam satu urutan. Sebuah sequence diagram memiliki aktor beserta dengan pesan dan fungsi dimana pesan tersebut dikerjakan dengan berurutan

Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Keterangan
1	<p>Aktor</p> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>
2	<p>Garis hidup / <i>lifeline</i></p> 	Menyatakan kehidupan suatu objek
3	<p>Objek</p> 	Menyatakan objek yang berinteraksi Pesan
4	<p>Waktu aktif</p> 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
5	<p>Pesan tipe create</p> <p><<create>></p> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

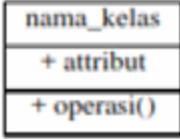
Tabel 2.3 Simbol squence Diagram (Lanjutan)

3	Asosiasi / <i>association</i> 	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan actor
4	Ekstensi / <i>extend</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; ditambahkan, missal arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan; biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i> -nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya.
5	Generalisasi / <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya
6	Menggunakan / <i>include</i> <i>/ uses</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> .

2.9.4 Class diagram

Menurut Indrajani (2015), *Class diagram* adalah gambar grafis mengenai struktur objek statis sebuah sistem menunjukkan kelas-kelas objek yang menyusun sebuah sistem dan juga hubungan antara kelas objek tersebut. Simbol Class Diagram dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 2.4 Simbol Class Diagram

No	Simbol	Keterangan
1	<p>Kelas</p> 	Kelas pada struktur system
2	<p>Antarmuka / <i>interface</i></p>  <p>nama_interface</p>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3	<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4	<p>Asosiasi berarah / <i>directed Association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5	<p>Generalisasi</p> 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6	<p>Kebergantungan / <i>dependency</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas
7	<p>Agregasi / <i>aggregation</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna semuabagian (<i>whole-part</i>)

2.10 Software yang Digunakan

2.10.1 Adobe Dreamweaver

Menurut Rozaq, Lestari dan Handayani (2015) Adobe Dreamweaver adalah : aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor WYSIWYG visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai Design view) dan kode editor dengan fitur standar seperti syntax highlighting, code completion, dan code collapsing serta fitur lebih canggih seperti real-time syntax checking dan code introspection untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode.

2.10.2 PHP

Madcoms (2016) PhpMyadmin adalah sebuah aplikasi open source yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL. PHP adalah kependekan dari PHP: *Hypertext Preprocessor*, bahasa *interpreter* yang mempunyai kemiripan dengan C dan Perl. PHP dapat digunakan bersama dengan HTML sehingga memudahkan dalam membuat aplikasi *web* dengan cepat. Dapat digunakan untuk menciptakan *dynamic website* baik itu yang memerlukan penggunaan *database* ataupun tidak.. PHP juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft, ColdFusion Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP adalah Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain.

2.10.3. XAMPP

Madcoms (2016) “Xampp adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari Apache, MySQL, PhpMyadmin, PHP, Perl, Filezilla, dan lainlain. XAMPP merupakan salah satu paket instalasi Apache, PHP dan MySQL instant yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut. Selain paket instalasi instant XAMPP versi 1.6.4.1 juga memberikan fasilitas pilihan penggunaan PHP4 atau PHP5. Untuk berpindah versi PHP yang ingin digunakan juga sangat mudah dilakukan dengan menggunakan bantuan PHP-Switch yang

telah disertakan oleh XAMPP, dan yang terpenting XAMPP bersifat *free* atau gratis untuk digunakan.

XAMPP adalah kepanjangan yang masing-masing hurufnya adalah:

- X** : Program ini dapat dijalankan di banyak sistem operasi, seperti Windows, Linux, Mac OS, dan juga Solaris.
- A** : **Apache**, merupakan aplikasi web server. Tugas utama Apache adalah menghasilkan halaman web yang benar kepada user berdasarkan kode PHP yang dituliskan oleh pembuat web, maka dapat saja suatu database diakses terlebih dahulu (misalnya dalam MySQL) untuk mendukung halaman web yang dihasilkan.
- M** : **MySQL**, merupakan aplikasi database server. Perkembangannya disebut SQL yang merupakan kepanjangan dari *Structure Query Language*. SQL merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah database. MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengelola database beserta isinya. Kita dapat memanfaatkan MySQL untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data yang berada dalam database.
- P** : **PHP**, bahasa pemrograman web. Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat web yang bersifat *server-side scripting*. PHP memungkinkan kita untuk membuat halaman web yang bersifat dinamis. Sistem manajemen basis data yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQL.
- P** : **Perl** adalah bahasa pemrograman untuk segala keperluan, dikembangkan pertama kali oleh Larry Wall di mesin Unix. Perl dirilis pertama kali pada tanggal 18 Desember 1987 ditandai dengan keluarnya Perl 1. Pada versi-versi selanjutnya, Perl tersedia pula untuk berbagai sistem operasi varian Unix (SunOS, Linux, BSD, HP-UX), juga tersedia untuk sistem operasi seperti DOS, Windows, Power PC, BeOS, VMS, EBCDIC, dan PocketPC.

2.10.4 MySQL

Raharjo (2015) MySQL merupakan software RDBMS (atau server database) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak user (multi-user), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (multi-threaded). Database adalah sistem penyimpanan beragam jenis data dalam sebuah entitas yang besar untuk diolah sedemikian rupa agar mudah dipergunakan lagi. Data yang disimpan bisa sangat variatif (angka, teks, gambar, suara dan jenis data multi media lainnya). Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Database merupakan salah satu komponen yang paling terpenting dalam sistem informasi, karena merupakan jenis basis dalam menyediakan informasi bagi pemakai. Sistem manajemen basis data ini adalah hasil pemikiran dari Michael “Monty” Widenius, David Axmark, dan Allan Larson pada tahun 1995. Tujuan awal ditulisnya program MySQL adalah untuk mengembangkan aplikasi web. MySQL menggunakan bahasa standart SQL (Structure query language) sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. Perintah SQL sering juga disebut Query. MySQL menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan database server lain.

Berikut ini adalah beberapa keunggulan MySQL:

1. Mampu menangani jutaan *user* dalam waktu yang bersamaan.
2. Mampu menampung lebih dari 50.000.000 *record*.
3. Sangat cepat mengeksekusi perintah.
4. Memiliki *user privilege system* yang mudah dan efisien.

Kelemahan MySQL:

1. Untuk koneksi ke bahasa pemrograman visual seperti vb, delphi, dan foxpro, mysql kurang support, karena koneksi ini menyebabkan field yang dibaca harus sesuai dengan koneksi dari program visual tersebut, dan ini yang menyebabkan mysql jarang dipakai dalam program visual.
2. Data yang ditangani belum begitu besar.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. metode pengumpulan data bisa dilakukan dengan cara:

a. Data primer diperoleh melalui:

1. Wawancara

Pada tahap wawancara ini penulis mewawancarai pemilik dari perusahaan tersebut. Wawancara yang penulis lakukan untuk memperoleh data terkait perusahaan tersebut untuk penelitian yang terkait seperti sistem penjualannya dan pengarsipannya. Dan dari hasil wawancara yang diperoleh maka sistem penjualan tersebut masih secara manual / pelanggan harus datang ke perusahaan tersebut untuk melakukan pembelian jasa pada perusahaan tersebut dan juga pengarsipannya masih secara manual / dengan memasukan nota bukti penjualan ke dalam sebuah tempat

2. Observasi

Pada tahap ini penulis melakukan observasi dengan datang langsung dan melihat langsung sistem penjualan yang pengarsipan yang dilakukan perusahaan tersebut dan ternyata benar dari hasil wawancara sebelumnya sesuai dengan apa yang terjadi di perusahaan tersebut yaitu sistem penjualan yang masih manual dan juga pengarsipan yang masih manual

b. Data sekunder meliputi struktur organisasi, infrastruktur TI, gambaran sistem yang ada saat ini. Data sekunder diperoleh melalui:

1. Studi dokumentasi

Alur sistem penjualan perusahaan tersebut adalah sebagai berikut

1. pembeli datang untuk memesan produk yang di jual pada perusahaan
Tersebut

2. Setelah itu admin menuliskan pesanan dan juga harga pada nota 2 rangkap, nota putih diberikan kepada pembeli untuk dimintai pembayaran dan nota merah / copy digunakan untuk arsip dari penjualan

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Metode *Waterfall* (Pendekatan Terstruktur). Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan. Metode ini terdiri dari beberapa tahap kegiatan yaitu :

a. Analisis (*Analysis*)

Adapun proses analisis sistem yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah data yang dikelola dengan menanyakan langsung kepada yang bersangkutan yaitu di CV Megah Indah Bandar Lampung.
- b. Melakukan survey dan wawancara untuk memahami kinerja sistem pengelolaan data yang sedang berlangsung saat ini, yang selanjutnya digambarkan dalam DAD (*Diagram Alir Data*) dan dianalisis kembali permasalahan - permasalahan tersebut sesuai kinerja sistem yang berjalan.

b. Desain (*Design*)

Dalam desain sistem kegiatan yang dilakukan adalah merancang sistem informasi dengan metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan untuk tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. Analisa sistem yang berjalan
- b. *Usecase* sistem yang berjalan
- c. Desain Global sistem baru yaitu, rancangan sistem yang diusulkan
- d. Desain terperinci yaitu, Rancangan O,I, Kamus data dan Desain *database*

- c. Pembuatan kode program (*Coding*)
Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit. Bahasa pemrograman dengan kode-kode yang dibangun akan dibahas lebih lanjut pada lampiran. Maka dalam bab ini hanya menjelaskan proses pembangunan sistem yang dikembangkan.
- d. Pengujian (*Testing*)
Tahap pengujian perangkat lunak yang telah dikembangkan untuk mengcover kesalahan-kesalahan dan menjamin bahwa masukan sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.
- e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)
Tahap perawatan sistem yang telah dikembangkan seperti perawatan perangkat lunak, perangkat keras dan media lain yang berhubungan dengan komputer. Pada tahap ini segala kemungkinan mengenai kekurangan perangkat lunak baik berupa kesalahan atau hal-hal yang ditambahkan kedalam perangkat lunak.

3.3 Alat dan Bahan

Untuk kelancaran dalam penelitian ini, berikut penjelasan mengenai alat bantu yang digunakan, yaitu :

3.3.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat Keras yaitu :

- a. Laptop Asus Prosesor intel core i7
- b. Memori 4 GB
- c. Harddisk 1 TB
- d. Printer
- e. Scanner

3.3.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat Lunak yaitu :

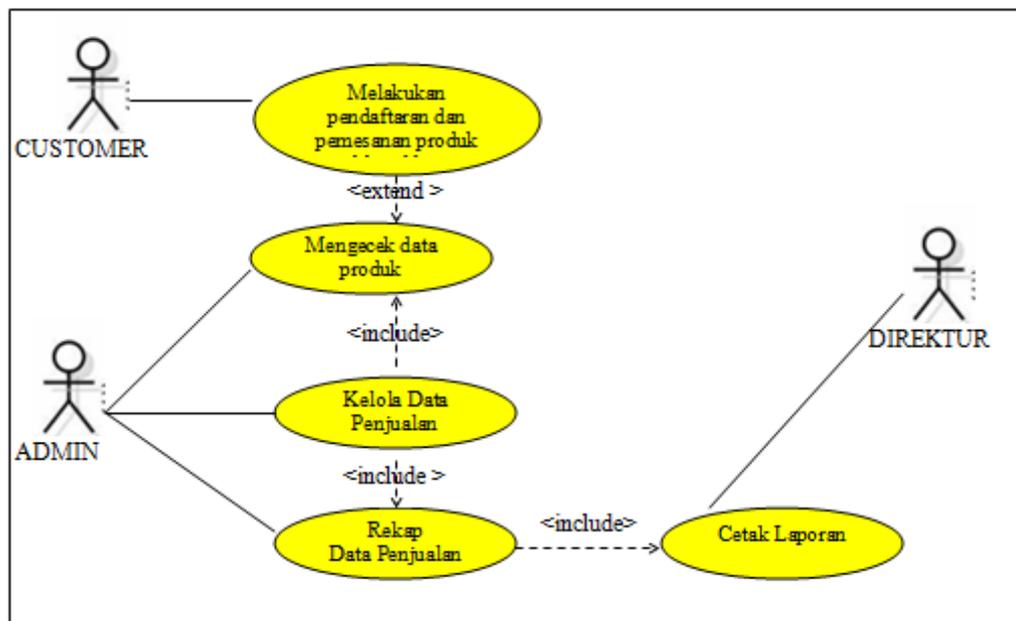
- Sistem Operasi Microsoft Windows 7
- Adobe Dreamweaver
- PHP dan MySQL
- Visual Paradigm

3.4 Analisis Sistem

Tahap analisis sistem ini, penulis akan memahami kerja dari sistem yang ada baik sistem yang sedang berjalan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut :

3.4.1 Analisa Sistem Berjalan

Analisa sistem berjalan yang berlangsung mengenai pengolahan Penjualan di CV Megah Indah Bandar Lampung ditunjukkan pada use case Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Use Case Sistem Berjalan

a. Deskripsi Aktor

Deskripsi pendefinisian aktor sistem berjalan mengenai kegiatan pemrosesan data penjualan adalah seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Deskripsi Pendefinisian Aktor Sistem Yang Berjalan

No	Aktor	Deskripsi
1	Customer	Orang yang melakukan pembelian terhadap produk
2	Admin	Orang yang bertanggung jawab atas pelayanan kepada Customer dan menyusun dokumen serta membuat laporan penjualan.
3	Direktur	Orang yang bertugas dan bertanggung jawab mengawasi proses seluruh Kegiatan perusahaan.

b. Deskripsi *Use Case*

Deskripsi pendefinisian *use case* sistem berjalan mengenai kegiatan pemrosesan data Customer adalah seperti pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Deskripsi *Use Case* Sistem Berjalan

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1	Melakukan pendaftaran dan pemesanan produk	Proses pendaftaran customer dan pemesanan produk untuk ditindaklanjuti oleh Admin.
2	Mengecek data produk	Proses pengecekan data produk sesuai stok yang ada
3	Mengelola data Penjualan	Proses penginputan data penjualan menggunakan word dan <i>excel</i> yang telah ditentukan sebelumnya oleh bagian Admin.
4	Merekap data penjualan	Proses membuat laporan dan melakukan penyimpanan dokumen penjualan di dalam lemari berkas.
5	Cetak Laporan	Proses mencetak laporan penjualan untuk diberikan ke Direktur.

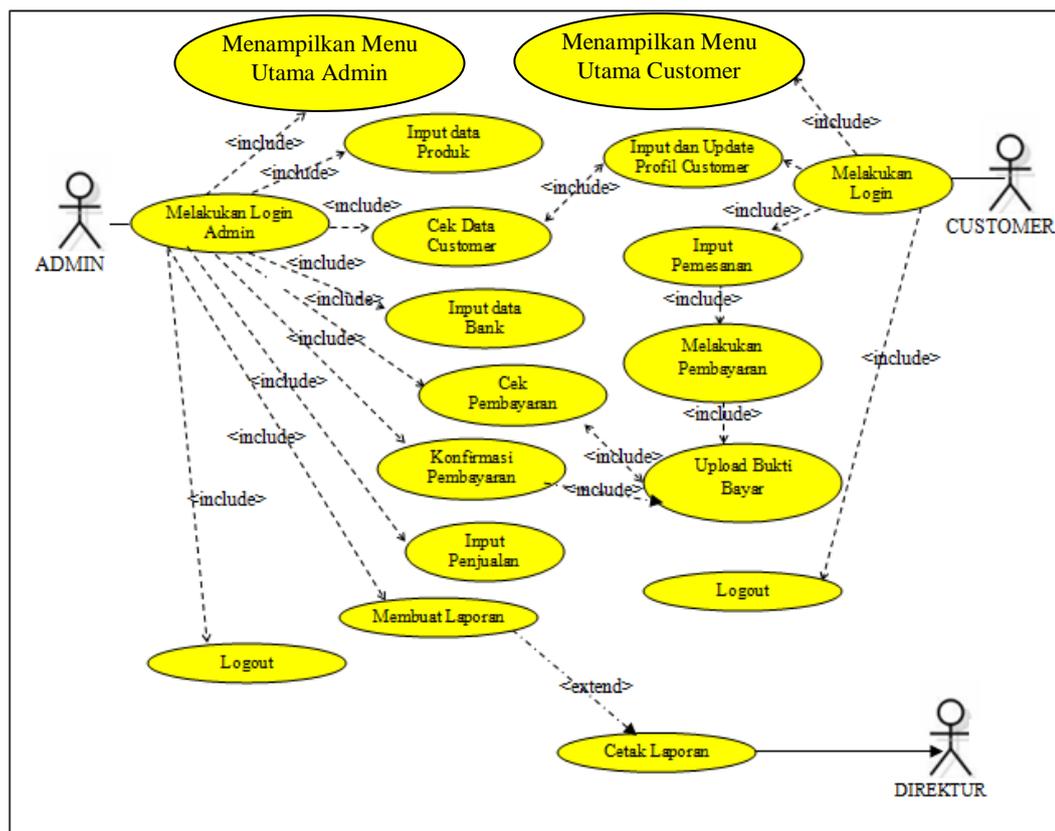
3.4.2 Perancangan Sistem diusulkan

Gambaran secara umum sistem yang diusulkan, dijelaskan pada sub-sub sistem berikut.

3.4.2.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan sistem eksternal atau pengguna. Secara grafis *Use Case Diagram* menggambarkan siapa yang akan menggunakan sistem dan dengan cara apa pengguna mengharapkan interaksi dengan sistem.

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case diagram* pada sistem ini dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut ini:



Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem Diusulkan

Definisi aktor dan *use case* mengenai adalah sebagai berikut :

a. Definisi Aktor

Pendefinisian aktor sistem diusulkan mengenai Sistem Informasi Penjualan dan Pengarsipan pada CV Megah Indah Bandar Lampung adalah seperti pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Deskripsi Pendefinisian Aktor Sistem Yang Diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
1.	Customer	Aktor yang melakukan input pemesanan, melakukan pembayaran di bank dan upload bukti pembayaran dari bank
2.	Administrasi	Staff atau Orang yang mengelola data penjualan
3.	Direktur	Aktor yang melihat hasil laporan dan dapat mengakses sistem sebagai admin

b. Definisi *use case*

Pendefinisian *use case* sistem berjalan mengenai Sistem Informasi Penjualan dan Pengarsipan pada CV Megah Indah Bandar Lampung adalah seperti pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 Deskripsi Pendefinisian *use case* Sistem Yang Diusulkan

No	Use case	Deskripsi
1.	Login	Suatu Proses untuk mengakses sistem (Admin dan Customer)
2	Menampilkan Menu Utama admin	Suatu Proses untuk menampilkan menu utama Admin
3.	Input Data Produk	Suatu proses input data Produk oleh admin.

**Tabel 3.4 Deskripsi Pendefinisian *use case* Sistem Yang Diusulkan
(Lanjutan)**

4	Cek Data Customer	Proses Pengecekan data Customer oleh admin.
5	Input data Bank	Proses input data Bank oleh admin.
6	Cek Pembayaran	Proses cek pembayaran oleh admin.
7	Konfirmasi Pembayaran	Proses konfirmasi pembayaran customer oleh admin.
8	Input Penjualan	Suatu proses input data Penjualan oleh Admin.
9	Laporan	Proses pembuatan dan penyimpanan laporan oleh admin.
10	Cetak Laporan	Proses cetak laporan oleh admin.
11	Log Out	Proses Keluar Dari Sistem Oleh Admin
12	Menampilkan menu utama customer	Suatu Proses untuk menampilkan menu utama Customer
13	Input dan Update Profil Customer	Suatu proses input dan Update data Customer
14	Input Pemesanan	Suatu proses input data Pemesanan oleh Customer.
15	Melakukan Pembayaran	Suatu proses melakukan pembayaran oleh customer.
16	Upload Bukti Bayar	Suatu proses melakukan Upload bukti pembayaran oleh customer.

3.4.2.2 Skenario *Use case*

Skenario jalannya masing- masing *Use case* yang telah didefinisikan sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Skenario *use case Login*

Nama *use case* : *Login*
 Aktor : Administrasi, Customer
 Tujuan : Mengakses Sistem

Tabel 3.5 Skenario *use case Login*

No	Aktor	Sistem
1.	Membuka sistem dengan mengisi data <i>login</i> .	Validasi data <i>login</i> , apabila data sudah benar maka kan masuk ke sistem dan apabila data tidak benar, <i>user</i> diminta <i>login</i> kembali.

2. Skenario *use case* menampilkan menu utama admin

Nama *use case* : Menampilkan menu utama admin
 Aktor : Administrasi
 Tujuan : Menampilkan menu utama Admin

Tabel 3.6 Skenario *use case* menampilkan menu utama admin

No	Aktor	Sistem
1.	menampilkan menu utama	Menampilkan data menu utama admin.

3. Skenario *use case input* data produk

Nama *use case* : *input* data produk
 Aktor : Administrasi
 Tujuan : Mengontrol data produk

Tabel 3.7 Skenario *use case input* data produk

No	Aktor	Sistem
1.	Menginput data produk	Menampilkan data produk yang telah terisi.

4. Skenario *use case* mengelola Cek data Customer

Nama *use case* : Cek data Customer
 Aktor : Administrasi
 Tujuan : Mengontrol data Customer

Tabel 3.8 Skenario *use case* Cek data Customer

No	Aktor	Sistem
1.	Cek data Customer	Menampilkan data Customer yang telah terisi.

5. Skenario *use case* Input data Bank

Nama *use case* : Input data Bank
 Aktor : Administrasi
 Tujuan : Mengontrol data bank

Tabel 3.9 Skenario *use case* Input data Bank

No	Aktor	Sistem
1.	Menginput data Bank	Menampilkan data Bank yang telah terisi.

6. Skenario *Use Case* Cek Pembayaran

Nama *use case* : Cek Pembayaran
 Aktor : Administrasi
 Tujuan : Mengontrol data yang telah ada di sistem

Tabel 3.10 Skenario *use case* Cek Pembayaran

No	Aktor	Sistem
1.	Cek Pembayaran yang telah diinput oleh Customer di sistem oleh administrasi	Menampilkan data pembayaran penjualan untuk dilihat Administrasi

7. Skenario *Use Case* konfirmasi Pembayaran

Nama *use case* : Konfirmasi Pembayaran
 Aktor : Administrasi
 Tujuan : Mengontrol data yang telah ada di sistem

Tabel 3.11 Skenario *use case* Konfirmasi Pembayaran

No	Aktor	Sistem
1.	Verifikasi data konfirmasi pembayaran penjualan yang telah diinput oleh Customer di sistem oleh administrasi	Menampilkan data konfirmasi pembayaran penjualan untuk dilihat Customer.

8. Skenario *use case* input data penjualan

Nama *use case* : input data penjualan
 Aktor : Administrasi
 Tujuan : Mengontrol data penjualan

Tabel 3.12 Skenario *use case* Input data penjualan

No	Aktor	Sistem
1.	Menginput data penjualan	Menampilkan data penjualan yang telah terisi.

9. Skenario *use case* Laporan

Nama *use case* : Laporan
 Aktor : Admin
 Tujuan : Membuat laporan yang telah ada di sistem

Tabel 3.13 Skenario *use case* laporan

No	Aktor	Sistem
1.	Pilih data laporan	Menampilkan laporan.

10. Skenario *use case* Cetak Laporan

Nama *use case* : Cetak Laporan
 Aktor : Admin
 Tujuan : Mencetak laporan yang telah ada di sistem

Tabel 3.14 Skenario *use case* Cetak laporan

No	Aktor	Sistem
1.	Pilih data laporan berdasarkan pilihan tanggal, klik tombol cetak	Menampilkan laporan yang ingin dicetak.

11. Skenario *use case* Logout

Nama *use case* : Membuat Logout
 Aktor : Admin
 Tujuan : Logout sistem

Tabel 3.15 Skenario *use case* Logout

No	Aktor	Sistem
1.	Pilih Logout	Logout dari sistem

12. Skenario *use case* Menampilkan menu utama customer

Nama *use case* : Menampilkan menu utama customer
 Aktor : Customer
 Tujuan : Menampilkan menu utama customer

Tabel 3.16 Skenario *use case* menampilkan menu utama Customer

No	Aktor	Sistem
1.	menampilkan menu utama	Menampilkan data menu utama customer.

13. Skenario *use case* input dan update profile Customer

Nama *use case* : Input dan update profile Customer
 Aktor : Customer
 Tujuan : Mengontrol data Customer

Tabel 3.17 Skenario *use case* Input dan update profile Customer

No	Aktor	Sistem
1.	<i>input dan update</i> data Customer	Menampilkan data Customer yang telah terisi.

14. Skenario *use case input* pemesanan

Nama *use case* : input pemesanan
 Aktor : Customer
 Tujuan : Mengontrol data pemesanan

Tabel 3.18 Skenario *use case Input* pemesanan

No	Aktor	Sistem
1.	Menginput data pemesanan	Menampilkan data pemesanan yang telah terisi.

15. Skenario *use case* melakukan pembayaran

Nama *use case* : melakukan pembayaran
 Aktor : Customer
 Tujuan : Melakukan Pembayaran

Tabel 3.19 Skenario *use case* melakukan pembayaran

No	Aktor	Sistem	Bank
1.	melakukan pembayaran	Menampilkan data pembayaran yang telah dibayar.	Menerima Pembayaran

16. Skenario *use case input* data upload bukti pembayaran

Nama *use case* : input data dan upload bukti pembayaran
 Aktor : Customer
 Tujuan : Melakukan upload bukti Pembayaran

Tabel 3.20 Skenario *use case input* data upload bukti

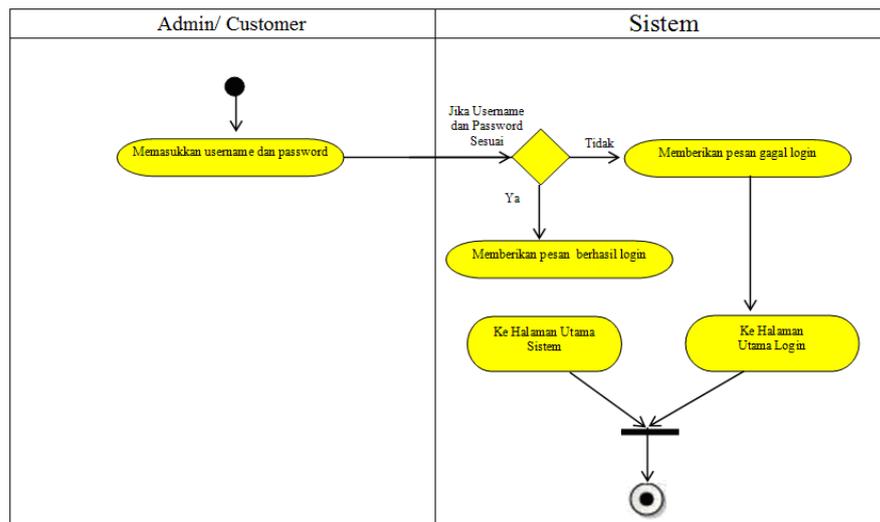
No	Aktor	Sistem
1.	melakukan upload bukti pembayaran	Menampilkan upload bukti pembayaran yang telah terisi.

3.4.2.3 Activity Diagram

Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.

1. Activity Diagram Login

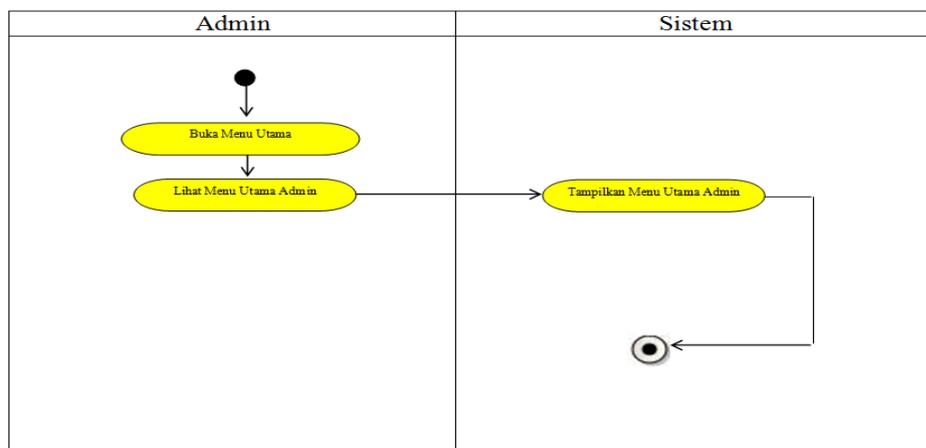
Tampilan *Activity Diagram Login* ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.3 Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Menampilkan Menu Utama admin

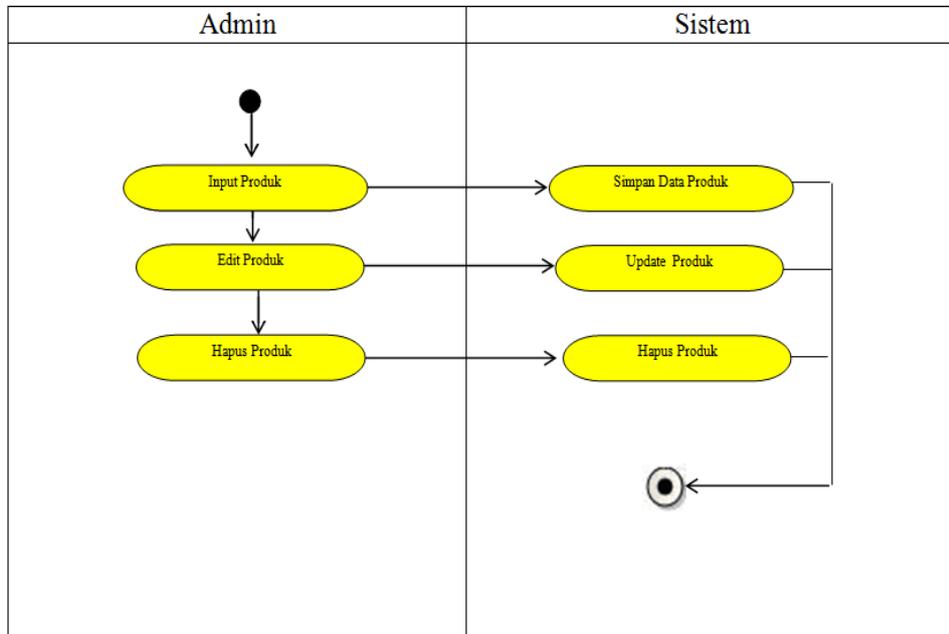
Tampilan *Activity Diagram Menampilkan Menu Utama Admin* ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.4 Activity Diagram Menampilkan Menu Utama admin

3. Activity Diagram Input data Produk

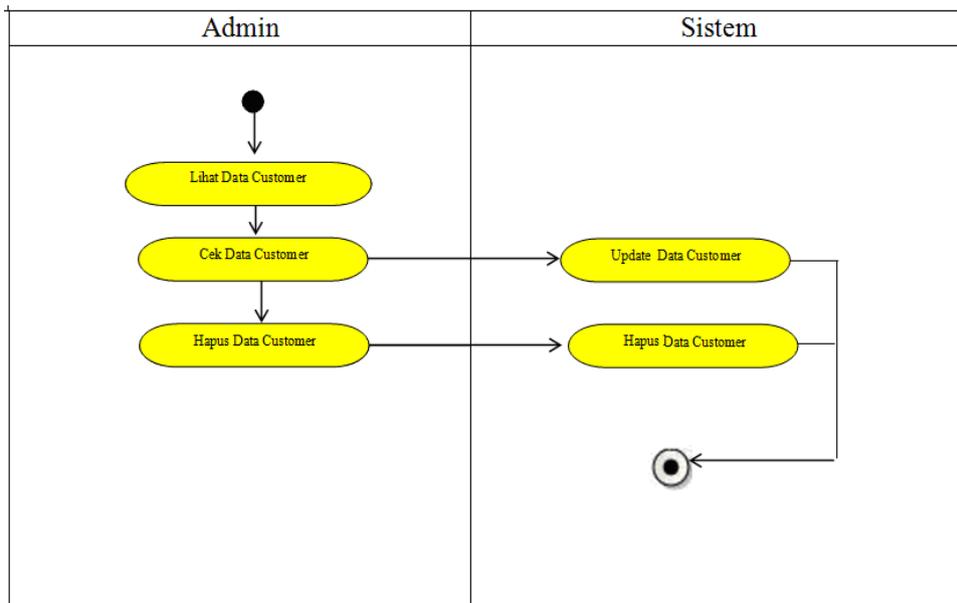
Tampilan *Activity Diagram* Input Data Produk ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.5. Activity Diagram Input Data Produk

4. Activity Diagram Cek Data Customer

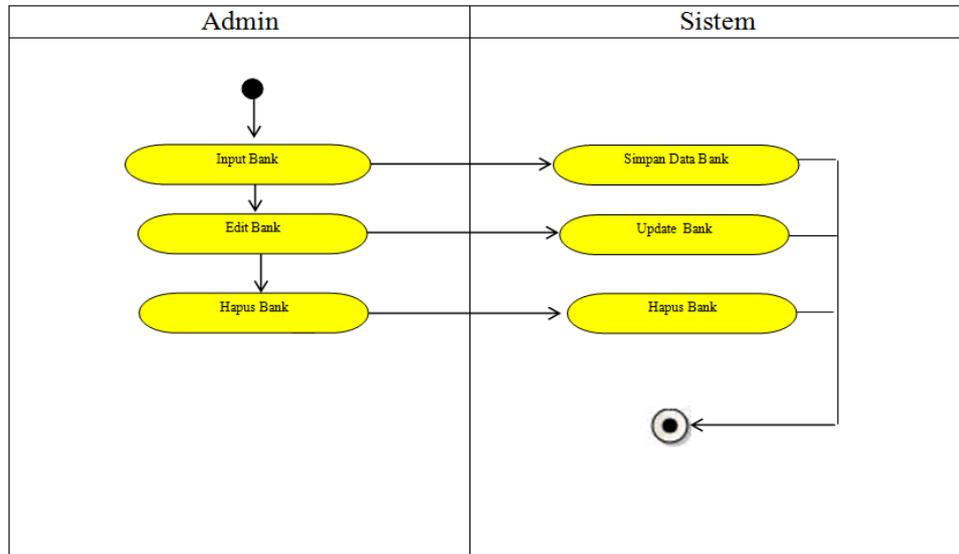
Tampilan *Activity Diagram* Cek Data Customer ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.6. Activity Diagram Cek Data Customer

5. *Activity Diagram Input Data Bank*

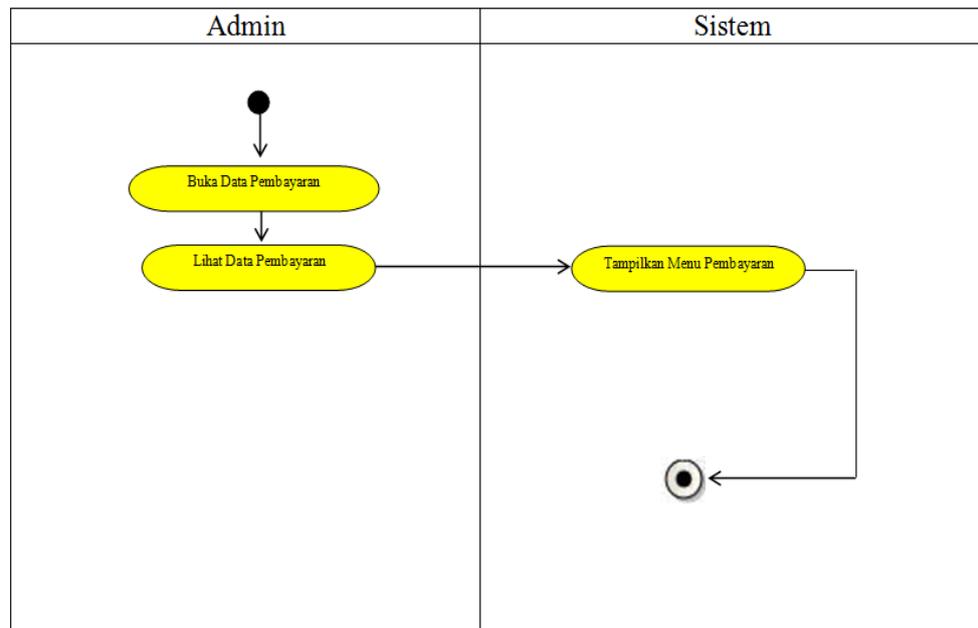
Tampilan *Activity Diagram* Input Data Bank ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.7. Activity Diagram Input Data Bank

6. *Activity Diagram Cek Pembayaran*

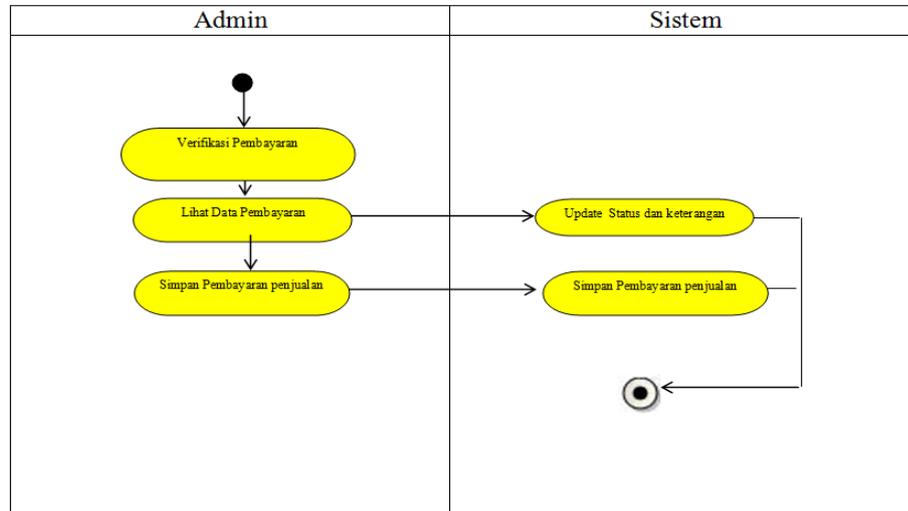
Tampilan *Activity diagram* Cek Pembayaran ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.8 Activity Diagram Cek Pembayaran

7. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

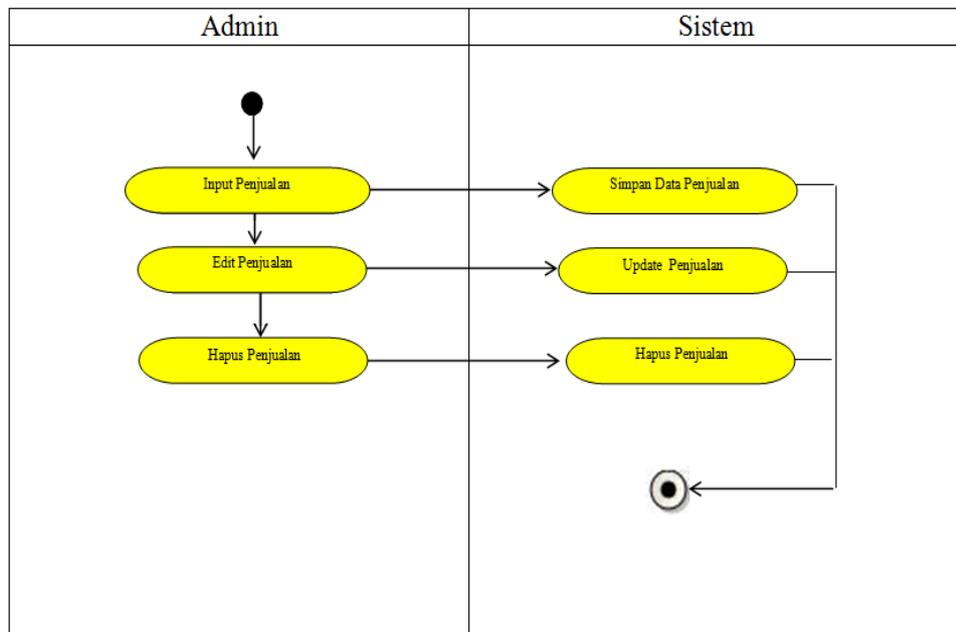
Tampilan *Activity diagram* Konfirmasi Pembayaran ditunjukkan pada gambar berikut .:



Gambar 3.9 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

8. Activity Diagram Input Penjualan

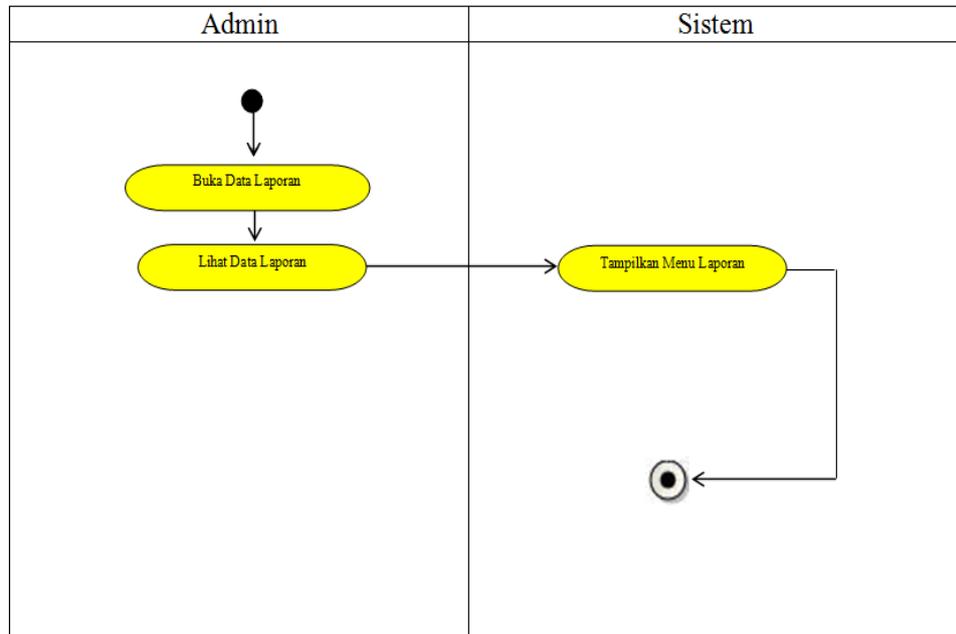
Tampilan *Activity diagram* Input Penjualan ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.10 Activity Diagram Input Penjualan

9. Activity Diagram Laporan

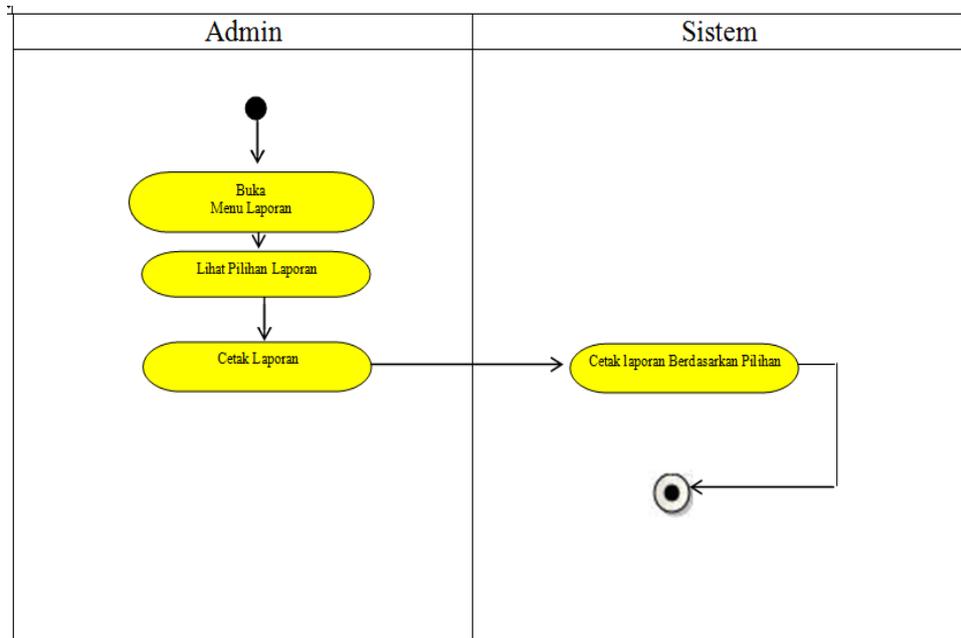
Tampilan *Activity diagram* Laporan ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.11 Activity Diagram Laporan

10. Activity Diagram Cetak Laporan

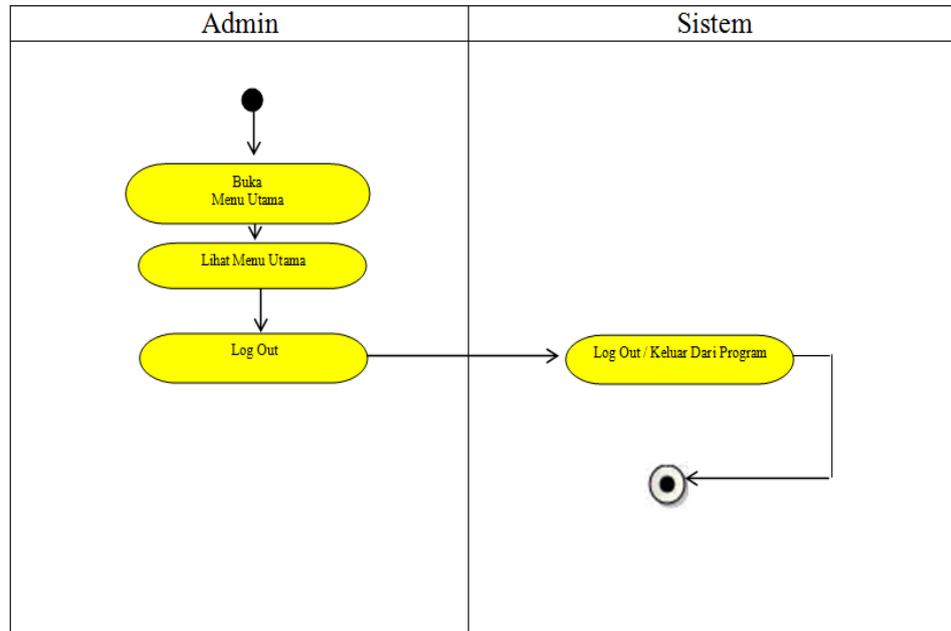
Activity diagram Cetak Laporan ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.12 Activity Diagram Cetak Laporan

11. Activity Diagram Logout

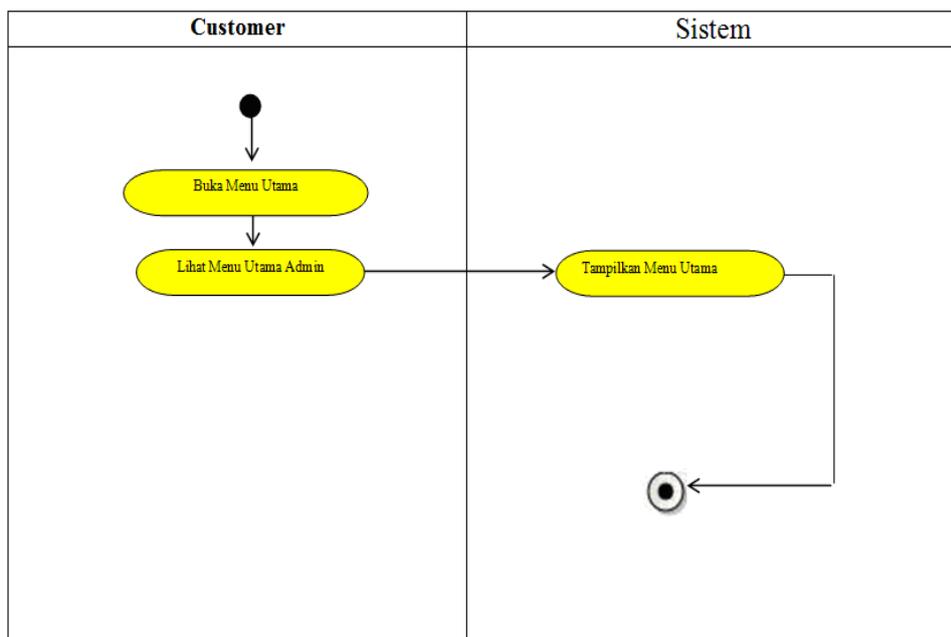
Tampilan *Activity diagram* Logout ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.13 Activity Diagram Logout

12. Activity Diagram Menampilkan Menu Utama Customer

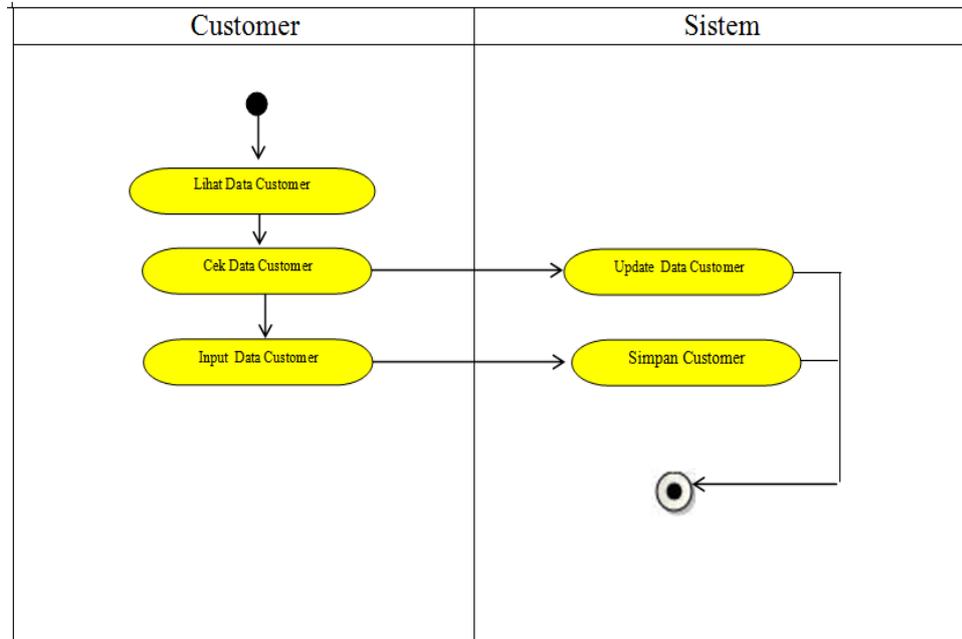
Tampilan *Activity diagram* Menampilkan Menu Utama Customer ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.14 Activity Diagram Menampilkan Menu Utama Customer

13. *Activity Diagram* Input dan Update Profil Customer

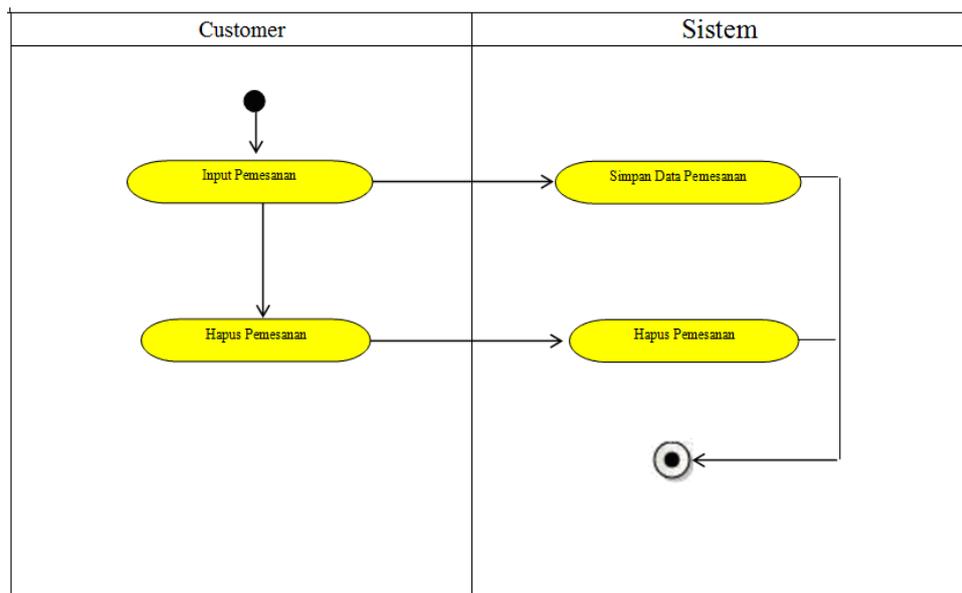
Tampilan *Activity diagram* Input Dan Update Profile Customer ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.15 *Activity Diagram* Input dan Update Profil Customer

14. *Activity Diagram* Input Pemesanan

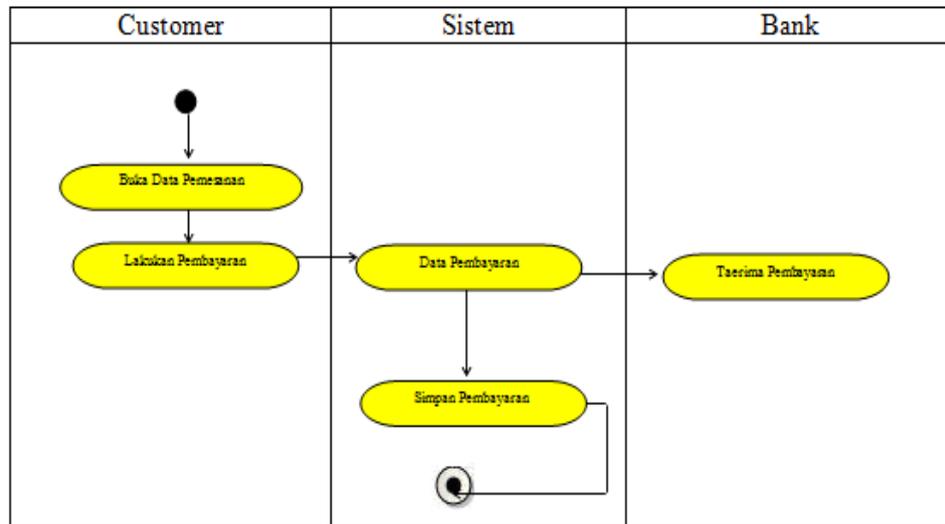
Tampilan *Activity diagram* Input Pemesanan ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.16 *Activity Diagram* Input Pemesanan

15. *Activity Diagram* Melakukan Pembayaran

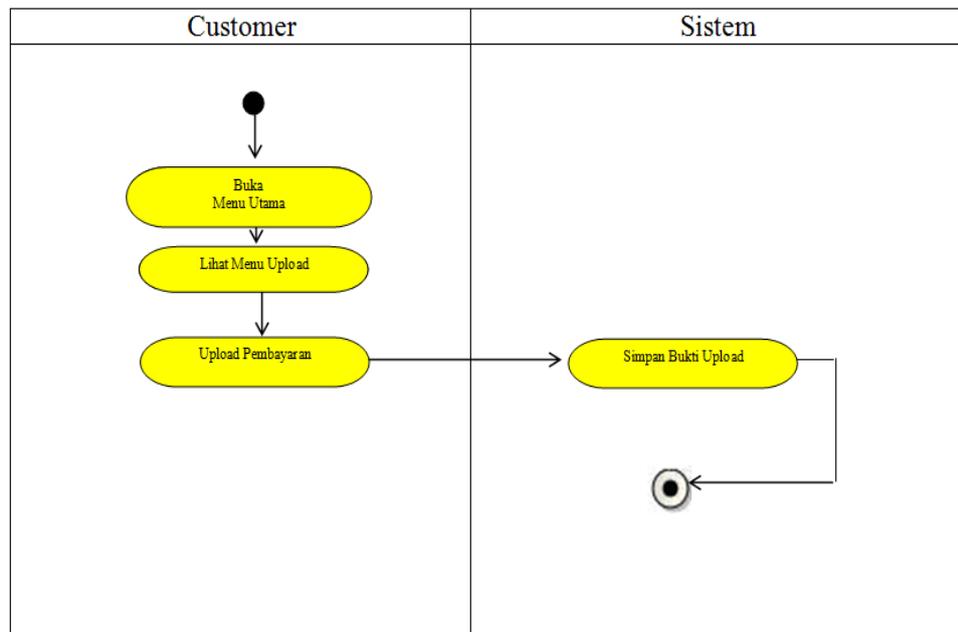
Tampilan *Activity diagram* Input Pemesanan ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.17 *Activity Diagram* Melakukan Pembayaran

16. *Activity Diagram* Upload Bukti Bayar

Tampilan *Activity diagram* Upload Bukti Bayar ditunjukkan pada gambar berikut :



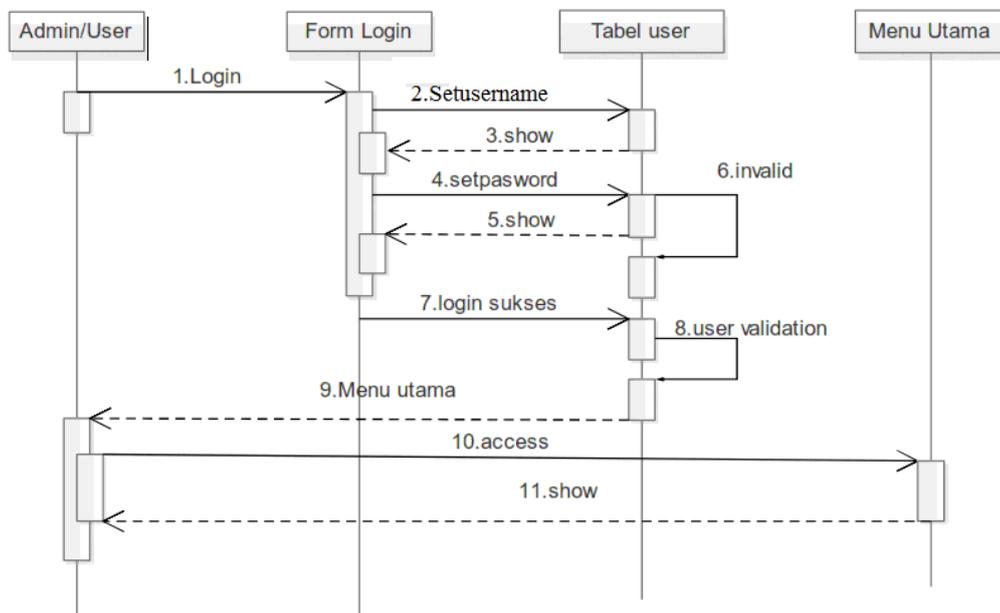
Gambar 3.18 *Activity Diagram* Upload Bukti Bayar

3.4.2.4 Sequence Diagram

Sequential diagram menjelaskan interaksi *object* yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan *Use CaseSequence Diagram*, memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu di dalam *Use Case*. Dalam *UML*, *object* pada diagram *Sequence* digambarkan dengan segi empat yang berisi nama dari *object* yang digaris bawah. Pada *object* terdapat 2 cara untuk menamainya yaitu : nama *object*, dan *class* serta nama *class*. Dalam *diagram Sequence*, setiap *object* hanya memiliki garis yang digambarkan garis putus-putus kebawah. Pesan antar *object* digambarkan dengan anak panah dari *object* yang mengirim pesan ke *object* yang menerima pesan.

1. Sequence Diagram Login Admin/ User

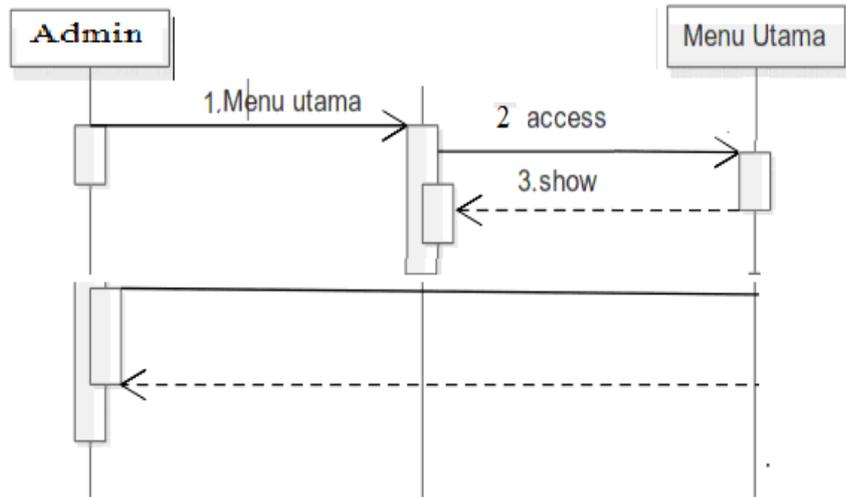
Pada *Sequence diagram Login* ini dijelaskan bahwa seorang aktor harus *Login* terlebih dahulu dengan menginputkan *Username* dan *password*. Berikut gambar *Sequence diagram Login*nya:



Gambar 3.19 Sequence Diagram Login/ User

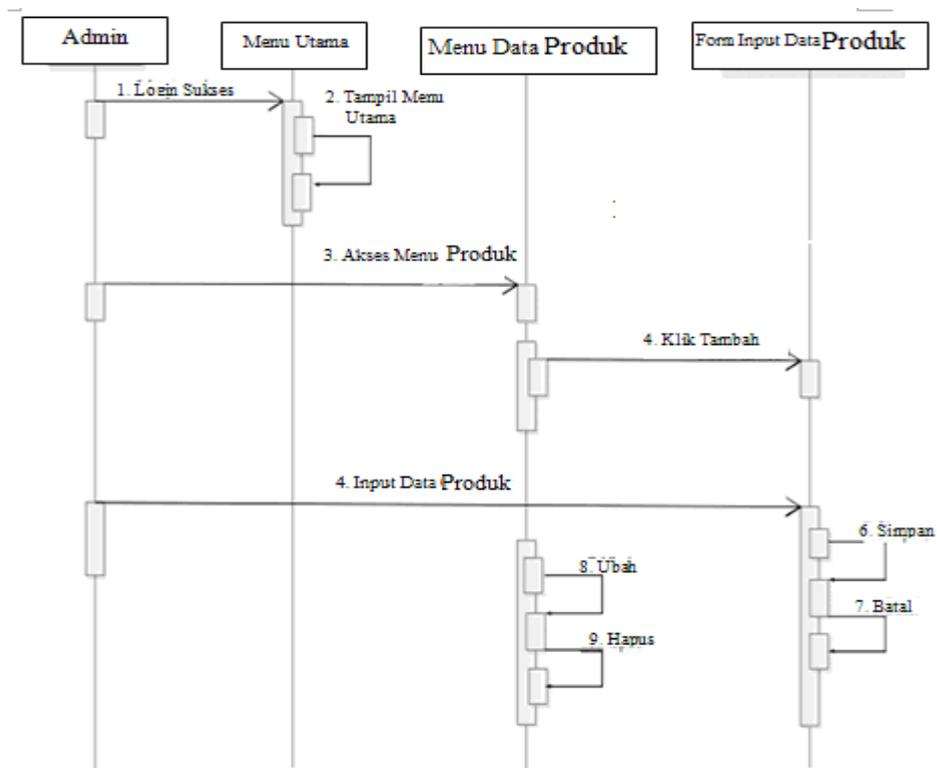
2. Sequence Diagram Menampilkan Menu Utama Admin

Pada *Sequence* diagram ini dijelaskan bahwa seorang aktor masuk ke menu utama. Berikut gambar *Sequence* diagram:



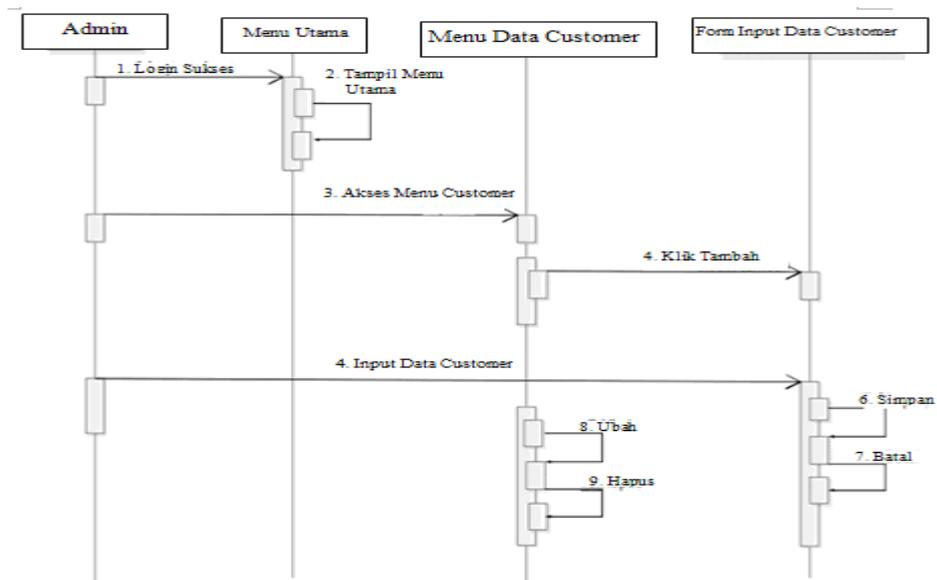
Gambar 3.20 Sequence Diagram Menampilkan Menu Utama Admin

3. Sequence Diagram Input Data Produk



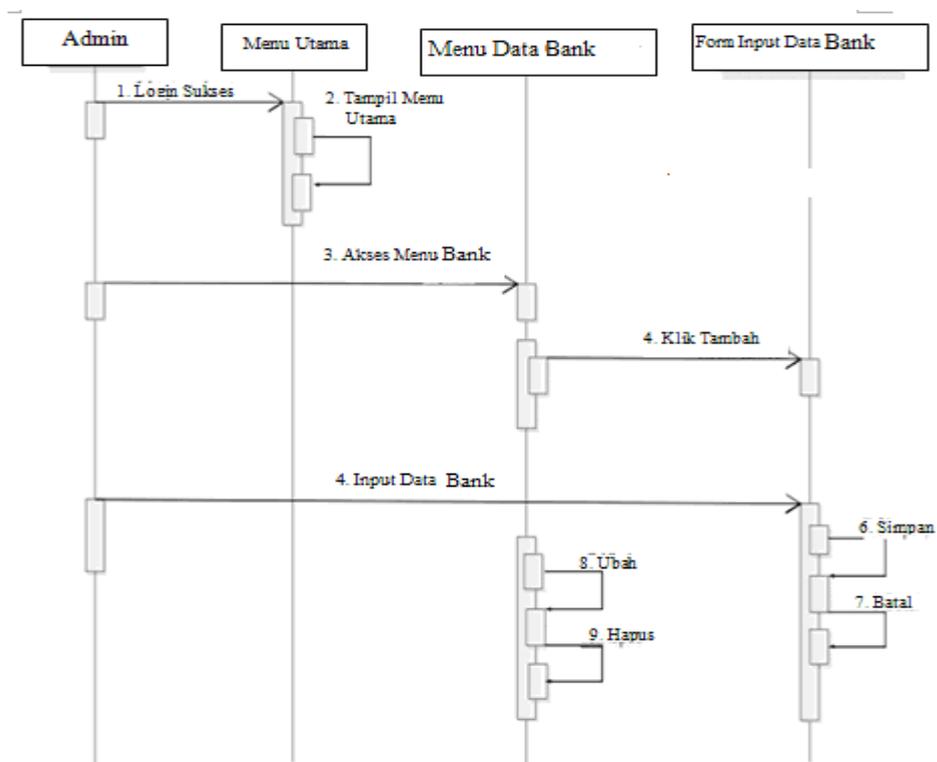
Gambar 3.21 Sequence Diagram Input Data Produk

4. Sequence Diagram Cek Data Customer



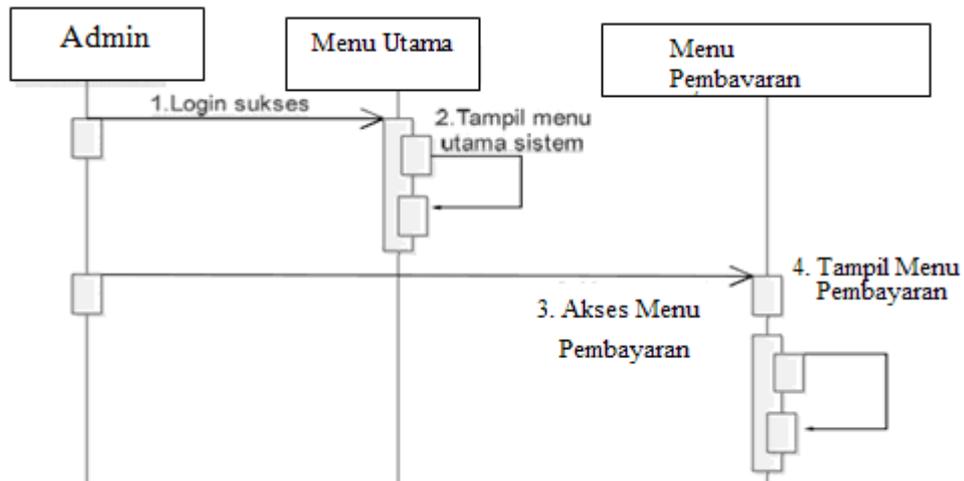
Gambar 3.22 Sequence Diagram Cek Data Customer

5. Sequence Diagram Input Data Bank



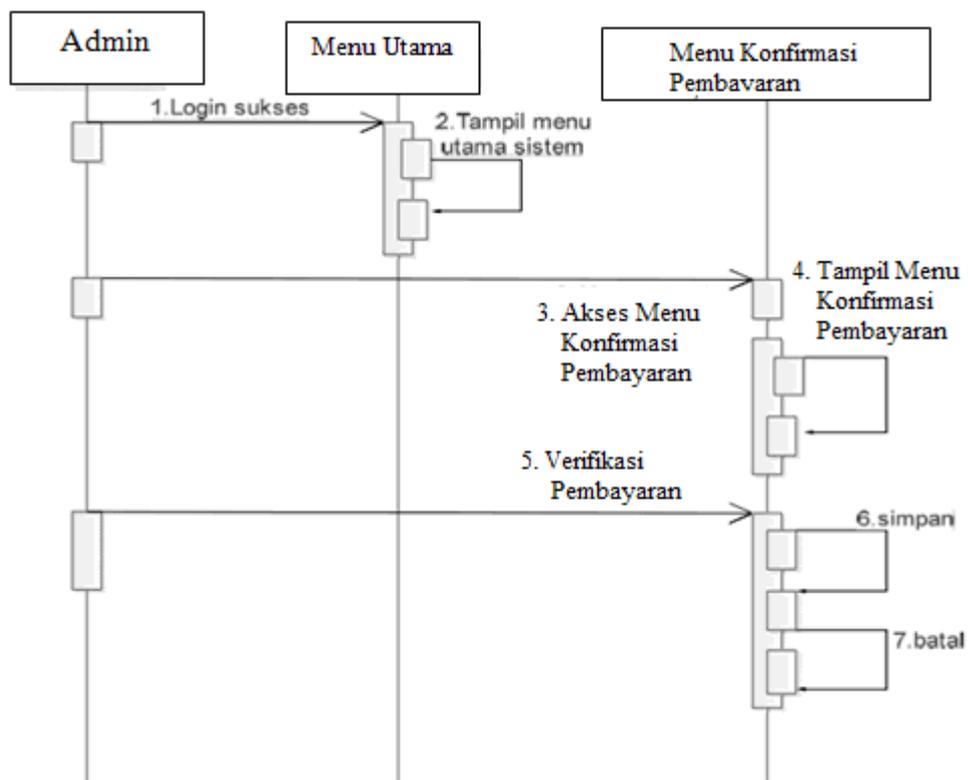
Gambar 3.23 Sequence Diagram Input Data Bank

6. Sequence Diagram Cek Pembayaran



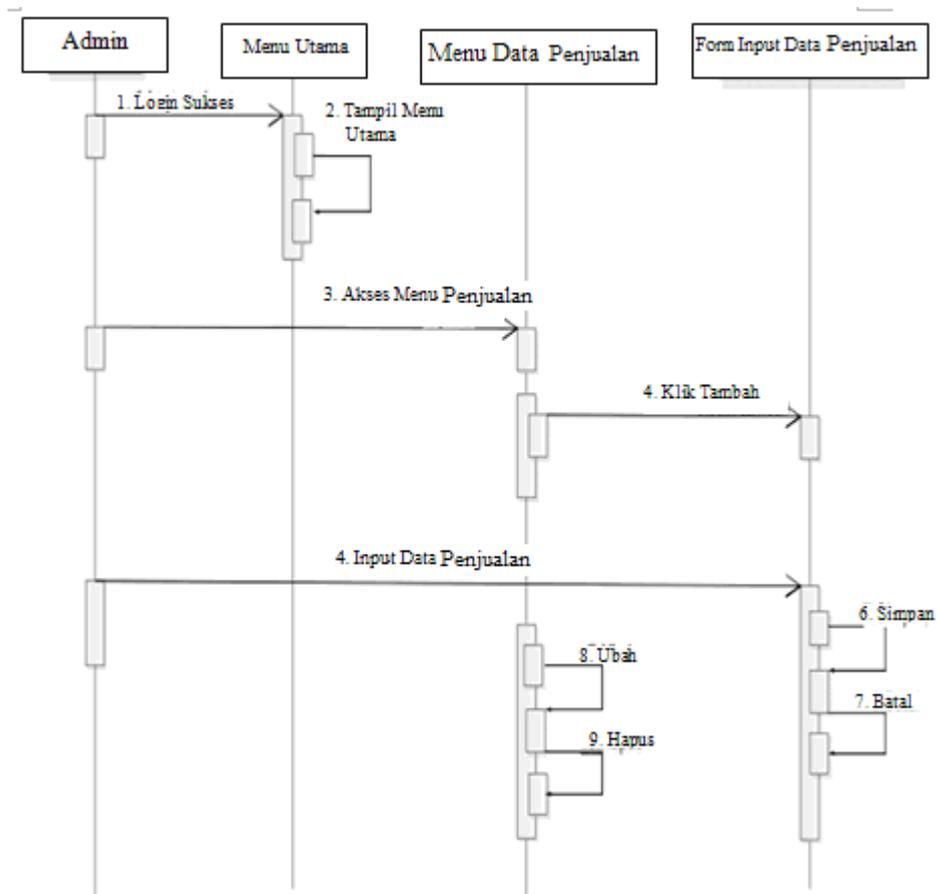
Gambar 3.24 Sequence Diagram Cek Pembayaran

7. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran



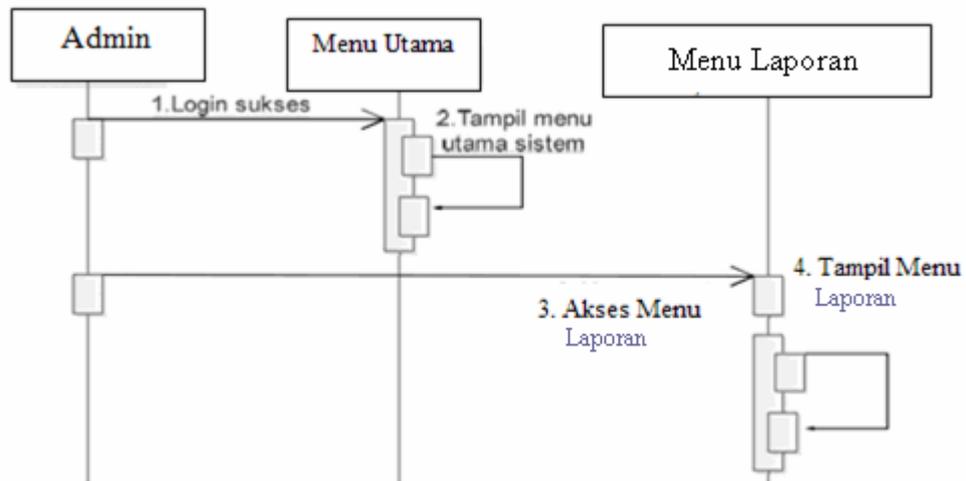
Gambar 3.25 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

8. Sequence Diagram Input Penjualan



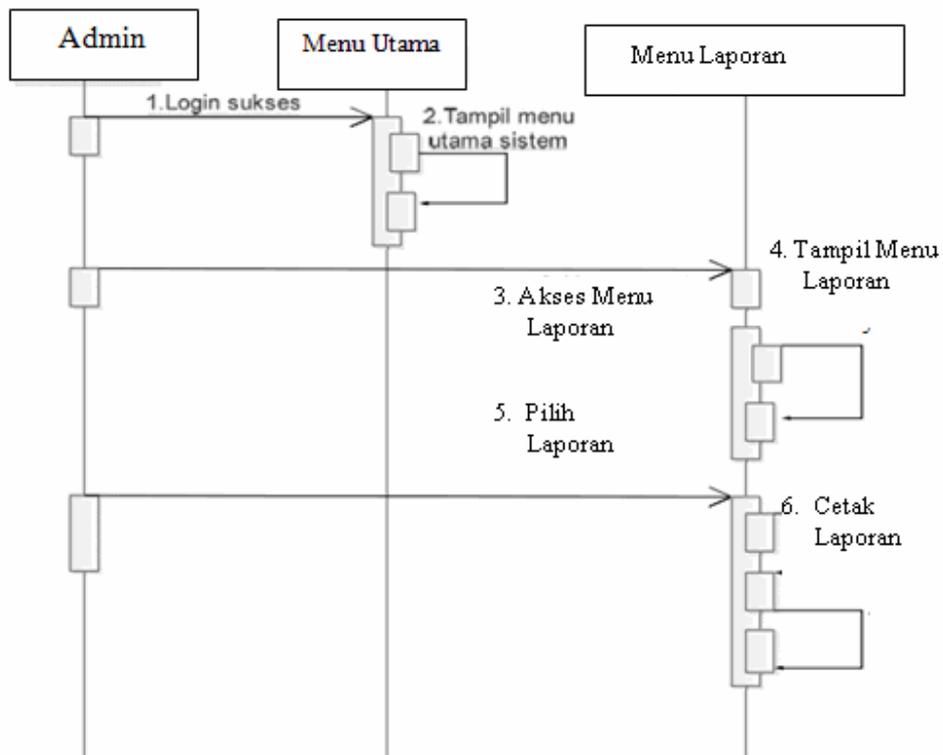
Gambar 3.26 Sequence Diagram Input Penjualan

9. Sequence Diagram Laporan



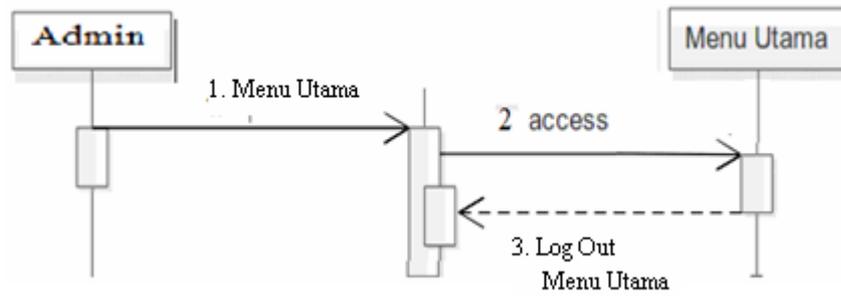
Gambar 3.27 Sequence Diagram Laporan

10. Sequence Diagram Cetak Laporan



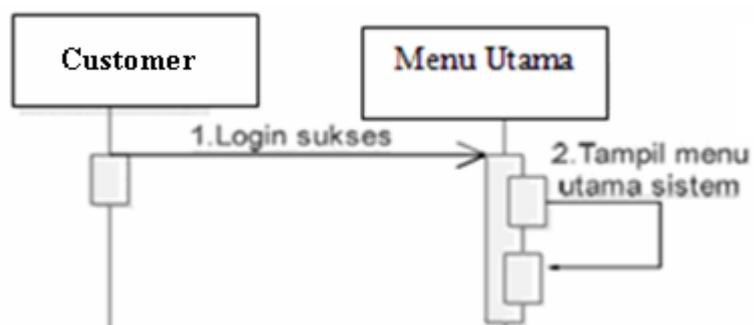
Gambar 3.28 Sequence Diagram Cetak Laporan

11. *Sequence Diagram Log out*



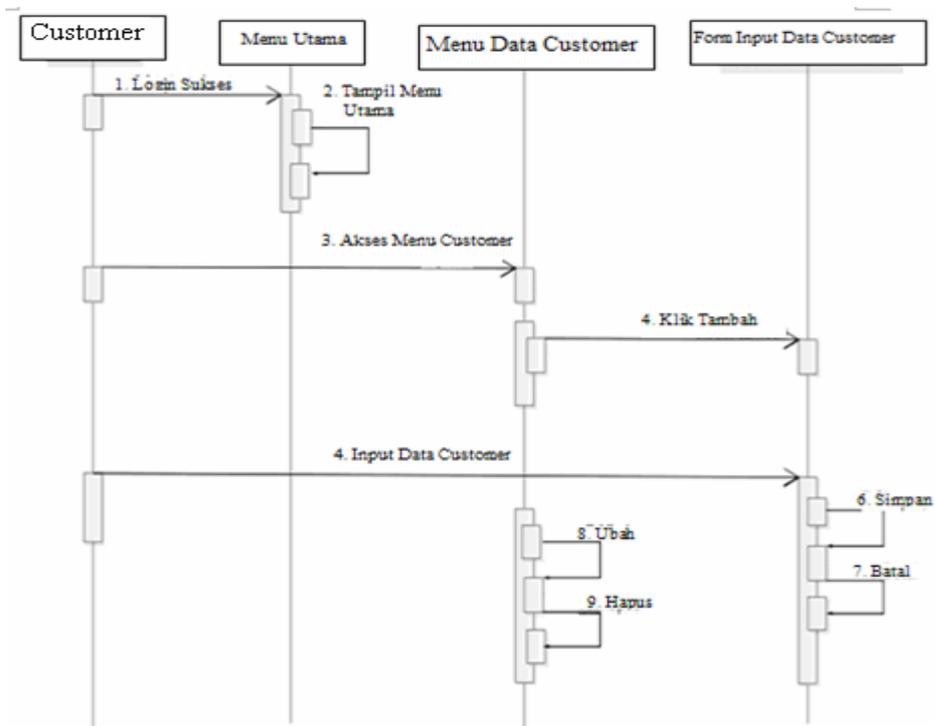
Gambar 3.29 Sequence Diagram Logout

12. *Sequence Diagram Menampilkan Menu Utama Customer*



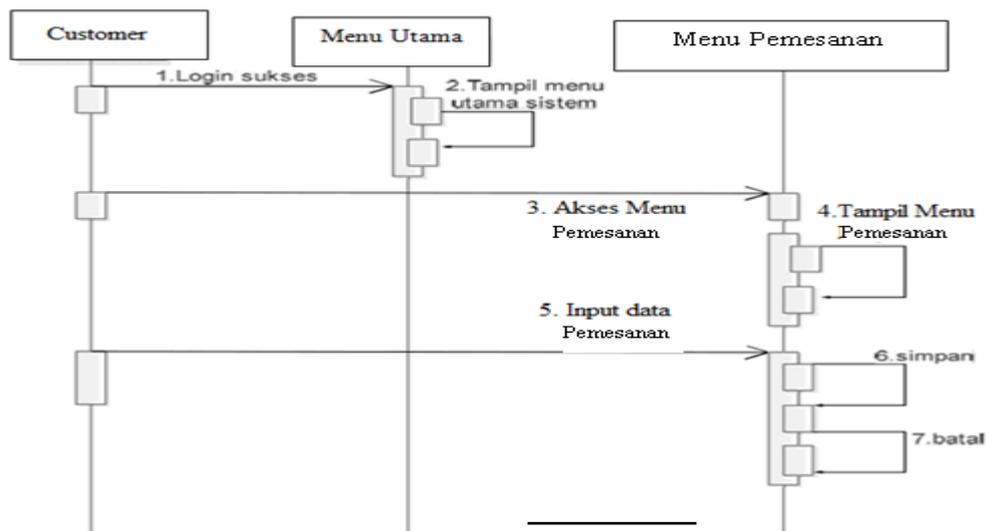
Gambar 3.30 Sequence Diagram Menampilkan Menu Utama Customer

13. Sequence Diagram Input dan Update Profil Customer



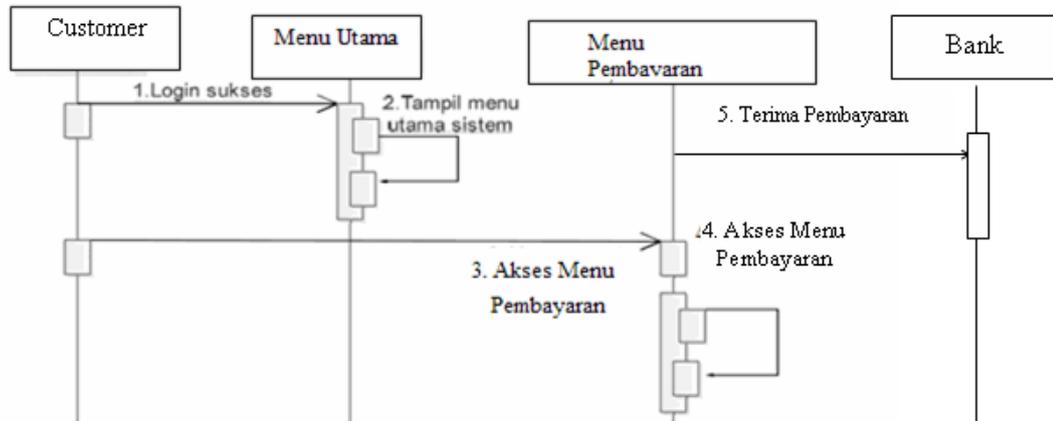
Gambar 3.31 Sequence Diagram Input dan update Profil Data Customer

14. Sequence Diagram Input Pemesanan



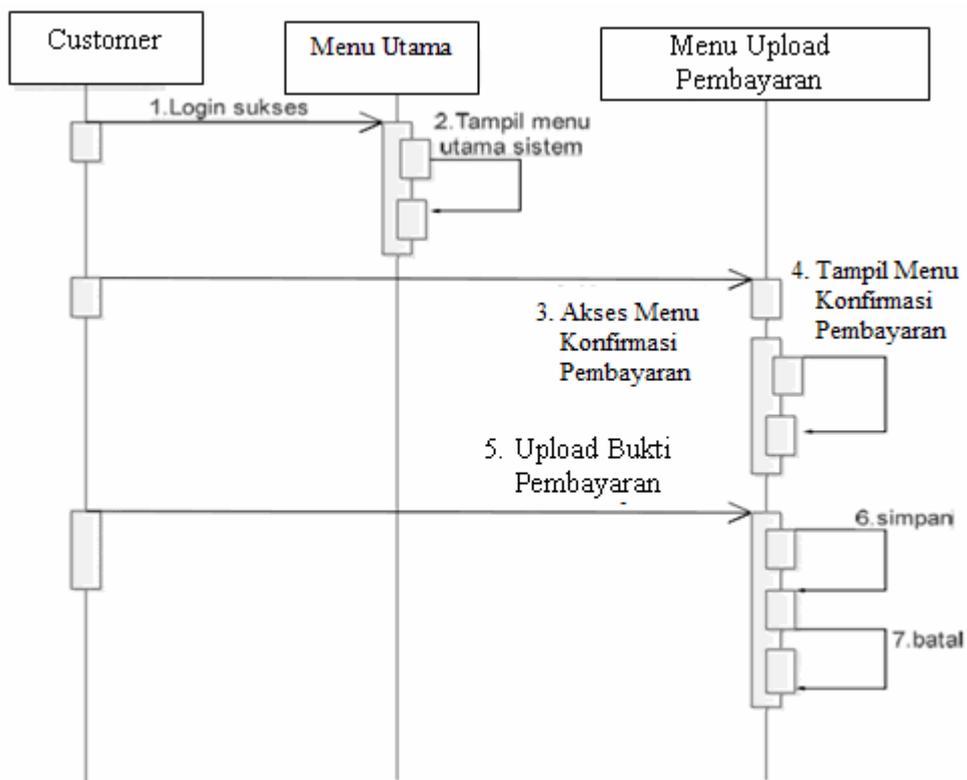
Gambar 3.32 Sequence Diagram Input Pemesanan

15. Sequence Diagram Melakukan Pembayaran



Gambar 3.33 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran

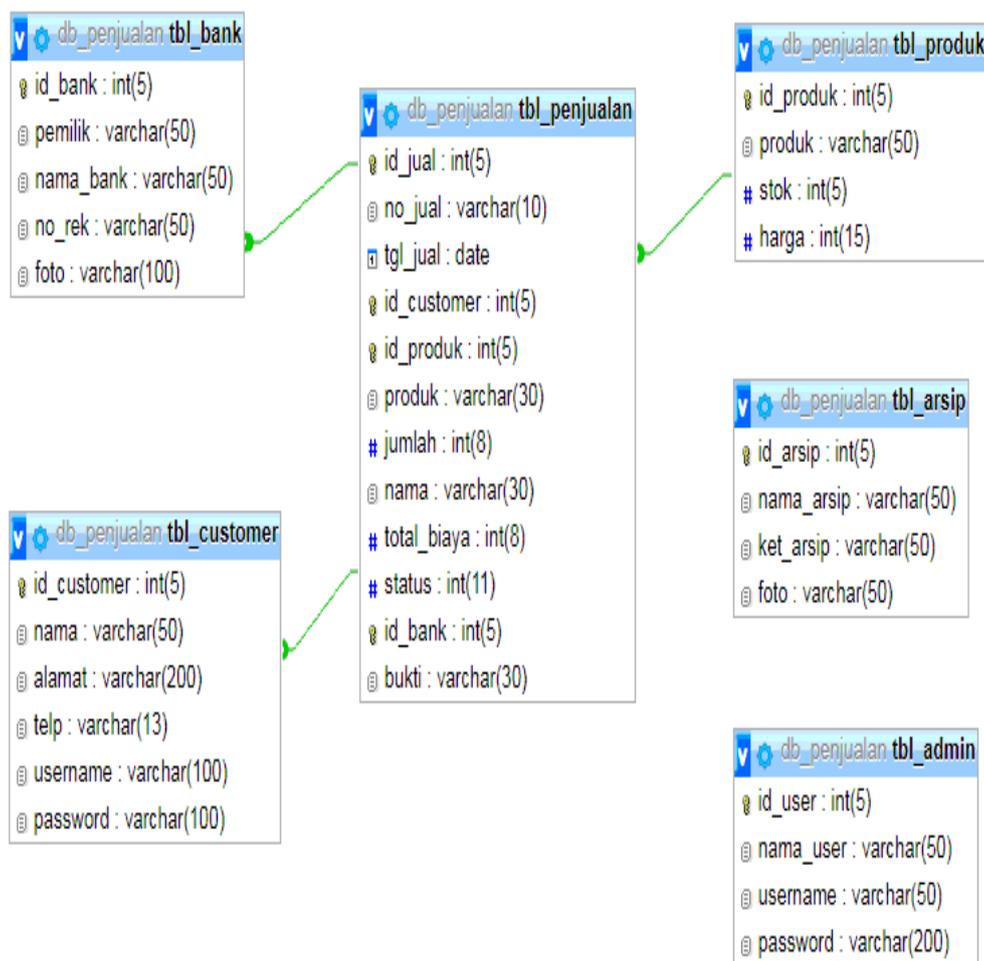
16. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran



Gambar 3.34 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

3.4.2.5 Class Diagram

Analisis terhadap sistem dapat dijadikan sebagai sarana untuk merancang sebuah sistem baru, sistem yang baru diharapkan dapat mengantisipasi kekurangan kekurangan yang timbul pada sistem lama, juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja karyawan. Analisis Data pada sistem ini menggunakan *class diagram* yang dapat dilihat pada Gambar berikut :



Gambar 3.35 Class Diagram

Catatan : `tbl_admin` hanya digunakan untuk memasukan username dan password saja yang digunakan oleh admin, sedangkan untuk `tbl_arsip` hanya untuk menyimpan data dokumen yang diarsipkan

3.4.2.6 Kamus Data

Tabel 3.21 Desain File Customer

Nama Database : DB_Niaga
 Nama Tabel : tbl_Customer
 Media Penyimpan : Harddisk
 Field Kunci : Id_Customer

No	Field name	Type	Width	Description
1	id_customer	Int	5	id_customer
2	nama_customer	Varchar	30	nama_customer
3	alamat	Varchar	20	alamat
4	telpon	Varchar	12	telpon
5	username	varchar	100	username
6	password	varchar	100	password

Tabel 3.22 Desain File Produk

Nama Database : DB_Niaga
 Nama Tabel : tbl_Produk
 Media Penyimpan : Harddisk
 Field Kunci : Id_Produk

No	Field name	Type	Width	Description
1	id_Produk	Int	5	id_produk
2	nama_Produk	Varchar	50	nama_produk
3	harga	Int	8	harga
4	stok	Int	8	stok

Tabel 3.23 Desain File Bank

Nama Database : DB_Niaga

Nama Tabel : tbl_Bank

Media Penyimpan : Harddisk

Field Kunci : Id_Bank

No	Field name	Type	Width	Description
1	id_bank	Int	5	id_bank
2	nama_bank	Varchar	50	nama_bank
3	pemilik_rekening	Varchar	50	pemilik_rekening
4	no_rekening	Varchar	50	no_rekening
5	Foto	Varchar	100	foto

Tabel 3.24 Desain File Penjualan

Nama Database : DB_Niaga

Nama Tabel : tbl_penjualan

Media Penyimpan : Harddisk

Field Kunci : Id_jual

Foreign Key : Id_Customer, Id_Produk, Id_Bank

No	Field name	Type	Width	Description
1	id_jual	Int	15	id_jual
2	no_jual	Varchar	10	no_jual
3	tgl_jual	Date	8	tgl_pesan
4	id_customer	Int	5	id_customer
5	id_produk	Int	5	id_produk
6	id_bank	Varchar	5	id_bank
7	Jumlah	Int	8	jumlah
8	nama	Varchar	30	nama
9	total_biaya	Int	8	total_jual
10	Status	Varchar	20	status
11	id_bank	Int	5	id_bank
12	Bukti	Varchar	30	bukti

Tabel 3.25 Desain File Admin

Nama Database : DB_Niaga

Nama Tabel : tbl_admin

Media Penyimpan : Harddisk

Foreign Key : id_admin

No	Field name	Type	Width	Description
1	id_admin	Int	5	id_admin
2	nama_user	Varchar	50	pama_user
3	username	Varchar	50	username
4	password	Varchar	200	password

Tabel 3.26 Desain File Arsip

Nama Database : DB_Niaga

Nama Tabel : tbl_arsip

Media Penyimpan : Harddisk

Foreign Key : id_arsip

No	Field name	Type	Width	Description
1	id_arsip	Int	5	Id_arsip
2	nama_arsip	Varchar	50	Nama_arsip
3	ket_arsip	Varchar	50	Ket_arsip
4	foto	Varchar	50	Foto

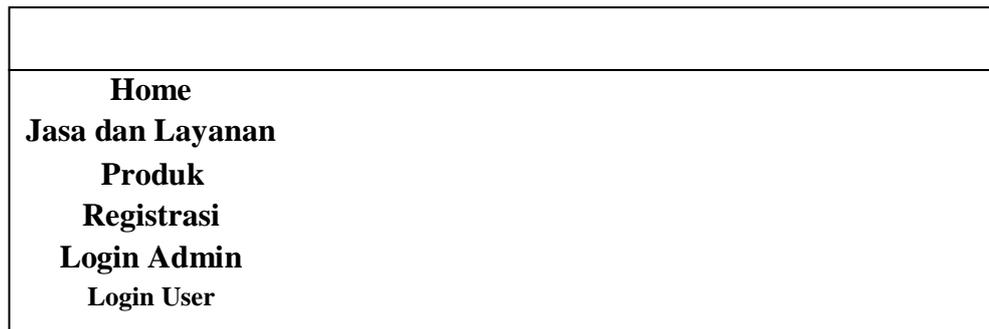
3.5 Rancangan Input

Dalam pembahasan ini, penulis akan menampilkan *Input* yang akan di rancang dalam pembuatan sistem informasi Penjualan dan Pengarsipan pada CV Megah Indah .

3.5.1 Rancangan Input Menu Pengunjung

a. *Home*

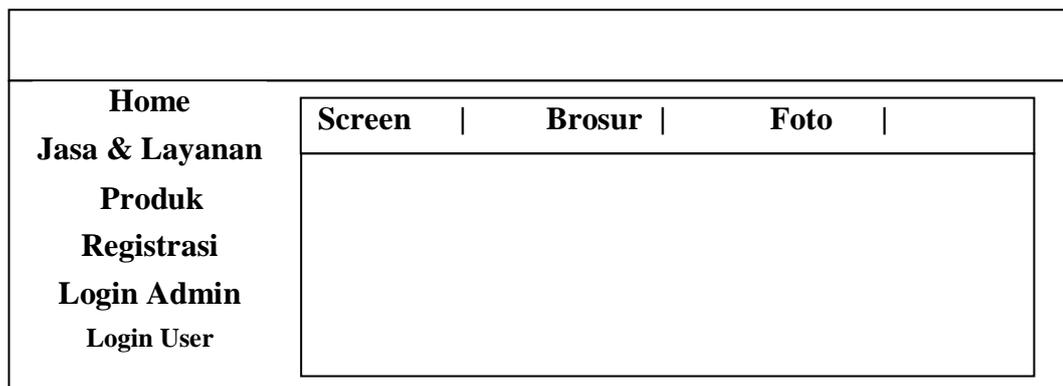
Halaman *home* berfungsi untuk menampilkan halaman utama.



Gambar 3.36 Halaman Home

b. **Jasa dan Layanan**

Halaman tentang berfungsi untuk menampilkan jasa dan layanan.



Gambar 3.37 Jasa dan Layanan

c. Registrasi

Halaman registrasi berfungsi untuk mendaftarkan Customer baru.

Nama Customer	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
No Telpon	<input type="text"/>
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>

Gambar 3.38 Form Registrasi

3.5.2 Rancangan Input Menu Customer**a. Menu Utama Customer / Home**

Halaman home berfungsi untuk menampilkan menu utama customer.

Halaman Customer
HOME
PROFIL
PEMESANAN
KONFIRMASI PEMBAYARAN
LOGOUT

Gambar 3.39 Menu Utama Customer/ Home

b. Perancangan Input Profil Customer

Perancangan Input Profil Customer berfungsi untuk mengubah data profil member.

Profil Pelanggan	
HOME	Nama Pelanggan <input type="text"/>
PROFIL	Alamat <input type="text"/>
PEMESANAN	Telpon <input type="text"/>
KONFIRMASI PEMBAYARAN	Username <input type="text"/>
LOGOUT	Password <input type="text"/>
	<input type="button" value="Update Profil"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.40 Perancangan input data Profil Customer

c. Perancangan Input Pemesanan

Perancangan Input Penjualan untuk melakukan pemesanan penjualan.

Form Pemesanan															
HOME	Nomor Jual <input type="text"/>														
PROFIL	Tgl Jual <input type="text"/>														
PEMESANAN	Customer <input type="text"/>														
KONFIRMASI PEMBAYARAN	Produk <input type="text"/>														
LOGOUT	Stok <input type="text"/>														
	Jumlah <input type="text"/>														
	Diskon <input type="text"/>														
	<input type="button" value="Add"/> <input type="button" value="Batal"/>														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Produk</th> <th>Harga</th> <th>Jumlah</th> <th>Diskon</th> <th>Subtotal</th> <th>Hapus</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama Produk	Harga	Jumlah	Diskon	Subtotal	Hapus							
No	Nama Produk	Harga	Jumlah	Diskon	Subtotal	Hapus									

Gambar 3.41 Perancangan Input Penjualan

d. Perancangan Konfirmansi Pembayaran

Perancangan konfirmasi pembayaran digunakan untuk mengkonfirmasi suatu pembayaran

Form Konfirmansi Pembayaran	
HOME	Nama Customer <input type="text"/>
PROFIL	Total Biaya <input type="text"/>
PEMESANAN	Bank Pembayaran <input type="text"/>
KONFIRMASI PEMBAYARAN	Upload Bukti Pembayaran <input type="text" value="Choice file"/>
LOGOUT	
	<input type="button" value="Edit data"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.42 Perancangan Konfirmansi Pembayaran

3.5.3 Rancangan Input Menu Admin

a. Menu Utama

Halaman Menu Utama berfungsi untuk menampilkan menu utama admin

MENU ADMIN
HOME
CUSTOMER
PRODUK
BANK
DATA PEMBAYARAN
KONFIRMASI BAYAR
ARSIP PEMBAYARAN
LAPORAN
LOGOUT

Gambar 3.43 Perancangan Menu Utama Admin

b. Perancangan Tambah Data Customer

Perancangan tambah data customer berfungsi untuk menambah data customer.

Form Customer	
HOME	Nama Customer <input type="text"/> Alamat <input type="text"/> Telpon <input type="text"/> Username <input type="text"/> Passsword <input type="text"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
CUSTOMER	
PRODUK	
BANK	
DATA PEMBAYARAN	
KONFIRMASI BAYAR	
ARSIP PEMBAYARAN	
LAPORAN	
LOGOUT	

Gambar 3.44 Perancangan Tambah Data Customer

c. Perancangan Tambah Data Produk

Perancangan tambah data produk berfungsi untuk menambah data produk.

Form Produk	
HOME	Nama Produk <input type="text"/> Harga <input type="text"/> Stok Unit <input type="text"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
CUSTOMER	
PRODUK	
BANK	
DATA PEMBAYARAN	
KONFIRMASI BAYAR	
ARSIP PEMBAYARAN	
LAPORAN	
LOGOUT	

Gambar 3.45 Perancangan Tambah Data Produk

d. Perancangan Tambah Data Bank

Perancangan tambah data bank berfungsi untuk menambah data bank.

Form Bank	
HOME	Pemilik Rekening <input type="text"/>
CUSTOMER	Nama Bank <input type="text"/>
PRODUK	No rekening <input type="text"/>
BANK	Foto/ Icon Bank <input type="text" value="No File Selected"/> <input type="button" value="Choose File"/>
DATA PEMBAYARAN	
KONFIRMASI BAYAR	
ARSIP PEMBAYARAN	
LAPORAN	
LOGOUT	
	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.46 Perancangan Tambah Data Produk

e. Perancangan Input Penjualan

Perancangan Input Penjualan berfungsi untuk menambah data penjualan.

Form Input Penjualan	
HOME	Nomor <input type="text"/>
CUSTOMER	Tanggal <input type="text"/>
PRODUK	Customer <input type="text"/>
BANK	Produk <input type="text"/>
DATA PEMBAYARAN	Jumlah <input type="text"/>
KONFIRMASI BAYAR	
ARSIP PEMBAYARAN	
LAPORAN	
LOGOUT	
	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.47 Perancangan Input Penjualan

f. Perancangan Input Konfirmasi Bayar

Perancangan Input Konfirmasi untuk konfirmasi atas pembayaran.

Form Konfirmasi Bayar	
HOME	No Jual <input type="text"/>
CUSTOMER	Nama Customer <input type="text"/>
PRODUK	Tgl Jual <input type="text"/>
BANK	Status <input type="text"/>
DATA PEMBAYARAN	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
KONFIRMASI BAYAR	
ARSIP PEMBAYARAN	
LAPORAN	
LOGOUT	

Gambar 3.48 Perancangan Input Konfirmasi Bayar

g. Perancangan Arsip Pembayaran

Perancangan Arsip Pembayaran berfungsi untuk menyimpan data pembayaran.

Form Arsip Pembayaran	
HOME	Nama Arsip <input type="text"/>
CUSTOMER	Keterangan <input type="text"/>
PRODUK	Foto/ Icon Bank <input type="text" value="No File Selected"/> <input type="button" value="Choose File"/>
BANK	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
DATA PEMBAYARAN	
KONFIRMASI BAYAR	
ARSIP PEMBAYARAN	
LAPORAN	
LOGOUT	

Gambar 3.49 Perancangan Arsip Pembayaran

h. Perancangan Laporan

Perancangan Laporan berfungsi untuk mencetak laporan penjualan

Form Laporan	
HOME	Dari Tanggal <input type="text"/> S/D Tanggal <input type="text"/> <input type="button" value="Cetak"/>
CUSTOMER	
PRODUK	
BANK	
DATA PEMBAYARAN	
KONFIRMASI BAYAR	
ARSIP PEMBAYARAN	
LAPORAN	
LOGOUT	

Gambar 3.50 Perancangan Laporan

3.6 Sistem Pengkodean

Kode digunakan untuk mengklasifikasikan data, memasukkan data ke dalam komputer dan untuk mengambil bermacam-macam informasi yang berhubungan dengannya.

a. Id Customer

Pengkodean untuk Customer menggunakan sistem pengkodean *Mnemonic* terdiri dari 5 digit.

Contoh : CST01

Keterangan :

CST : Kode Untuk Customer

01 : Nomor Urut Customer

b. Id Produk

Pengkodean untuk produk menggunakan sistem pengkodean *Mnemonic* terdiri dari 5 digit.

Contoh : PRD01

Keterangan :

PRD : Kode untuk Produk

01 : Nomor Urut Produk

c. Id Bank

Pengkodean untuk bank menggunakan sistem pengkodean *Mnemonic* terdiri dari 5 digit.

Contoh : BN001

Keterangan :

BN : Kode untuk Bank

001 : Nomor Urut Bank

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah ditemukan pada proses analisis sebelumnya, maka dibangun sebuah sistem yang mengolah tentang pengarsipan dokumen. Berikut penjelasan program dari sistem yang siap untuk digunakan :

4.1.1. Menu Customer

a. Menu Utama

Pada menu utama terdapat pilihan menu diantaranya Home, Jasa dan Layanan, Registrasi Login Admin dan Login User. Tampilan Menu Utama dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut ini :

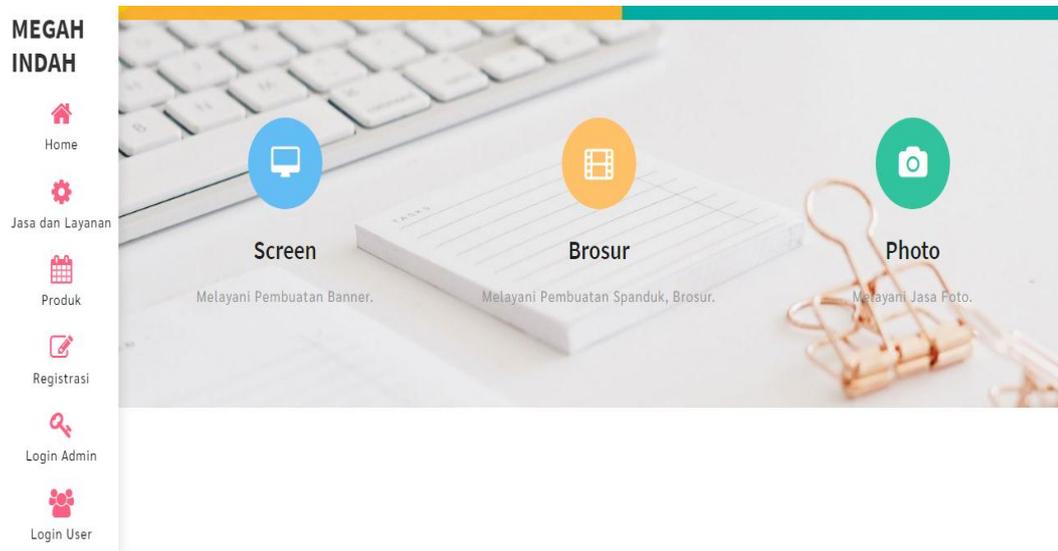


Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

Menu utama digunakan untuk menampilkan halaman awal program yang didalamnya terdapat pilihan untuk menampilkan menu Home, Jasa dan Layanan, Registrasi Login Admin dan Login User

b. Jasa dan Layanan

Pada Menu Jasa dan Layanan terdapat data yang menampilkan data Jasa dan Layanan. Tampilan tentang dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut ini :



Gambar 4.2 Tampilan Jasa dan Layanan

c. Menu Registrasi Customer

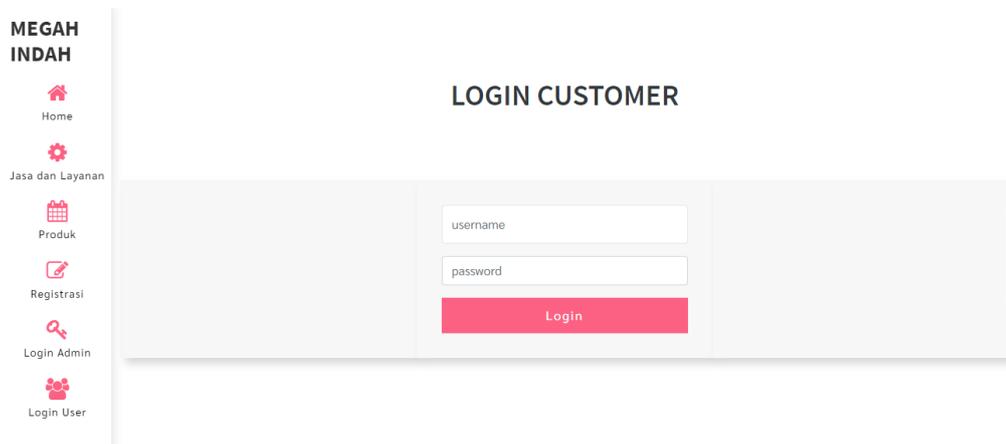
Pada menu registrasi terdapat data untuk melakukan registrasi customer baru. Tampilan Menu registrasi customer dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

 The image shows the 'FORM REGISTRASI CUSTOMER' registration page. The sidebar menu is on the left, with 'Registrasi' selected. The main content area is a light gray box containing a registration form. The form has five input fields: 'Nama Customer', 'alamat', 'nomor telepon', 'username', and 'password'. Below the fields is a pink button labeled 'Registrasi'.

Gambar 4.3 Tampilan Menu Registrasi Customer

d. Menu Login Customer

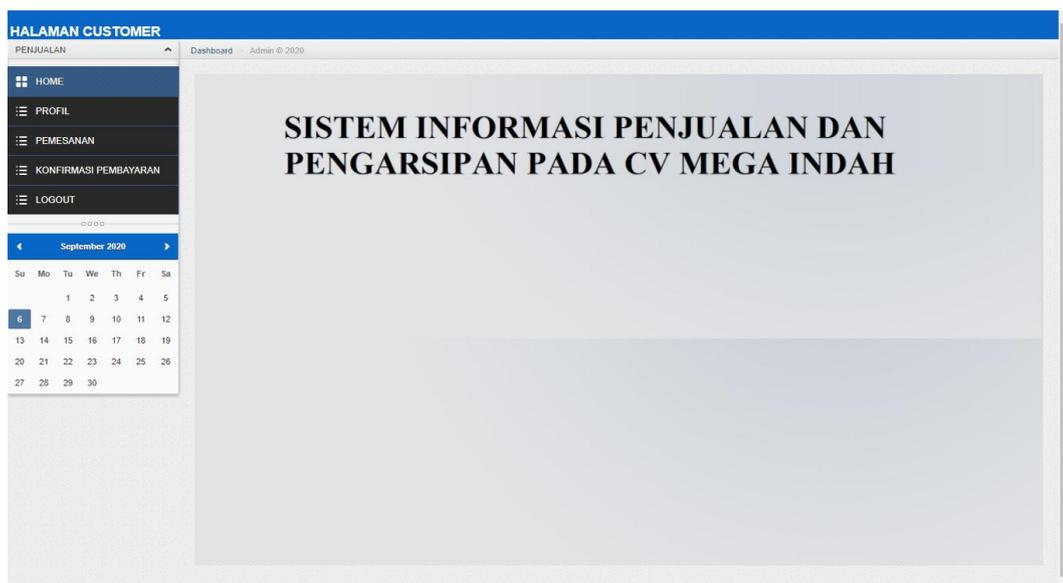
Pada menu Login User terdapat data untuk masuk ke halaman User Tampilan Menu login User dapat dilihat pada Gambar 4.5 berikut ini :



Gambar 4.4 Tampilan Menu Login Customer

e. Halaman Customer

Pada menu halaman Customer terdapat sub menu pilihan untuk memasukkan data pada halaman Customer. Tampilan Halaman Customer dapat dilihat pada Gambar 4.5 berikut ini :



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Customer

f. Menu Update Customer

Form Update Customer berfungsi untuk mengubah data Customer. Tampilan update Customer dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

Gambar 4.6 Tampilan Update Customer

g. Menu Data Pemesanan

Form Data pemesanan berfungsi untuk menampilkan data pemesanan yang dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

No.	Nama Produk	Harga	Jumlah	Diskon	Subtotal	Hapus
1	Banner	300.000	1	3.000	300.000	
GRAND TOTAL :				297.000		

Gambar 4.7 Tampilan Data Pemesanan

h. Menu Data Konfirmasi Pembayaran

HALAMAN CUSTOMER

PENJUALAN Dashboard Pemesanan © 2019

HOME

PROFIL

PEMESANAN

KONFIRMASI PEMBAYARAN

LOGOUT

September 2020

Su Mo Tu We Th Fr Sa

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26

27 28 29 30

TABEL DATA PESANAN

No.	Nomor Pesan	Tanggal Pesan	Status	Total Biaya	Konfirmasi
1	swa018	19-06-2020	BELUM_BAYAR	1.485.000	Konfirmasi
2	swa015	01-06-2020	BELUM_BAYAR	1.782.000	Konfirmasi
3	swa01	01-06-2020	PEMBAYARAN_DITERIMA	300.000	Konfirmasi
4	swa020	01-09-2020	PEMBAYARAN_DITERIMA	1.782.000	Konfirmasi
5	swa021	06-09-2020	SUDAH TRANSFER	297.000	Konfirmasi

Gambar 4.8 Tampilan Konfirmasi Pembayaran

HALAMAN CUSTOMER

PENJUALAN Dashboard © 2020

HOME

PROFIL

PEMESANAN

KONFIRMASI PEMBAYARAN

LOGOUT

September 2020

Su Mo Tu We Th Fr Sa

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26

27 28 29 30

Form Konfirmasi Pembayaran

Nama Customer

Total biaya

Bank Pembayaran

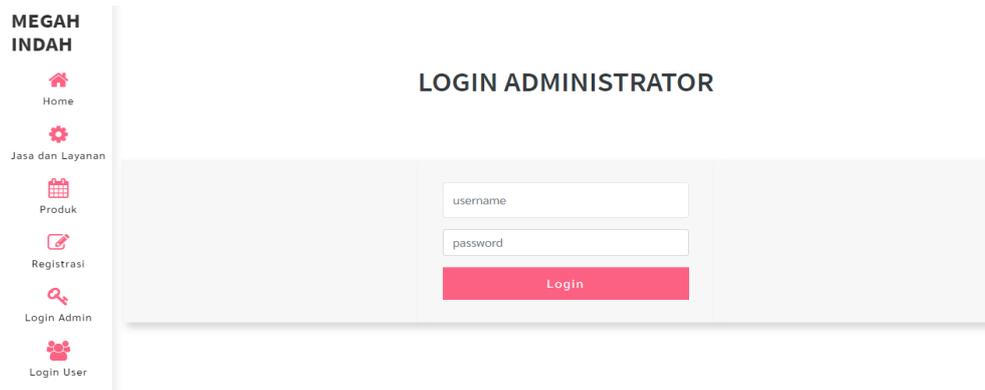
Bukti Upload Pembayaran

Gambar 4.9 Tampilan Data Konfirmasi Pembayaran

4.1.2 Menu Admin

a. Menu Login Admin

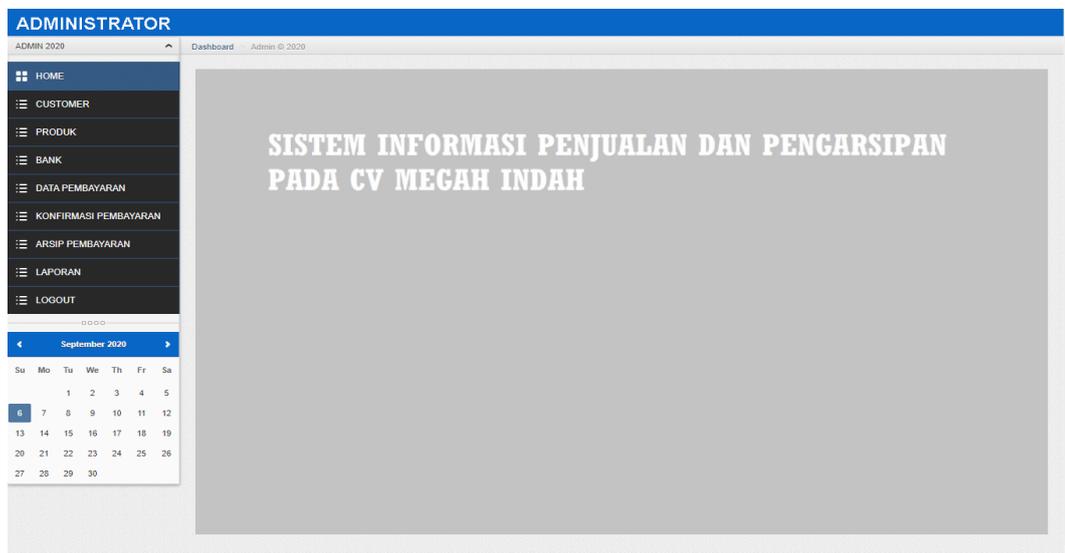
Pada menu Login Admin terdapat data untuk masuk ke halaman Admin Tampilan Menu login Admin dapat dilihat pada Gambar 4.8 berikut ini :



Gambar 4.10 Tampilan Menu Login Admin

b. Form Halaman Admin

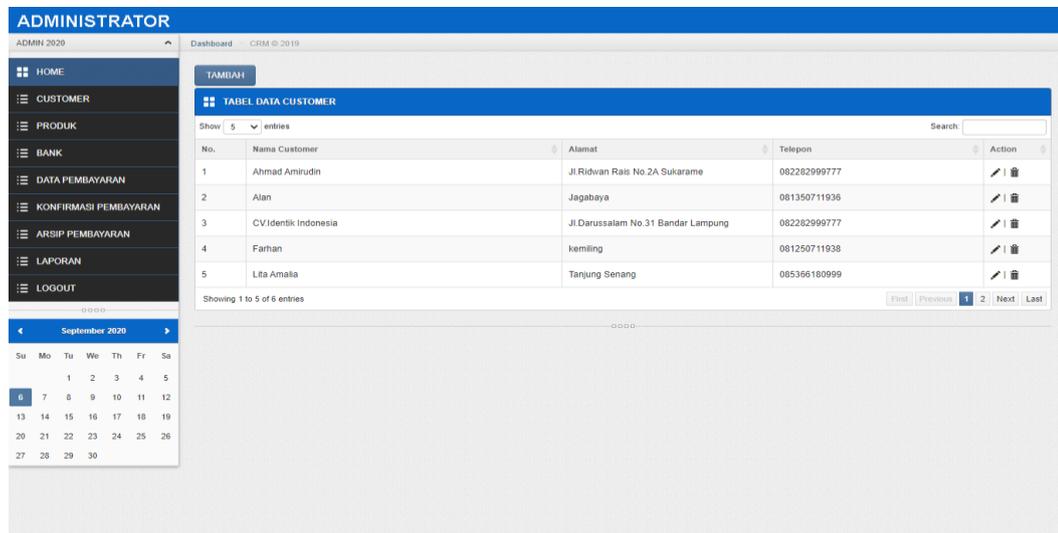
Menu Utama terdiri dari sub menu dan *log out*. Tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 4.9 berikut ini :



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Admin

c. Menu Data Customer

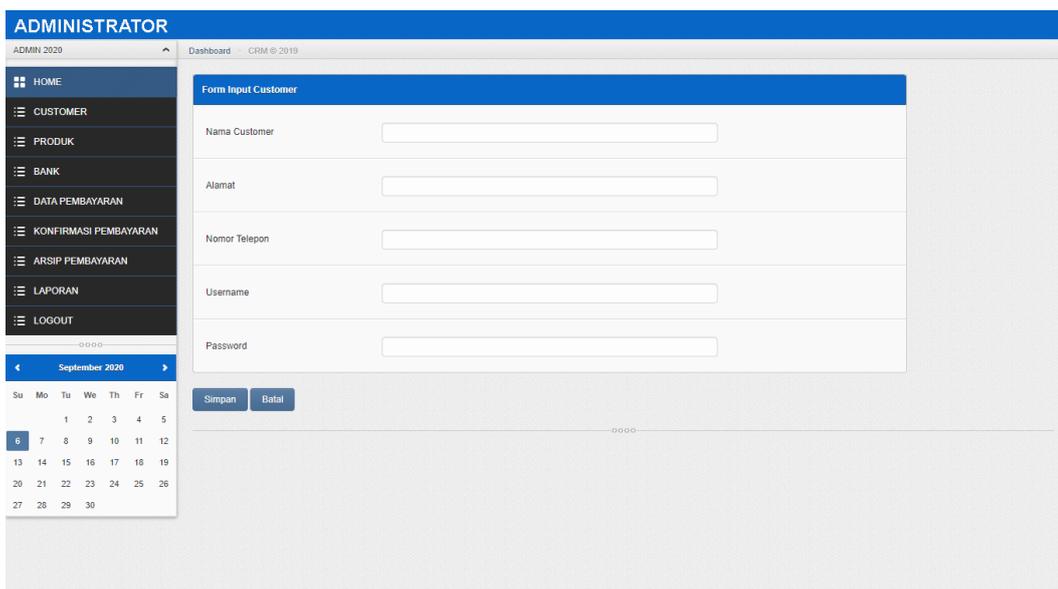
Form Customer berfungsi untuk memasukkan data Customer. Tampilan Customer dapat dilihat pada Gambar berikut ini :



The screenshot shows the ADMINISTRATOR dashboard with a sidebar menu on the left containing options like HOME, CUSTOMER, PRODUK, BANK, DATA PEMBAYARAN, KONFIRMASI PEMBAYARAN, ARSIP PEMBAYARAN, LAPORAN, and LOGOUT. The main content area displays a table titled 'TABEL DATA CUSTOMER' with 5 entries. The table has columns for No., Nama Customer, Alamat, Telepon, and Action. Below the table, there is a pagination control showing 'Showing 1 to 5 of 6 entries' and buttons for 'First', 'Previous', '1', '2', 'Next', and 'Last'.

No.	Nama Customer	Alamat	Telepon	Action
1	Ahmad Amirudin	Jl. Ridwan Rais No 2A Sukarame	082282999777	 
2	Alan	Jagabaya	081350711936	 
3	CV Identik Indonesia	Jl. Darussalam No.31 Bandar Lampung	082282999777	 
4	Farhan	kemiling	081250711938	 
5	Lita Amalia	Tanjung Senang	085366180999	 

Gambar 4.12 Tampilan data Customer



The screenshot shows the ADMINISTRATOR dashboard with the same sidebar menu. The main content area displays a form titled 'Form Input Customer' with five input fields: Nama Customer, Alamat, Nomor Telepon, Username, and Password. Below the form, there are two buttons: 'Simpan' and 'Batal'.

Gambar 4.13 Tampilan Tambah Data Customer

d. Input Data Produk

Form input data produk berfungsi untuk memasukkan data produk. Tampilan *input* produk dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

ADMINISTRATOR

ADMIN 2020 Dashboard CRM © 2019

TABEL DATA PRODUK

Show 5 entries

No.	Nama Produk	Harga Sewa	Stok Unit	Action
1	Banner	300000	12	
2	Giant Screen 2x3 Meter	1500000	0	
3	Giant Screen 4x3 Meter	1500000	0	
4	X Banner	370000	15	

Showing 1 to 4 of 4 entries

First Previous 1 Next Last

Gambar 4.14 Tampilan data Produk

ADMINISTRATOR

ADMIN 2020 Dashboard CRM © 2019

Form Input Produk

Nama Produk

Harga Sewa

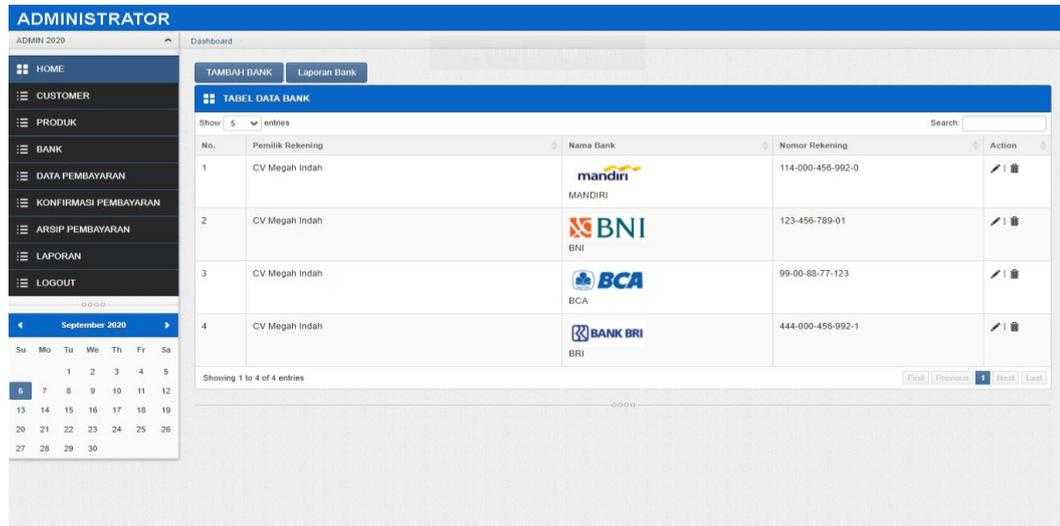
Stok Unit

Simpan Batal

Gambar 4.15 Tampilan Tambah Data Produk

e. Input Data Bank

Form input data bank berfungsi untuk memasukkan data bank. Tampilan *input* bank dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

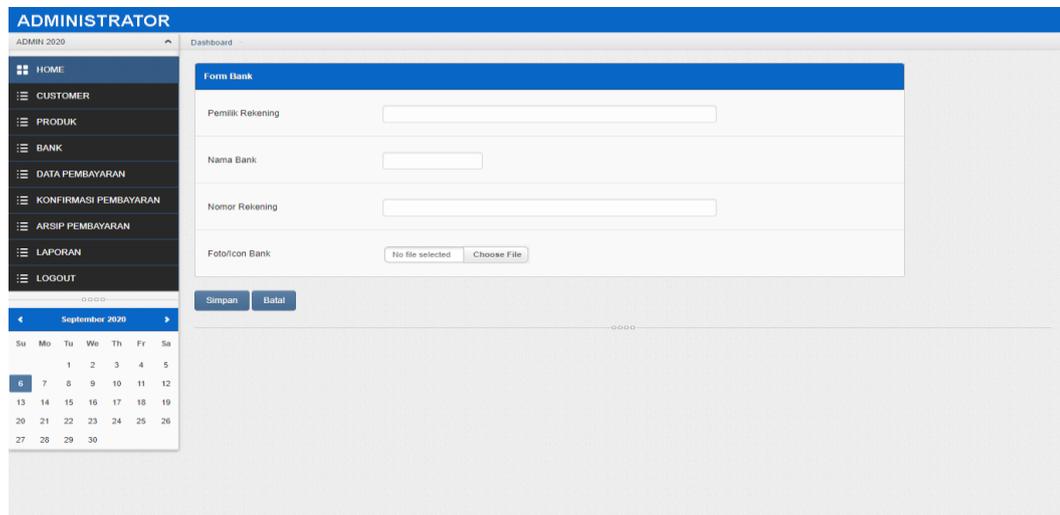


The screenshot shows the ADMINISTRATOR dashboard with a sidebar menu on the left and a main content area. The main content area displays a table titled "TABEL DATA BANK" with the following data:

No.	Pemilik Rekening	Nama Bank	Nomor Rekening	Action
1	CV Megah Indah	mandiri MANDIRI	114-000-456-992-0	 
2	CV Megah Indah	BNI BNI	123-456-789-01	 
3	CV Megah Indah	BCA BCA	99-00-88-77-123	 
4	CV Megah Indah	BANK BRI BRI	444-000-456-992-1	 

The table also includes a search bar, a "Show 5 entries" dropdown, and pagination controls at the bottom right.

Gambar 4.16 Tampilan data Bank



The screenshot shows the ADMINISTRATOR dashboard with the sidebar menu on the left and a main content area displaying the "Form Bank" input form. The form contains the following fields:

- Pemilik Rekening:
- Nama Bank:
- Nomor Rekening:
- Foto/icon Bank: (No file selected, Choose File)

At the bottom of the form, there are "Simpan" and "Batal" buttons.

Gambar 4.17 Tampilan Tambah Data Bank

f. Input Penjualan

Input penjualan berfungsi untuk memasukan data penjualan . Tampilan data dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

The screenshot shows the 'Form Penjualan' (Sales Form) interface. It features a sidebar menu on the left with options like HOME, CUSTOMER, PRODUK, BANK, DATA PEMBAYARAN, KONFIRMASI PEMBAYARAN, ARSIP PEMBAYARAN, LAPORAN, and LOGOUT. The main content area contains a form with the following fields: Nomor Sewa (text input with value 'swa925'), Tanggal Sewa (calendar icon), Customer (dropdown menu with '... pilih customer ...'), Produk (dropdown menu with '... pilih produk ...'), and Jumlah Sewa (text input). At the bottom right of the form, there are 'ADD' and 'Batal' buttons. The top navigation bar shows 'ADMINISTRATOR', 'ADMIN 2020', 'Dashboard', and 'CRM © 2019'.

Gambar 4.18 Tampilan data Input Penjualan

g. Konfirmasi Pembayaran

Form data konfirmasi pembayaran berfungsi untuk menampilkan data pembayaran. Tampilan data dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

The screenshot shows the 'KONFIRMASI PEMBAYARAN' (Payment Confirmation) table. The table has the following columns: No., Nomor Jual, Tanggal Jual, Customer, Total Bayar, Status, and Action. The data rows are as follows:

No.	Nomor Jual	Tanggal Jual	Customer	Total Bayar	Status	Action
1	swa021	06-09-2020	Ahmad Amirudin	297.000	SUDAH TRANSFER	KONFIRMASI BAYAR
2	swa022	06-09-2020	Alan	300.000	PEMBAYARAN_DITERIMA	KONFIRMASI BAYAR
3	swa023	06-09-2020	Lita Amalia	1.485.000	SUDAH TRANSFER	KONFIRMASI BAYAR
4	swa024	06-09-2020	Lita Amalia	297.000		KONFIRMASI BAYAR
5	swa019	14-06-2020	Alan	663.300	BELUM_BAYAR	KONFIRMASI BAYAR
6	swa020	01-06-2020	Ahmad Amirudin	1.782.000	PEMBAYARAN_DITERIMA	KONFIRMASI BAYAR
7	swa018	19-06-2020	Ahmad Amirudin	1.485.000	BELUM_BAYAR	KONFIRMASI BAYAR
8	swa016	13-06-2020	PGASCOM	1.851.300	BELUM_BAYAR	KONFIRMASI BAYAR
9	swa017	02-06-2020	Lita Amalia	1.782.000	BELUM_BAYAR	KONFIRMASI BAYAR
10	swa015	01-06-2020	Ahmad Amirudin	1.782.000	BELUM_BAYAR	KONFIRMASI BAYAR
11	swa01	01-06-2020	Ahmad Amirudin	300.000	PEMBAYARAN_DITERIMA	KONFIRMASI BAYAR

Gambar 4.19 Tampilan data Konfirmasi Pembayaran

The screenshot shows a web application interface for an administrator. The main content area is titled 'Form Konfirmasi Pembayaran'. It contains the following fields and values:

- No Bayar: BYR-21
- Nama Customer: Ahmad Aminudin
- status: A dropdown menu is open, showing options: '---Pilih Status---', 'PEMBAYARAN DITERIMA', and 'PEMBAYARAN BATAL'. 'PEMBAYARAN DITERIMA' is selected.
- Total Bayar: 207000

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Simpan' and 'Batal'. On the left side, there is a sidebar menu with options like HOME, CUSTOMER, PRODUK, BANK, DATA PEMBAYARAN, KONFIRMASI PEMBAYARAN, ARSIP PEMBAYARAN, LAPORAN, and LOGOUT. Below the menu is a calendar for September 2020.

Gambar 4.20 Tampilan data Konfirmasi Pembayaran

h. Arsip Pembayaran

Form data Arsip Pembayaran berfungsi untuk menyimpan dan menampilkan data dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

The screenshot shows the 'TABEL DATA ARSIP NOTA' section of the application. It features a table with the following data:

No.	Nama Arsip	Keterangan	Arsip Foto	Action
1	aa	aa		

Below the table, it says 'Showing 1 to 1 of 1 entries'. On the right side of the receipt preview, there is a search bar and navigation buttons: 'First', 'Previous', 'Next', and 'Last'.

Gambar 4.21 Tampilan data Arsip Pembayaran

The screenshot displays the 'ADMINISTRATOR' interface. At the top, there's a blue header with the title 'ADMINISTRATOR'. Below it, a sidebar menu contains several options: HOME, CUSTOMER, PRODUK, BANK, DATA PEMBAYARAN, KONFIRMASI PEMBAYARAN, ARSIP PEMBAYARAN, LAPORAN, and LOGOUT. The main content area is titled 'Form arsip' and contains three input fields: 'Nama arsip' (text), 'Keterangan' (text area), and 'Foto arsip' (file upload). Below the form are 'Simpan' and 'Batal' buttons. A calendar for September 2020 is positioned below the sidebar menu.

Gambar 4.22 Tampilan data Tambah data Arsip

i. Laporan

Laporan berfungsi untuk menampilkan data Laporan. Tampilan data Laporan dapat dilihat pada Gambar berikut ini :

The screenshot shows the 'ADMINISTRATOR' interface with the 'Laporan Penjualan' (Sales Report) page. The main content area has two date selection fields: 'Dari Tanggal' and 's/d Tanggal', both set to '02 Juni 2020'. Below these fields is a 'Cetak' (Print) button. The sidebar menu and the calendar (June 2020) are consistent with the previous screenshot.

Gambar 4.23 Tampilan data Laporan Penjualan

CV. MEGAH INDAH

LAPORAN PENJUALAN
PERIODE : 01-6-2020 s/d 02-6-2020

No	Tanggal	Nomor Jual	Customer	Total Biaya
1	02-06-2020	swa017	Lita Amalia	1.782.000,-
2	02-06-2020	swa017	Lita Amalia	1.782.000,-
3	01-06-2020	swa015	Ahmad Amirudin	1.782.000,-
4	01-06-2020	swa015	Ahmad Amirudin	1.782.000,-

Mengetahui,

(.)

Gambar 4.24 Tampilan Laporan Penjualan

4.2 Pembahasan

Sistem informasi penjualan yang sebelumnya dilakukan secara konvensional menimbulkan beberapa masalah, diantaranya kurang luasnya area penjualan dan lamanya proses transaksi karena pelanggan harus datang langsung untuk membeli produk ataupun sekedar mengetahui daftar produk, harga produk serta layanan servis. Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web, diharapkan pelanggan dapat memanfaatkan web sebagai media alternatif untuk melakukan transaksi penjualan maupun memudahkan dalam proses pengarsipan data. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, program memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan dari program yang telah dibuat akan dijelaskan dalam pembahasan berikut ini :

4.2.1 Kelebihan Program

Dari hasil analisa diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari sistem baru ini adalah sebagai berikut

1. Dari segi tampilan, sistem ini lebih menarik karena berbasiskan Grafis. Sehingga memudahkan pengoperasiannya bagi para pengguna sistem ini (*user friendly*).
2. Sistem pengolahan data ini memiliki *database* yang fungsinya cukup baik, sehingga dapat menampung data cukup besar.

4.2.2 Kekurangan Program

Selain mempunyai kelebihan, sebuah sistem ini pun sudah pasti mempunyai kekurangan, kekurangan sistem ini antara lain:

1. Biaya yang dibutuhkan untuk sistem ini lebih mahal karena keperluan pembayaran penyewaan *hosting* dan kebutuhan aplikasi untuk menjalankan sistem
2. Masih belum adanya pengamanan dan *backup* data sehingga dibutuhkan penyimpanan manual bila terjadi pencurian data.
3. Belum adanya payment gateway yang bekerjasama langsung dengan bank terkait

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan rancangan sistem baru, yaitu sistem komputerisasi yang diajukan sebagai pengganti sistem lama, dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien sehingga pembuatan data Penjualan dan Pengarsipan pada CV Megah Indah tidak terlambat. Selain itu Sistem Informasi pada CV Megah Indah yang baru ini lebih mudah dalam proses Penjualan dan Pengarsipan pada CV Megah Indah.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari Sistem Informasi pada CV Megah Indah antara lain:

1. Perlu adanya pemeliharaan serta pengembangan dan penyempurnaan sistem, maka dilakukan evaluasi dalam jangka waktu tertentu. Evaluasi menyangkut kemungkinan pengembangan sistem yang lebih baik dan di sesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan dengan melakukan Audit Sistem Informasi.
2. Diperlukan pelatihan kembali kepada bagian Administrasi jika terjadi pengembangan sistem yang mampu memahami prosedur pemakaian sistem informasi pada CV Megah Indah ini dengan tepat, sehingga dapat memperlancar proses informasi dan menghindari kesalahan yang dapat menghambat kelancaran operasional.
3. Perlunya kerjasama payment gateway antar bank untuk memudahkan pembayaran pelanggan