

## **Toko Bangunan Gunung Kidul**

### **SI**

Beberapa prosedur dalam hal penjualan barang, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Proses Pembayaran Proses ini dimulai ketika pelanggan memesan barang yang akan dibelinya dengan datang langsung atau melalui telepon, pemesanan disampaikan secara lisan dan ditulis kesebuah nota. Kemudian bagian penjualan akan mengecek barang yang akan dipesan oleh pelanggan apakah sesuai dengan pesanan, apabila sesuai maka terjadi kesepakatan. Berdasarkan nota yang dibuat dan telah disepakati bersama, maka penjualan memberikan nota yang berisi tagihan sejumlah uang yang harus dibayar oleh pelanggan.
- b. Proses Pengiriman Sesuai dengan nota yang telah dibuat oleh bagian penjualan, maka bagian penjualan membuat SJ (Surat Jalan) yang diberikan untuk bagian gudang, kemudian bagian gudang menyiapkan barang yang akan dikirim berdasarkan SJ, kemudian bagian gudang memerintahkan kepada bagian pengiriman mengirim barang yang disertai SJ kepada pelanggan. Jika ada barang yang tidak sesuai, maka pelanggan tidak akan menandatangani SJ tersebut. Jika sesuai maka SJ akan ditandatangani pelanggan dan akan dikirim kembali rangkapnya untuk arsip ke bagian penjualan sebagai bukti bahwa barang yang telah diterima oleh pelanggan dengan baik.
- c. Proses Pembuatan Laporan Penjualan Sebagai bukti pertanggung jawaban kepada pimpinan maka bagian penjualan membuat laporan penjualan yang akan diserahkan kepada pimpinan setiap 1 bulan sekali dan laporan penjualan ini dibuat berdasarkan nota.

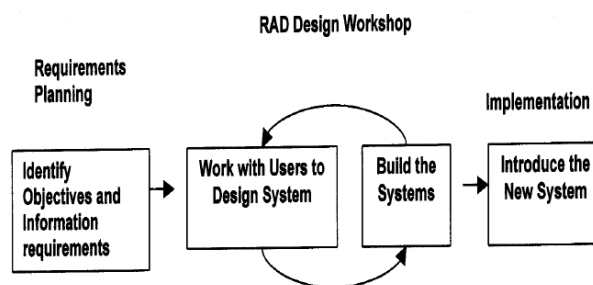
### **Metodologi Pengembangan Sistem**

Metodologi pengembangan sistem adalah suatu proses pengembangan sistem yang formal dan presisi yang mendefinisikan serangkaian aktivitas, metode, best practice dan tools yang terautomasi bagi para pengembang dan manager proyek dalam rangka mengembangkan dan merawat sebagai keseluruhan sistem informasi atau software.

Untuk pengembangan sistem informasi pada Toko Bangunan Gunung Kidul menggunakan metode RAD. Rapid Application Development (RAD) atau rapid prototyping adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada membangun aplikasi dalam waktu yang sangat singkat. Rapid application development menggunakan metode iteratif (berulang) dalam mengembangkan sistem dimana working model (model kerja) sistem dikonstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (requirement) pengguna. Model kerja digunakan hanya sesekali saja sebagai basis desain dan implementasi sistem akhir.

#### **Alasan menggunakan metodologi RAD :**

1. Apabila menggunakan RAD untuk mendapatkan suatu desain yang dapat diterima oleh konsumen dan dapat dikembangkan dengan mudah.
2. Apabila menggunakan RAD untuk memberikan batasan-batasan pada suatu sistem supaya tidak mengalami perubahan.
3. Apabila menggunakan RAD untuk menghemat waktu, dan kalau memungkinkan bisa menghemat biaya serta menghasilkan produk yang berkualitas.



Gambar 1. RAD Prototyping

Tahapan-tahapan pada RAD:

1. Rencana Kebutuhan (Requirement Planning)
2. Proses Desain (Design Workshop)
3. Implementation

#### **Tahapan Rencana Kebutuhan**

Sistem penjualan yang menggunakan sistem manual dalam melakukan transaksinya, maka dibuatlah sebuah aplikasi yang mendukung sistem penjualan dan

pembelian yang disebut sistem terkomputerisasi. Sistem terkomputerisasi sangat diperlukan dalam toko bangunan tersebut agar keamanan data saat transaksi tersimpan baik di penyimpanan data. Tahapan rencana kebutuhan sebagai berikut:

### **1. Identifikasi tujuan dari aplikasi**

Sistem pada toko bangunan tersebut diantaranya sistem penjualan, maka aplikasi ini bertujuan membantu user dalam melakukan transaksi penjualan. Selain itu, menjamin data dan memudahkan membuat laporan penjualan.

### **2. Identifikasi kebutuhan informasi**

Kebutuhan informasi yang diperlukan dalam sistem penjualan adalah pelanggan, barang, kendaraan, dan SJ (Surat Jalan).

### **3. Teknik atau Pendekatan**

Teknik yang digunakan adalah teknik pendekatan terstruktur, dimana Metode Terstruktur yaitu metode pendekatan yang menggambarkan sistem melalui aliran dokumen yang terdapat pada kegiatan pengolahan data penjualan barang pada Toko Bangunan Gunung Kidul. Tujuan pendekatan terstruktur adalah agar pada akhir pengembangan perangkat lunak dapat memenuhi kebutuhan pengguna, dilakukan tepat waktu, tidak melampaui anggaran biaya, mudah dipergunakan, mudah dipahami dan mudah dirawat. Dimulai dari penggunaan dokumen sebagai inputan kemudian diproses menjadi dokumen lain berupa informasi yang dibutuhkan. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat (tools) dan teknik-teknik (techniques) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan diperoleh sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

### **4. Kebutuhan Pengguna**

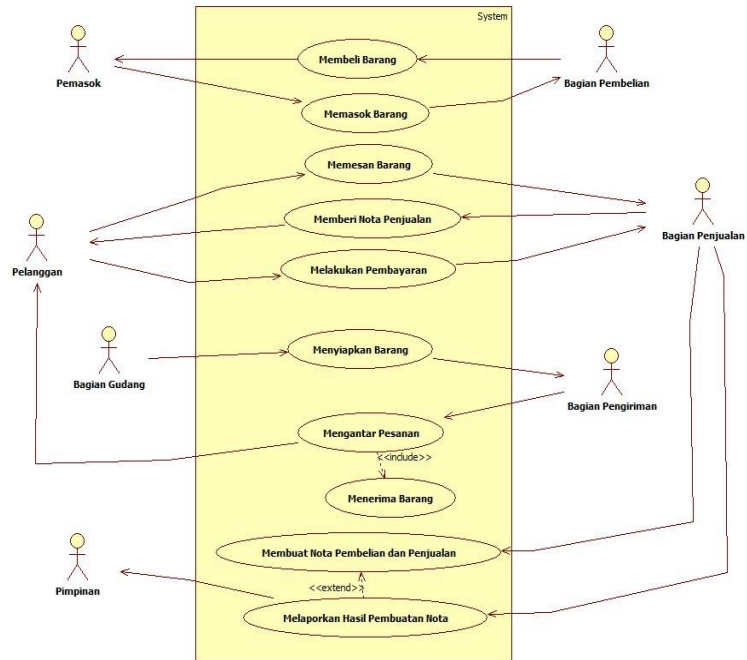
Pengguna pada toko bangunan Gunung Kidul terdiri dari kasir, dan owner. Kemampuan pengguna yang tidak terlalu memahami aplikasi, maka aplikasi ini dibuat sederhana mungkin agar pengguna mudah menggunakannya dalam melakukan transaksi.

## **Tahapan Proses Desain**

### **1. Perancangan Sistem**

Dalam membuat rancangan sistem informasi yang baru, pengembang menggunakan perancangan berorientasi objek yang menggunakan tools *UML* (*Unified Modelling Language*).

### 1.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Diagram Use Case