

**SISTEM INFORMASI EKSEKUTIF PENJUALAN KERAJINAN
TAS ROTAN PADA BALINESE CLASSIC MENGGUNAKAN
*FRAMEWORK LARAVEL***

TUGAS AKHIR



MADE YOGI NUGRAHA (160030638)

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
(ITB) STIKOM BALI**

2019

PERSETUJUAN
SEMINAR DAN SIDANG TUGAS AKHIR

**SISTEM INFORMASI EKSEKUTIF PENJUALAN KERAJINAN
TAS ROTAN PADA BALINESE CLASSIC MENGGUNAKAN
*FRAMEWORK LARAVEL***

Oleh:
MADE YOGI NUGRAHA (160030638)

Dosen Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

Dian Pramana, S.Kom., M.Kom

.....

Lilis Yuningsih, SH., M.Kom

.....

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

Denpasar,

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Ricky Aurelius Nurtanto Diaz, S.Kom., M.T

Halaman ini sengaja dikosongkan



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 160030638
Nama : Made Yogi Nugraha
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Tempat, Tgl. Lahir : Denpasar, 21 Agustus 1998
Alamat : Jl. Kebo Iwa Perum Swamandala XIII no. 3
Denpasar Barat, Bali.
NIK : 5171042108980001

Menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh Gelar **Sarjana Komputer (S.Kom)** di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Denpasar, 6 Januari 2020

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI (Made Yogi Nugraha)

Halaman ini sengaja dikosongkan



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

SISTEM INFORMASI EKSEKUTIF PENJUALAN KERAJINAN TAS ROTAN PADA BALINESE CLASSIC MENGGUNAKAN *FRAMEWORK* LARAVEL

ABSTRAK

Sistem Informasi Eksekutif Penjualan dapat membantu eksekutif sebuah perusahaan berskala besar hingga usaha menengah ke bawah dalam mengelola usaha atau bisnis, salah satunya adalah Balinese Classic. Balinese Classic merupakan perusahaan yang menjual berbagai macam kerajinan tas rotan khas dari Bali. Selain menjual tas di dalam negeri, Balinese Classic juga melakukan *export* ke negara-negara Asia Tenggara seperti Singapore, Filipina dan Malaysia. Oleh sebab banyaknya proses operasional yang terjadi, tidak jarang terjadi kesalahan pencatatan maupun faktur- fatur yang telah lama disimpan rusak atau hilang sehingga lambat laun akan menimbulkan kendala untuk operasional pada Balinese Classic. Sistem Informasi Eksekutif Penjualan ini dibangun dengan harapan dapat membantu proses operasional pencatatan pelanggan, proses transaksi dan pembuatan laporan sehingga tidak terjadi lagi kesalahan yang nantinya dapat merugikan perusahaan. Pada pembuatan sistem tersebut, konsep perencanaan dan perancangan melalui tahap pengumpulan data, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, Konseptual *database* dan struktur table. Sistem ini dibangun dengan menggunakan *Framework* Laravel dan *Framework* Bootstrap. Hasil dari penelitian ini berupa Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel.

Kata kunci: Sistem Informasi Eksekutif, Penjualan, Tas Rotan, Balinese Classic, *Framework* Laravel.

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

Halaman ini sengaja dikosongkan



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

EXECUTIVE INFORMATION SYSTEM OF SALES OF RATTAN BAG CRAFTS IN BALINESE CLASSIC USING FRAMEWORK LARAVEL

ABSTRACT

Sales Executive Information System can help executives of large-scale companies to medium-sized businesses in managing a business or business, one of which is Bali Classic. Balinese Classic is a company that sells a variety of handicraft bags from Bali. In addition to selling bags domestically, Balinese Classic also exports to Southeast Asian countries such as Singapore, the Philippines and Malaysia. Because of the many operational processes that occur, it is not uncommon for recording errors and invoices to be stored for a long time to be damaged or lost, which in turn will cause operational constraints on the Balinese Classic. This Executive Sales Information System was built with the hope of helping the operational processes of customer records, transaction processing and report generation so that no errors occur that would later harm the company. In making the system, the concept of planning and design through the stages of data collection, Data Flow Diagrams (DFD), Entity Relationship Diagrams (ERD), conceptual databases and table structures. This system was built using the Laravel Framework and Bootstrap Framework. The results of this study are in the form of an Executive Information System for the Sale of Craft Rattan Bags in Balinese Classic Using the Laravel Framework.

Keywords: Executive Information System, Sales, Rattan Bags, Balinese Classics, Laravel Framework.

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

Halaman ini sengaja dikosongkan



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

KATA PENGANTAR

Berkat Rahmat Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “**SISTEM INFORMASI EKSEKUTIF PENJUALAN KERAJINAN TAS ROTAN PADA BALINESE CLASSIC MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL**” sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

Selanjutnya penulis menyampaikan Terima Kasih kepada:

1. Rektor ITB STIKOM Bali Bapak Dr. Dadang Hermawan.
2. Bapak Dr. Muhammad Rusli., MT selaku Wakil Rektor I.
3. Ibu Ni Luh Putri Srinadi, SE., MM.Kom selaku Wakil Rektor II.
4. Bapak Dian Pramana, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Informatika dan Komputer ITB STIKOM Bali.
5. Bapak Ricky Aurelius Nurtanto Diaz, S.Kom., M.T selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ITB STIKOM Bali.
6. Bapak Dian Pramana, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah membimbing penulis selama melaksanakan Tugas Akhir.
7. Ibu Lilis Yuningsih, SH., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang juga turut membimbing penulis selama melaksanakan Tugas Akhir.
8. Semua teman dan berbagai pihak yang memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis.

Semoga hasil penulisan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

Denpasar, Januari 2020

Penulis

Halaman ini sengaja dikosongkan



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SEMINAR DAN SIDANG TUGAS AKHIR	i
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Ruang lingkup Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 <i>State of The Art</i>	7
2.2 <i>Balinese Classic</i>	9
2.3 Sistem Informasi Eksekutif (SIE)	12
2.4 Tujuan Sistem Informasi Eksekutif	12
2.5 <i>Website</i>	13
2.6 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	14
2.7 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	16
2.8 <i>PHP</i>	17
2.9 <i>MariaDB</i>	18
2.10 <i>Laravel</i>	19
2.11 <i>Bootstrap</i>	21
2.12 <i>Blackbox Testing</i>	21
2.13 <i>Model Waterfall</i>	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian	25
3.2 Alat dan bahan Penelitian	25
3.3 Metode Pengumpulan Data	26

3.4 Metode Perekayasaan.....	26
3.5 Penulisan Laporan.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1 Hasil Analisis	29
4.2 Perancangan Sistem	33
4.3 Perancangan Basis Data.....	44
4.4 Perancangan Antarmuka.....	50
4.4.1 Desain Antarmuka Admin.....	50
4.4.2 Desain Antarmuka Kasir.....	62
4.4.3 Desain Antarmuka Gudang.....	65
4.5 Implementasi Sistem	68
4.5.1 Tampilan Untuk Admin	68
4.5.2 Tampilan Untuk Kasir	83
4.5.3 Tampilan Untuk Gudang	86
4.6 Pengujian Black Box.....	89
4.6.1 Pengujian Halaman Admin.....	89
4.6.2 Pengujian Halaman Kasir.....	104
4.6.3 Pengujian Halama Gudang.....	105
BAB V PENUTUP.....	107
5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 State of The Art.....	7
Tabel 2.2 Simbol-simbol DFD.....	15
Tabel 2.3 Simbol-simbol ERD.....	16
Tabel 4.1 Analisa <i>User</i>	31
Tabel 4.2 <i>Mapping</i> Hak Akses.....	31
Tabel 4.3 Analisa Data.....	32
Tabel 4.4 Analisa Proses.....	33
Tabel 4.5 Struktur Tabel <i>Users</i>	46
Tabel 4.6 Struktur Tabel <i>Customers</i>	46
Tabel 4.7 Struktur Tabel <i>Suppliers</i>	47
Tabel 4.8 Struktur Tabel <i>Categories</i>	47
Tabel 4.9 Struktur Tabel <i>Product</i>	47
Tabel 4.10 Struktur Tabel <i>Stocks</i>	48
Tabel 4.11 Struktur Tabel Penjualan.....	48
Tabel 4.12 Struktur Tabel Penjualan <i>_products</i>	49
Tabel 4.13 Struktur Tabel Pembelian.....	49
Tabel 4.14 Struktur Tabel Pembelian <i>_product</i>	50
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Halaman <i>Login</i> – Admin.....	89
Tabel 4.16 Hasil Pengujian pada Navigasi Menu – Admin.....	90
Tabel 4.17 Pengujian pada Halaman <i>Users</i> – Admin.....	91
Tabel 4.18 Pengujian <i>Form</i> Tambah pada Halaman <i>Users</i> – Admin.....	91
Tabel 4.19 Pengujian pada Halaman <i>Customers</i> – Admin.....	92
Tabel 4.20 Pengujian <i>Form</i> Tambah pada Halaman <i>Customers</i> – Admin.....	93
Tabel 4.21 Pengujian pada Halaman <i>Suppliers</i> – Admin.....	94
Tabel 4.22 Pengujian <i>Form</i> Tambah pada Halaman <i>Suppliers</i> – Admin.....	94
Tabel 4.23 Pengujian pada Halaman <i>Categories</i> – Admin.....	95
Tabel 4.24 Pengujian <i>Form</i> Tambah pada Halaman <i>Categories</i> – Admin.....	96
Tabel 4.25 Pengujian pada Halaman <i>Products</i> – Admin.....	97
Tabel 4.26 Pengujian <i>Form</i> Tambah pada Halaman <i>Products</i> – Admin.....	97
Tabel 4.27 Pengujian pada Halaman <i>Stocks</i> – Admin.....	98
Tabel 4.28 Pengujian pada Halaman Penjualan – Admin.....	99
Tabel 4.29 Pengujian pada Halaman Tambah Transaksi Jual – Admin.....	99
Tabel 4.30 Pengujian pada Halaman Pembelian – Admin.....	100

Tabel 4.31 Pengujian pada Halaman Tambah Transaksi Beli – Admin.....	101
Tabel 4.32 Pengujian pada Halaman Laporan Penjualan – Admin	102
Tabel 4.33 Pengujian pada Halaman Laporan Pembelian – Admin	103
Tabel 4.34 Hasil Pengujian Halaman <i>Login</i> – Kasir	104
Tabel 4.35 Hasil Pengujian Halaman <i>Login</i> – Gudang.....	105



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gudang	9
Gambar 2.2 Akun <i>instagram</i> pertama	10
Gambar 2.3 Akun <i>instagram</i> kedua	10
Gambar 2.4 Grafik Penjualan	11
Gambar 2.5 MariaDB	18
Gambar 2.6 Laravel	20
Gambar 2.7 Bootstrap.....	21
Gambar 2.8 Model <i>Waterfall</i>	23
Gambar 4.1 Diagram Konteks	34
Gambar 4.2 Data <i>Flow</i> Diagram (DFD) Level 0	35
Gambar 4.3 Data <i>Flow</i> Diagram (DFD) Level 1 Proses 1 <i>Login</i>	36
Gambar 4.4 Data <i>Flow</i> Diagram (DFD) Level 1 Proses 2 <i>Users</i>	37
Gambar 4. 5 Data <i>Flow</i> Diagram (DFD) Level 1 Proses 3 <i>Customers</i>	37
Gambar 4.6 Data <i>Flow</i> Diagram (DFD) Level 1 Proses 4 <i>Suppliers</i>	38
Gambar 4.7 Data <i>Flow</i> Diagram (DFD) Level 1 Proses 5 <i>Categories</i>	39
Gambar 4.8 Data <i>Flow</i> Diagram (DFD) Level 1 Proses 6 <i>Product</i>	40
Gambar 4.9 Data <i>Flow</i> Diagram (DFD) Level 1 Proses 7 <i>Stock</i>	41
Gambar 4.10 Data <i>Flow</i> Diagram (DFD) Level 1 Proses 8 Transaksi Jual.....	42
Gambar 4.11 Data <i>Flow</i> Diagram (DFD) Level 1 Proses 9 Transaksi Beli.....	43
Gambar 4.12 Data <i>Flow</i> Diagram (DFD) Level 1 Proses 10 Laporan	43
Gambar 4.13 <i>Entity Relationship</i> Diagram	44
Gambar 4.14 Basis Data Konseptual	45
Gambar 4.15 Antarmuka <i>Login</i> – Admin	51
Gambar 4.16 Antarmuka <i>Dashboard</i> – Admin	51
Gambar 4.17 Antarmuka Data <i>Users</i> – Admin.....	52
Gambar 4.18 Antarmuka <i>Form Users</i> – Admin	52
Gambar 4.19 Antarmuka Data <i>Customers</i> – Admin.....	53
Gambar 4.20 Antarmuka <i>Form Customers</i> – Admin.....	53
Gambar 4.21 Antarmuka Data <i>Suppliers</i> – Admin	54
Gambar 4.22 Antarmuka <i>Form Suppliers</i> – Admin	54
Gambar 4.23 Antarmuka Data <i>Categories</i> – Admin.....	55
Gambar 4.24 Antarmuka <i>Form Categories</i> – Admin.....	55
Gambar 4.25 Antarmuka Data <i>Products</i> – Admin.....	56

Gambar 4.26 Antarmuka <i>Form Products</i> – Admin.....	56
Gambar 4.27 Antarmuka Data <i>Stock</i> – Admin.....	57
Gambar 4.28 Antarmuka <i>Form Stock</i> – Admin.....	57
Gambar 4. 29 Antarmuka Data Penjualan – Admin	58
Gambar 4.30 Antarmuka Transaksi Jual – Admin	58
Gambar 4.31 Antarmuka Data Pembelian – Admin	59
Gambar 4.32 Antarmuka Transaksi Beli – Admin.....	59
Gambar 4.33 Antarmuka <i>Invoice</i> Penjualan – Admin.....	60
Gambar 4.34 Antarmuka <i>Invoice</i> Pembelian – Admin.....	60
Gambar 4.35 Antarmuka Laporan Penjualan – Admin.....	61
Gambar 4.36 Antarmuka Laporan Pembelian – Admin.....	61
Gambar 4.37 Antarmuka <i>Login</i> – Kasir.....	62
Gambar 4.38 Antarmuka <i>Dashboard</i> – Kasir.....	62
Gambar 4.39 Antarmuka <i>List Customer</i> – Kasir.....	63
Gambar 4.40 Antarmuka <i>Form Customer</i> – Kasir	63
Gambar 4.41 Antarmuka <i>List</i> Penjualan – Kasir.....	64
Gambar 4.42 Antarmuka <i>Form</i> Penjualan – Kasir.....	64
Gambar 4.43 Antarmuka <i>Login</i> – Gudang.....	65
Gambar 4.44 Antarmuka <i>Dashboard</i> Kasir – Gudang.....	65
Gambar 4.45 Antarmuka <i>List Supplier</i> – Gudang.....	66
Gambar 4.46 Antarmuka <i>Form Supplier</i> – Gudang.....	66
Gambar 4.47 Antarmuka <i>List</i> Pembelian – Gudang.....	67
Gambar 4.48 Antarmuka <i>Form</i> Pembelian – Gudang.....	67
Gambar 4.49 Tampilan Halaman <i>Login</i> – Admin.....	68
Gambar 4.50 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> – Admin.....	69
Gambar 4.51 Tampilan Halaman <i>List Users</i> – Admin	70
Gambar 4.52 Tampilan <i>Form User</i> – Admin	70
Gambar 4.53 Tampilan Halaman <i>List Customers</i> – Admin	71
Gambar 4.54 Tampilan <i>Form Customer</i> – Admin.....	71
Gambar 4.55 Tampilan Detail <i>Customer</i> – Admin	72
Gambar 4.56 Tampilan Halaman <i>List Suppliers</i> – Admin.....	72
Gambar 4.57 Tampilan <i>Form Supplier</i> – Admin	73
Gambar 4.58 Tampilan Detail <i>Supplier</i> – Admin	73
Gambar 4.59 Tampilan Halaman <i>List Categories</i> – Admin	74
Gambar 4.60 Tampilan <i>Form Category</i> – Admin.....	74

Gambar 4.61 Tampilan Halaman <i>List Products</i> – Admin.....	75
Gambar 4.62 Tampilan <i>Form Product</i> – Admin.....	75
Gambar 4.63 Tampilan Detail <i>Product</i> – Admin.....	76
Gambar 4.64 Tampilan Halaman <i>List Stocks</i> – Admin	76
Gambar 4.65 Tampilan <i>Form Stock</i> – Admin	77
Gambar 4.66 Tampilan Halaman <i>List Penjualan</i> – Admin	77
Gambar 4.67 Tampilan <i>Form Penjualan</i> – Admin	78
Gambar 4.68 Tampilan Halaman <i>Invoice Penjualan</i> – Admin	78
Gambar 4.69 Tampilan Halaman <i>List Pembelian</i> – Admin	79
Gambar 4.70 Tampilan Halaman <i>Form Pembelian</i> – Admin	79
Gambar 4.71 Tampilan Halaman <i>Invoice Pembelian</i> – Admin	80
Gambar 4.72 Tampilan Halaman Laporan Penjualan – Admin	81
Gambar 4.73 Tampilan Halaman Laporan Pembelian – Admin	82
Gambar 4.74 Tampilan Halaman <i>Login</i> – Kasir	83
Gambar 4.75 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> – Kasir	83
Gambar 4.76 Tampilan Halaman <i>List Customers</i> – Kasir.....	84
Gambar 4.77 Tampilan Halaman <i>List Penjualan</i> – Kasir	84
Gambar 4.78 Tampilan <i>Form Penjualan</i> – Kasir	85
Gambar 4.79 Tampilan Halaman <i>Invoice Penjualan</i> – Kasir	85
Gambar 4.80 Tampilan Halaman <i>Login</i> – Gudang	86
Gambar 4.81 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> – Gudang	86
Gambar 4.82 Tampilan Halaman <i>List Suppliers</i> – Gudang	87
Gambar 4.83 Tampilan <i>Form Supplier</i> – Gudang	87
Gambar 4.84 Tampilan Halaman <i>List Pembelian</i> – Gudang	88
Gambar 4.85 Tampilan Halaman <i>Form Pembelian</i> – Gudang.....	88

Halaman ini sengaja dikosongkan



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Balinese Classic merupakan sebuah usaha yang bergerak pada penjualan kerajinan bali khususnya tas rotan. Produk dipasarkan ke berbagai negara seperti Malaysia, Filipina, Singapore dan masih banyak lagi melalui *supplier* masing-masing negara. Perusahaan ini bertempat di Jalan Kebo Iwa Perumahan Swamandala XIII No.3 Denpasar, Bali. Perusahaan ini baru merintis usahanya sejak Juli 2018 lalu. Balinese Classic melakukan pembelian tas dari beberapa *supplier* di pasar tradisional Bali kemudian barang akan disimpan di gudang dan akan dipasarkan kembali ke berbagai belahan dunia.

Selama ini perusahaan dalam melakukan kegiatan pengolahan data laporan dilakukan secara manual dengan menggunakan buku catatan. Laporan tersebut berisi tentang informasi pembelian, penjualan, stok barang, jumlah barang yang dikirim ke masing-masing *supplier*. Laporan tersebut berasal dari hasil pencatatan dari nota-nota pembelian maupun penjualan setiap minggunya. Selain itu untuk menghitung laba juga masih menggunakan alat manual seperti kalkulator. Dari proses tersebut, maka lambat laun akan menimbulkan kendala untuk operasional pada Balinese Classic.

Sebelumnya sudah dilakukan penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan sistem informasi penjualan. Penelitian pertama diteliti oleh Yazid Maulana dengan judul "Sistem Informasi Penjualan Kayu Ulin Pada UD Karya Perdana Berbasis *Web* Menggunakan *Framework* Codeigniter" [1]. Dalam penelitian tersebut dijabarkan bagaimana cara bertransaksi menggunakan sarana aplikasi berbasis *web* yang bertujuan memudahkan penjualan kayu ulin pada UD Karya Perdana. Penelitian kedua dengan judul "Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Jajanan Sagu pada Bagia Suli menggunakan *Framework* Laravel" yang diteliti oleh I Kadek Adi Adnyana [2]. Pada penelitian tersebut dihasilkan sebuah aplikasi eksekutif penjualan yang memiliki manfaat memudahkan penjualan jajanan sagu juga mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan. Keterkaitan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dibuat ialah sama-sama sistem informasi eksekutif penjualan dan menggunakan *Framework* laravel.

Berdasarkan uraian sebelumnya dan referensi dari penelitian terdahulu maka pada penelitian ini penulis akan membuat Sistem Informasi Eksekutif penjualan kerajinan tas rotan pada Balinese Classic menggunakan *Framework* Laravel. Sistem Informasi Eksekutif (SIE) adalah salah satu jenis manajemen sistem informasi untuk memudahkan dan mendukung keterangan dan pembuatan keputusan yang dibutuhkan eksekutif senior dengan menyediakan kemudahan akses terhadap informasi baik dari dalam maupun luar. Sistem ini juga didukung dengan *Framework* Laravel yaitu suatu pengembangan *website* berbasis *Model View Controller* (MVC) yang ditulis dalam *PHP* yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan kode yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu. Dengan adanya sistem informasi eksekutif ini dapat membantu mengelola proses transaksi seperti mencatat, mengolah serta menampilkan dalam bentuk grafik data transaksi. Keunggulan yang ditawarkan sistem ini adalah memudahkan kinerja perusahaan dalam proses perhitungan, pencatatan data-data perusahaan, serta arsip data perusahaan. Dalam hal ini sistem akan membantu pihak perusahaan dalam perencanaan stok barang dan perencanaan penjualan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana hasil rancang bangun Sistem Informasi Eksekutif penjualan kerajinan tas rotan pada Balinese Classic menggunakan *Framework* Laravel?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang bangun Sistem Informasi Eksekutif penjualan kerajinan tas rotan pada Balinese Classic menggunakan *Framework* Laravel.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pengecekan dan pencarian data *customer*, stok barang dan transaksi yang masuk.
2. Dapat melakukan *review* laporan penjualan per hari, per bulan, dan per tahun.
3. Efisiensi kerja, waktu, dan tenaga.

4. Menyajikan laporan penjualan dengan cepat dan tepat waktu dalam bentuk grafik atau diagram.
5. Mempermudah dalam memantau perkembangan perusahaan.
6. Menghindari kesalahan yang diakibatkan menggunakan sistem manual.

1.5 Ruang lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *User* dari sistem informasi eksekutif penjualan ini adalah:
 - a. *Admin* adalah pengguna yang menjadi pengelola sistem informasi yang mendapat hak akses penuh terhadap sistem ini.
 - b. Kasir adalah pengguna yang memiliki tugas melakukan *input* penjualan.
 - c. Gudang adalah pengguna yang memiliki tugas melakukan *input* pembelian.
2. Sebelum masuk ke sistem, pengguna diharuskan melakukan *login* terlebih dahulu.
3. Untuk *login* Kasir dan Gudang, Admin harus mendaftarkan dulu pada halaman users.
4. Data yang digunakan pada sistem ini adalah data *user*, data pembelian, data barang, data kategori, data customer, data *supplier* serta data penjualan.
5. Sistem memiliki fitur *dashboard* di mana berisi menu – menu tersendiri sesuai dengan siapa yang *login*, apakah itu *Admin*, Kasir atau Gudang.
6. Admin dapat mengelola keseluruhan yang ada pada sistem serta mendapatkan laporan penjualan dan pembelian.
7. Kasir hanya dapat mengelola data customer, data kategori, data produk dan data transaksi penjualan.
8. Gudang hanya dapat mengelola data *supplier*, data kategori, data produk, data stock dan data transaksi pembelian.
9. Sistem ini dibangun dalam bentuk *web* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan menggunakan *Framework* Laravel yang dikombinasikan dengan Javascript Ajax. *Database* yang digunakan dalam sistem ini menggunakan MySQL dengan XAMPP sebagai *software* untuk pengolahannya.

10. Perancangan sistem ini menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)* dan untuk perancangan basis data digunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.
11. *Output* yang dihasilkan adalah Nota transaksi, Laporan penjualan dan Laporan pembelian.
12. Pengujian sistem yang dilakukan menggunakan metode pengujian *Blackbox testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dalam penulisan laporan ini lebih tersusun rapi, maka sistematika penulisan laporan ini dibagi menjadi beberapa bab dengan masing – masing sub babnya yang saling berkaitan. Berikut adalah penulisan masing – masing bab yang terdapat pada laporan ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan ruang lingkup penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi tentang kajian-kajian teori yang menunjang penelitian selama penelitian berlangsung dengan topik yang akan digunakan yaitu sistem informasi, basis data, sistem informasi eksekutif, *PHP*, *Laravel*, *Ajax*, *Bootstrap*, *MariaDB*, *Flowchart*, *DFD*, *ERD*, Basis data konseptual.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III ini menjelaskan tentang lokasi dan waktu penelitian, alat dan bahan penelitian, metode pengumpulan data, dan metode perekayasaan pada sistem ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan tentang analisa dan perancangan sistem yang dimulai dari perancangan basis data, *data flow diagram*, *entity relationship diagram*, basis data konseptual, struktur tabel, perancangan antarmuka, implementasi sistem serta pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Bab V sekaligus bab terakhir menjelaskan kesimpulan dan saran dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan, di mana kesimpulan dan saran ini dibuat sebagai tolak ukur apabila akan dilakukan pengembangan aplikasi selanjutnya untuk sistem ini.



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

Halaman ini sengaja dikosongkan



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *State of The Art*

Penelitian tentang sistem informasi penjualan telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Penelitian-penelitian yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terdapat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 *State of The Art*

No	Nama	Judul	Deskripsi
1	Yazid Maulana [1]	Sistem Informasi Penjualan Kayu Ulin Pada UD Karya Perdana Berbasis Web Menggunakan <i>Framework</i> Codeigniter (2018).	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem informasi ini dibangun pada <i>platform website</i> dan bisa diakses secara <i>online</i> • Dari segi pembangunan sistem informasi ini menggunakan Bahasa pemrograman <i>web</i> yaitu <i>PHP</i> dengan menggunakan <i>Framework</i> Codeigniter dan Bootstrap. • Sistem informasi ini dapat melakukan <i>custom order</i> sesuai dengan permintaan <i>customer</i>.
2	I Kadek Adi Adhyana [2]	Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Jajanan Sagu Pada Bagia Suli Menggunakan <i>Framework</i> Laravel (2018).	<ul style="list-style-type: none"> • Sebuah sistem informasi eksekutif yang dapat membantu dalam kegiatan penjualan. • Sebuah sistem informasi eksekutif yang dapat menghemat waktu dalam proses pengumpulan informasi laporan

No	Nama	Judul	Deskripsi
			<p>penjualan yang dilakukan oleh pegawai administrasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Output</i> pada sistem ini berupa laporan penjualan per hari, per bulan, per tahun.
3	Ketut Oka Edi Artawan [3]	Sistem Informasi Penyewaan Busana Pada Denata Kebaya Menggunakan Framework Laravel (2019).	<ul style="list-style-type: none"> • Dalam pengembangan sistem ini menggunakan metode <i>waterfall</i>. • Sistem ini dibangun atas <i>platform website</i> sehingga dalam operasional sistem ini dapat dijalankan dengan menggunakan internet dan browser. • Hasil dari penelitian telah menghasilkan sistem yang dapat mengelola data dan informasi penyewaan busana Denata Kebaya.
4	I Putu Kawiya 2019 [4]	Sistem Informasi Eksekutif Pengadaan Barang Pada Saturday Cloth Menggunakan Framework Laravel (2019).	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem ini menggunakan Bahasa pemrograman <i>PHP</i> dengan <i>Framework Laravel</i> dan basis data <i>Mysql</i>. • Dari segi perancangan sistem informasi penyewaan ini menggunakan <i>DFD</i> dan <i>ERD</i>. • Sistem ini memiliki beberapa fitur yaitu

No	Nama	Judul	Deskripsi
			pengelolaan barang, laporan berbentuk grafik.

Berdasarkan referensi penelitian terdahulu yang terdapat pada *Table 2.1*, dapat disimpulkan bahwa perekayasa yang akan dibuat memiliki kemiripan dari segi metode pengembangan sistem yaitu dengan menggunakan metode *waterfall*, dari segi perancangan sistem menggunakan *ERD* dan *DFD*, dan dari segi *platform* yang digunakan untuk mengoperasikan sistem yaitu dengan menggunakan *platform website*. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan sistem pada perekayasa ini. Selain melihat dari kemiripan adapun pengembangan dari segi teknologi yang akan digunakan pada perekayasa sistem yaitu dibangun dengan menggunakan *Framework Laravel*.

2.2 Balinese Classic

Balinese Classic merupakan sebuah usaha yang bergerak pada penjualan kerajinan bali khususnya tas rotan. Produk dipasarkan ke berbagai negara seperti Malaysia, Filipina, Singapore dan masih banyak lagi melalui *supplier* masing-masing negara. Perusahaan yang bertempat di Jalan Kebo Iwa Perumahan Swamandala XIII No.3 Denpasar, Bali. Perusahaan ini baru merintis usahanya sejak Juli 2018 lalu. Balinese Classic melakukan pembelian tas dari beberapa *supplier* di pasar tradisional Bali kemudian barang akan disimpan di gudang dan akan dipasarkan kembali ke berbagai belahan dunia. Saat ini dalam menyimpan barang, untuk sementara balinese classic menggunakan kamar sebagai media penyimpanan dan juga untuk mencatat stok masih dilakukan secara manual melalui buku besar yang bisa dilihat pada Gambar 2.1



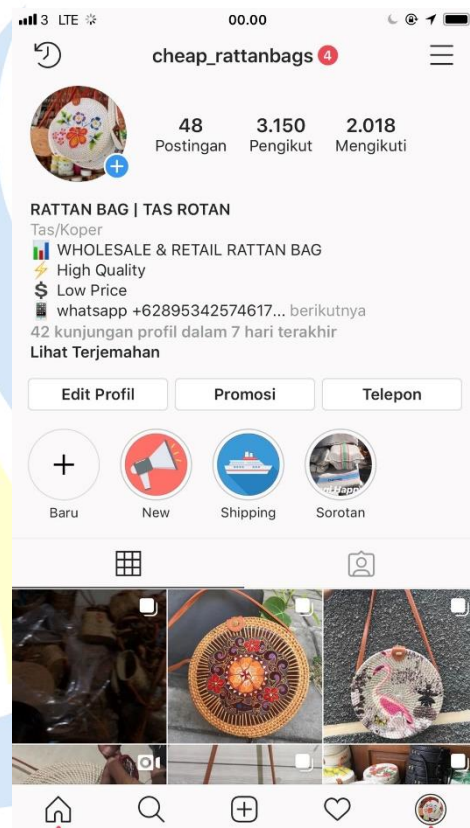
Gambar 2.1 Gudang

1. Sejarah Usaha

Awal mulanya usaha penjualan tas ini didirikan secara tidak sengaja oleh luthvi dan yogi karena sedang ada *trend* tas rotan yang sedang maraknya dicari-cari oleh wisatawan asing. Langkah awal yang dilakukan luthvi dan yogi yaitu mencari pengerajin dari tas rotan ini, setelah berhasil mendapatkan beberapa pengerajin dan membeli beberapa *stock*, Kami mencoba memasarkannya melalui instagram dengan membuat 2 akun instagram, berikut merupakan halaman instagram dari usaha kecil ini yang bisa dilihat pada Gambar 2.1 dan 2.2



Gambar 2.2 Akun *instagram* pertama



Gambar 2.3 Akun *instagram* kedua

Akun di atas dikelola oleh luthvi dan yogi sendiri yang bertugas juga sebagai *admin*.

2. Visi dan Misi Balinese Classic

Adapun visi dan misi dari Balinese Classic meliputi :

Visi

- a. Selalu menjadi perusahaan tas unik yang memiliki konsep kuat dan memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan dengan tas lain.

- b. Memiliki nilai jual tinggi dengan adanya pembaruan-pembaruan yang diterapkan pada produk sesuai tren yang berjalan.
- c. Mampu menciptakan produk *original* agar perusahaan dapat menciptakan rasa bangga atas kepuasan dari konsumen Balinese Classic.

Misi

- a. Membuat produk yang berkualitas dengan selalu memantau kualitas di setiap produksinya.
- b. Membuat desain baru yang belum pernah dibuat orang lain.
- c. Membuat ciri khas tersendiri yang menjadi kekuatan perusahaan Balinese Classic.
- d. *Research* segala jenis *mode* yang berkembang dan dikembangkan ulang dengan konsep Balinese Classic.

3. Penjualan

Saat ini Balinese Classic dalam melakukan pengecekan laporan penjualan tidak dalam bentuk grafik melainkan masih dalam bentuk tabel yang dicatat pada buku besar, dari permasalahan tersebut maka penulis membuat contoh grafik penjualan yang bisa dilihat pada Gambar 2.4 berikut:



Gambar 2.4 Grafik Penjualan

Berikut penjelasan dari grafik penjualan pada Gambar 2.4 :

- a. Pada bulan Januari, penjualan tas sebanyak 300*pcs* yang meliputi tas rotan sebanyak 200*pcs* dan tas ate sebanyak 100*pcs*.
- b. Pada bulan Februari, penjualan tas sebanyak 550*pcs* yang meliputi tas rotan sebanyak 300*pcs* dan tas ate sebanyak 250*pcs*.

- c. Pada bulan Januari, penjualan tas sebanyak 650pcs yang meliputi tas rotan sebanyak 450pcs dan tas ate sebanyak 200pcs.
- d. Pada bulan Januari, penjualan tas sebanyak 650pcs yang meliputi tas rotan sebanyak 500pcs dan tas ate sebanyak 150pcs.
- e. Pada bulan Januari, penjualan tas sebanyak 320pcs yang meliputi tas rotan sebanyak 200pcs dan tas ate sebanyak 120pcs.

Dengan adanya data penjualan berbentuk grafik seperti Gambar 2.4, dapat memudahkan dalam memantau perkembangan perusahaan, kapan penjualan menurun/meningkat bisa dilihat dengan jelas.

2.3 Sistem Informasi Eksekutif (SIE)

Sistem informasi eksekutif didefinisikan sebagai sebuah sistem terkomputerisasi yang menyediakan informasi internal dan eksternal bagi para eksekutif yang relevan terhadap faktor penentu keberhasilan dengan akses yang sangat mudah. Sistem informasi eksekutif dirancang untuk membantu eksekutif mencari informasi yang diperlukan pada saat mereka membutuhkannya dan dalam bentuk apa pun yang paling bermanfaat [5].

2.4 Tujuan Sistem Informasi Eksekutif

Tujuan dari perancangan sistem aplikasi eksekutif adalah untuk membantu para eksekutif dalam mempelajari tentang sebuah organisasi, bagaimana proses-proses bekerja, interaksi antara lingkungan luar dan lingkungan dalam satu organisasi untuk mendukung dalam membuat laporan berdasarkan data yang akurat. Secara global sistem informasi eksekutif merupakan sistem yang digunakan oleh *top level management* dalam mengetahui perkembangan yang terjadi pada perusahaan.

Sistem Informasi Eksekutif (SIE) dikembangkan untuk bermacam-macam alasan. Kajian-kajian memperlihatkan bahwa keuntungan-keuntungan yang paling umum dari SIE adalah perbaikan dalam kualitas dan kuantitas yang ada bagi para eksekutif.

1. Lebih banyak informasi yang tepat waktu.
2. Akses ke data operasional lebih besar.
3. Akses ke *database* perusahaan lebih besar.
4. Lebih banyak informasi yang bersaing.
5. Terdapat informasi baru atau tambahan.

6. Mengurangi biaya kertas.
7. Informasi tentang lingkungan luar lebih banyak [6].

2.5 Website

WEB (Word Wide Web) atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, teks gambar diam atau bergerak, animasi suara dan atau gabungan dari semua itu. Baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling berkaitan di mana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Untuk menyediakan keberadaan sebuah *website*, maka harus disediakan unsur-unsur penunjang seperti:

1. Nama Domain

Nama *domain* atau *domain name* atau URL (*Uniform Resource Located*) adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website* atau digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada dunia internet.

2. Tempat Website (*Web Hosting*)

Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam *hardisk* tempat penyimpanan berbagai data, *file*, gambar, dan sebagainya yang akan ditampilkan di *website*.

3. Bahasa Program (*Script Program*)

Bahasa program merupakan bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* pada saat diakses.

4. Desain Website

Setelah melakukan pembelian nama *domain* dan *web hosting* serta penguasaan program, maka harus memiliki desain *website*. Unsur *website* yang penting adalah desain, karena desain *website* sangat menentukan kualitas dan keindahan dari suatu *website*.

5. Publikasi website

Keberadaan sebuah *website* tidak ada gunanya dibangun apabila tidak dikunjungi atau dikenal oleh pengguna internet. Maka untuk mengenalkan situs *website* kepada masyarakat memerlukan adanya publikasi atau promosi.

6. Pemeliharaan website

Untuk mendukung kelanjutan dari situs *website* diperlukan pemeliharaan setiap waktu sesuai dengan keinginan seperti penambahan konten informasi,

berita, *link*, artikel, gambar maupun informasi terbaru lainnya. Tanpa pemeliharaan yang baik situs akan terkesan membosankan dan monoton, sehingga akan mulai ditinggalkan oleh pengunjung internet [7].

2.6 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu Sistem komputer, manual, atau gabungan dari keduanya yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya. Keuntungan dari *DFD* adalah memungkinkan untuk menggambarkan sistem dari *level* yang paling tinggi kemudian menguraikannya menjadi *level* yang lebih rendah. Sedangkan kekurangan *DFD* adalah tidak menunjukkan proses pengulangan, proses keputusan dan proses penghitungan.

Adapun langkah - langkah dalam membuat *Data Flow Diagram* dibagi menjadi 3 (tiga) tahap atau tingkat konstruksi *DFD*, yaitu:

1. Diagram Konteks

Diagram ini dibuat untuk menggambarkan sumber serta tujuan data yang akan diproses atau dengan kata lain diagram tersebut digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum/global dari keseluruhan sistem yang ada.

2. Diagram Level/Nol

Diagram ini dibuat untuk menggambarkan tahapan yang ada di dalam diagram konteks, yang penjabarannya lebih terperinci.

3. Diagram Detail

Diagram ini dibuat untuk menggambarkan arus data lebih mendetail lagi dan tahapan proses yang ada di dalam diagram *level nol* [8].

Menurut Jogiyanto HM dalam buku yang berjudul Analisis & Desain Sistem Informasi simbol yang digunakan *Data Flow Diagram (DFD)* yaitu:

- a. *External Entity* (kesatuan luar) atau *Boundary* (batas sistem)
setiap sistem pasti mempunyai batas sistem (*boundary*) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Sistem akan menerima *input* dan menghasilkan *output* kepada lingkungan luarnya. Kesatuan luar (*external entity*) merupakan kesatuan (*entity*) di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan *input* atau menerima *output* dari sistem.
- b. *Data Flow* (arus data)

Data Flow (arus data) di DFD diberi simbol suatu anak panah. Arus data ini mengalir di antara proses (*process*), simpanan data (*data store*) dan kesatuan luar (*external entity*). Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

c. *Process* (proses)

Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses. Untuk *physical data flow diagram* (PDFD), proses dapat dilakukan oleh orang, mesin atau komputer, sedangkan untuk *logical data flow diagram* (LDFD), suatu proses hanya menunjukkan proses dari komputer. Suatu proses dapat ditunjukkan dengan simbol lingkaran atau empat persegi panjang tegak dengan sudut-sudutnya tumpul.

d. *Data store* (simpanan data)

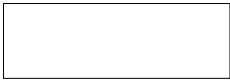
Simpanan data (*data store*) merupakan simpanan dari data yang dapat berupa:

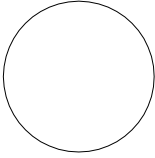
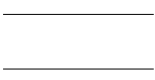
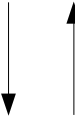
- Suatu *file* atau *database* di sistem komputer
- Suatu arsip atau catatan manual
- Suatu kotak tempat data di meja seseorang
- Suatu tabel acuan manual
- Suatu agenda atau buku.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *DFD* adalah diagram yang menggunakan notasi-notasi ini untuk menggambarkan arus dari data sistem.

Adapun beberapa simbol yang digunakan dalam *Data Flow Diagram* yang dilukiskan pada *Table 2.2* berikut:

Tabel 2.2 Simbol-simbol *DFD*


No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Entitas Luar	Suatu entitas eksternal adalah objek di luar sistem yang berkomunikasi dengan sistem sebagai sumber maupun pemakai informasi

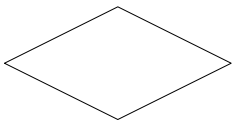
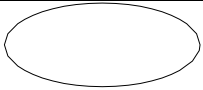
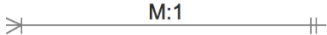
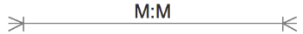
2		Proses	Suatu proses dalam sistem yang mengolah data masukkan menjadi informasi
3		Penyimpanan Data	Merupakan tempat penyimpanan data yang perlu disimpan untuk digunakan oleh satu proses atau lebih
4		Garis Alir	Untuk menunjukkan arah dari aliran data pada suatu proses

2.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model konseptual suatu basis data relasional. *ERD* juga merupakan gambaran yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lain dalam dunia nyata. Sebagai contoh, jika akan membuat *ERD* dari sistem penjualan suatu perusahaan, maka bahan sebagai objek *ERD* bisa berupa barang, pembeli, *supplier*, dan lain sebagainya. Pemodelan basis data dalam bentuk *Entity Relationship Diagram* hanyalah sebagai pendekatan dan perkiraan deskripsi data pada *database* yang akan dibangun, dibangun melalui evaluasi yang sangat subyektif dari informasi yang terkumpul selama menganalisis kebutuhan sistem. Dalam pembuatan *Entity Relationship Diagram* perlu diperhatikan penentuan sesuatu konsep apakah merupakan *entity*, *attribute*, atau *relationship* [9]. Beberapa elemen-elemen *ERD* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol-simbol *ERD*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Entitas	Jenis entitas dapat berupa suatu elemen lingkungan, sumber daya atau transaksi yang <i>field-field</i> nya dipergunakan dalam aplikasi program

2		Hubungan atau Relasi	Menunjukkan nama relasi antar satu entitas dengan entitas lainnya
3		Atribut	Atribut adalah karakteristik dari sebuah entitas
4		One to One	Digunakan untuk menghubungkan antara dua tabel yang memungkinkan satu tabel berelasi dengan satu data saja pada tabel lainnya.
5		One to many	Digunakan menghubungkan antara dua tabel yang memungkinkan beberapa data tabel berelasi dengan beberapa data yang ada di tabel lain.
6		Many to many	Digunakan menghubungkan antara dua tabel yang memungkinkan beberapa data tabel berelasi dengan beberapa tabel lainnya.

2.8 PHP

PHP singkatan dari *PHP Hypertext Processor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan *PHP* memungkinkan *web* dapat dibuat dinamis sehingga *maintenance* situs *web* tersebut menjadi lebih mudah dan efisien. *PHP* merupakan *software open source* yang disebar dan dilisensikan secara gratis serta dapat diunduh secara bebas dari situs resminya <http://www.php.net>. *PHP* ditulis dengan menggunakan bahasa C.

PHP diciptakan pertama kali oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Awalnya, *PHP* digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung *homepage*-nya. Rasmus Lerdorf adalah seorang pendukung *open source*. Oleh karena itu, ia mengeluarkan *Personal Home Page Tools* versi 1.0 secara gratis, kemudian menambah kemampuan *PHP* 1.0 dan meluncurkan *PHP* 2.0. Pada tahun 1996, telah banyak digunakan dalam *website* di dunia.

Sebuah kelompok pengembang *software* yang terdiri dari Rasmus, Zeew Suraski, Andi Gutman, Stig Bakken Shane Caraveo, dan Jim Wistead bekerja sama untuk menyempurnakan *PHP* 2.0. Akhirnya, pada tahun 1998, *PHP* 3.0 diluncurkan. Penyempurnaan terus dilakukan sehingga pada tahun 2000 dikeluarkan *PHP* 4.0. Tidak sampai disitu, kemampuan *PHP* terus ditambah, dan saat ini versi terbaru yang telah dikeluarkan adalah *PHP* 7.2.x [10].

2.9 MariaDB

Database adalah sekumpulan data yang dapat diolah atau dapat dimanipulasi menggunakan suatu perangkat lunak. *Database* merupakan aspek yang sangat penting dalam sebuah *website* karena berfungsi sebagai gudang penyimpanan data yang akan diolah lebih lanjut karena dapat mengorganisasi data, menghindari duplikasi data, menghindari hubungan antar data yang tidak jelas dan juga melakukan *update* data yang rumit.

MariaDB merupakan versi pengembangan terbuka dan mandiri dari MySQL. Sejak diakuisisinya MySQL oleh Oracle pada September 2010, Monty Program sebagai penulis awal kode sumber MySQL memisahkan diri dari pengembangan dan membuat versi yang lebih mandiri yakni MariaDB [11].



Gambar 2.5 MariaDB

Semua kemampuan MySQL dimiliki pula oleh MariaDB yakni:

1. Portabilitas. MariaDB dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi.
2. Perangkat lunak sumber terbuka. MariaDB didistribusikan sebagai perangkat lunak sumber terbuka, di bawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara gratis.
3. *Multi-user*. MariaDB dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.

4. *Performance tuning*, MariaDB memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.
5. Ragam tipe data. MariaDB memiliki ragam tipe data yang sangat kaya, seperti *signed / unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp*, dan lain-lain.
6. Perintah dan fungsi. MariaDB memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *Select* dan *Where* dalam perintah (*query*).
7. Keamanan. MariaDB memiliki beberapa lapisan keamanan seperti *level subnetmask*, nama host, dan izin akses *user* dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.
8. Skalabilitas dan Pembatasan. MariaDB mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (*records*) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 miliar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.
9. Konektivitas. MariaDB dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protokol TCP/IP, *Unix socket (UNIX)*, atau *Named Pipes (NT)*.
10. Pelokalan bahasa. MariaDB dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.
11. Antarmuka. MariaDB memiliki antar muka (*interface*) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).
12. Klien dan peralatan. MariaDB dilengkapi dengan berbagai peralatan (*tool*) yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk *online*.
13. Struktur tabel. MariaDB memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE*, dibandingkan basis data lainnya semacam *PostgreSQL* ataupun *Oracle*.

2.10 Laravel

Laravel adalah sebuah *Framework PHP* yang dirilis di bawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC (*model view controller*). Laravel adalah pengembangan *website* berbasis MVP yang ditulis dalam *PHP* yang dirancang

untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu [12].

MVC adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari presentasi. MVC memisahkan aplikasi berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti: manipulasi data, *controller*, dan *user interface*.

1. *Model*, *Model* mewakili struktur data. Biasanya *model* berisi fungsi-fungsi yang membantu seseorang dalam pengelolaan basis data seperti memasukkan data ke basis data, pembaruan data dan lain-lain.
2. *View*, *View* adalah bagian yang mengatur tampilan ke pengguna. Bisa dikatakan berupa halaman *web*.
3. *Controller*, *Controller* merupakan bagian yang menjembatani *model* dan *view*.



Gambar 2.6 Laravel

Beberapa fitur yang terdapat di Laravel:

1. *Bundles*, yaitu sebuah fitur dengan sistem pengemasan modular dan tersedia beragam di aplikasi.
2. *Eloquent ORM*, merupakan penerapan *PHP* lanjutan menyediakan metode internal dari pola "*active record*" yang mengatasi masalah pada hubungan objek *database*.
3. *Application Logic*, merupakan bagian dari aplikasi, menggunakan *controller* atau bagian *Route*.
4. *Reverse Routing*, mendefinisikan relasi atau hubungan antara *Link* dan *Route*.
5. *Restful controllers*, memisahkan logika dalam melayani *HTTP GET* and *POST*.
6. *Class Auto Loading*, menyediakan *loading* otomatis untuk *class PHP*.

7. *View Composer*, adalah kode unit logikal yang dapat dieksekusi ketika *view* sedang *loading*.
8. *IoC Container*, memungkinkan obyek baru dihasilkan dengan pembalikan *controller*.
9. *Migration*, menyediakan sistem kontrol untuk skema *database*.
10. *Unit Testing*, banyak tes untuk mendeteksi dan mencegah regresi.
11. *Automatic Pagination*, menyederhanakan tugas dari penerapan halaman.

2.11 Bootstrap

Bootstrap adalah *open-source front-end toolkit* yang dikembangkan oleh Mark Otto dan Jacob Thornton dari perusahaan yang berkecimpung dalam bidang sosial media yaitu Twitter, dirilis pada Agustus 2011. Bootstrap dikembangkan dengan tujuan untuk membantu desainer dan pengembang dalam membangun *front-end* sebuah *website* secara cepat dan efisien. Twitter Bootstrap secara cepat menjadi proyek yang paling dilihat pada GitHub dengan lebih dari 33.000 pengguna GitHub [13].



Gambar 2.7 Bootstrap

Framework Bootstrap membagi ukuran resolusi layar ke dalam 4 kategori, yaitu:

1. *Large Devices* (dengan ukuran resolusi layar 1200px).
2. *Medium Devices* (dengan ukuran resolusi layar 992px).
3. *Small Devices* (dengan ukuran resolusi layar 768px).
4. *Extra Small Devices* (dengan ukuran resolusi layar < 768px)

2.12 Blackbox Testing

Pengujian disisi pengembang dilakukan oleh *programmer* dari aplikasi bersangkutan atau mereka yang mengerti dan terlibat di dalam pengembangan sistem tersebut. Pengujian disisi pengembang ini umum disebut dengan *Blackbox*

Testing, penguji ini menekankan pada sejauh mana fungsionalitas sistem informasi berjalan dengan baik sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna dan Pengembangan [14]. Terdapat empat buah jenis pengujian pada pengujian disisi pengembangan (*Blackbox*) ini antara lain:

1. Pengujian *Interface* (Antarmuka) Aplikasi

Pengujian *interface* (antarmuka) aplikasi sistem informasi bertujuan untuk mengetahui fungsionalitas dari setiap elemen *interface* yang ada di setiap halaman aplikasi sistem informasi di mana setiap elemen yang ditampilkan harus sesuai dengan fungsionalitas yang dimiliki.

2. Pengujian Fungsi Dasar Sistem

Pengujian fungsi dasar sistem bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kinerja dari setiap fungsi dasar sistem yang ada di dalam aplikasi sistem informasi.

3. Pengujian *Form Handle* Sistem

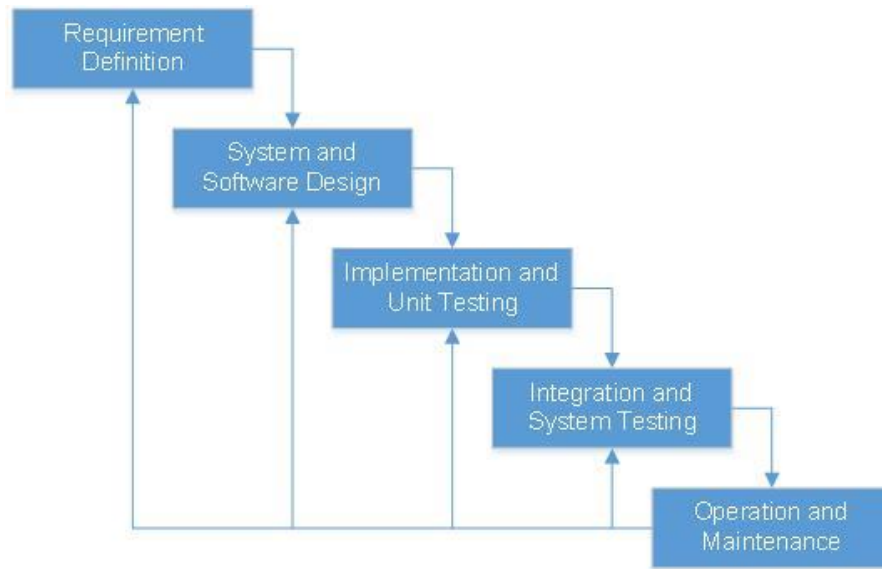
Pengujian *Form Handle* Sistem bertujuan untuk mengetahui seperti apa dan sejauh mana respons oleh sistem informasi terhadap masukan yang diberikan oleh pengguna di mana apabila terjadi kesalahan, sistem harus mampu memberikan respons agar pengguna dapat memperbaiki kesalahan yang dilakukan.

4. Pengujian Keamanan Sistem

Pengujian Keamanan Sistem bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keamanan yang dimiliki oleh sistem informasi untuk dapat memberikan kenyamanan kepada para pengguna.

2.13 Model *Waterfall*

Prosedur pengembangan yang digunakan pada sistem informasi penjualan ini adalah menggunakan prosedur pengembangan model *Waterfall*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, testing / *verification*, dan *maintenance*. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap *requirement*. Secara umum tahapan pada model *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 2.5 berikut:



Gambar 2.8 Model *Waterfall*

Gambar di atas adalah tahapan umum dari model proses ini. Akan tetapi Pressman memecah model ini menjadi 6 tahapan meskipun secara garis besar sama dengan tahapan-tahapan model *waterfall* pada umumnya. Berikut adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam model ini menurut Pressman:

1. *Requirements definition*

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software* misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

2. *System and Software Design*

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhankebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "*blueprint*" *software* sebelum *coding* dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

3. *Implementation and Unit Testing*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini

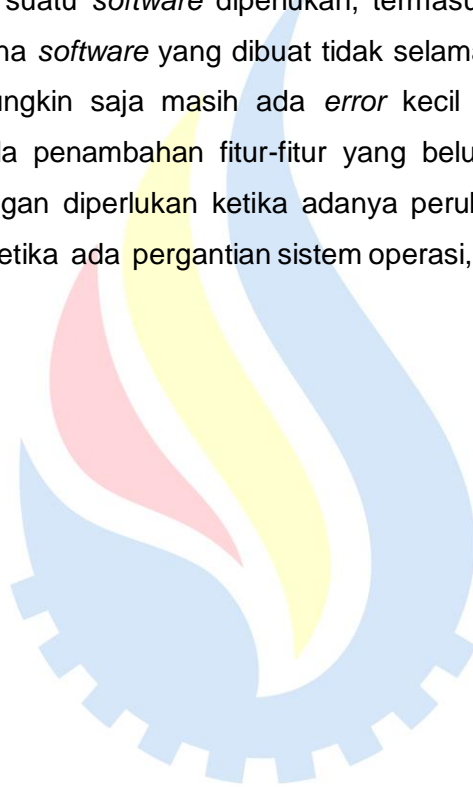
merupakan implementasi dari tahap *design* yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

4. *Integration and Sytem Testing*

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar - benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

5. *Operation and Maintenance*

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya [15].



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan “Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel” adalah sebagai berikut:

3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2019 sampai Agustus 2019. Lokasi penelitian di Jalan Kebo Iwa Perumahan Swamandala XIII No.3 Denpasar, Bali. Lokasi ini merupakan kantor dan gudang dari Balinese Classic.

3.2 Alat dan bahan Penelitian

Alat dan bahan penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan informasi di Balinese Classic menggunakan alat penelitian berupa perangkat keras dan perangkat lunak yaitu:

1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Laptop Asus A45a
- b. Ram 4GB
- c. *Processor* intel inside™ Core™ i3
- d. *Hardisk* 500GB

2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Windows 10
- b. Visual Studio Code
- c. Mozilla Firefox
- d. Google Chrome
- e. Xampp
- f. Ms Word
- g. Visual Paradigm

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pada perekayasaan ini digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. *Observasi*

Melakukan pengamatan langsung pada Balinese Classic dengan menggunakan alat penunjang yaitu buku, pulpen, dan lain-lain. Melihat langsung mengenai kegiatan operasional perusahaan seperti kegiatan transaksi, proses pencatatan hingga pembelian barang. Serta melihat studi kasus apa yang sering terjadi dalam pengambilan keputusan di perusahaan tersebut.

2. *Studi Literatur*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan informasi dengan cara membaca buku-buku dan artikel ilmiah yang berhubungan dengan objek perekayasaan, seperti: *website*, *PHP*, *Framework Laravel* dan lainnya.

3. *Wawancara*

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan Tanya jawab langsung antara peneliti terhadap narasumber atau sumber data. Dalam tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan anggota dari Balinese Classic mengenai apa saja kesulitan dan kebutuhan yang diperlukan sehingga dapat dijadikan pedoman untuk membuat sistem ini nantinya.

3.4 Metode Perekayasaan

Metode perekayasaan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Analisis Sistem*

Setelah informasi dikumpulkan maka dilakukan sebuah analisa kebutuhan terhadap sistem yang akan dibangun. Pada tahap ini akan dilakukan klasifikasi tipe pengguna dan batasannya, alur kerja sistem, kebutuhan penyimpanan dan desain yang disusun secara sistematis, selain itu juga akan dilakukan hipotesis untuk menentukan jawaban sementara terhadap rumusan masalah pada perekayasaan.

2. *Perancangan Sistem*

Tahap perancangan merupakan tahap untuk menciptakan sesuatu konsep kerja terpadu antara manusia dan mesin sehingga dapat menghasilkan suatu informasi yang akurat. Perancangan sistem akan dibuat berdasarkan dari analisa

kebutuhan sehingga dapat dirancang *DFD*, *ERD*, dan Konseptual *database* yang sesuai.

3. Pembuatan Program

Proses pembuatan program berbasis *web* ini dari sebuah desain ke dalam program menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* menggunakan *Framework* *Laravel*. Perangkat Lunak *code editor* yang akan digunakan yaitu *Visual Code Studio* serta pengolahan *database* menggunakan *PhpMyAdmin*.

4. Pengujian Sistem

Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *Black Box Testing*, Yaitu dengan pengujian hasil eksekusi dari semua fungsi-fungsi yang digunakan seperti tombol, *form*, dan lainnya. Jika nantinya hasil eksekusi fungsi-fungsi tersebut tidak sesuai dengan perencanaan awal, maka akan langsung diperbaharui sehingga memberikan hasil yang akurat.

3.5 Penulisan Laporan

Tahap penulisan laporan merupakan tahap terakhir dari proses penelitian terhadap pembuatan sebuah perangkat lunak. Pada tahap ini, hasil dari analisa, desain sistem, pembuatan program dan pengujian akan dirangkum ke dalam sebuah laporan berbentuk dokumen. Dalam dokumen ini nantinya akan tercatat semua aktivitas penelitian yang dilakukan untuk membangun aplikasi ini.

Halaman ini sengaja dikosongkan



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Analisis

Analisis sistem merupakan proses penganalisisan sebuah sistem yang bertujuan untuk menganalisa atau merancang suatu sistem. Tahapan ini merupakan tahapan yang terpenting karena jika terjadi kesalahan pada tahap ini, maka akan menyebabkan kesalahan pada tahapan berikutnya.

Adapun analisis kebutuhan sistem terdiri dari:

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang dilakukan oleh sistem. Analisa kebutuhan fungsional terdiri dari:

- a. Sistem dapat menyediakan *login* untuk admin
 - 1) Admin dapat *login* ke dalam halaman sistem.
 - 2) Admin dapat mengelola dan mengakses data dari aplikasi meliputi data *users*, data *customers*, data *suppliers*, data *categories*, data *products*, data *stock*, data penjualan, data pembelian, dan data laporan.
 - 3) Admin dapat menambah semua data ke dalam sistem, seperti tambah data *users*, tambah data *customers*, tambah data *suppliers*, tambah data *categories*, tambah data *products*, tambah data *stock*, tambah data penjualan, tambah data pembelian.
 - 4) Admin dapat mengedit semua data di dalam sistem, seperti *edit* data *users*, *edit* data *customers*, *edit* data *suppliers*, *edit* data *categories*, *edit* data *products*, *edit* data *stock*, *edit* data penjualan, *edit* data pembelian.
 - 5) Admin dapat melihat laporan dan mengekspor data di dalam sistem.
- b. Sistem dapat menyediakan *login* untuk kasir
 - 1) Kasir dapat *login* ke dalam halaman sistem.
 - 2) Kasir dapat mengelola dan mengakses data dari aplikasi meliputi data *customers*, data *categories*, data *products*, data penjualan.
 - 3) Kasir dapat menambah data ke dalam sistem, seperti tambah data *customers*, tambah data *categories*, tambah data *products*, tambah data penjualan.

- 4) Kasir dapat mengedit data di dalam sistem, seperti *edit data customers*, *edit data categories*, *edit data products*, *edit data penjualan*.
- c. Sistem dapat menyediakan *login* untuk Gudang
 - 1) Gudang dapat *login* ke dalam halaman sistem.
 - 2) Gudang dapat mengelola dan mengakses data dari aplikasi meliputi data *suppliers*, data *categories*, data *products*, data *stock* dan data pembelian.
 - 3) Gudang dapat menambah data ke dalam sistem, seperti tambah data *suppliers*, data *categories*, data *products*, data *stock* dan data pembelian.
 - 4) Gudang dapat mengedit data di dalam sistem, seperti *edit data suppliers*, data *categories*, data *products*, data *stock* dan data pembelian.
2. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional ini merupakan kebutuhan yang memenuhi dalam pembuatan sistem. Adapun kebutuhan non fungsional pada sistem yaitu:

 - a. Perangkat keras(*hardware*)

Untuk merancang dan membuat sistem informasi dibutuhkan perangkat keras agar sistem yang dibuat dapat berjalan dengan baik. Spesifikasi *hardware* yang digunakan adalah sebagai berikut:

 - 1) Laptop : Asus X441U Series
 - 2) *Processor* : Intel® Core™ i3-6006U CPU @ 2.00GHz 1.99 GHz
 - 3) *Memory* : 4.00 GB
 - 4) *Sistem Type* : 64-bit Operating Sistem
 - b. Perangkat Lunak(*Software*)

Untuk mendukung dan merancang pembuatan sistem dibutuhkan perangkat lunak agar sistem yang dibuat dapat berjalan dengan baik. Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

 - 1) Sistem operasi : Windows 10
 - 2) Bahasa Pemrograman : PHP, Ajax
 - 3) DBMS : MariaDB
 - 4) *Framework* : Laravel, Bootstrap
 - 5) *Code Editor* : Visual Code Studio

3. Analisis User

Dari hasil analisa, terdapat 3 (tiga) tipe *user* yang dapat mengakses sistem.

Berikut adalah penjabaran *user* pada *table* 4.1 analisa *users*:

Tabel 4.1 Analisa User

No	Users	Admin
1	Admin	Admin adalah tipe <i>user</i> yang memiliki otoritas paling tinggi, dapat mengelola data dan informasi yang terdapat pada sistem yaitu mengelola data <i>user</i> , data-data transaksi, data kategori, data produk, data stok, data <i>customer</i> , data <i>supplier</i> dan melihat laporan.
2	Kasir	Kasir adalah tipe <i>user</i> yang dapat mengelola data pada bagian kasir, seperti data transaksi jual, data kategori, data produk, dan data <i>customer</i> .
3	Gudang	Gudang merupakan tipe <i>user</i> yang dapat mengelola data pada bagian Gudang, seperti data transaksi beli, data kategori, data produk, data stok, dan data <i>supplier</i> .

Berikut merupakan *mapping* dari aplikasi ini pada *table* 4.2:

Tabel 4.2 Mapping Hak Akses

Proses	Admin	Kasir	Gudang
<i>Dashboard</i>	V	X	X
<i>User</i>	V	X	X
Penjualan	V	V	X
Pembelian	V	X	V
Kategori	V	V	V
<i>Stock</i>	V	X	V
Produk	V	V	V
<i>Customer</i>	V	V	X
<i>Supplier</i>	V	X	V
Laporan	V	X	X

4. Analisa Data

Pada sistem yang akan dibangun dapat diidentifikasi beberapa data yang diperlukan agar sistem dapat dijalankan sesuai dengan yang direncanakan. Hasil Analisa data ini selanjutnya akan dijadikan acuan dalam pembuatan data *store* pada perancangan sistem dan *table* pada basis data. Adapun data yang dimaksud dapat dilihat pada *table* 4.3 di bawah ini:

Tabel 4.3 Analisa Data

No	Data	Keterangan
1	<i>User</i>	Adalah data yang berisikan informasi mengenai data pengguna dan data yang digunakan untuk <i>login</i> ke sistem.
2	Penjualan	Adalah data yang berisikan informasi mengenai transaksi penjualan
3	Penjualan Produk	Adalah data yang berisikan informasi produk dari transaksi penjualan
4	Pembelian	Adalah data yang berisikan informasi mengenai transaksi pembelian
5	Pembelian Produk	Adalah data yang berisikan informasi produk dari transaksi pembelian
6	Kategori	Adalah data yang berisikan informasi kategori dari produk
7	Produk	Adalah data yang berisikan informasi mengenai produk
8	Stok	Adalah data yang berisikan jumlah stok dari produk
9	<i>Customer</i>	Adalah data yang berisikan informasi pelanggan
10	<i>Supplier</i>	Adalah data yang berisikan informasi pemasok

5. Analisis Proses

Terdapat 4 proses dalam sistem ini. Proses ini merupakan gambaran umum dari fungsi-fungsi yang dimiliki sistem dalam pengelolaan terhadap suatu data yang ada. Pada Tabel 4.4 berikut akan dijelaskan proses yang ada:

Tabel 4.4 Analisa Proses

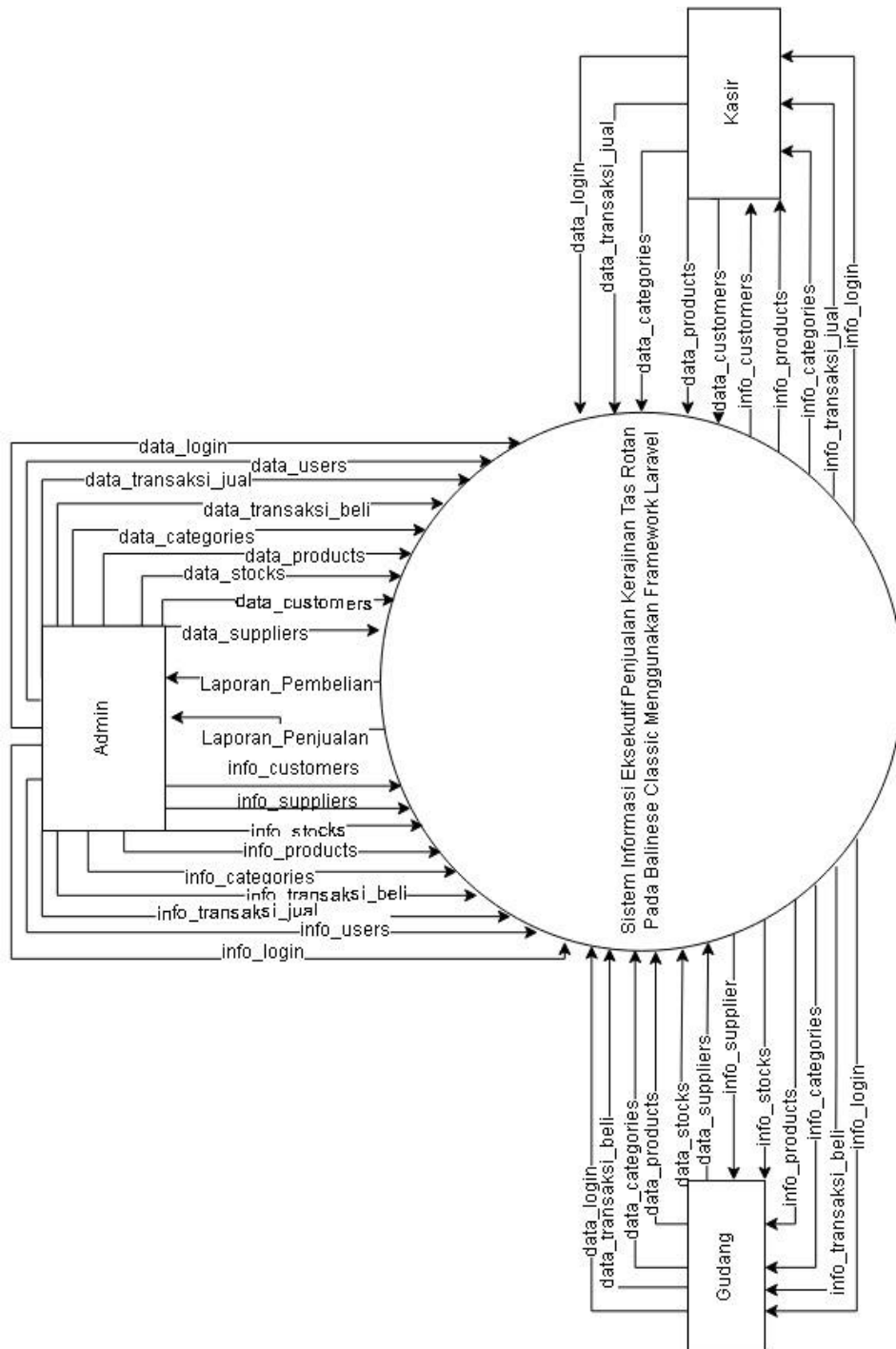
No	Proses	Keterangan
1	<i>Login</i>	Merupakan proses awal yang harus dilakukan oleh semua <i>Users</i> agar dapat mengoperasikan sistem. <i>Login user</i> dibedakan berdasarkan level guna memberikan hak akses yang berbeda kepada setiap pengguna aplikasi ini
2	<i>Users</i>	Merupakan proses pengolahan data yang dilakukan pada data <i>user</i> , data <i>customer</i> , data <i>supplier</i>
3	Transaksi	Merupakan proses pengolahan data utama dalam sistem ini. Proses yang dilakukan adalah mengelola data transaksi penjualan dan transaksi pembelian
4	Produk	Merupakan proses pengolahan data-data produk seperti data kategori, data produk dan data stok produk
5	Laporan	Merupakan proses mencetak laporan – laporan data transaksi

4.2 Perancangan Sistem

Pada tahapan perancangan sistem ini digunakan Data *Flow* Diagram (DFD), untuk menggambarkan aliran data yang terjadi dalam proses sistem. Perancangan sistem ini memiliki beberapa tahap, dimulai dari diagram konteks, DFD level 0 dan DFD level 1 yang lebih detail. Berikut ini adalah hasil perancangan sistem menggunakan DFD:

1. Diagram Konteks

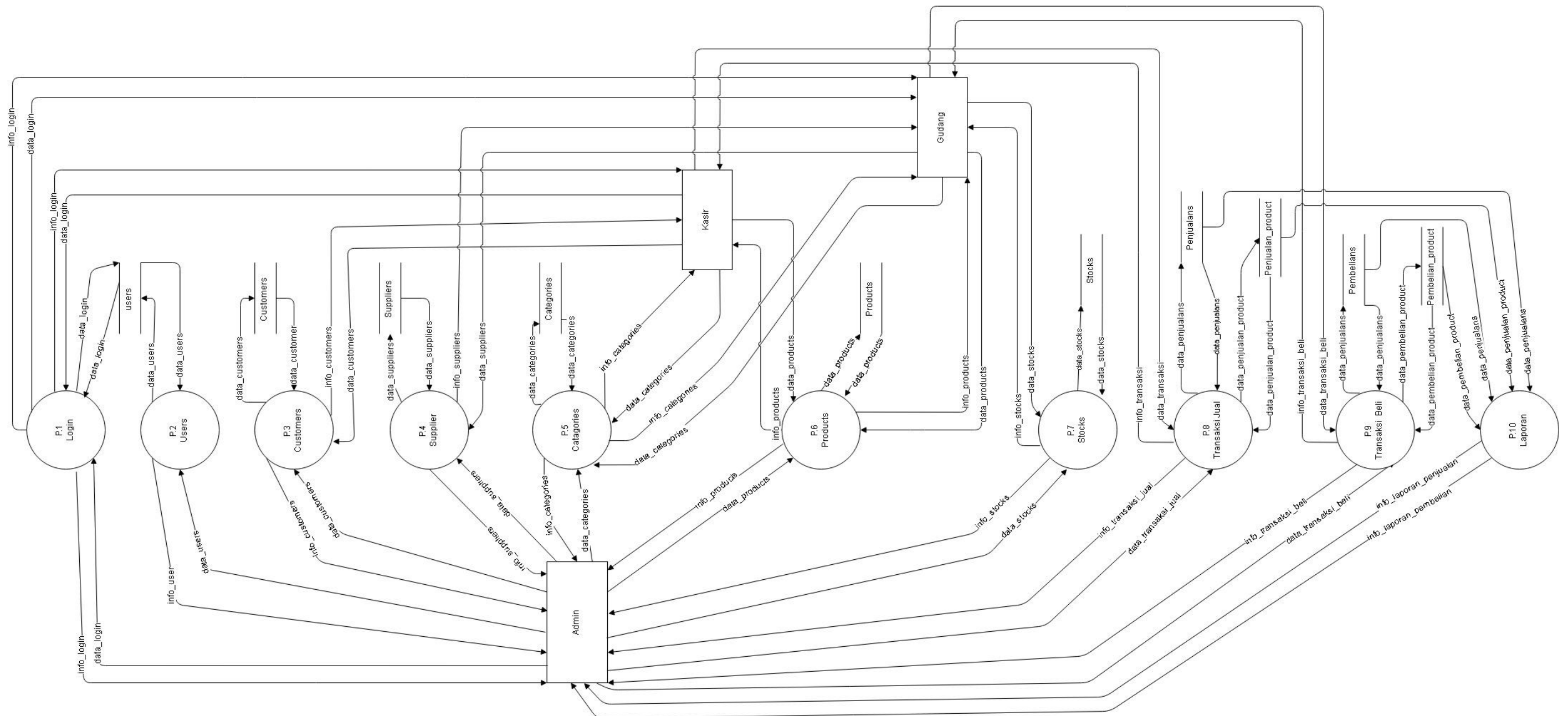
Diagram Konteks merupakan gambaran secara umum bagaimana sistem ini bekerja. Gambar 4.1 di bawah ini merupakan diagram konteks dari Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel yang merupakan dasar yang digunakan dalam penyusunan sistem ke level berikutnya. Terdapat 3 *user* yang dapat mengakses sistem ini yaitu, Admin, Kasir dan Gudang.



Gambar 4.1 Diagram Konteks

2. Data Flow Diagram (DFD) Level 0

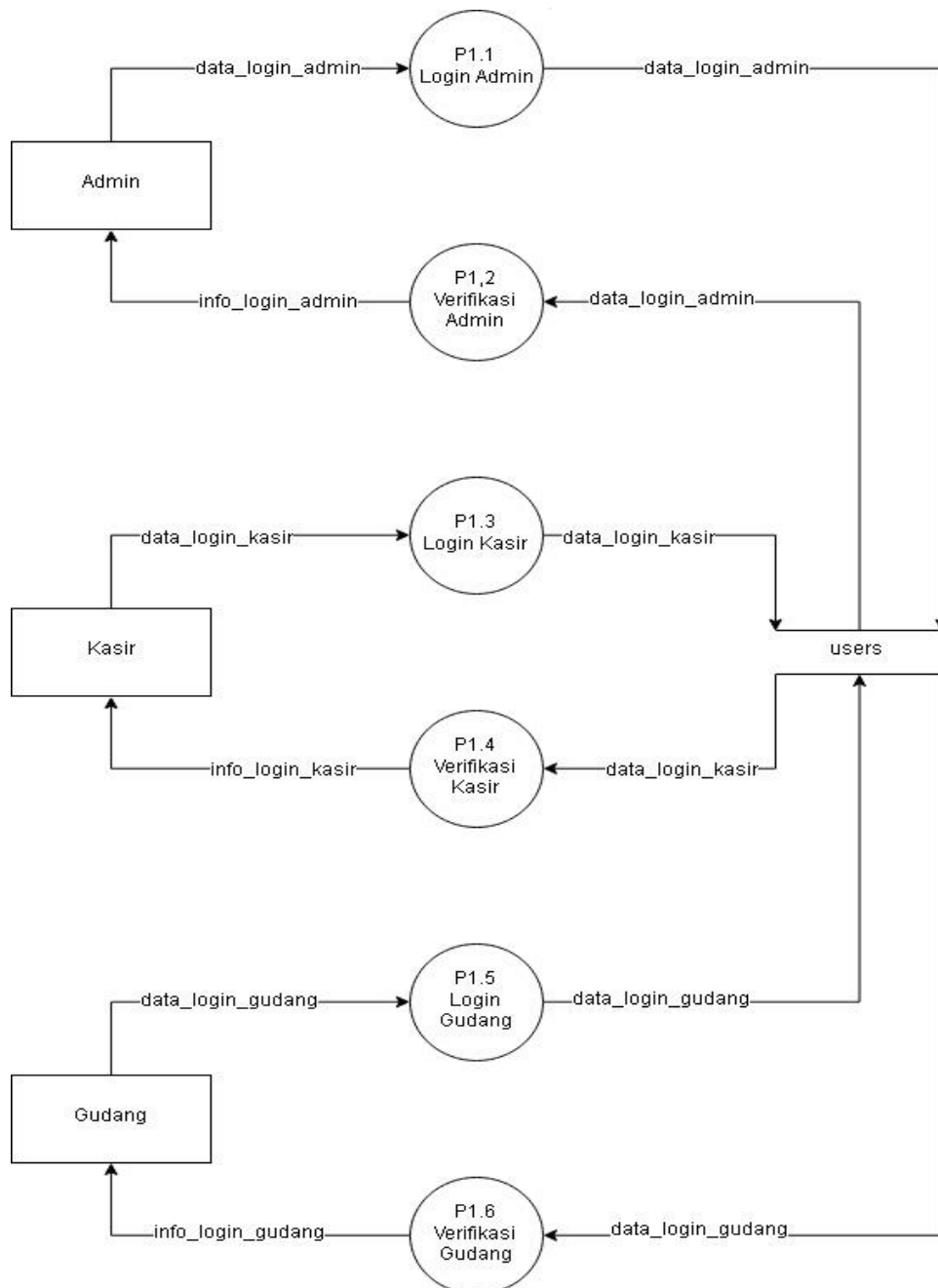
Data Flow Diagram Level 0 menggambarkan arus data yang lebih jelas dan detail yang dikelompokkan ke dalam proses-proses yang lebih kecil beserta dengan data store yang terlibat. Berikut ini adalah DFD Level 0, dapat dilihat pada Gambar 4.2:



Gambar 4.2 Data Flow Diagram (DFD) Level 0

3. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 1 *Login*

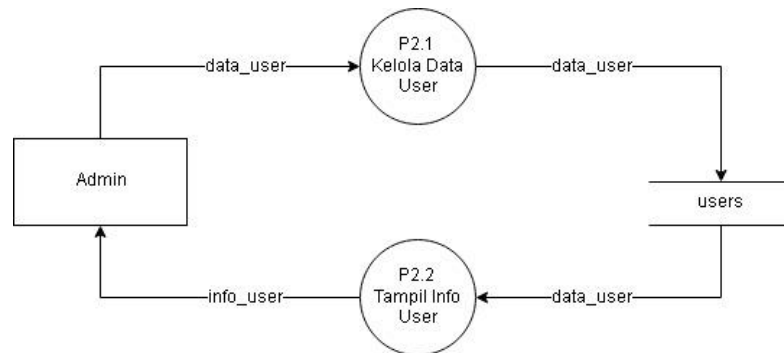
DFD Level 1 *Login* menggambarkan arus data yang lebih jelas dan detail di dalam sistem pada proses *login*. Proses 1.1(*Login Admin*) merupakan proses data *login* admin yang diverifikasi ke *database users*. Proses 1.3(*Login Kasir*) merupakan proses data *login* pegawai kasir yang diverifikasi ke *database users*. Proses 1.5(*Login Gudang*) merupakan proses data *login* pegawai Gudang yang diverifikasi ke *database users*. Berikut adalah gambar 4. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses *Login*:



Gambar 4.3 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 1 *Login*

4. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 2 Users

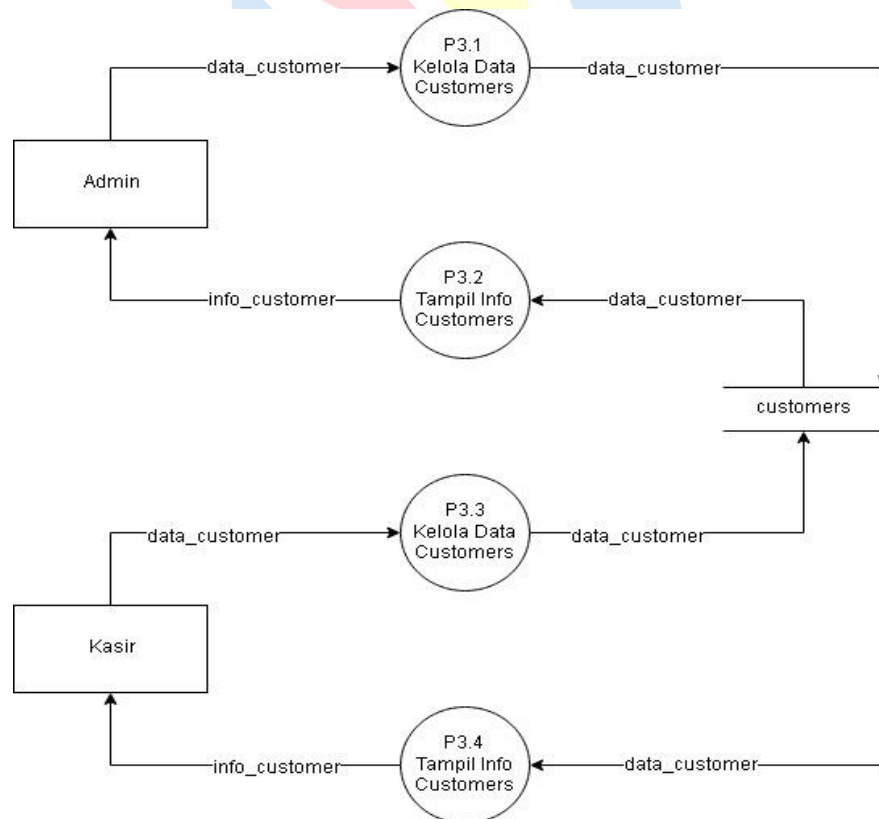
Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses *Users* menggambarkan arus data pada proses kelola data *users*. Proses kelola data *users* ini dilakukan oleh admin saja. Berikut ini adalah DFD Level 1 Proses *Users* dari sistem ini:



Gambar 4.4 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 2 Users

5. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 3 Customers

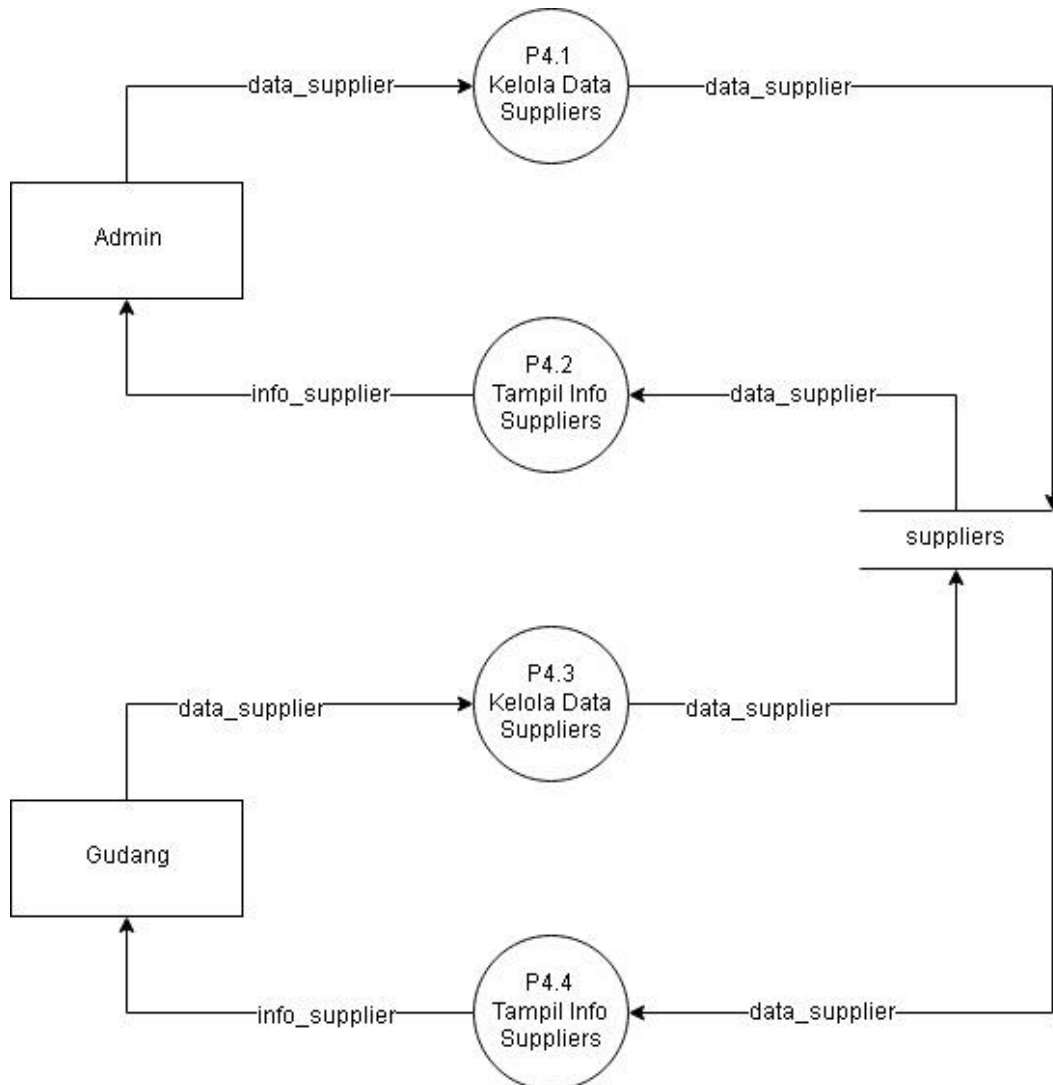
Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 3 *Customers* menggambarkan arus data pada proses kelola data *customers*. Proses kelola data *customers* ini dilakukan oleh admin dan kasir. Berikut ini adalah DFD Level 1 Proses *Customers* dari sistem ini:



Gambar 4. 5 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 3 Customers

6. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 4 Suppliers

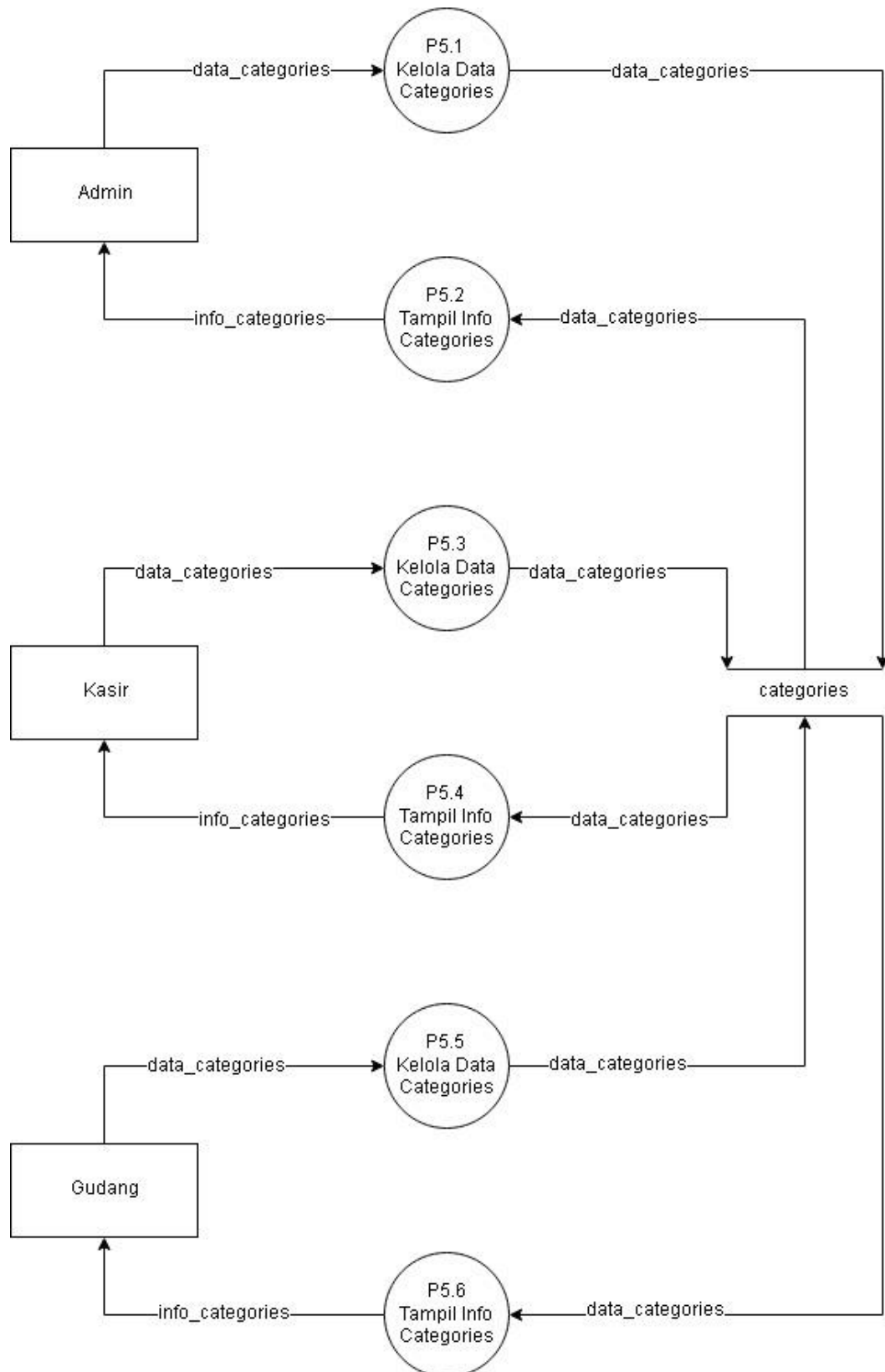
Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 4 *Suppliers* menggambarkan arus data pada proses kelola data *customers*. Proses kelola data *suppliers* ini dilakukan oleh admin dan gudang. Berikut ini adalah DFD Level 1 Proses *Suppliers* dari sistem ini:



Gambar 4.6 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 4 *Suppliers*

7. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 5 Categories

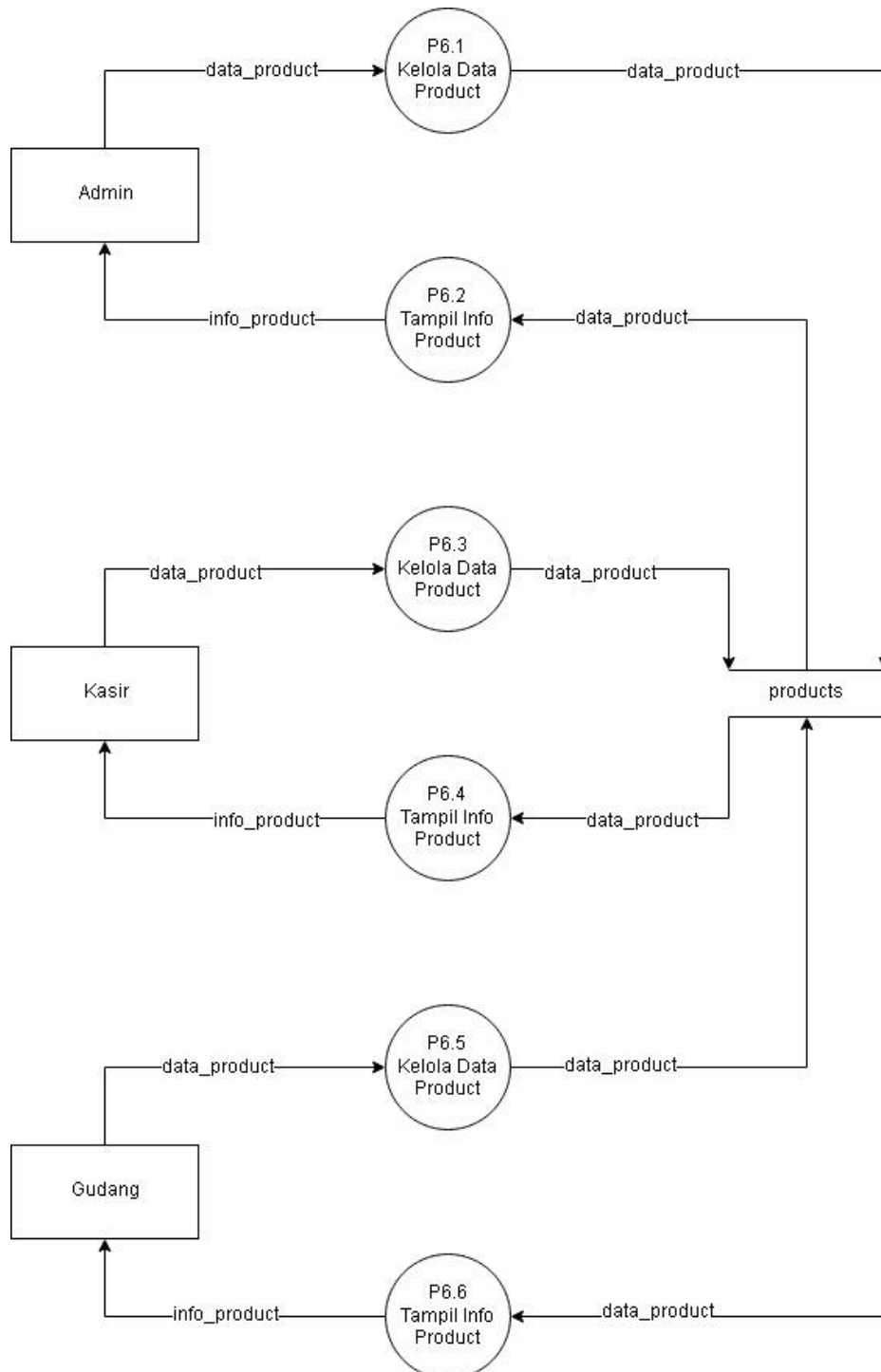
Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 5 *Categories* menggambarkan arus data pada proses kelola data *categories*. Proses kelola data *categories* ini dilakukan oleh admin, kasir dan gudang. Berikut ini adalah DFD Level 1 Proses 5 *Categories* dari sistem ini:



Gambar 4.7 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 5 Categories

8. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 6 *Products*

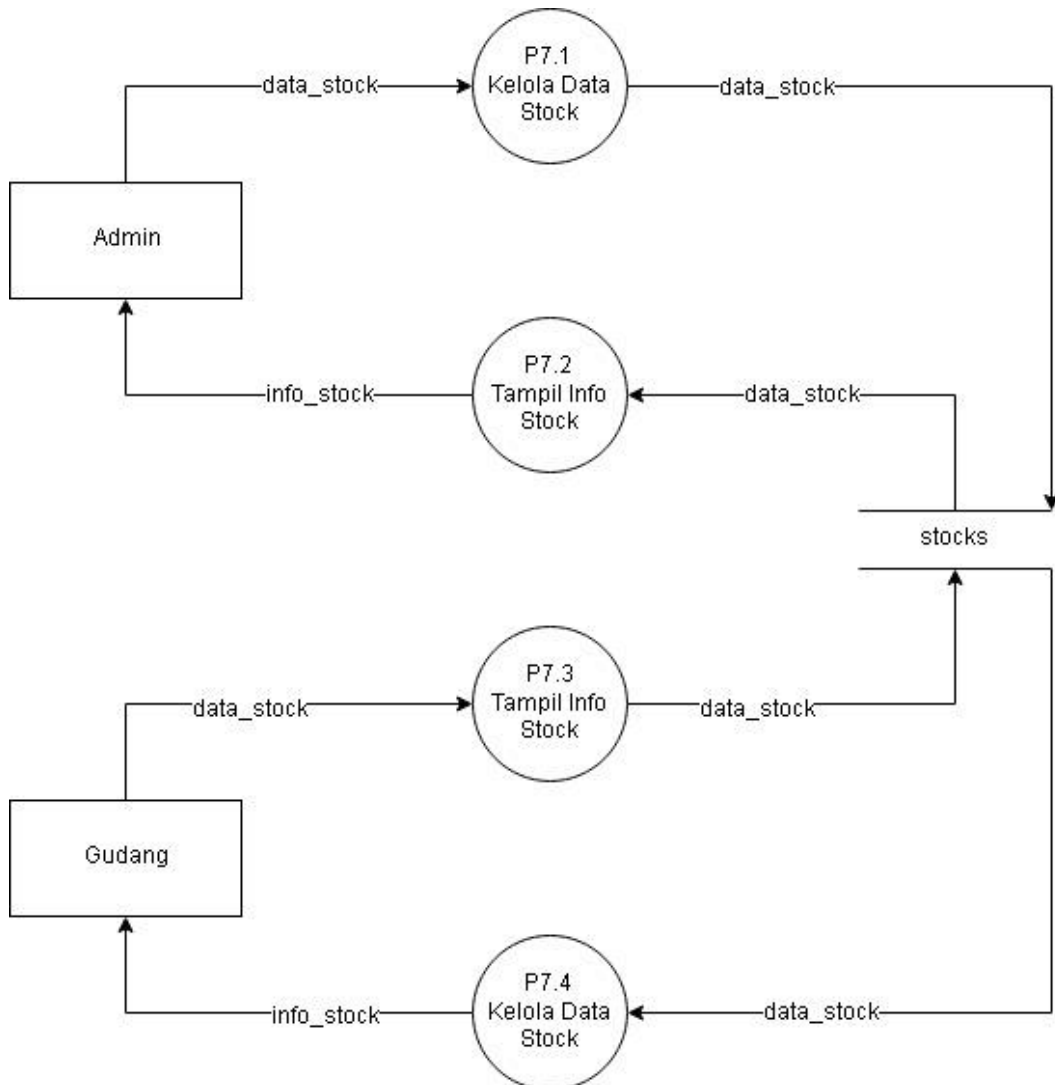
Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 6 *Products* menggambarkan arus data pada proses kelola data *product*. Proses kelola data *products* ini dilakukan oleh admin, kasir dan gudang. Berikut ini adalah DFD Level 1 Proses 6 *Products* dari sistem ini:



Gambar 4.8 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 6 *Product*

9. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 7 Stocks

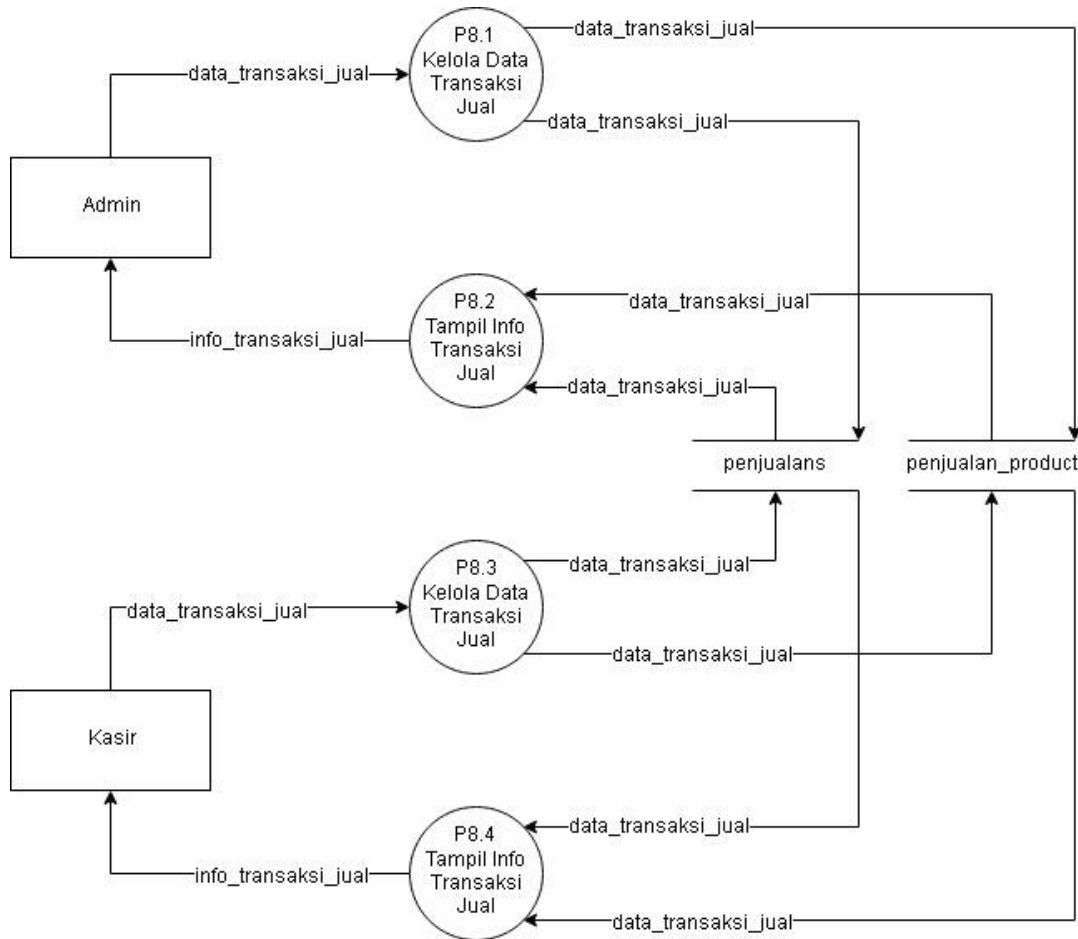
Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 7 Stocks menggambarkan arus data pada proses kelola data stocks. Proses kelola data stock ini dilakukan oleh admin dan gudang. Berikut ini adalah DFD Level 1 Proses 7 Stocks dari sistem ini:



Gambar 4.9 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 7 Stock

10. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 8 Transaksi Jual

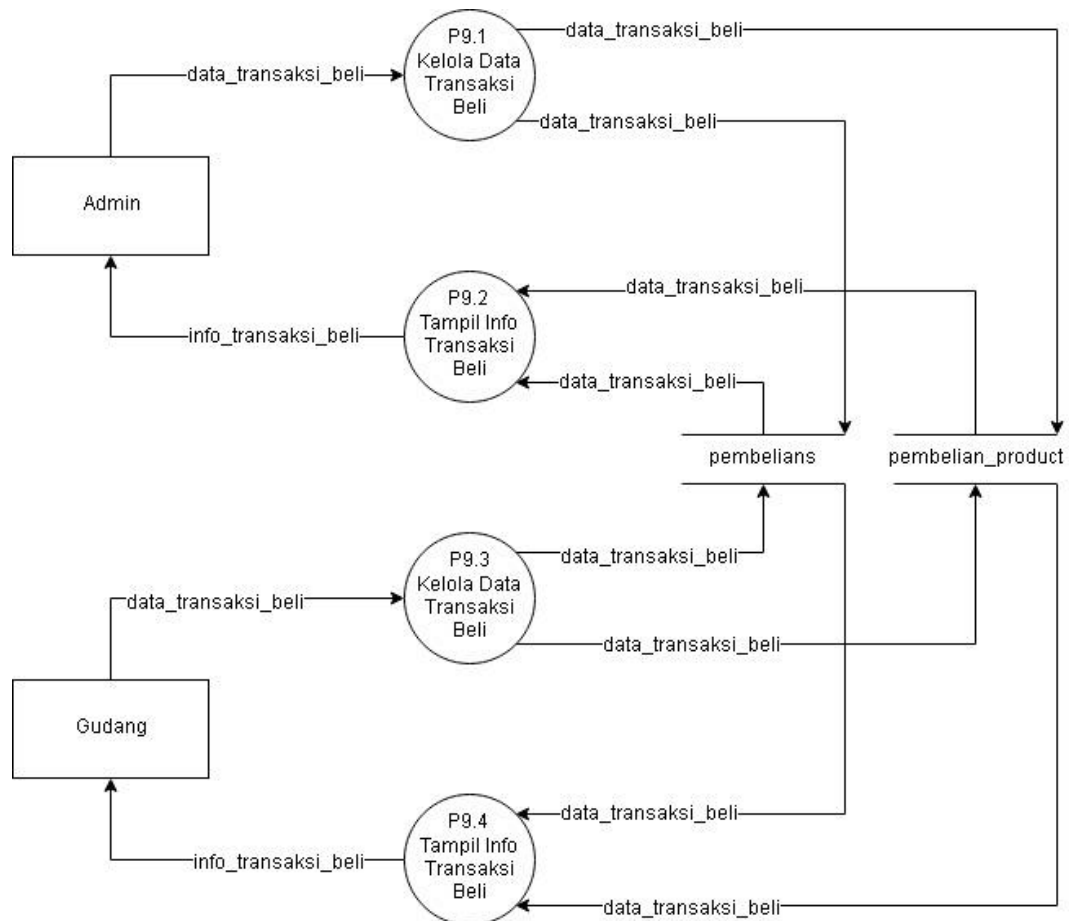
Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 8 Transaksi Jual menggambarkan arus data pada proses kelola data transaksi jual. Proses kelola data transaksi jual ini dilakukan oleh admin dan kasir. Berikut ini adalah DFD Level 1 Proses 8 Transaksi Jual dari sistem ini:



Gambar 4.10 Data *Flow* Diagram (DFD) Level 1 Proses 8 Transaksi Jual

11. Data *Flow* Diagram (DFD) Level 1 Proses 9 Transaksi Beli

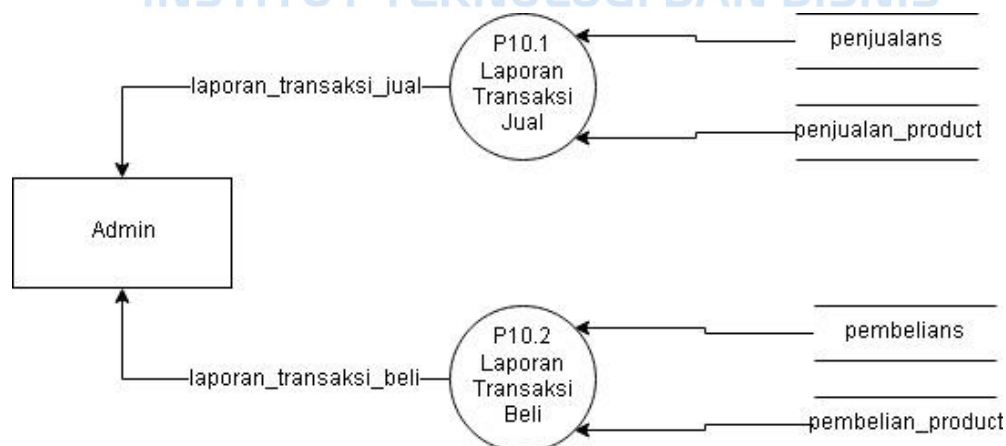
Data *Flow* Diagram (DFD) Level 1 Proses 9 Transaksi Beli menggambarkan arus data pada proses kelola data transaksi beli. Proses kelola data transaksi beli ini dilakukan oleh admin dan gudang. Berikut ini adalah DFD Level 1 Proses 9 Transaksi Beli dari sistem ini:



Gambar 4.11 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 9 Transaksi Beli

12. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 10 Laporan

Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 10. Laporan. Proses 10.1 (laporan transaksi jual) dan Proses 10.2 (laporan transaksi beli) merupakan gambaran data-data yang sudah masuk dari transaksi yang telah dilakukan oleh sistem ini. Berikut ini adalah gambar 4. DFD Level 1 Proses 10 Laporan:



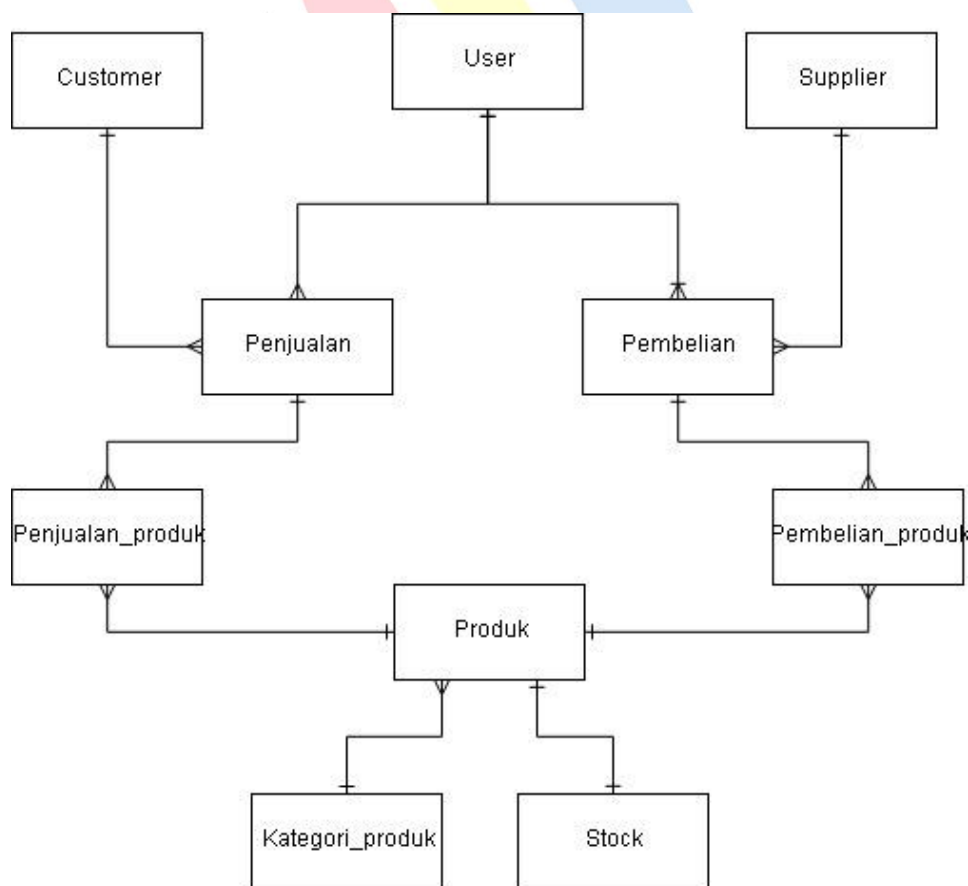
Gambar 4.12 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 10 Laporan

4.3 Perancangan Basis Data

Pada tahapan ini dilakukan perancangan basis data dari Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel yang terdiri dari *Entity Relationship* Diagram (ERD), Basis Data Konseptual dan Struktur Tabel, di antaranya sebagai berikut:

1. *Entity Relationship* Diagram

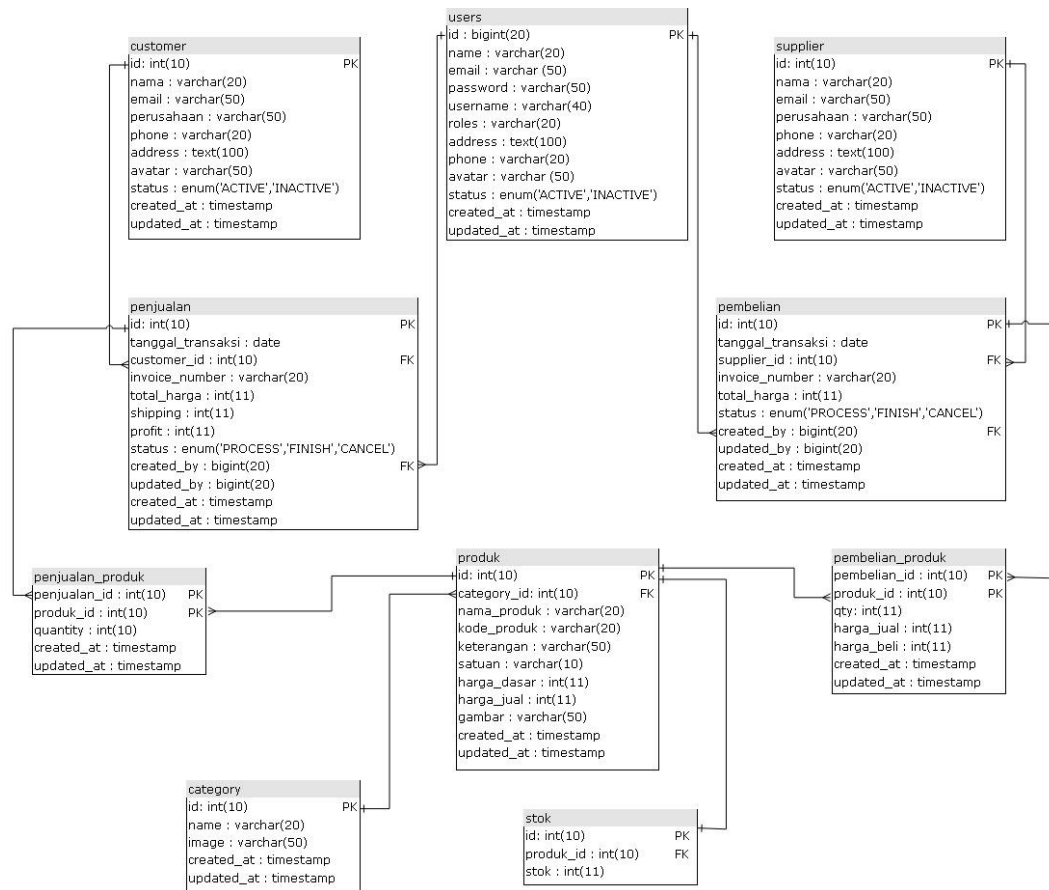
Entity Relationship Diagram adalah sebuah diagram yang secara konseptual memetakan hubungan antar penyimpanan pada diagram DFD. Pada perancangan ini terdapat ERD (*Entity Relationship* Diagram) yang berisikan 10 buah *table*. *User* memiliki relasi *one to many* dengan penjualan dan pembelian, *customer* memiliki relasi *one to many* dengan penjualan, *supplier* memiliki relasi *one to many* dengan pembelian, penjualan memiliki relasi *one to many* dengan penjualan_produk, pembelian memiliki relasi *one to many* dengan pembelian_produk, penjualan_produk memiliki relasi *many to one* dengan produk, pembelian_produk memiliki relasi *one to many* dengan produk, produk memiliki relasi *many to one* dengan kategori_produk, produk memiliki relasi *one to one* dengan stock. Berikut gambar 4. Merupakan ERD dari sistem yang dibangun:



Gambar 4.13 *Entity Relationship* Diagram

2. Basis Data Konseptual

Basis Data Konseptual pada Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel ini terdiri dari 7 tabel seperti pada Gambar 4.14 Berikut:



Gambar 4.14 Basis Data Konseptual

3. Struktur Tabel

Pada penyimpanan basis data diperlukan kumpulan *table* - *table* yang digunakan untuk menyimpan data. Data yang dikelola akan disimpan pada *field-field* terkait sesuai dengan *table* yang digunakan. Berikut ini adalah struktur *table* dari sistem yang dibuat.

a. Struktur Tabel *User*

Digunakan untuk menyimpan seluruh data *user* pada Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese *Classic* Menggunakan *Framework* Laravel. Berikut struktur *table user* pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Struktur Tabel *Users*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key Constraint
1	<i>id</i>	<i>bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	<i>name</i>	<i>varchar</i>	20	
4	<i>password</i>	<i>varchar</i>	50	
5	<i>username</i>	<i>varchar</i>	40	
6	<i>roles</i>	<i>varchar</i>	20	
7	<i>address</i>	<i>text</i>	100	
8	<i>phone</i>	<i>varchar</i>	20	
9	<i>avatar</i>	<i>varchar</i>	50	
10	<i>status</i>	<i>enum</i>	ACTIVE,INACTIVE	
11	<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		
12	<i>updated_at</i>	<i>timestamp</i>		

b. Struktur Tabel *Customer*

Digunakan untuk menyimpan seluruh data *customer* pada Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel. Berikut struktur *table customer* pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Struktur Tabel *Customers*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key Constraint
1	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2	<i>nama</i>	<i>varchar</i>	20	
3	<i>email</i>	<i>varchar</i>	50	
4	<i>perusahaan</i>	<i>varchar</i>	50	
5	<i>phone</i>	<i>varchar</i>	20	
6	<i>address</i>	<i>text</i>	100	
7	<i>avatar</i>	<i>varchar</i>	50	
8	<i>status</i>	<i>enum</i>	ACTIVE,INACTIVE	
9	<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>		
10	<i>updated_at</i>	<i>timestamp</i>		

c. Struktur Tabel *Supplier*

Digunakan untuk menyimpan seluruh data *supplier* pada Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel. Berikut struktur *table supplier* pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Struktur Tabel *Suppliers*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key Constraint
1	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2	nama	<i>varchar</i>	20	
3	email	<i>varchar</i>	50	
4	perusahaan	<i>varchar</i>	50	
5	<i>phone</i>	<i>varchar</i>	20	
6	<i>address</i>	<i>text</i>	100	
7	<i>avatar</i>	<i>varchar</i>	50	
8	status	<i>enum</i>	ACTIVE,INACTIVE	
9	<i>created_at</i>	timestamp		
10	<i>updated_at</i>	timestamp		

d. Struktur Tabel *Category*

Digunakan untuk menyimpan seluruh data kategori pada Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel. Berikut struktur *table* kategori pada Tabel 4.8:

Tabel 4.8 Struktur Tabel *Categories*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key Constraint
1	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2	<i>name</i>	<i>varchar</i>	20	
3	image	<i>varchar</i>	50	
4	<i>created_at</i>	timestamp		
5	<i>updated_at</i>	timestamp		

e. Struktur Tabel *Product*

Digunakan untuk menyimpan seluruh data *product* pada Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel. Berikut struktur *table product* pada Tabel 4.9:

Tabel 4.9 Struktur Tabel *Product*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key Constraint
1	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2	<i>category_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
3	nama_produk	<i>varchar</i>	20	

No	Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key Constraint
4	kode_produk	<i>varchar</i>	20	
5	keterangan	<i>text</i>	50	
6	satuan	<i>varchar</i>	10	
7	harga_dasar	<i>int</i>	11	
8	harga_jual	<i>int</i>	11	
9	gambar	<i>varchar</i>	50	
10	<i>created_at</i>	timestamp		
11	<i>updated_at</i>	timestamp		

f. Struktur Tabel *Stock*

Digunakan untuk menyimpan seluruh data stok pada Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel. Berikut struktur *table* stok pada Tabel 4.10:

Tabel 4.10 Struktur Tabel *Stocks*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key Constraint
1	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2	<i>product_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
3	stok	<i>int</i>	11	

g. Struktur Tabel Penjualan

Digunakan untuk menyimpan seluruh data penjualan pada Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel. Berikut struktur *table* penjualan pada Tabel 4.11:

Tabel 4.11 Struktur Tabel Penjualan

No	Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key Constraint
1	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2	tanggal_transaksi	date		
3	<i>customer_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
4	<i>invoice_number</i>	<i>varchar</i>	20	
5	total_harga	<i>int</i>	11	
6	<i>shipping</i>	<i>varchar</i>	11	
7	profit	<i>int</i>	11	

No	Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key Constraint
8	status	<i>enum</i>		
9	created_by	<i>bigint</i>	20	<i>Foreign Key</i>
10	<i>Updated_by</i>	<i>bigint</i>	20	
11	<i>created_at</i>	timestamp		
12	<i>updated_at</i>	timestamp		

h. Struktur Tabel Penjualan_*product*

Digunakan untuk menyimpan seluruh data detail penjualan pada Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel. Berikut struktur *table* penjualan_*product* pada Tabel 4.12:

Tabel 4.12 Struktur Tabel Penjualan_*products*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key Constraint
1	penjualan_id	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2	<i>product_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
3	qty	<i>int</i>	11	
4	<i>created_at</i>	timestamp		
5	<i>updated_at</i>	timestamp		

i. Struktur Tabel Pembelian

Digunakan untuk menyimpan seluruh data pembelian pada Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel. Berikut struktur *table* user pada Tabel 4.13:

Tabel 4.13 Struktur Tabel Pembelian

No	Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key Constraint
1	<i>id</i>	<i>int</i>	10	PK
2	tanggal_transaksi	date		
3	<i>supplier_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
4	<i>invoice_number</i>	<i>varchar</i>	20	
5	total_harga	<i>int</i>	11	
6	status	<i>enum</i>		
7	created_by	<i>bigint</i>	20	<i>Foreign Key</i>
8	<i>Updated_by</i>	<i>bigint</i>	20	

No	Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key Constraint
9	<i>created_at</i>	timestamp		
10	<i>updated_at</i>	timestamp		

j. Struktur Tabel Pembelian_*product*

Digunakan untuk menyimpan seluruh data detail pembelian pada Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel. Berikut struktur *table* pembelian_*product* pada Tabel 4.14:

Tabel 4.14 Struktur Tabel Pembelian_*product*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key Constraint
1	pembelian_id	<i>int</i>	10	PK
2	<i>product_id</i>	<i>int</i>	10	PK
3	qty	<i>int</i>	11	
4	<i>created_at</i>	timestamp		
5	<i>updated_at</i>	timestamp		

4.4 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka akan menjelaskan rancangan antarmuka dari sistem yang dirancang. Perancangan antarmuka ini akan memberikan gambaran tentang bagaimana bentuk dari tampilan sistem yang selanjutnya akan diimplementasikan menjadi Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel.

4.4.1 Desain Antarmuka Admin

Bagian ini akan menjelaskan tentang rancangan antarmuka untuk *roles* admin. Rancangan antarmuka tersebut antaranya sebagai berikut:

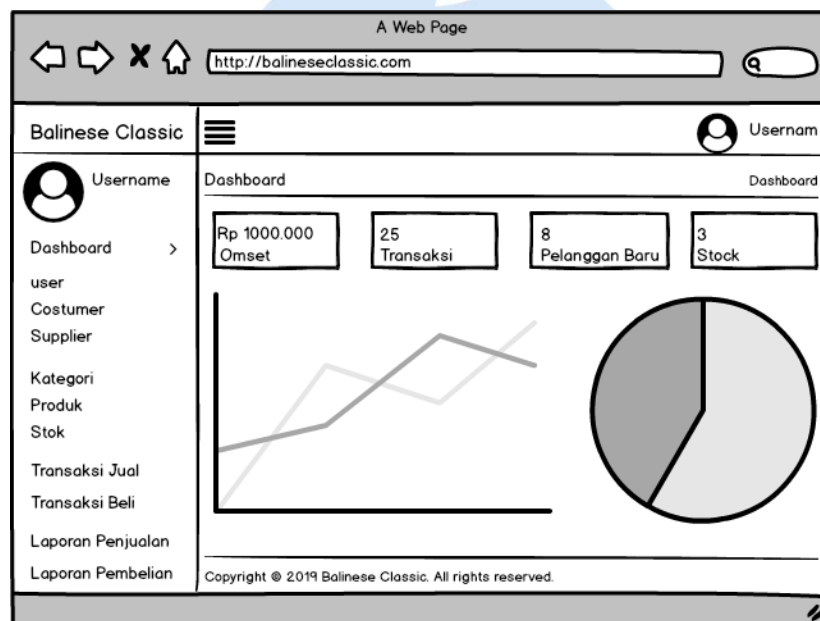
1. Desain Antarmuka *Login* Admin

Halaman *login* adalah halaman pertama di mana admin diminta untuk memasukkan email dan *password* agar bisa masuk ke dalam sistem. Pada tahap ini sistem akan menentukan tampilan selanjutnya pada halaman *dashboard* berdasarkan *roles* admin tersebut. Desain antarmuka *login* dapat dilihat pada Gambar 4.15 berikut:

Gambar 4.15 Antarmuka *Login* – Admin

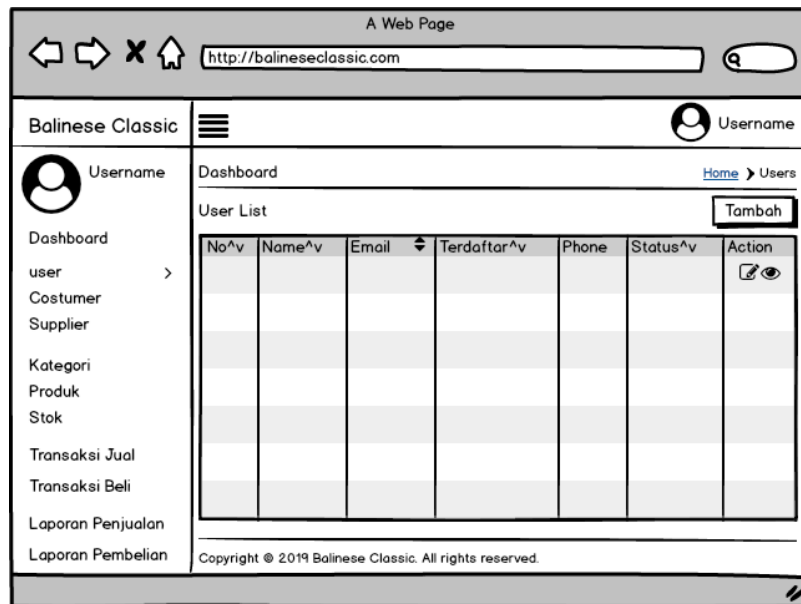
2. Desain Antarmuka *Dashboard* Admin

Halaman *Dashboard* Admin adalah halaman setelah admin memasukkan data *login* yang memiliki *roles* admin. Halaman ini menampilkan jumlah omset, jumlah transaksi, jumlah pelanggan baru, dan jumlah *stock* serta terdapat menu *sidebar* di sebelah kiri seperti, menu *dashboard*, menu *users*, menu *customer*, menu *supplier*, menu kategori, menu produk, menu *stock*, menu transaksi jual, menu transaksi beli, menu laporan penjualan, menu laporan pembelian. Desain antarmuka halaman *dashboard* admin dapat dilihat pada Gambar 4.16 berikut:

Gambar 4.16 Antarmuka *Dashboard* – Admin

3. Desain Antarmuka Kelola Data *Users*

Halaman Kelola Data *Users* menampilkan *sidebar* menu dan daftar data *users* yang telah disimpan di dalam sistem.



Gambar 4.17 Antarmuka Data *Users* – Admin

4. Desain *Form* Data *Users*

Form kelola data *users* adalah *form* yang digunakan untuk memasukkan data *users* dan mengedit data *user*

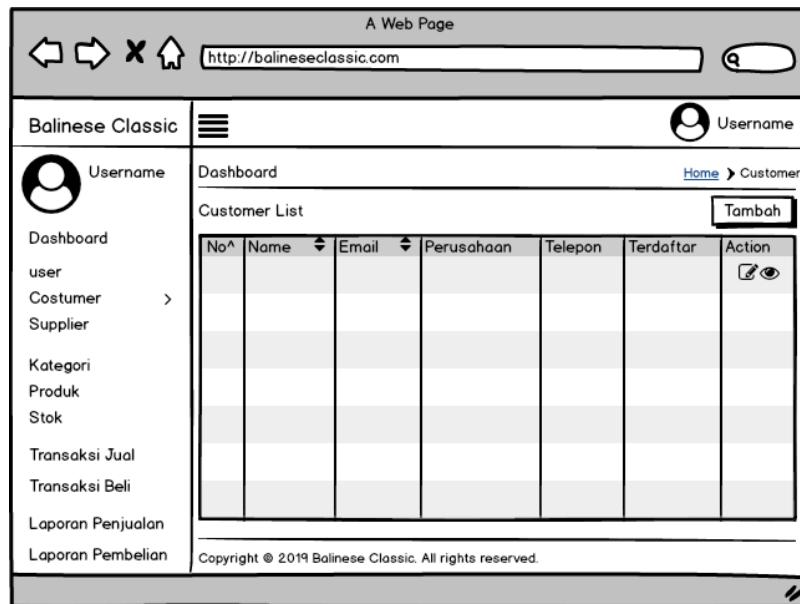
The "Form User" contains the following fields and controls:

- Name:** Input field with placeholder "full name".
- Username:** Input field with placeholder "username".
- Roles:** Radio buttons for ☐ Admin, ☐ Kasir, and ☐ Gudang.
- Phone:** Input field with placeholder "phone number".
- Address:** Input field.
- Email:** Input field with placeholder "email address".
- Password:** Input field with placeholder "password".
- Confirm Password:** Input field with placeholder "confirm password".
- Avatar:** A "Browse" button to select an image.
- Buttons:** "Tambah User" and "Close" buttons at the bottom.

Gambar 4.18 Antarmuka *Form Users* – Admin

5. Desain Antarmuka Kelola Data *Customers*

Halaman Kelola data *customer* menampilkan *sidebar* menu dan daftar data *customer* yang telah disimpan di dalam sistem.



Gambar 4.19 Antarmuka Data *Customers* – Admin

6. Desain *Form* Data *Customers*

Form kelola data *customer* adalah *form* yang digunakan untuk memasukkan data *customer* dan mengedit data *customer*.

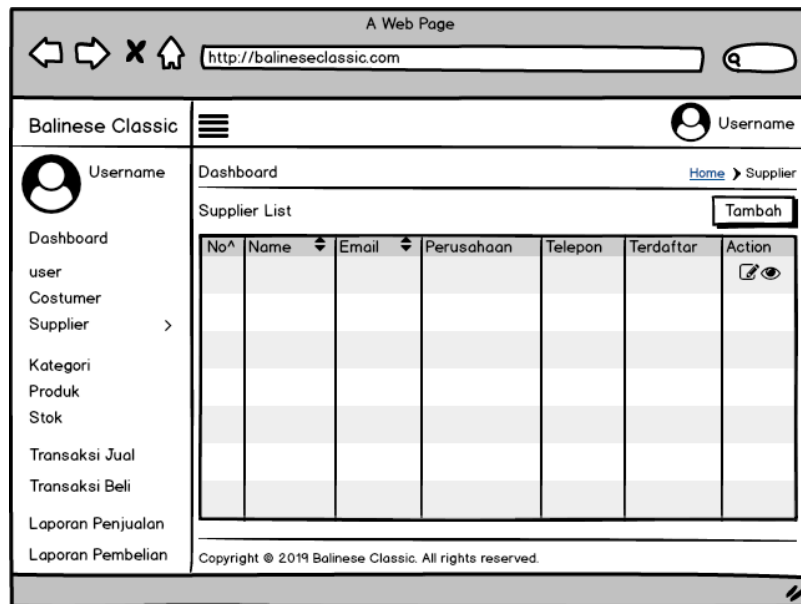
The form is titled "Form Customer" and contains the following fields and buttons:

- Name:** A text input field with the placeholder text "full name".
- Email:** A text input field with the placeholder text "email address".
- Perusahaan:** A text input field with the placeholder text "perusahaan".
- Phone:** A text input field with the placeholder text "phone number".
- Address:** A large text area for input.
- Avatar:** A label next to a "Browse" button.
- Tambah:** A button at the bottom left.
- Close:** A button at the bottom right.

Gambar 4.20 Antarmuka *Form Customers* – Admin

7. Desain Antarmuka Kelola Data *Suppliers*

Halaman Kelola data *supplier* menampilkan *sidebar* menu dan daftar data *supplier* yang telah disimpan di dalam sistem.



Gambar 4.21 Antarmuka Data *Suppliers* – Admin

8. Desain *Form* Data *Suppliers*

Form kelola data *supplier* adalah *form* yang digunakan untuk memasukkan data *supplier* dan mengedit data *supplier*.

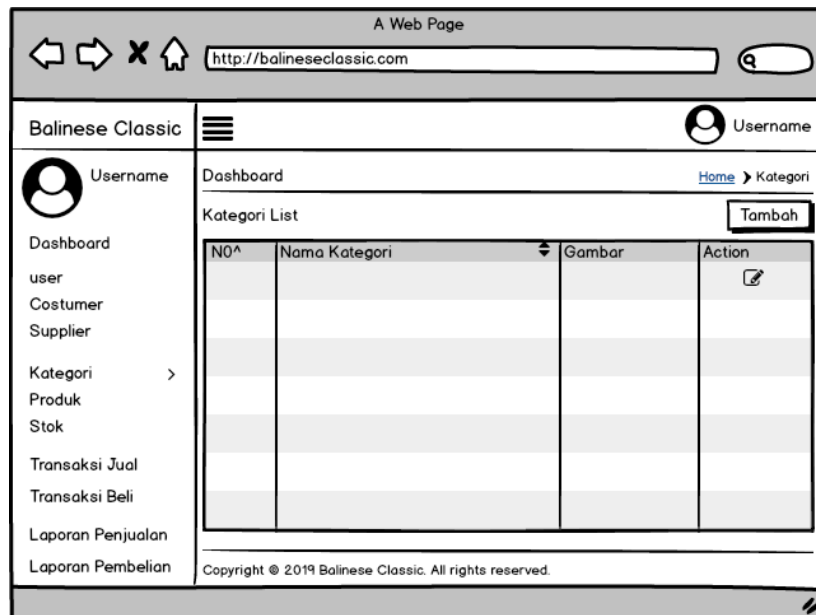
The screenshot shows a "Form Supplier" window with the following fields and controls:

- Name:** Input field with placeholder text "full name".
- Email:** Input field with placeholder text "email address".
- Perusahaan:** Input field with placeholder text "perusahaan".
- Phone:** Input field with placeholder text "phone number".
- Address:** Input field.
- Avatar:** A "Browse" button next to the avatar field.
- Buttons:** "Tambah" (Add) and "Close" buttons at the bottom.

Gambar 4.22 Antarmuka *Form Suppliers* – Admin

9. Desain Antarmuka Kelola Data *Categories*

Halaman Kelola data *category* menampilkan *sidebar* menu dan daftar data *category* yang telah disimpan di dalam sistem.



Gambar 4.23 Antarmuka Data *Categories* – Admin

10. Desain *Form* Data *Categories*

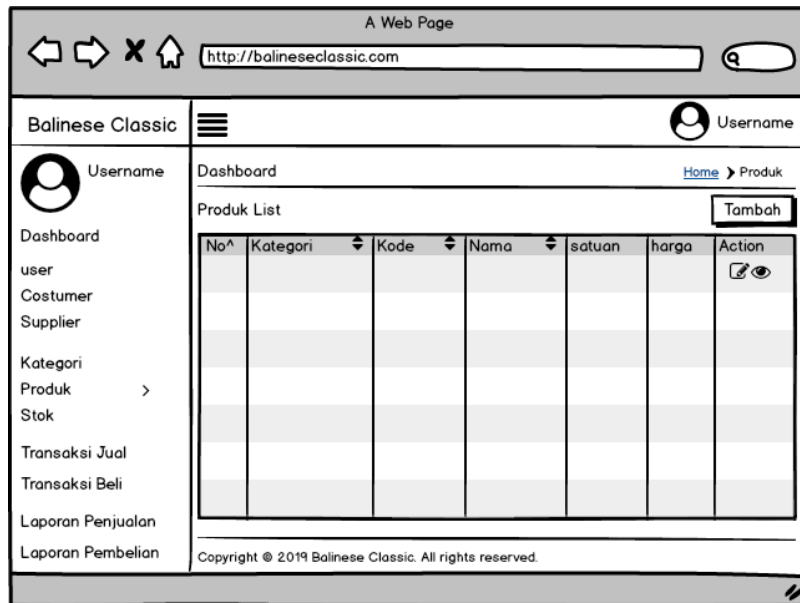
Form kelola data *category* adalah *form* yang digunakan untuk memasukkan data *category* dan mengedit data *category*

The screenshot shows a "Form Category" window. It contains a "Name" label followed by a text input field with the placeholder text "full name". Below this is an "Avatar" label followed by a "Browse" button. At the bottom of the form, there are two buttons: "Tambah" (Add) and "Close".

Gambar 4.24 Antarmuka *Form Categories* – Admin

11. Desain Antarmuka Kelola Data *Products*

Halaman Kelola data *product* menampilkan *sidebar* menu dan daftar data *product* yang telah disimpan di dalam sistem.



Gambar 4.25 Antarmuka Data *Products* – Admin

12. Desain *Form* Data *Products*

Form kelola data *products* adalah *form* yang digunakan untuk memasukkan data *products* dan mengedit data *products*.

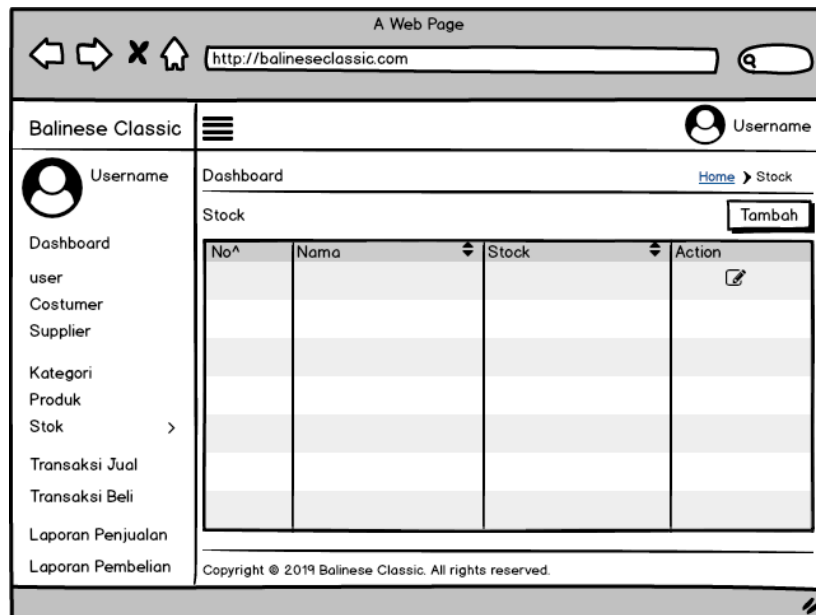
The screenshot shows a "Form Product" window with the following fields and buttons:

- Kode Produk:
- Nama Produk:
- Kategori:
- Keterangan:
- Satuan:
- Harga Dasar:
- Harga Jual:
- gambar:
-
-

Gambar 4.26 Antarmuka *Form Products* – Admin

13. Desain Antarmuka Kelola Data *Stock*

Halaman Kelola data *stock* menampilkan *sidebar* menu dan daftar data *stock* yang telah disimpan di dalam sistem.



Gambar 4.27 Antarmuka Data *Stock* – Admin

14. Desain *Form* Data *Stock*

Form kelola data *stock* adalah *form* yang digunakan untuk memasukkan data *stock* dan mengedit data *stock*.

The screenshot shows a form titled "Form Stock". It contains two input fields: "Nama Produk" with the value "Nama Produk" and "Jumlah Stock" with the value "800". At the bottom of the form, there are two buttons: "Edit" and "Close".

Gambar 4.28 Antarmuka *Form* *Stock* – Admin

15. Desain Antarmuka Kelola Data Penjualan

Halaman Kelola data penjualan menampilkan *sidebar* menu dan daftar data penjualan yang telah disimpan di dalam sistem

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://balineseclassic.com>. The page title is 'Balinese Classic'. The left sidebar contains a 'Username' profile icon and a list of menu items: Dashboard, user, Costumer, Supplier, Kategori, Produk, Stok, Transaksi Jual (selected), Transaksi Beli, Laporan Penjualan, and Laporan Pembelian. The main content area shows the 'Dashboard' breadcrumb and a 'Penjualan List' table. The table has columns: No, Invoice Number, Tanggal Pesan, Customer, Product, Status, and Action. The 'Action' column contains icons for edit and delete. A 'Tambah' (Add) button is located at the top right of the table. The footer of the page reads 'Copyright © 2019 Balinese Classic. All rights reserved.'

No	Invoice Number	Tanggal Pesan	Customer	Product	Status	Action

Gambar 4. 29 Antarmuka Data Penjualan – Admin

16. Desain Antarmuka Transaksi Penjualan

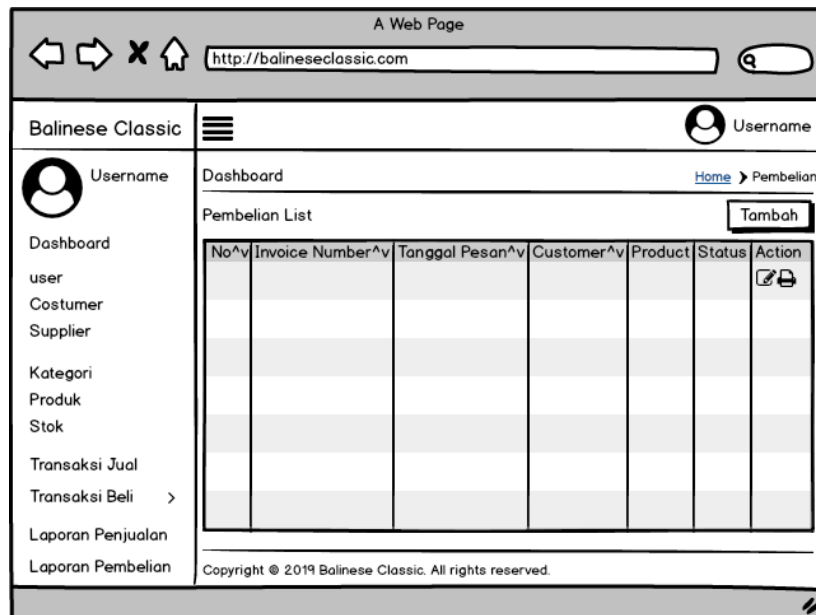
Pada halaman transaksi penjualan ini berisi *form* yang berfungsi untuk menampung data transaksi penjualan.

The screenshot shows the same web browser window as before, but the main content area displays the 'Form Transaksi' (Transaction Form). The form includes input fields for Date, Customer, Shipping, Status, Produk, and QTY. There are 'Tambah Produk' (Add Product) and 'Submit' buttons. The breadcrumb trail is 'Home > Penjualan > Transaksi'. The footer remains the same: 'Copyright © 2019 Balinese Classic. All rights reserved.'

Gambar 4.30 Antarmuka Transaksi Jual – Admin

17. Desain Antarmuka Kelola Data Pembelian

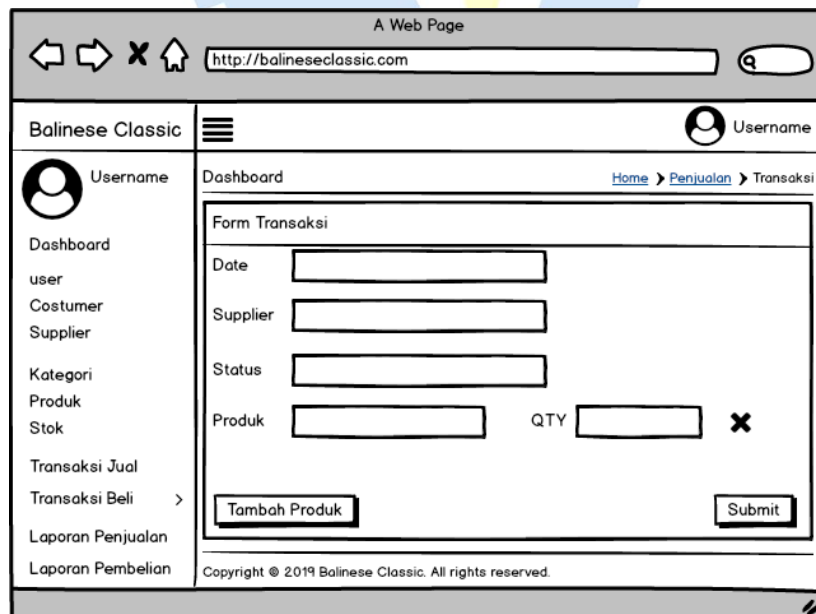
Halaman Kelola data pembelian menampilkan *sidebar* menu dan daftar data pembelian yang telah disimpan di dalam sistem.



Gambar 4.31 Antarmuka Data Pembelian – Admin

18. Desain Antarmuka Transaksi Pembelian

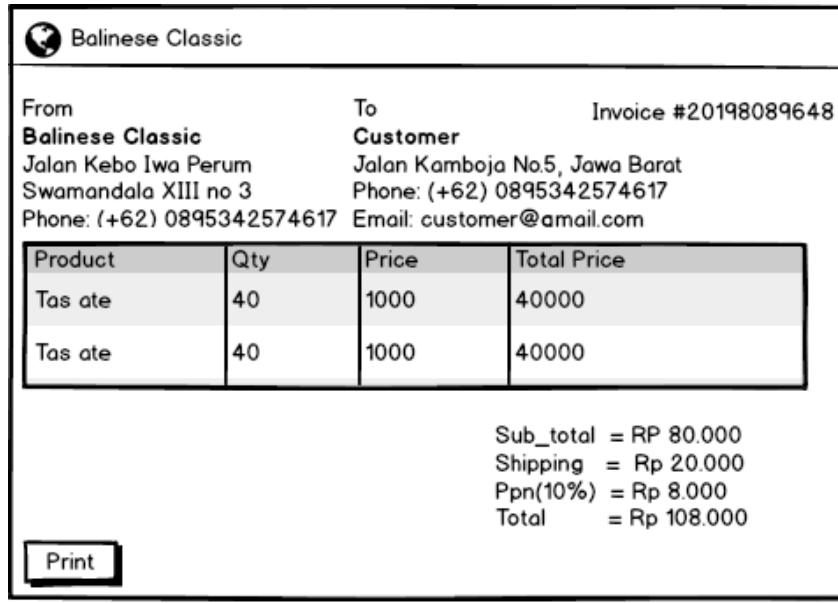
Pada halaman transaksi pembelian ini berisi *form* yang berfungsi untuk menampung data transaksi pembelian.



Gambar 4.32 Antarmuka Transaksi Beli – Admin

19. Desain Antarmuka *Invoice* Penjualan

Halaman ini menampilkan nota dari transaksi penjualan yang sudah ada di dalam sistem.



Balinese Classic

From
Balinese Classic
Jalan Kebo Iwa Perum
Swamandala XIII no 3
Phone: (+62) 0895342574617

To
Customer
Jalan Kamboja No.5, Jawa Barat
Phone: (+62) 0895342574617
Email: customer@gmail.com

Invoice #20198089648

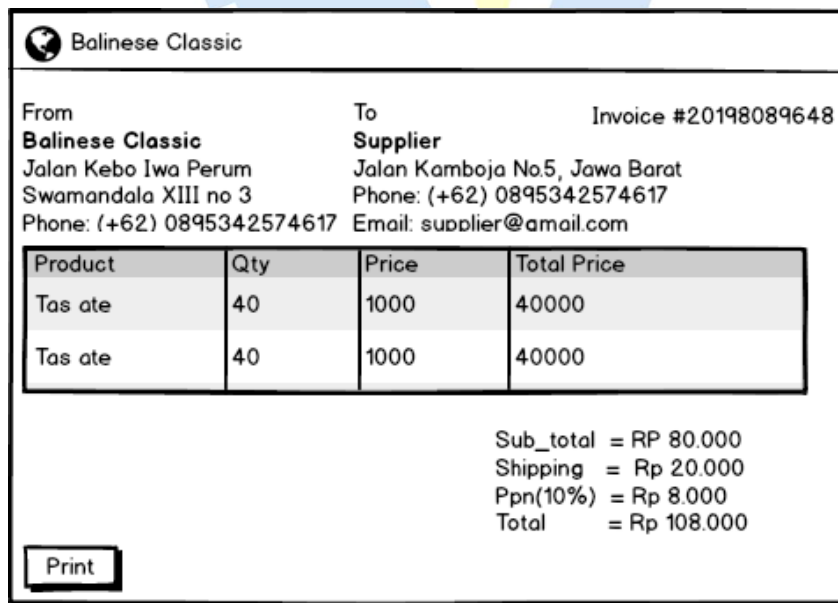
Product	Qty	Price	Total Price
Tas ate	40	1000	40000
Tas ate	40	1000	40000

Sub_total = RP 80.000
Shipping = Rp 20.000
Ppn(10%) = Rp 8.000
Total = Rp 108.000

Print

Gambar 4.33 Antarmuka *Invoice* Penjualan – Admin20. Desain Antarmuka *Invoice* Pembelian

Halaman ini menampilkan nota dari transaksi pembelian yang sudah ada di dalam sistem.



Balinese Classic

From
Balinese Classic
Jalan Kebo Iwa Perum
Swamandala XIII no 3
Phone: (+62) 0895342574617

To
Supplier
Jalan Kamboja No.5, Jawa Barat
Phone: (+62) 0895342574617
Email: supplier@gmail.com

Invoice #20198089648

Product	Qty	Price	Total Price
Tas ate	40	1000	40000
Tas ate	40	1000	40000

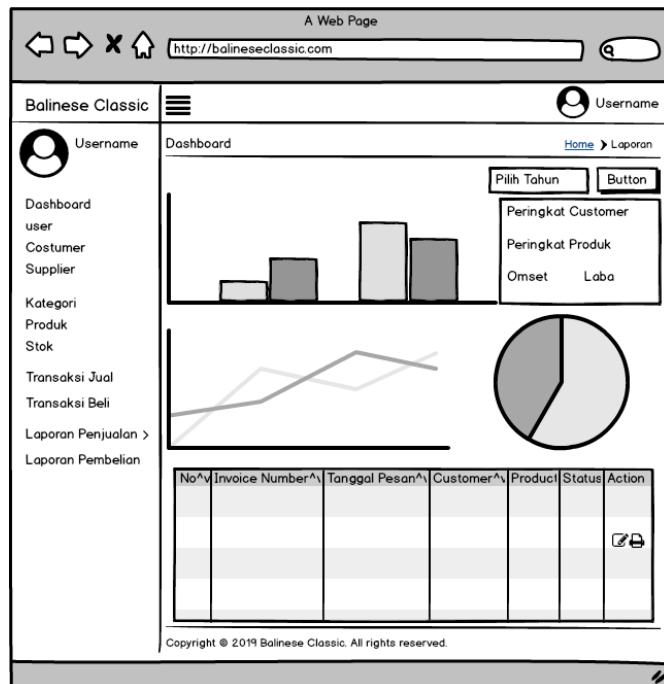
Sub_total = RP 80.000
Shipping = Rp 20.000
Ppn(10%) = Rp 8.000
Total = Rp 108.000

Print

Gambar 4.34 Antarmuka *Invoice* Pembelian – Admin

21. Desain Antarmuka Laporan Penjualan

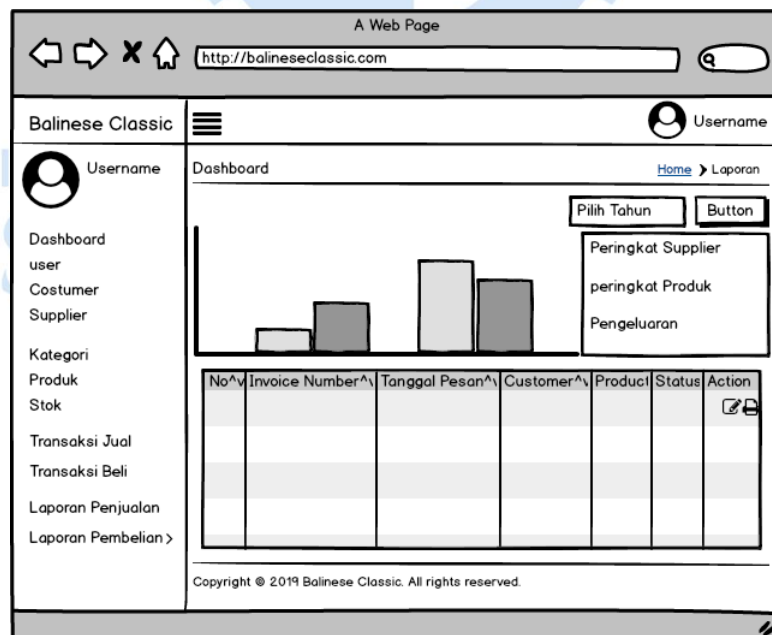
Halaman ini menampilkan data-data penjualan berupa grafik dan tabel di mana *user* diminta untuk memasukkan tahun untuk memfilter data tersebut.



Gambar 4.35 Antarmuka Laporan Penjualan – Admin

22. Desain Antarmuka Laporan Pembelian

Halaman ini menampilkan data-data pembelian berupa grafik dan tabel di mana *user* diminta untuk memasukkan tahun untuk memfilter data tersebut.



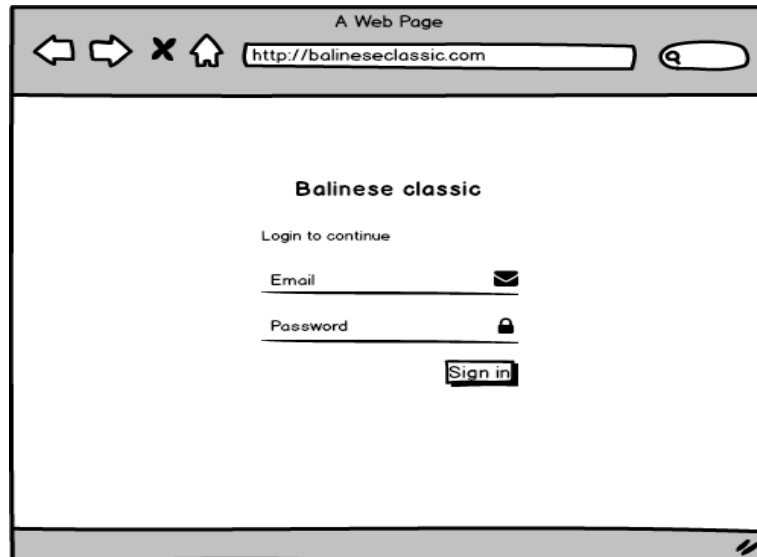
Gambar 4.36 Antarmuka Laporan Pembelian – Admin

4.4.2 Desain Antarmuka Kasir

Bagian ini akan menjelaskan tentang rancangan antarmuka untuk *roles* Kasir. Rancangan antarmuka tersebut antaranya sebagai berikut:

1. Desain Antarmuka *Login* Kasir

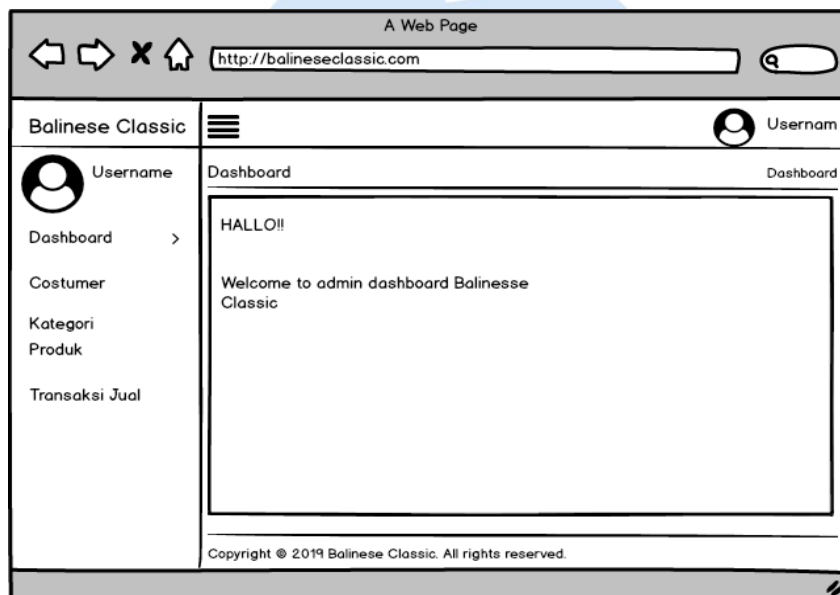
Halaman *login* adalah halaman pertama di mana kasir diminta untuk memasukkan email dan *password* agar bisa masuk ke dalam sistem.



Gambar 4.37 Antarmuka *Login* – Kasir

2. Desain Antarmuka *Dashboard* Kasir

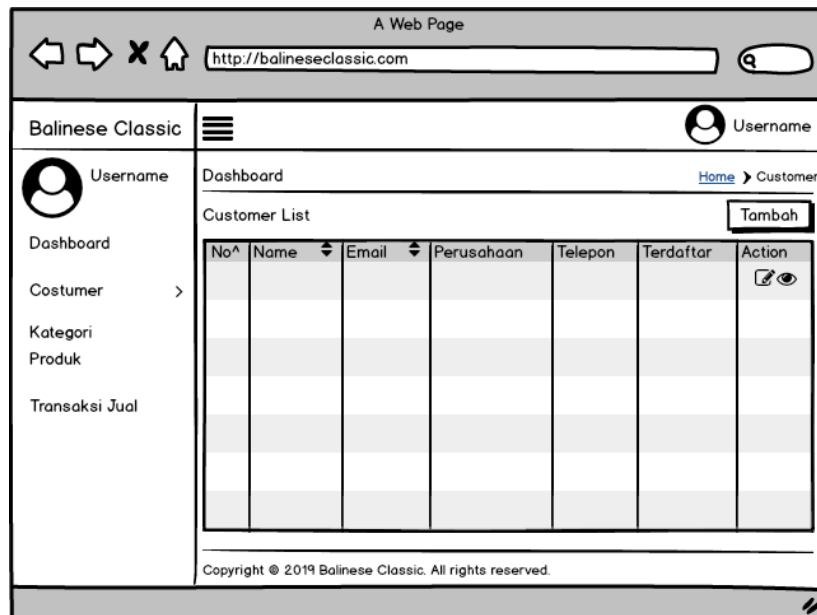
Halaman *Dashboard* Kasir merupakan halaman di mana kasir setelah berhasil melakukan *login*.



Gambar 4.38 Antarmuka *Dashboard* – Kasir

3. Desain Antarmuka *List Customer*

Halaman ini menampilkan data-data *customer* yang ada di *database*, juga terdapat tombol untuk menuju *form customer* dan detail *customer*.



Gambar 4.39 Antarmuka *List Customer* – Kasir

4. Desain *Form Customer*

Form kelola data *customer* adalah *form* yang digunakan untuk memasukkan data *customer* dan mengedit data *customer*.

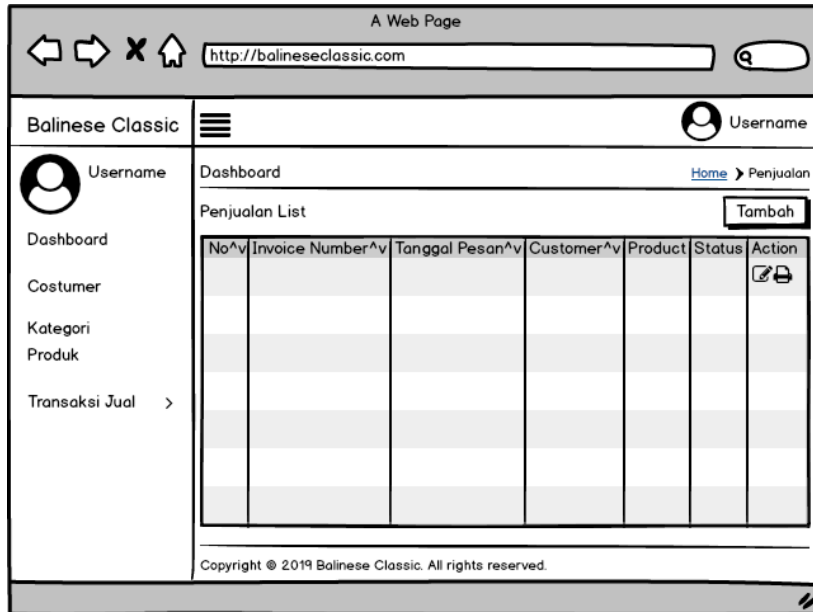
The screenshot shows a "Form Customer" window. It contains the following fields and controls:

- Name:** A text input field with the placeholder "full name".
- Email:** A text input field with the placeholder "email address".
- Perusahaan:** A text input field with the placeholder "perusahaan".
- Phone:** A text input field with the placeholder "phone number".
- Address:** A large text area for the address.
- Avatar:** A label next to a "Browse" button.
- Buttons:** "Tambah" (Add) and "Close" buttons at the bottom.

Gambar 4.40 Antarmuka *Form Customer* – Kasir

5. Desain Antarmuka *List Penjualan*

Halaman ini menampilkan data-data penjualan yang ada di *database*, juga terdapat tombol untuk menuju *form* penjualan dan *invoice* penjualan.



A Web Page

http://balineseclassic.com

Balinese Classic

Username

Dashboard

Penjualan List

Tambah

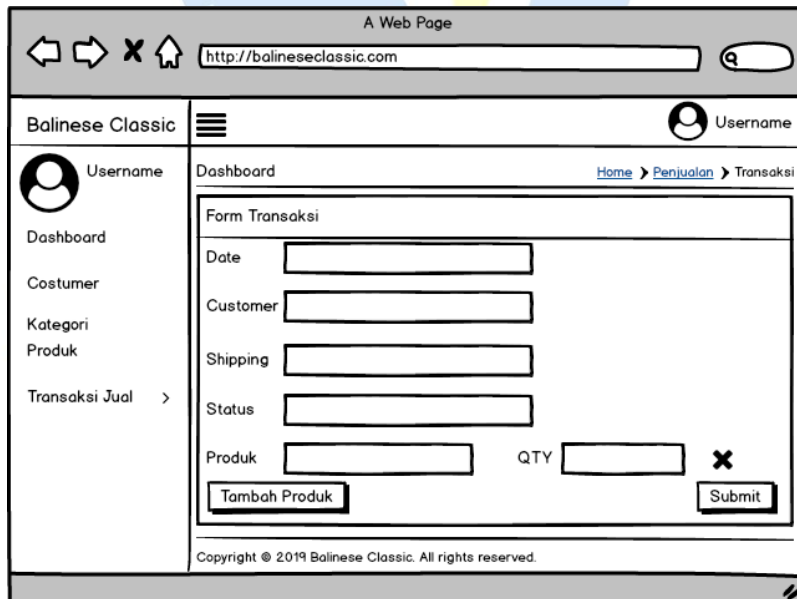
No	Invoice Number	Tanggal Pesan	Customer	Product	Status	Action

Copyright © 2019 Balinese Classic. All rights reserved.

Gambar 4.41 Antarmuka *List Penjualan* – Kasir

6. Desain Transaksi Penjualan

Pada halaman transaksi penjualan ini berisi *form* yang berfungsi untuk menampung data transaksi penjualan.



A Web Page

http://balineseclassic.com

Balinese Classic

Username

Dashboard

Form Transaksi

Date

Customer

Shipping

Status

Produk

QTY

Tambah Produk

Submit

Copyright © 2019 Balinese Classic. All rights reserved.

Gambar 4.42 Antarmuka *Form Penjualan* – Kasir

4.4.3 Desain Antarmuka Gudang

Bagian ini akan menjelaskan tentang rancangan antarmuka untuk *roles* Gudang. Rancangan antarmuka tersebut antaranya sebagai berikut:

1. Desain Antarmuka *Login* Gudang

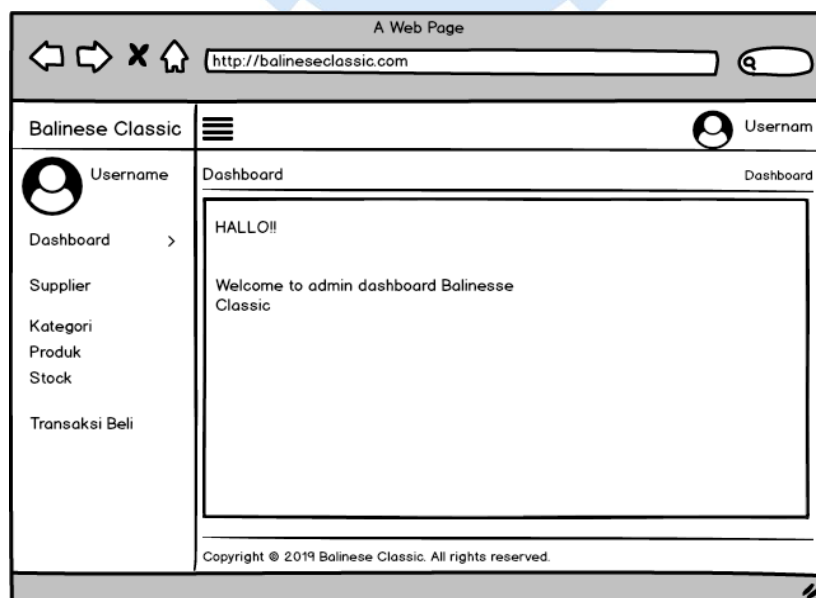
Halaman *login* adalah halaman pertama di mana kasir diminta untuk memasukkan email dan *password* agar bisa masuk ke dalam sistem.



Gambar 4.43 Antarmuka *Login* – Gudang

2. Desain Antarmuka *Dashboard* Gudang

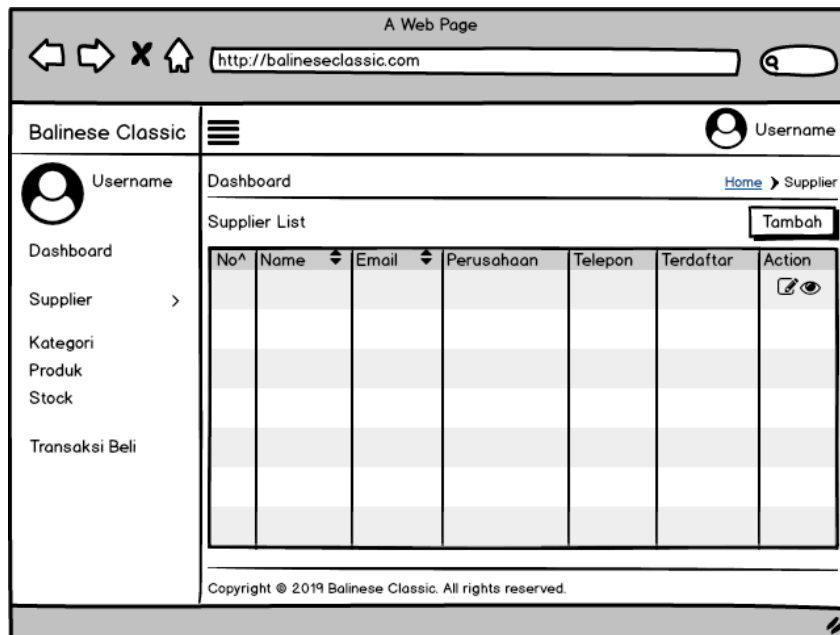
Halaman *Dashboard* Gudang merupakan halaman di mana gudang setelah berhasil melakukan *login*.



Gambar 4.44 Antarmuka *Dashboard* Kasir – Gudang

3. Desain Antarmuka *List Supplier*

Halaman ini menampilkan data-data *supplier* yang ada di *database*, juga terdapat tombol untuk menuju *form supplier* dan detail *supplier*.



Gambar 4.45 Antarmuka *List Supplier* – Gudang

4. Desain *Form Supplier*

Form kelola data *supplier* adalah *form* yang digunakan untuk memasukkan data *supplier* dan mengedit data *supplier*.

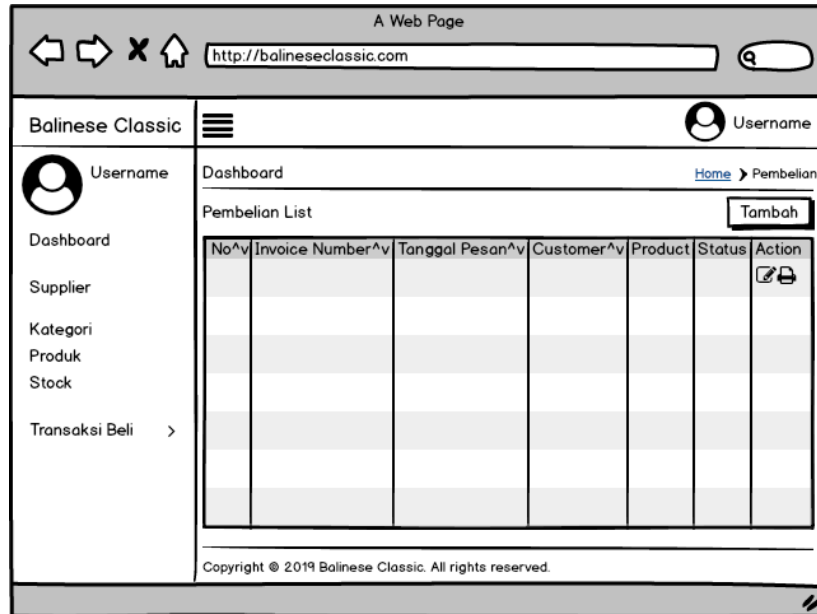
The screenshot shows a "Form Supplier" window. It contains the following fields and controls:

- Name: Input field with placeholder text "full name".
- Email: Input field with placeholder text "email address".
- Perusahaan: Input field with placeholder text "perusahaan".
- Phone: Input field with placeholder text "phone number".
- Address: Input field.
- Avatar: Input field with a "Browse" button next to it.
- Buttons: "Tambah" (Add) and "Close" buttons at the bottom.

Gambar 4.46 Antarmuka *Form Supplier* – Gudang

5. Desain Antarmuka *List* Pembelian

Halaman ini menampilkan data-data pembelian yang ada di *database*, juga terdapat tombol untuk menuju *form* pembelian.

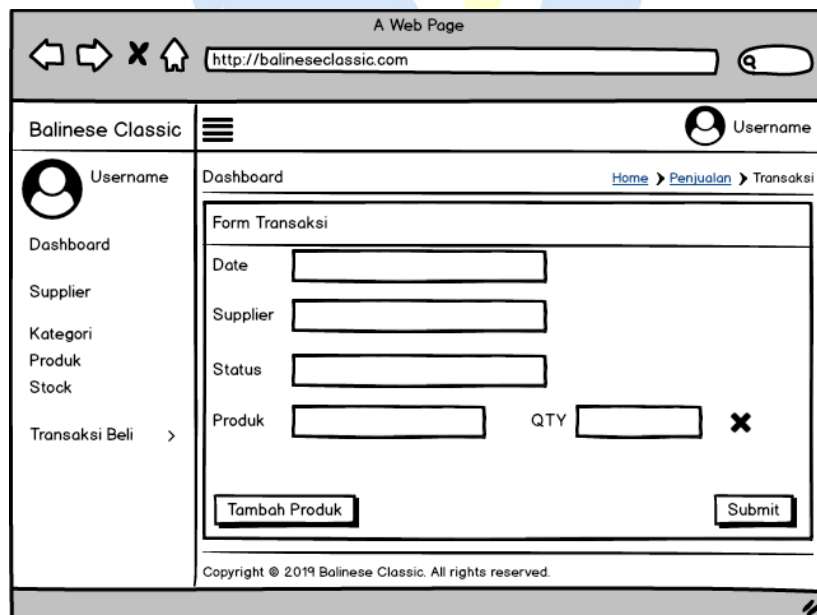


No	Invoice Number	Tanggal Pesan	Customer	Product	Status	Action

Gambar 4.47 Antarmuka *List* Pembelian – Gudang

6. Desain Transaksi Pembelian

Pada halaman transaksi pembelian ini berisi *form* yang berfungsi untuk menampung data transaksi pembelian.



Form Transaksi

Date

Supplier

Status

Produk QTY

Gambar 4.48 Antarmuka *Form* Pembelian – Gudang

4.5 Implementasi Sistem

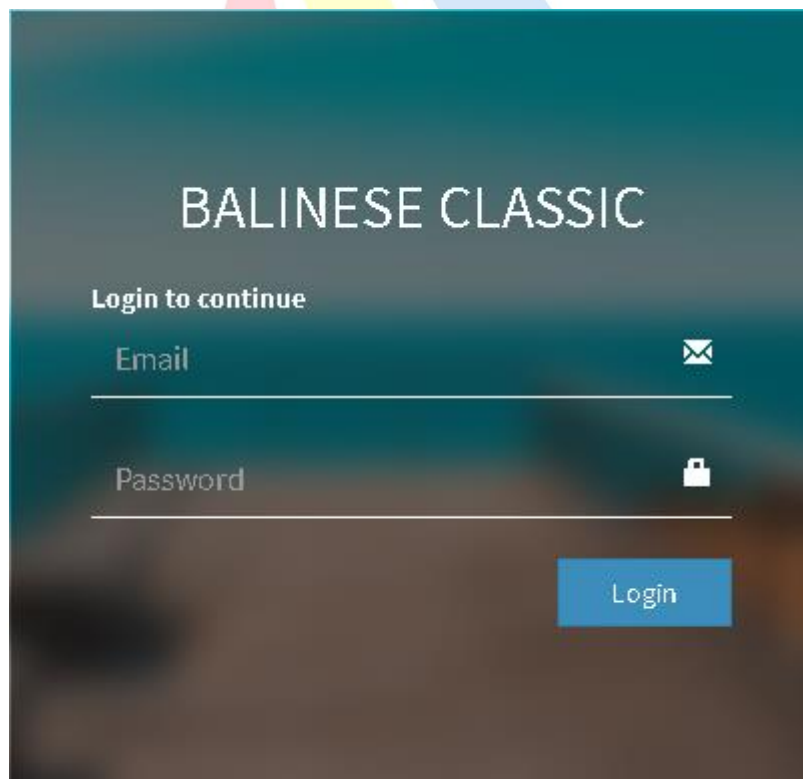
Pada implementasi sistem akan dijelaskan mengenai tampilan pada sistem. Berikut tampilan pada Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel

4.5.1 Tampilan Untuk Admin

Tampilan untuk Admin, ditujukan untuk *user* yang memiliki *roles* admin, di mana terdapat tampilan sesuai dengan kebutuhannya. Adapun tampilannya sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman *Login* – Admin

Halaman *login* adalah halaman pertama di mana admin diminta untuk memasukkan email dan *password* agar bisa masuk ke dalam sistem. Pada tahap ini sistem akan menentukan tampilan selanjutnya pada halaman *dashboard* berdasarkan *roles* admin tersebut.



Gambar 4.49 Tampilan Halaman *Login* – Admin

2. Tampilan Halaman *Dashboard* – Admin

Halaman *Dashboard* merupakan tampilan setelah berhasil melakukan *login*.



Gambar 4.50 Tampilan Halaman *Dashboard* – Admin

3. Tampilan Halaman *List Users* – Admin

Halaman *List Users* merupakan halaman setelah klik menu *Users*. Pada halaman ini terdapat data-data *user* yang tersimpan di sistem.

Users Home > User

User list Add Users

Show 10 entries Search:

No	Name	Email	Terdaftar	Phone	Status	Action
1	a	a@gmail.com	2019-12-25 02:49:18	089468416847	ACTIVE	Edit Show
2	El dani	el@gmail.com	2019-12-24 05:42:34	087999444666	ACTIVE	Edit Show
3	Billie Elish	billielis@gmail.com	2019-12-24 05:41:12	081556449887	ACTIVE	Edit Show
4	Chris evan	chrisevan@gmail.com	2019-12-24 05:40:03	08788849875	ACTIVE	Edit Show
5	Made Yogi Nugraha	yoginugraha19@gmail.com	2019-12-24 05:15:22	089468416847	ACTIVE	Edit Show
No	Name	Email	Terdaftar	Phone	Status	Action

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous 1 Next

Gambar 4.51 Tampilan Halaman *List Users* – Admin

4. Tampilan *Form User* – Admin

Form User merupakan *form* yang muncul setelah klik tombol *add user* pada halaman *list users*.

Add user ×

Name
Full Name

Username
Username

Role
☐ Admin
 ☐ Kasir
 ☐ Gudang

Phone Number
Phone Number

Address

Email address
Enter email

Password
Password

Password
Konfirm Password

Avatar
 No file selected.

Tambah Users Close

Gambar 4.52 Tampilan *Form User* – Admin

5. Tampilan Halaman *List Customers* – Admin

Halaman *List Customers* merupakan halaman setelah klik menu *Customers*. Pada halaman ini terdapat data-data *Customers* yang tersimpan di sistem.

Customers Home > Customer

Customer list Add Customer

Show 10 entries Search:

No	Nama	Email	Perusahaan	Telepon	Tanggal Daftar	status	Action
1	Lutvi	Lutvi@gmail.com	RSA corp	089561880221	2019-12-24 06:48:55	ACTIVE	Edit Show
2	Anastasia	Anastasia@gmail.com	Anasta corp	089555221321	2019-12-24 06:47:41	ACTIVE	Edit Show
3	Yuma	Yuma@gmail.com	Yumayu corp	0218311311	2019-12-24 06:46:38	ACTIVE	Edit Show
4	Yulia	Yulia@gmail.com	Amari corp	0218311312	2019-12-24 06:45:29	ACTIVE	Edit Show
5	Maria	Maria@gmail.com	Marimar corp	0217802361	2019-12-24 06:43:37	ACTIVE	Edit Show
No	Nama	Email	Perusahaan	Telepon	Tanggal Daftar	status	Action

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous 1 Next

Gambar 4.53 Tampilan Halaman *List Customers* – Admin

6. Tampilan *Form Customer* – Admin

Form Customer merupakan *form* yang muncul setelah klik tombol *add Customer* pada halaman *list Customers*.

Add customer ×

Name
Full Name

Email address
Enter email

Perusahaan
Perusahaan

Phone Number
Phone Number

Alamat

Avatar
Browse... No file selected.

Tambah customers Close

Gambar 4.54 Tampilan *Form Customer* – Admin

7. Tampilan Detail *Customer* – Admin

Detail *Customer* merupakan tampilan yang muncul setelah klik tombol *show* pada halaman *list Customers*.

Info Data Customer

Tanggal Daftar	Avatar
2019-12-24 06:48:55	
Perusahaan	Nama
RSA corp	Lutvi
Phone	Email
089561880221	Lutvi@gmail.com
Status	
ACTIVE	
Address	
Jl. Hos Cokroaminoto, No. 84, Menteng Jakarta Pusat	

Gambar 4.55 Tampilan Detail *Customer* – Admin

8. Tampilan Halaman *List Suppliers* – Admin

Halaman *List Suppliers* merupakan halaman setelah klik menu *Suppliers*. Pada halaman ini terdapat data-data *Suppliers* yang tersimpan di sistem.

Suppliers

Home > Supplier

Suppliers list Add Suppliers

Show 10 entries Search:

No	Nama	Email	Perusahaan	Telepon	Tanggal Daftar	status	Action
1	Putri	putri@gmail.com	putri snack corp	0218321154	2019-12-24 08:30:03	ACTIVE	<a>Edit <a>Show
2	Tyas	tyas@gmail.com	tyasa gold corp	08226659211	2019-12-24 08:28:45	ACTIVE	<a>Edit <a>Show
3	Ning	ning@gmail.com	ningnung corp	085555654122	2019-12-24 08:27:40	ACTIVE	<a>Edit <a>Show
4	Risa	risa@gmail.com	risa bakery corp	082244155541	2019-12-24 08:26:10	ACTIVE	<a>Edit <a>Show
5	Ani	Ani@gmail.com	Anigallery corp	085237588122	2019-12-24 08:25:06	ACTIVE	<a>Edit <a>Show
No	Nama	Email	Perusahaan	Telepon	Tanggal Daftar	status	Action

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous 1 Next

Gambar 4.56 Tampilan Halaman *List Suppliers* – Admin

9. Tampilan *Form Supplier* – Admin

Form Supplier merupakan *form* yang muncul setelah klik tombol *add Supplier* pada halaman *list Suppliers*.

Gambar 4.57 Tampilan *Form Supplier* – Admin

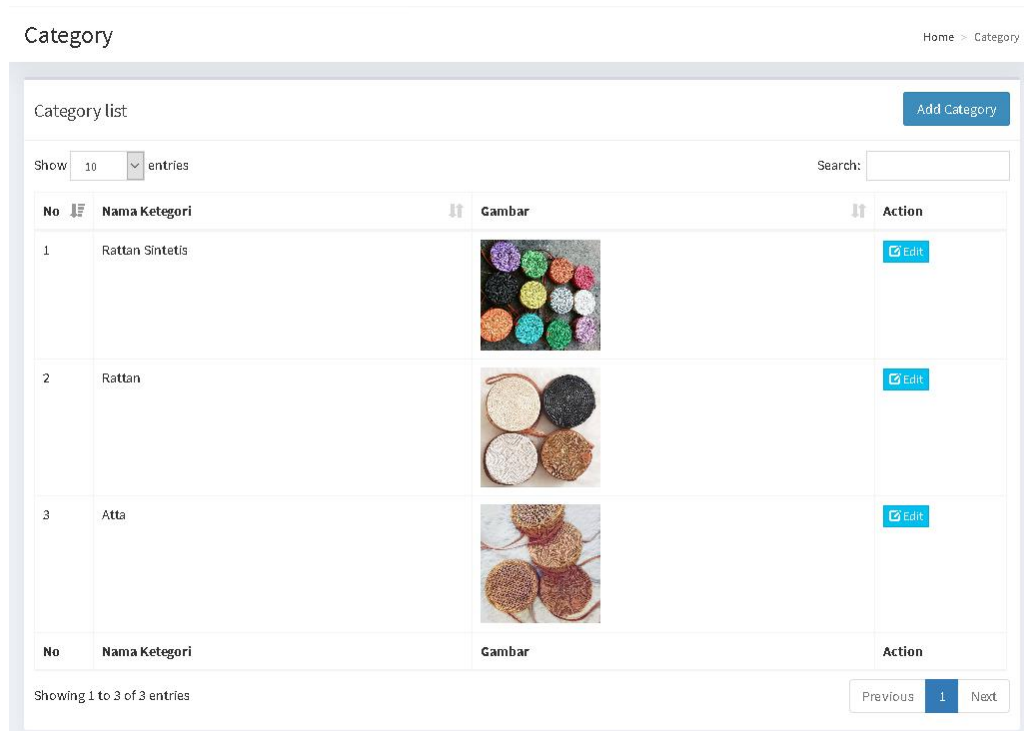
10. Tampilan *Detail Supplier* – Admin

Detail Supplier merupakan tampilan yang muncul setelah klik tombol *show* pada halaman *list Suppliers*.

Gambar 4.58 Tampilan *Detail Supplier* – Admin

11. Tampilan Halaman *List Categories* – Admin

Halaman *List Categories* merupakan halaman setelah klik menu *Categories*. Pada halaman ini terdapat data-data *Categories* yang tersimpan di sistem.



Gambar 4.59 Tampilan Halaman *List Categories* – Admin

12. Tampilan *Form Category* – Admin

Form Category merupakan *form* yang muncul setelah klik tombol *add Category* pada halaman *list Categories*.

Add Category

Name

Image

[Browse...](#) No file selected.

[Add Category](#) [Close](#)

Gambar 4.60 Tampilan *Form Category* – Admin

13. Tampilan Halaman *List Products* – Admin

Detail *Category* merupakan tampilan yang muncul setelah klik tombol *show* pada halaman *list Categories*.

Products Home > Products

Product list Add Product

Show entries Search:

No	Nama Kategori	Kode Produk	Nama Produk	Satuan	Harga Dasar	Harga Jual	Action
1	Rattan Sintetis	St11	Sticker	pcs	75000	140000	Edit Show
2	Rattan Sintetis	CK02	Cukil	pcs	90000	150000	Edit Show
3	Atta	At01	Atta	pcs	90000	150000	Edit Show
4	Rattan Sintetis	BL01	Ball	pcs	70000	120000	Edit Show
5	Rattan	RTA	Rattan	pcs	70000	110000	Edit Show
No	Nama Kategori	Kode Produk	Nama Produk	Satuan	Harga Dasar	Harga Jual	Action

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous **1** Next

Gambar 4.61 Tampilan Halaman *List Products* – Admin

14. Tampilan *Form Product* – Admin

Halaman *List Products* merupakan halaman setelah klik menu *Products*. Pada halaman ini terdapat data-data *Products* yang tersimpan di sistem.

Add product ×

Kode Produk

Nama Produk

Kategori

Keterangan

Satuan

Harga Dasar

Harga Jual

Gambar
 No file selected.

Gambar 4.62 Tampilan *Form Product* – Admin

15. Tampilan Detail *Product* – Admin

Detail *Product* merupakan tampilan yang muncul setelah klik tombol *show* pada halaman *list Products*.

The screenshot shows a form titled 'Info Data Product' with a close button (X) in the top right corner. The form is divided into two columns. The left column contains input fields for 'Kode Produk' (containing 'St11'), 'Nama' (containing 'Sticker'), 'Kategori' (containing 'Rattan Sintetis'), 'Satuan' (containing 'pcs'), and 'Keterangan' (containing 'Sticker bag'). The right column contains a grid of 9 'Avatar' images, a 'Harga Dasar' field (containing '75000'), a 'Harga Jual' field (containing '140000'), and a 'Stok' field (containing '17').

Gambar 4.63 Tampilan Detail *Product* – Admin

16. Tampilan Halaman *List Stocks* – Admin

Halaman *List Stocks* merupakan halaman setelah klik menu *Stocks*. Pada halaman ini terdapat data-data *Stocks* yang tersimpan di sistem.

The screenshot shows a page titled 'Stocks' with a breadcrumb 'Home > Stok'. Below the title is a 'Stock list' section. It includes a 'Show' dropdown set to '10' and a 'Search:' input field. The main content is a table with the following data:

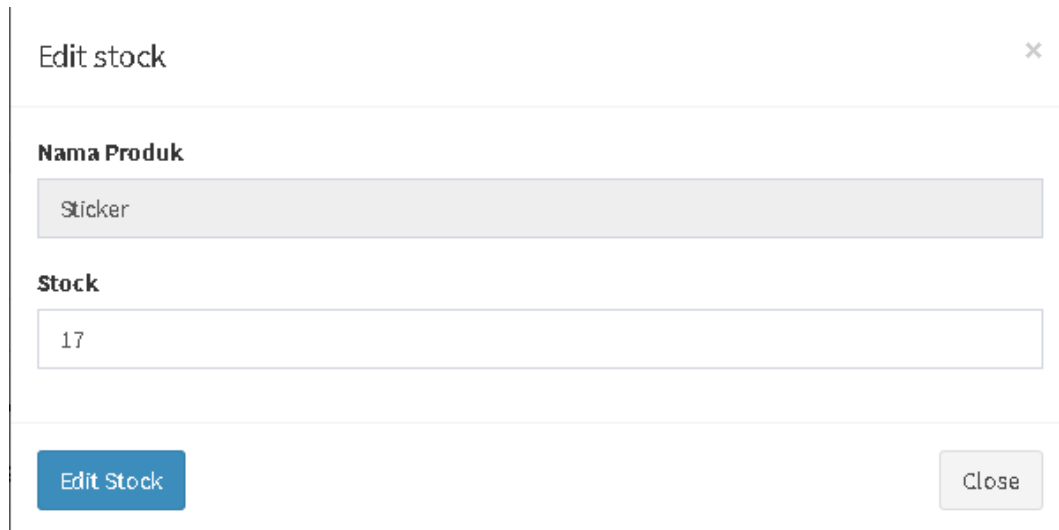
No	Nama Produk	Gambar	Action
1	Sticker	17	Edit
2	Cukli	0	Edit
3	Atta	7	Edit
4	Ball	9	Edit
5	Rattan	2	Edit

At the bottom of the table, it says 'Showing 1 to 5 of 5 entries'. There are also 'Previous', '1', and 'Next' navigation buttons.

Gambar 4.64 Tampilan Halaman *List Stocks* – Admin

17. Tampilan *Form Stock* – Admin

Form Stock merupakan *form* yang muncul setelah klik tombol *add Stock* pada halaman *list Stocks*.



Edit stock

Nama Produk

Sticker

Stock

17

Edit Stock Close

Gambar 4.65 Tampilan *Form Stock* – Admin

18. Tampilan Halaman *List Penjualan* – Admin

Halaman *List Penjualan* merupakan halaman setelah klik menu transaksi jual. Pada halaman ini terdapat data-data transaksi jual yang tersimpan di sistem.

Penjualans Home > Penjualan

Penjualan list Add Penjualan

Show 10 entries Search:

No	Invoice Number	Tanggal pesan	Customer	Produk	Total	Status	Action
1	7004	2017-06-16	aniera	Cukli Sticker Cukli Atta Cukli Oval Round Sumpey	14600000	FINISH	Edit Invoice
2	7001	2017-02-01	gunan	Rattan	5500000	FINISH	Edit Invoice
3	7002	2017-03-21	Maria	Rattan Ball	11500000	FINISH	Edit Invoice
4	7005	2017-08-17	Max	Ball Cukli	13500000	FINISH	Edit Invoice
5	7003	2017-04-22	Yulia	Cukli	4500000	FINISH	Edit Invoice
No	Invoice Number	Tanggal pesan	Customer	Produk	Total	Status	Action

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous 1 Next

Gambar 4.66 Tampilan Halaman *List Penjualan* – Admin

19. Tampilan *Form Penjualan* – Admin

Pada halaman ini terdapat *form* yang wajib diisi saat melakukan transaksi. Tampilan *form* penjualan dapat dilihat pada gambar berikut:

Transaksi Home > Penjualan > Transaksi Jual

Form Transaksi

Date:

Customer

shipping

Status

Product

QTY

Action

Gambar 4.67 Tampilan *Form Penjualan* – Admin

20. Tampilan Halaman *Invoice Penjualan* – Admin

Tampilan Halaman *Invoice Penjualan* merupakan tampilan setelah klik tombol *invoice* pada halaman *list* penjualan.

Invoice #7005 Home > Penjualan > Transaksi Jual

Balinese Classic Aug/17/2017

From:
Balinese Classic
 Address: Jalan Kebo Iwa XIII
 Phone: (+62) 0895342574617
 Email: yoginugraha19@gmail.com

To:
Max
 Address: Jl. Narakesuma, Denpasar, Bali
 Company: Max car corp
 Phone: 0218022544
 Email: Max@gmail.com

Invoice #7005

No	Product	Price	Qty	Subtotal
1	Ball	Rp 120.000	50	Rp 6.000.000
2	Cukli	Rp 150.000	50	Rp 7.500.000

Payment Methods:

Subtotal: Rp 13.500.000

Tax (10%): Rp 1.350.000

Shipping: Rp 30.000

Total: Rp 14.870.000

BCA

Pembayaran bisa dilakukan pada rekening bca berikut :
 No Rek : 118941651684
 A/N : Made Yogi Nugraha

Gambar 4.68 Tampilan Halaman *Invoice Penjualan* – Admin

21. Tampilan Halaman *List* Pembelian – Admin

Halaman *List* Pembelian merupakan halaman setelah klik menu transaksi beli. Pada halaman ini terdapat data-data transaksi beli yang tersimpan di sistem.

Transaksi Home > Pembelian > Transaksi Beli

Form Transaksi

Date:

supplier

Status

Product

QTY

Action

Gambar 4.69 Tampilan Halaman *List* Pembelian – Admin

22. Tampilan Halaman *Form* Pembelian – Admin

Pada halaman ini terdapat *form* yang wajib diisi saat melakukan transaksi. Tampilan *form* pembelian dapat dilihat pada gambar berikut:

Invoice #3048 Home > Pembelian > Transaksi Beli

Balinese Classic Dec/25/2019

From
Balinese Classic
 Address: Jalan Kebo Iwa XIII
 Phone: (+62) 0895342574617
 Email: yoginugraha19@gmail.com

To
Ani
 Address: Jalan Gatot Subroto Barat no 293
 (100 m ke barat dari Hotel Aston Denpasar)
 Company: Anigallery corp
 Phone: 085237588122
 Email: Ani@gmail.com

Invoice #3048

No	Product	Price	Qty	Subtotal
1	Sticker	Rp 75.000	10	Rp 750.000
2	Gendit Sintetis	Rp 70.000	20	Rp 1.400.000
3	Gendit Rattan	Rp 80.000	20	Rp 1.600.000
4	Cukli Atta	Rp 100.000	20	Rp 2.000.000
Subtotal:				Rp 5.750.000
Tax (10%)				Rp 575.000
Total:				Rp 6.345.000

Gambar 4.70 Tampilan Halaman *Form* Pembelian – Admin

23. Tampilan Halaman *Invoice* Pembelian – Admin

Tampilan Halaman *Invoice* Pembelian merupakan tampilan setelah klik tombol *invoice* pada halaman *list* pembelian.

Pembelian Home > Pembelian

Pembelian list Add Pembelian

Show entries Search:

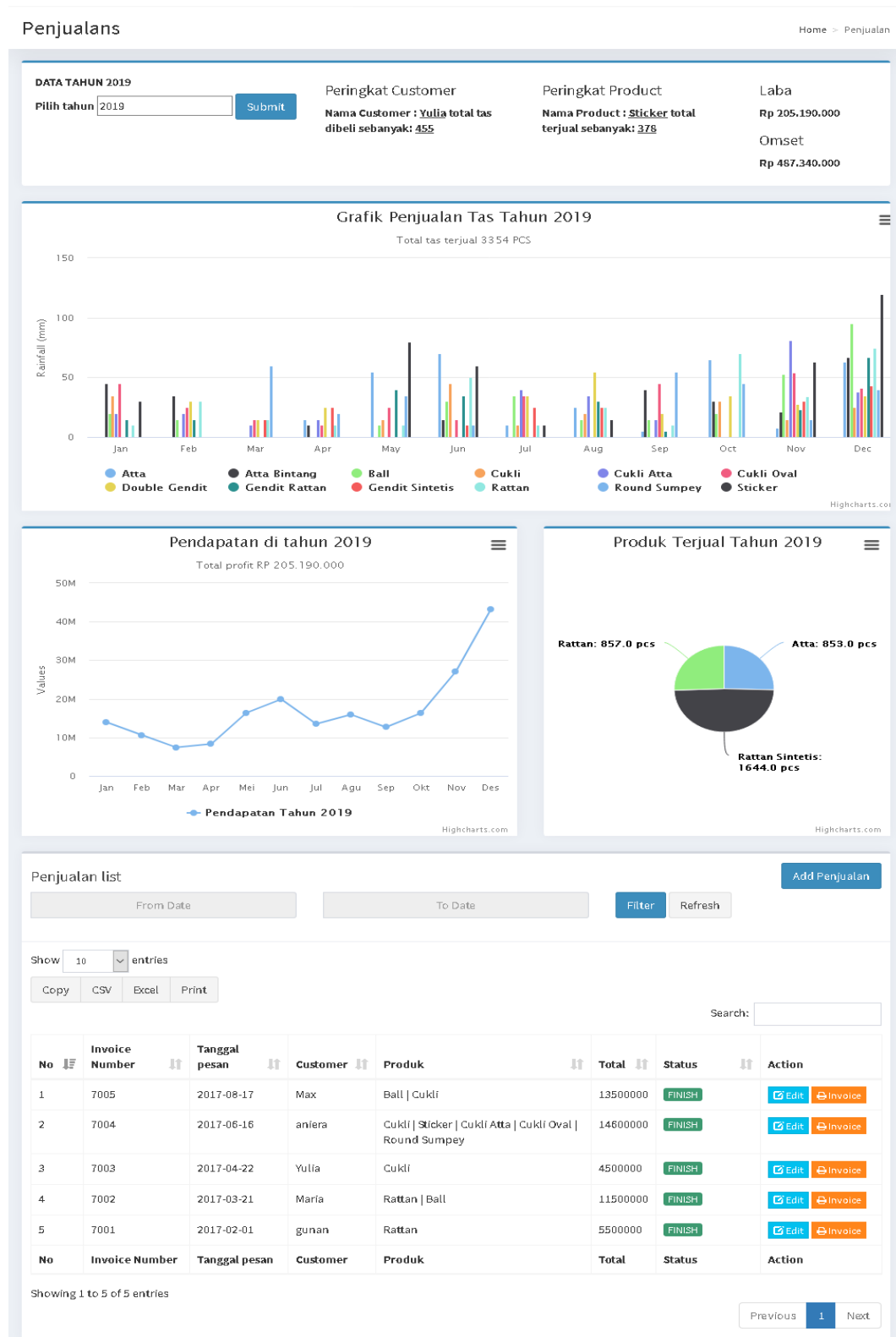
No	Invoice Number	Tanggal pesan	Customer	Produk	Total	Status	Action
1	3005	2017-05-01	Putri	Double Gendit Cukli Atta Cukli Oval Round Sumpey	34000000	FINISH	Edit Invoice
2	3004	2017-04-01	Tyas	Gendit Rattan	8000000	FINISH	Edit Invoice
3	3003	2017-03-01	Tyas	Cukli Sticker Gendit Sintetis	23500000	FINISH	Edit Invoice
4	3002	2017-02-01	Risa	Ball Atta	16000000	FINISH	Edit Invoice
5	3001	2017-01-01	Ani	Rattan	7000000	FINISH	Edit Invoice
No	Invoice Number	Tanggal pesan	Customer	Produk	Total	Status	Action

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous **1** Next

Gambar 4.71 Tampilan Halaman *Invoice* Pembelian – Admin

24. Tampilan Halaman Laporan Penjualan – Admin

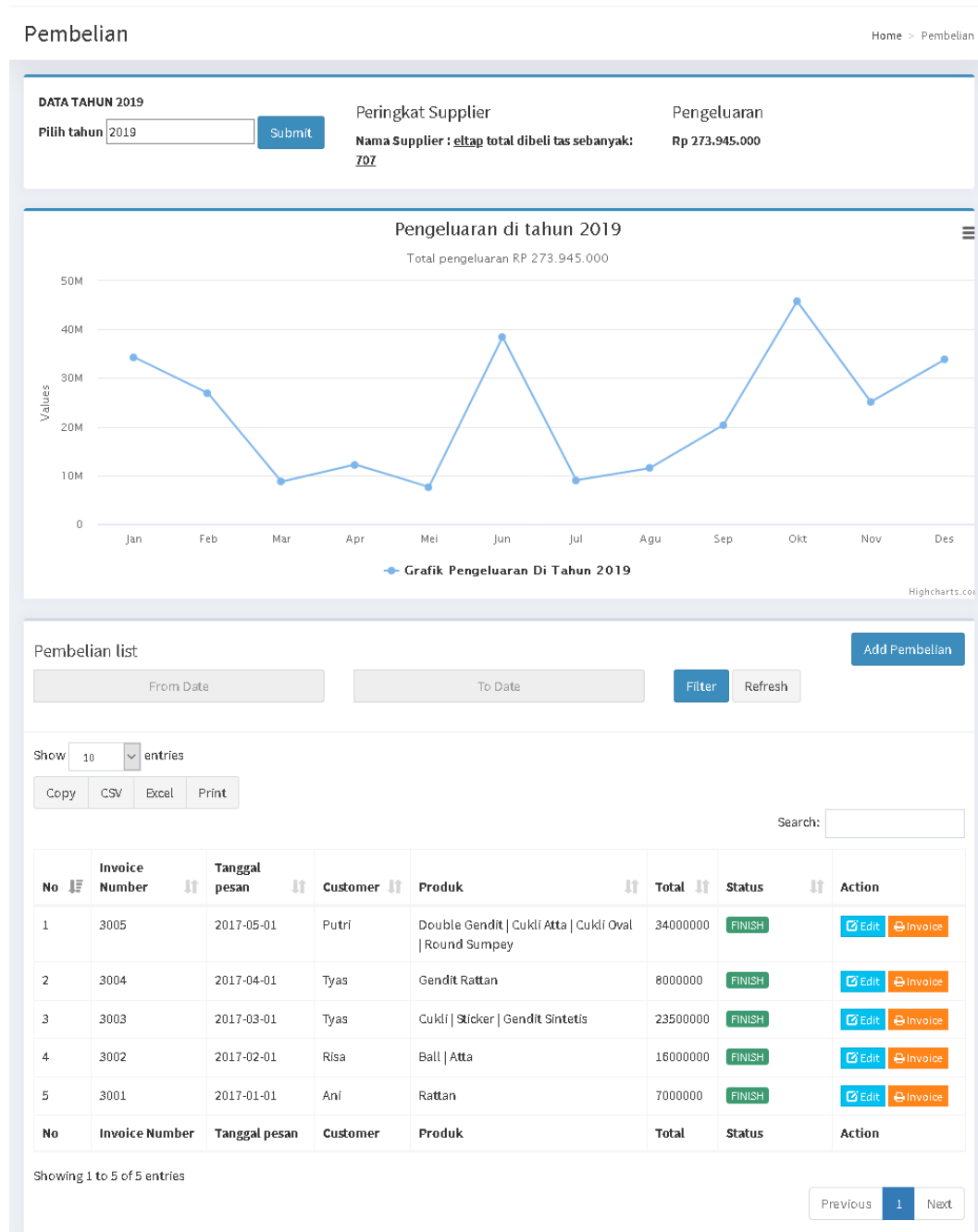
Pada halaman ini terdapat laporan penjualan dalam bentuk grafik dan data tabel.



Gambar 4.72 Tampilan Halaman Laporan Penjualan – Admin

25. Tampilan Halaman Laporan Pembelian – Admin

Tampilan Halaman Laporan Pembelian merupakan tampilan setelah klik menu Laporan Pembelian. Pada halaman ini terdapat laporan dalam bentuk grafik dan data tabel.



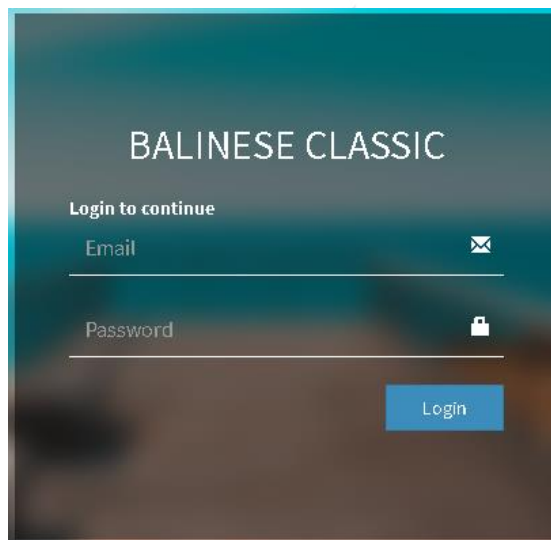
Gambar 4.73 Tampilan Halaman Laporan Pembelian – Admin

4.5.2 Tampilan Untuk Kasir

Tampilan untuk Kasir, ditujukan untuk *user* yang memiliki *roles* Kasir, di mana terdapat tampilan sesuai dengan kebutuhannya. Adapun tampilannya sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman *Login* – Kasir

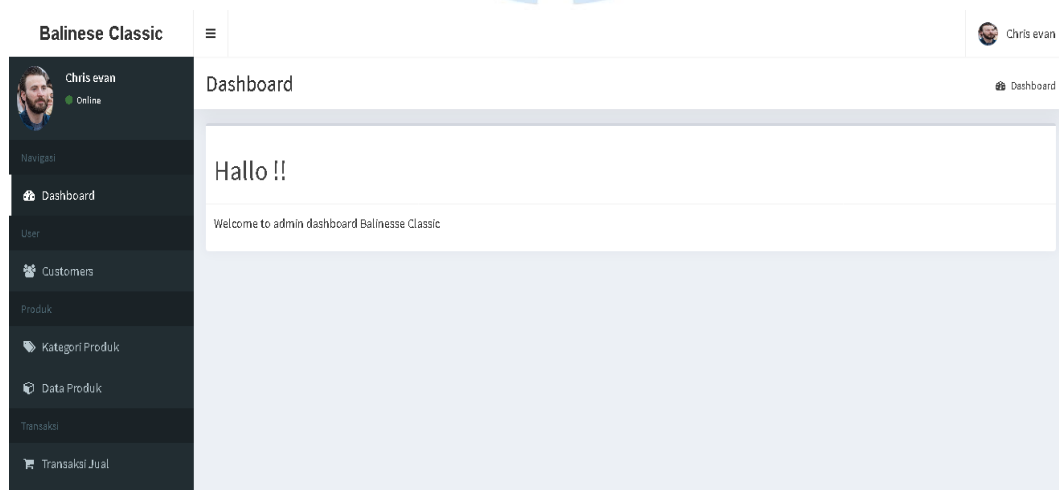
Pada halaman *login* sistem akan melakukan validasi agar Kasir dapat masuk ke halaman sistem.



Gambar 4.74 Tampilan Halaman *Login* – Kasir

2. Tampilan Halaman *Dashboard* – Kasir

Halaman *Dashboard* merupakan tampilan setelah berhasil melakukan *login*.



Gambar 4.75 Tampilan Halaman *Dashboard* – Kasir

3. Tampilan Halaman *List Customers* – Kasir

Halaman *List Customers* merupakan halaman setelah klik menu *Customers*. Pada halaman ini terdapat data-data *Customers* yang tersimpan di sistem.

Customers Home > Customer

Customer list Add Customer

Show 10 entries Search:

No	Nama	Email	Perusahaan	Telepon	Tanggal Daftar	status	Action
1	Lutvi	Lutvi@gmail.com	RSA corp	089561880221	2019-12-24 06:48:55	ACTIVE	Edit Show
2	Anastasia	Anastasia@gmail.com	Anasta corp	089555221321	2019-12-24 06:47:41	ACTIVE	Edit Show
3	Yuma	Yuma@gmail.com	Yumayu corp	0218311311	2019-12-24 06:46:38	ACTIVE	Edit Show
4	Yulia	Yulia@gmail.com	Amari corp	0218311312	2019-12-24 06:45:29	ACTIVE	Edit Show
5	Maria	Maria@gmail.com	Marimar corp	0217802361	2019-12-24 06:43:37	ACTIVE	Edit Show
No	Nama	Email	Perusahaan	Telepon	Tanggal Daftar	status	Action

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous 1 Next

Gambar 4.76 Tampilan Halaman *List Customers* – Kasir

4. Tampilan Halaman *List Penjualan* – Kasir

Halaman *List Penjualan* merupakan halaman setelah klik menu transaksi jual. Pada halaman ini terdapat data-data transaksi jual yang tersimpan di sistem.

Penjualans Home > Penjualan

Penjualan list Add Penjualan

Show 10 entries Search:

No	Invoice Number	Tanggal pesan	Customer	Produk	Total	Status	Action
1	7004	2017-06-16	aniera	Cukli Sticker Cukli Atta Cukli Oval Round Sumpey	14600000	FINISH	Edit Invoice
2	7001	2017-02-01	gunan	Rattan	5500000	FINISH	Edit Invoice
3	7002	2017-03-21	Maria	Rattan Ball	11500000	FINISH	Edit Invoice
4	7005	2017-08-17	Max	Ball Cukli	13500000	FINISH	Edit Invoice
5	7003	2017-04-22	Yulia	Cukli	4500000	FINISH	Edit Invoice
No	Invoice Number	Tanggal pesan	Customer	Produk	Total	Status	Action

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous 1 Next

Gambar 4.77 Tampilan Halaman *List Penjualan* – Kasir

5. Tampilan *Form* Penjualan – Kasir

Pada halaman ini terdapat *form* yang wajib diisi saat melakukan transaksi. Tampilan *form* penjualan dapat dilihat pada gambar berikut:

Transaksi Home > Penjualan > Transaksi Jual

Form Transaksi

Date:

Customer

shipping

Status

Product

QTY

Action

Gambar 4.78 Tampilan *Form* Penjualan – Kasir

6. Tampilan Halaman *Invoice* Penjualan – Kasir

Tampilan Halaman *Invoice* Penjualan merupakan tampilan setelah klik tombol *invoice* pada halaman *list* penjualan.

Invoice #7005 Home > Penjualan > Transaksi Jual

Balinese Classic Aug/17/2017

From:
Balinese Classic
 Address: Jalan Kebo Iwa XII
 Phone: (+62) 0895342574617
 Email: yoginugraha19@gmail.com

To:
Max
 Address: Jl. narakesuma, Denpasar, Bali
 Company: Max car corp
 Phone: 0218022544
 Email: Max@gmail.com

Invoice #7005

No	Product	Price	Qty	Subtotal
1	Ball	Rp 120.000	50	Rp 6.000.000
2	Cukli	Rp 150.000	50	Rp 7.500.000

Payment Methods:

Subtotal: Rp 13.500.000

Tax (10%): Rp 1.350.000

Shipping: Rp 30.000

Total: Rp 14.870.000

BCA

Pembayaran bisa dilakukan pada rekening bca berikut:
 No Rek: 118941651684
 A/N: Made Yogi Nugraha

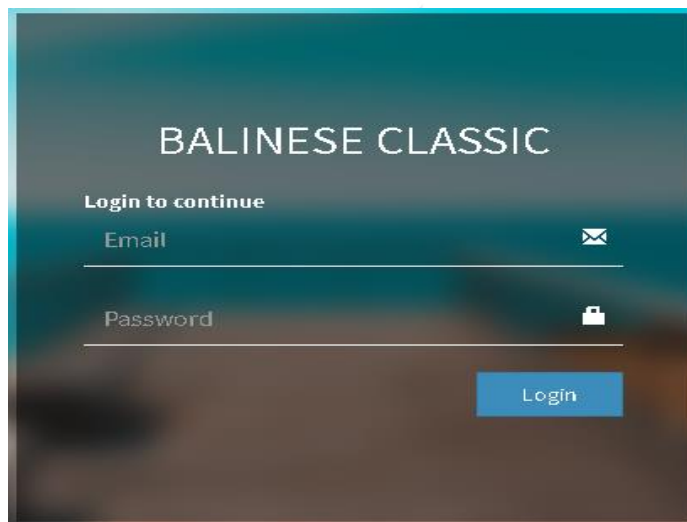
Gambar 4.79 Tampilan Halaman *Invoice* Penjualan – Kasir

4.5.3 Tampilan Untuk Gudang

Tampilan untuk Gudang, ditujukan untuk *user* yang memiliki *roles* Gudang, di mana terdapat tampilan sesuai dengan kebutuhannya. Adapun tampilannya sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman *Login* – Gudang

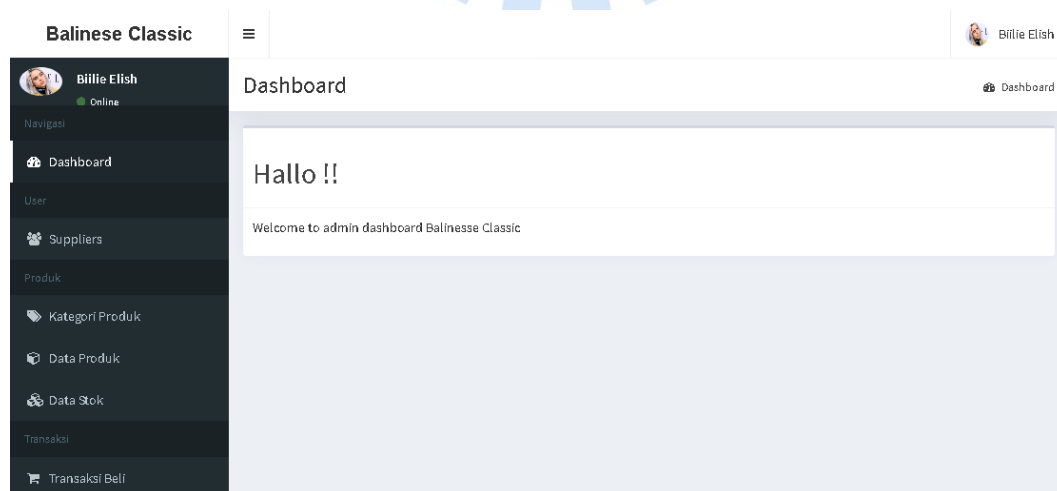
Pada halaman *login* sistem akan melakukan validasi agar Gudang dapat masuk ke halaman sistem.



Gambar 4.80 Tampilan Halaman *Login* – Gudang

2. Tampilan Halaman *Dashboard* – Gudang

Halaman *Dashboard* merupakan tampilan setelah berhasil melakukan *login*.



Gambar 4.81 Tampilan Halaman *Dashboard* – Gudang

3. Tampilan Halaman *List Suppliers* – Gudang

Halaman *List Suppliers* merupakan halaman setelah klik menu *Suppliers*. Pada halaman ini terdapat data-data *Suppliers* yang tersimpan di sistem.

Suppliers Home > Supplier

Suppliers list Add Suppliers

Show entries Search:

No	Nama	Email	Perusahaan	Telepon	Tanggal Daftar	status	Action
1	Putri	putri@gmail.com	putri snack corp	0218321154	2019-12-24 08:30:03	ACTIVE	Edit Show
2	Tyas	tyas@gmail.com	tyasa gold corp	08226659211	2019-12-24 08:28:45	ACTIVE	Edit Show
3	Ning	ning@gmail.com	ningnung corp	085555654122	2019-12-24 08:27:40	ACTIVE	Edit Show
4	Risa	risa@gmail.com	risa bakery corp	082244155541	2019-12-24 08:26:10	ACTIVE	Edit Show
5	Ani	Ani@gmail.com	Anigallery corp	085237588122	2019-12-24 08:25:06	ACTIVE	Edit Show
No	Nama	Email	Perusahaan	Telepon	Tanggal Daftar	status	Action

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous **1** Next

Gambar 4.82 Tampilan Halaman *List Suppliers* – Gudang

4. Tampilan *Form Supplier* – Gudang

Form Supplier merupakan *form* yang muncul setelah klik tombol *add Supplier* pada halaman *list Suppliers*.

Add supplier ×

Name

Email address

Perusahaan

Phone Number

Alamat

Avatar image
 Current avatar:
 No file selected.
 Kosongkan jika tidak ingin mengubah avatar

Gambar 4.83 Tampilan *Form Supplier* – Gudang

5. Tampilan Halaman *List* Pembelian – Gudang

Halaman *List* Pembelian merupakan halaman setelah klik menu transaksi beli. Pada halaman ini terdapat data-data transaksi beli yang tersimpan di sistem.

Pembelian Home > Pembelian

Pembelian list Add Pembelian

Show entries Search:

No	Invoice Number	Tanggal pesan	Customer	Produk	Total	Status	Action
1	3005	2017-05-01	Putri	Double Gendit Cukli Atta Cukli Oval Round Sumpey	34000000	FINISH	Edit Invoice
2	3004	2017-04-01	Tyas	Gendit Rattan	8000000	FINISH	Edit Invoice
3	3003	2017-03-01	Tyas	Cukli Sticker Gendit Sintetis	23500000	FINISH	Edit Invoice
4	3002	2017-02-01	Risa	Ball Atta	16000000	FINISH	Edit Invoice
5	3001	2017-01-01	Ani	Rattan	7000000	FINISH	Edit Invoice
No	Invoice Number	Tanggal pesan	Customer	Produk	Total	Status	Action

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous **1** Next

Gambar 4.84 Tampilan Halaman *List* Pembelian – Gudang

6. Tampilan Halaman *Form* Pembelian – Gudang

Pada halaman ini terdapat *form* yang wajib diisi saat melakukan transaksi. Tampilan *form* pembelian dapat dilihat pada gambar berikut:

Invoice #3048 Home > Pembelian > Transaksi Beli

Balinese Classic Dec/25/2019

From Balinese Classic Address: Jalan Kebo Iwa XIII Phone: (+62) 0895342574617 Email: yoginugraha19@gmail.com	To Ani Address: Jalan Gatot Subroto Barat no 293 (100 m ke barat dari Hotel Aston Denpasar) Company: Anigallery corp Phone: 085237588122 Email: Ani@gmail.com	Invoice #3048
--	---	----------------------

No	Product	Price	Qty	Subtotal
1	Sticker	Rp 75.000	10	Rp 750.000
2	Gendit Sintetis	Rp 70.000	20	Rp 1.400.000
3	Gendit Rattan	Rp 80.000	20	Rp 1.600.000
4	Cukli Atta	Rp 100.000	20	Rp 2.000.000
Subtotal:				Rp 5.750.000
Tax (10%)				Rp 575.000
Total:				Rp 6.345.000

[Print](#)

Gambar 4.85 Tampilan Halaman *Form* Pembelian – Gudang

4.6 Pengujian Black Box

Pada pengujian Black Box ini ditunjukkan untuk menemukan *error* dari sistem yang telah dibangun. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

4.6.1 Pengujian Halaman Admin

Berikut adalah hasil dari pengujian *Blackbox* yang telah dilakukan sesuai dengan rencana pengujian:

1. Pengujian pada Halaman *Login* – Admin

Pengujian dilakukan pada tiga sampel data *input* untuk menguji fungsionalitas tombol *Login*. Hasil pengujian halaman *login* dapat dilihat pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15 Hasil Pengujian Halaman *Login* – Admin

No	Data Input	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Admin memasukkan email dan <i>password</i> dengan benar kemudian tekan tombol <i>Login</i> .	Proses autentikasi <i>user</i> berhasil dan diarahkan ke halaman <i>Dashboard</i>	Admin berhasil <i>login</i> dan diarahkan ke halaman <i>Dashboard</i>	Sesuai
2	Admin memasukkan email dan <i>password</i> yang salah kemudian tekan tombol <i>Login</i> .	Muncul pesan pemberitahuan <i>login</i> gagal	Admin tidak berhasil <i>login</i> dan muncul pesan pemberitahuan bahwa <i>login</i> gagal	Sesuai
3	Admin tidak memasukkan email dan <i>password</i> kemudian tekan tombol <i>Login</i> .	Muncul pemberitahuan untuk mengisi <i>field</i> yang masih kosong.	Admin tidak berhasil <i>login</i> dan muncul pemberitahuan untuk melengkapi <i>field</i> yang masih kosong.	Sesuai

2. Pengujian pada Navigasi Menu – Admin

Pengujian dilakukan pada sebelas menu untuk menguji fungsionalitasnya.

Hasil pengujian navigasi menu dapat dilihat pada Tabel 4.16.

Tabel 4.16 Hasil Pengujian pada Navigasi Menu – Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Klik menu <i>Dashboard</i> .	Menampilkan halaman <i>Dashboard</i> .	Admin berhasil diarahkan ke halaman <i>Dashboard</i> .	Sesuai
2	Klik menu <i>Users</i> .	Menampilkan halaman <i>Users</i> .	Admin berhasil diarahkan ke halaman <i>Users</i> .	Sesuai
3	Klik menu <i>Customers</i>	Menampilkan halaman <i>Customers</i> .	Admin berhasil diarahkan ke halaman <i>Customers</i> .	Sesuai
4	Klik menu <i>Suppliers</i> .	Menampilkan halaman <i>Suppliers</i> .	Admin berhasil diarahkan ke halaman <i>Suppliers</i> .	Sesuai
5	Klik menu <i>Categories</i> .	Menampilkan halaman <i>Categories</i> .	Admin berhasil diarahkan ke halaman <i>Categories</i> .	Sesuai
6	Klik menu <i>Products</i> .	Menampilkan halaman <i>Products</i> .	Admin berhasil diarahkan ke halaman <i>Products</i> .	Sesuai
7	Klik menu Penjualan.	Menampilkan halaman Penjualan.	Admin berhasil diarahkan ke halaman Penjualan.	Sesuai
8	Klik menu Laporan Penjualan.	Menampilkan halaman Laporan Penjualan.	Admin berhasil diarahkan ke halaman Laporan Penjualan.	Sesuai

3. Pengujian pada Halaman *Users* – Admin

Pengujian dilakukan pada beberapa fungsi yang terdapat pada halaman *Users*. Hasil pengujian pada halaman *users* dapat dilihat pada Tabel 4.17.

Tabel 4.17 Pengujian pada Halaman *Users* – Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Klik tombol <i>Add User</i>	Menampilkan modal <i>form</i> tambah <i>User</i> .	Berhasil membuka <i>form</i> untuk tambah data <i>User</i> .	Sesuai
2	Klik tombol <i>Edit</i>	Menampilkan modal <i>form edit user</i> .	Berhasil membuka <i>form</i> untuk <i>edit</i> data <i>User</i> .	Sesuai
3	Klik tombol <i>Show</i>	Menampilkan modal detail data <i>user</i> .	Berhasil membuka detail data dari <i>User</i> .	Sesuai
4	Cari data pada <i>field Search</i>	Menampilkan data sesuai isi <i>field Search</i> .	Berhasil menampilkan data <i>Users</i> sesuai dengan isi <i>field Search</i> .	Sesuai

4. Pengujian *Form* Tambah pada Halaman *Users* – Admin

Pengujian dilakukan pada tiga sampel data *input* untuk menguji fungsionalitas tombol Tambah *User*. Hasil pengujian *form* tambah pada halaman *users* dapat dilihat pada Tabel 4.18.

Tabel 4.18 Pengujian *Form* Tambah pada Halaman *Users* – Admin

No	Data <i>Input</i>	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Admin memasukkan data dengan benar kemudian tekan tombol Tambah.	Proses <i>insert</i> data berhasil dan <i>pop up form</i> tambah menghilang.	Admin berhasil memasukkan data <i>users</i> dan <i>pop up form</i> tambah menghilang.	Sesuai

No	Data Input	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
2	Admin memasukkan data yang salah kemudian tekan tombol Tambah.	Muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang salah.	Admin tidak berhasil memasukkan data <i>user</i> dan muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang salah.	Sesuai
3	Admin tidak memasukkan data dengan lengkap pada <i>field</i> kemudian tekan tombol Tambah.	Muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang kosong.	Admin tidak berhasil memasukkan data <i>user</i> dan muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang kosong.	Sesuai

5. Pengujian pada Halaman *Customers* – Admin

Pengujian dilakukan pada beberapa fungsi yang terdapat pada halaman *Customers*. Hasil pengujian pada halaman *customers* dapat dilihat pada Tabel 4.19.

Tabel 4.19 Pengujian pada Halaman *Customers* – Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Klik tombol <i>Add Customer</i>	Menampilkan modal <i>form</i> tambah <i>Customer</i> .	Berhasil membuka <i>form</i> untuk tambah data <i>Customer</i> .	Sesuai
2	Klik tombol <i>Edit</i>	Menampilkan modal <i>form edit</i> <i>Customer</i> .	Berhasil membuka <i>form</i> untuk <i>edit</i> data <i>Customer</i> .	Sesuai
3	Klik tombol <i>Show</i>	Menampilkan modal detail data <i>Customer</i> .	Berhasil membuka detail data dari <i>Customer</i> .	Sesuai

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
4	Cari data pada <i>field Search</i>	Menampilkan data sesuai isi <i>field Search</i> .	Berhasil menampilkan data <i>Customer</i> sesuai dengan isi <i>field Search</i> .	Sesuai

6. Pengujian *Form Tambah* pada Halaman *Customers* – Admin

Pengujian dilakukan pada tiga sampel data *input* untuk menguji fungsionalitas tombol *Tambah Customer*. Hasil pengujian *form tambah* pada halaman *Customers* dapat dilihat pada Tabel 4.20.

Tabel 4.20 Pengujian *Form Tambah* pada Halaman *Customers* – Admin

No	Data Input	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Admin memasukkan data dengan benar kemudian tekan tombol <i>Tambah</i> .	Proses <i>insert</i> data berhasil dan <i>pop up form</i> tambah menghilang.	Admin berhasil memasukkan data <i>customer</i> dan <i>pop up form</i> tambah menghilang.	Sesuai
2	Admin memasukkan data yang salah kemudian tekan tombol <i>Tambah</i> .	Muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang salah.	Admin tidak berhasil memasukkan data <i>customer</i> dan muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang salah.	Sesuai
3	Admin tidak memasukkan data dengan lengkap pada <i>field</i> kemudian tekan tombol <i>Tambah</i> .	Muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang kosong.	Admin tidak berhasil memasukkan data <i>customer</i> dan muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang kosong.	Sesuai

7. Pengujian pada Halaman *Suppliers* – Admin

Pengujian dilakukan pada beberapa fungsi yang terdapat pada halaman *Suppliers*. Hasil pengujian pada halaman *suppliers* dapat dilihat pada Tabel 4.21.

Tabel 4.21 Pengujian pada Halaman *Suppliers* – Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Klik tombol <i>Add Supplier</i>	Menampilkan modal <i>form</i> tambah <i>Supplier</i> .	Berhasil membuka <i>form</i> untuk tambah data <i>Supplier</i> .	Sesuai
2	Klik tombol <i>Edit</i>	Menampilkan modal <i>form edit Supplier</i> .	Berhasil membuka <i>form</i> untuk <i>edit</i> data <i>Supplier</i> .	Sesuai
3	Klik tombol <i>Show</i>	Menampilkan modal detail data <i>Supplier</i> .	Berhasil membuka detail data dari <i>Supplier</i> .	Sesuai
4	Cari data pada <i>field Search</i>	Menampilkan data sesuai isi <i>field Search</i> .	Berhasil menampilkan data <i>Supplier</i> sesuai dengan isi <i>field Search</i> .	Sesuai

8. Pengujian *Form* Tambah pada Halaman *Suppliers* – Admin

Pengujian dilakukan pada tiga sampel data *input* untuk menguji fungsionalitas tombol Tambah *Supplier*. Hasil pengujian *form* tambah pada halaman *Suppliers* dapat dilihat pada Tabel 4.22.

Tabel 4.22 Pengujian *Form* Tambah pada Halaman *Suppliers* – Admin

No	Data <i>Input</i>	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Admin memasukkan data dengan benar kemudian tekan tombol Tambah.	Proses <i>insert</i> data berhasil dan <i>pop up form</i> tambah menghilang.	Admin berhasil memasukkan data <i>supplier</i> dan <i>pop up form</i> tambah menghilang.	Sesuai

No	Data Input	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
2	Admin memasukkan data yang salah kemudian tekan tombol Tambah.	Muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang salah.	Admin tidak berhasil memasukkan data <i>supplier</i> dan muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang salah.	Sesuai
3	Admin tidak memasukkan data dengan lengkap pada <i>field</i> kemudian tekan tombol Tambah.	Muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang kosong.	Admin tidak berhasil memasukkan data <i>supplier</i> dan muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang kosong.	Sesuai

9. Pengujian pada Halaman *Categories* – Admin

Pengujian dilakukan pada beberapa fungsi yang terdapat pada halaman *Categories*. Hasil pengujian pada halaman *categories* dapat dilihat pada Tabel 4.23.

Tabel 4.23 Pengujian pada Halaman *Categories* – Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Klik tombol <i>Add Category</i>	Menampilkan modal <i>form</i> tambah <i>Category</i> .	Berhasil membuka <i>form</i> untuk tambah data <i>Category</i> .	Sesuai
2	Klik tombol <i>Edit</i>	Menampilkan modal <i>form edit</i> <i>Category</i> .	Berhasil membuka <i>form</i> untuk <i>edit</i> data <i>Category</i> .	Sesuai
3	Cari data pada <i>field Search</i>	Menampilkan data sesuai isi <i>field Search</i> .	Berhasil menampilkan data <i>Category</i> sesuai dengan isi <i>field Search</i> .	Sesuai

10. Pengujian *Form* Tambah pada Halaman *Categories* – Admin

Pengujian dilakukan pada tiga sampel data *input* untuk menguji fungsionalitas tombol Tambah *Category*. Hasil pengujian *form* tambah pada halaman *Categories* dapat dilihat pada Tabel 4.24.

Tabel 4.24 Pengujian *Form* Tambah pada Halaman *Categories* – Admin

No	Data <i>Input</i>	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Admin memasukkan data dengan benar kemudian tekan tombol Tambah.	Proses <i>insert</i> data berhasil dan <i>pop up form</i> tambah menghilang.	Admin berhasil memasukkan data <i>category</i> dan <i>pop up form</i> tambah menghilang.	Sesuai
2	Admin memasukkan data yang salah kemudian tekan tombol Tambah.	Muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang salah.	Admin tidak berhasil memasukkan data <i>category</i> dan muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang salah.	Sesuai
3	Admin tidak memasukkan data dengan lengkap pada <i>field</i> kemudian tekan tombol Tambah.	Muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang kosong.	Admin tidak berhasil memasukkan data <i>category</i> dan muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang kosong.	Sesuai

11. Pengujian pada Halaman *Products* – Admin

Pengujian dilakukan pada beberapa fungsi yang terdapat pada halaman *Products*. Hasil pengujian pada halaman *products* dapat dilihat pada Tabel 4.25.

Tabel 4.25 Pengujian pada Halaman *Products* – Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Klik tombol <i>Add Product</i>	Menampilkan modal <i>form</i> tambah tambah <i>Product</i> .	Berhasil membuka <i>form</i> untuk tambah data <i>Product</i> .	Sesuai
2	Klik tombol <i>Edit</i>	Menampilkan modal <i>form edit Product</i> .	Berhasil membuka <i>form</i> untuk <i>edit</i> data <i>Product</i> .	Sesuai
3	Cari data pada <i>field Search</i>	Menampilkan data sesuai isi <i>field Search</i> .	Berhasil menampilkan data <i>Product</i> sesuai dengan isi <i>field Search</i> .	Sesuai

12. Pengujian *Form* Tambah pada Halaman *Products* – Admin

Pengujian dilakukan pada tiga sampel data *input* untuk menguji fungsionalitas tombol Tambah *Product*. Hasil pengujian *form* tambah pada halaman *Products* dapat dilihat pada Tabel 4.26.

Tabel 4.26 Pengujian *Form* Tambah pada Halaman *Products* – Admin

No	Data <i>Input</i>	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Admin memasukkan data dengan benar, tekan tombol Tambah.	Proses <i>insert</i> data berhasil dan <i>pop up form</i> tambah menghilang.	Admin berhasil memasukkan data <i>product</i> dan <i>pop up form</i> tambah menghilang.	Sesuai
2	Admin memasukkan data yang salah kemudian tekan tombol Tambah.	Muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang salah.	Admin tidak berhasil memasukkan data <i>product</i> dan muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang salah.	Sesuai

No	Data Input	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
3	Admin tidak memasukkan data dengan lengkap pada <i>field</i> kemudian tekan tombol Tambah.	Muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang kosong.	Admin tidak berhasil memasukkan data <i>product</i> dan muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang kosong.	Sesuai

13. Pengujian pada Halaman *Stocks* – Admin

Pengujian dilakukan pada beberapa fungsi yang terdapat pada halaman *Stocks*. Hasil pengujian pada halaman *stock* dapat dilihat pada Tabel 4.27.

Tabel 4.27 Pengujian pada Halaman *Stocks* – Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Klik tombol <i>Edit</i>	Menampilkan modal <i>form edit Stock</i> .	Berhasil membuka <i>form</i> untuk <i>edit data Stock</i> .	Sesuai
2	Pilih <i>select option</i> Entries	Menampilkan <i>list data Stock</i> sesuai pilihan.	Berhasil menampilkan banyaknya <i>list data Stock</i> sesuai pilihan.	Sesuai
3	Cari data pada <i>field Search</i>	Menampilkan data sesuai isi <i>field Search</i> .	Berhasil menampilkan data <i>Stock</i> sesuai dengan isi <i>field Search</i> .	Sesuai
4	Klik tombol <i>Pagination</i>	Menampilkan data selanjutnya.	Berhasil menampilkan data sesuai dengan halaman <i>Pagination</i> .	Sesuai

14. Pengujian pada Halaman Penjualan – Admin

Pengujian dilakukan pada beberapa fungsi yang terdapat pada halaman Penjualan. Hasil pengujian pada halaman Penjualan dapat dilihat pada Tabel 4.28.

Tabel 4.28 Pengujian pada Halaman Penjualan – Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Klik tombol <i>Add Penjualan</i>	Menampilkan Halaman tambah transaksi jual	Berhasil menampilkan Halaman tambah transaksi jual	Sesuai
2	Klik tombol <i>Edit</i>	Menampilkan Halaman <i>edit</i> transaksi jual	Berhasil menampilkan Halaman <i>edit</i> transaksi jual	Sesuai
3	Klik tombol <i>Invoice</i>	Menampilkan Halaman <i>invoice</i> transaksi jual	Berhasil Menampilkan Halaman <i>invoice</i> transaksi jual	Sesuai
4	Cari data pada <i>field Search</i>	Menampilkan data sesuai isi <i>field Search</i> .	Berhasil menampilkan data Penjualan sesuai dengan isi <i>field Search</i> .	Sesuai

15. Pengujian pada Halaman Tambah Transaksi Jual – Admin

Pengujian dilakukan pada tiga sampel data *input* untuk menguji fungsionalitas tombol *Submit* Hasil pengujian pada halaman Transaksi Jual dapat dilihat pada Tabel 4.29.

Tabel 4.29 Pengujian pada Halaman Tambah Transaksi Jual – Admin

No	Data <i>Input</i>	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Admin memasukkan data dengan benar kemudian	Proses <i>insert</i> data berhasil dan isi <i>field</i> direset.	Admin berhasil memasukkan data penjualan dan isi <i>field</i> direset.	Sesuai

No	Data Input	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
	tekan tombol <i>Submit</i> .			
2	Admin memasukkan data yang salah kemudian tekan tombol <i>Submit</i> .	Muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang salah.	Admin tidak berhasil memasukkan data penjualan dan muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang salah.	Sesuai
3	Admin tidak memasukkan data dengan lengkap pada <i>field</i> kemudian tekan tombol <i>Submit</i> .	Muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang kosong.	Admin tidak berhasil memasukkan data penjualan dan muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang kosong.	Sesuai

16. Pengujian pada Halaman Pembelian – Admin

Pengujian dilakukan pada beberapa fungsi yang terdapat pada halaman Pembelian. Hasil pengujian pada halaman Pembelian dapat dilihat pada Tabel 4.30.

Tabel 4.30 Pengujian pada Halaman Pembelian – Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Klik tombol <i>Add</i> Pembelian	Menampilkan Halaman tambah transaksi beli	Berhasil menampilkan Halaman tambah transaksi beli	Sesuai
2	Klik tombol <i>Edit</i>	Menampilkan Halaman <i>edit</i> transaksi beli	Berhasil menampilkan Halaman <i>edit</i> transaksi beli	Sesuai
3	Klik tombol <i>Invoice</i>	Menampilkan Halaman	Berhasil Menampilkan	Sesuai

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
		<i>invoice</i> transaksi beli	Halaman <i>invoice</i> transaksi beli	
4	Pilih <i>select option</i> Entries	Menampilkan <i>list</i> data Penjualan sesuai pilihan.	Berhasil menampilkan banyaknya <i>list</i> data Pembelian sesuai pilihan.	Sesuai
5	Cari data pada <i>field Search</i>	Menampilkan data sesuai isi <i>field Search</i> .	Berhasil menampilkan data Pembelian sesuai dengan isi <i>field Search</i> .	Sesuai
6	Klik tombol <i>Pagination</i>	Menampilkan data selanjutnya.	Berhasil menampilkan data sesuai dengan halaman <i>Pagination</i> .	Sesuai

17. Pengujian pada Halaman Tambah Transaksi Beli – Admin

Pengujian dilakukan pada tiga sampel data *input* untuk menguji fungsionalitas tombol *Submit* Hasil pengujian pada halaman Tambah Transaksi Beli dapat dilihat pada Tabel 4.31.

Tabel 4.31 Pengujian pada Halaman Tambah Transaksi Beli – Admin

No	Data <i>Input</i>	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Admin memasukkan data dengan benar kemudian tekan tombol <i>Submit</i> .	Proses <i>insert</i> data berhasil dan isi <i>field</i> direset.	Admin berhasil memasukkan data pembelian dan isi <i>field</i> direset.	Sesuai
2	Admin memasukkan data yang salah	Muncul peringatan bahwa masih	Admin tidak berhasil memasukkan data pembelian dan	Sesuai

No	Data Input	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
	kemudian tekan tombol <i>Submit</i> .	ada <i>field</i> yang salah.	muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang salah.	
3	Admin tidak memasukkan data dengan lengkap pada <i>field</i> kemudian tekan tombol <i>Submit</i> .	Muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang kosong.	Admin tidak berhasil memasukkan data pembelian dan muncul peringatan bahwa masih ada <i>field</i> yang kosong.	Sesuai

18. Pengujian pada Halaman Laporan Penjualan – Admin

Pengujian dilakukan pada beberapa fungsi yang terdapat pada halaman Laporan Penjualan. Hasil pengujian pada halaman Laporan Penjualan dapat dilihat pada Tabel 4.32.

Tabel 4.32 Pengujian pada Halaman Laporan Penjualan – Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Pilih tahun dan klik tombol <i>Submit</i> .	Menampilkan data grafik sesuai dengan tahun yang dipilih.	Berhasil Menampilkan data grafik sesuai dengan tahun yang dipilih.	Sesuai
2	Pilih tanggal dan klik tombol <i>Filter</i> .	Menampilkan tabel sesuai dengan tanggal yang dipilih	Berhasil menampilkan data tabel sesuai dengan tanggal yang dipilih	Sesuai
3	Klik tombol excel	<i>Download</i> data tabel bertipe xlsx	Berhasil <i>Download</i> data tabel bertipe xlsx	Sesuai
4	Klik tombol print	Print data tabel		Sesuai
5	Klik tombol <i>Add Penjualan</i>	Menampilkan Halaman	Berhasil menampilkan	Sesuai

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
		tambah transaksi jual	Halaman tambah transaksi jual	
6	Cari data pada <i>field Search</i>	Menampilkan data sesuai isi <i>field Search</i> .	Berhasil menampilkan data Penjualan sesuai dengan isi <i>field Search</i> .	Sesuai

19. Pengujian pada Halaman Laporan Pembelian – Admin

Pengujian dilakukan pada beberapa fungsi yang terdapat pada halaman Laporan Pembelian. Hasil pengujian pada halaman Laporan Pembelian dapat dilihat pada Tabel 4.33.

Tabel 4.33 Pengujian pada Halaman Laporan Pembelian – Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Pilih tahun dan klik tombol Submit.	Menampilkan data grafik sesuai dengan tahun yang dipilih.	Berhasil Menampilkan data grafik sesuai dengan tahun yang dipilih.	Sesuai
2	Pilih tanggal dan klik tombol Filter.	Menampilkan tabel sesuai dengan tanggal yang dipilih	Berhasil menampilkan data tabel sesuai dengan tanggal yang dipilih	Sesuai
3	Klik tombol excel	<i>Download</i> data tabel bertipe xlsx	Berhasil <i>Download</i> data tabel bertipe xlsx	Sesuai
4	Klik tombol print	Print tabel		Sesuai
5	Klik tombol <i>Add</i> Pembelian	Menampilkan Halaman tambah transaksi beli	Berhasil menampilkan Halaman tambah transaksi beli	Sesuai

4.6.2 Pengujian Halaman Kasir

Berikut adalah hasil dari pengujian *Blackbox* yang telah dilakukan sesuai dengan rencana pengujian:

1. Pengujian pada Halaman *Login* – Kasir

Pengujian dilakukan pada tiga sampel data *input* untuk menguji fungsionalitas tombol *Login*. Hasil pengujian halaman *login* dapat dilihat pada Tabel 4.34.

Tabel 4.34 Hasil Pengujian Halaman *Login* – Kasir

No	Data <i>Input</i>	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Kasir memasukkan email dan <i>password</i> dengan benar kemudian tekan tombol <i>Login</i> .	Proses autentikasi <i>user</i> berhasil dan diarahkan ke halaman <i>Dashboard</i>	Kasir berhasil <i>login</i> dan diarahkan ke halaman <i>Dashboard</i>	Sesuai
2	Kasir memasukkan email dan <i>password</i> yang salah kemudian tekan tombol <i>Login</i> .	Muncul pesan pemberitahuan <i>login</i> gagal	Kasir tidak berhasil <i>login</i> dan muncul pesan pemberitahuan bahwa <i>login</i> gagal	Sesuai
3	Kasir tidak memasukkan email dan <i>password</i> kemudian tekan tombol <i>Login</i> .	Muncul pemberitahuan untuk mengisi <i>field</i> yang masih kosong.	Kasir tidak berhasil <i>login</i> dan muncul pemberitahuan untuk melengkapi <i>field</i> yang masih kosong.	Sesuai

4.6.3 Pengujian Halama Gudang

Berikut adalah hasil dari pengujian *Blackbox* yang telah dilakukan sesuai dengan rencana pengujian:

1. Pengujian pada Halaman *Login* – Gudang

Pengujian dilakukan pada tiga sampel data *input* untuk menguji fungsionalitas tombol *Login*. Hasil pengujian halaman *login* dapat dilihat pada Tabel 4.35.

Tabel 4.35 Hasil Pengujian Halaman *Login* – Gudang

No	Data <i>Input</i>	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1	Gudang memasukkan email dan <i>password</i> dengan benar kemudian tekan tombol <i>Login</i> .	Proses autentikasi <i>user</i> berhasil dan diarahkan ke halaman <i>Dashboard</i>	Gudang berhasil <i>login</i> dan diarahkan ke halaman <i>Dashboard</i>	Sesuai
2	Gudang memasukkan email dan <i>password</i> yang salah kemudian tekan tombol <i>Login</i> .	Muncul pesan pemberitahuan <i>login</i> gagal	Gudang tidak berhasil <i>login</i> dan muncul pesan pemberitahuan bahwa <i>login</i> gagal	Sesuai
3	Gudang tidak memasukkan email dan <i>password</i> kemudian tekan tombol <i>Login</i> .	Muncul pemberitahuan untuk mengisi <i>field</i> yang masih kosong.	Gudang tidak berhasil <i>login</i> dan muncul pemberitahuan untuk melengkapi <i>field</i> yang masih kosong.	Sesuai

Halaman ini sengaja dikosongkan



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan suatu Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Kerajinan Tas Rotan Pada Balinese Classic Menggunakan *Framework* Laravel.
2. Sistem ini telah melalui proses perancangan dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD), perancangan basis data dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD), Basis Data Konseptual dan Struktur Tabel.
3. Sistem berhasil dibangun berbasis Bahasa pemrograman PHP menggunakan *Framework* Laravel dikombinasikan dengan Bahasa pemrograman Javascript Ajax yang dimaksimalkan dengan *Framework* CSS yaitu Bootstrap.
4. Sistem ini memiliki beberapa *fitur* yaitu mengelola data seperti data *users*, data *product*, data transaksi, dan data laporan.
5. Sistem ini menghasilkan *output* berupa laporan penjualan dan laporan pembelian.
6. Sistem ini telah diuji menggunakan metode *Blackbox* Testing dan seluruh pengujian yang dilakukan telah memperoleh hasil yang sesuai.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk menyempurnakan perancangan ini agar sistem menjadi lebih baik adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi berbasis *Mobile Application* sehingga lebih praktis dalam penggunaannya.
2. Sistem ini dapat dikembangkan agar memiliki fitur *scan barcode* untuk setiap *product*.
3. Menambahkan fitur lacak pesanan agar lebih mudah dalam mengetahui posisi pesanan yang sedang dikirim.

Halaman ini sengaja dikosongkan



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Maulana, "Sistem Informasi Penjualan Kayu Ulin Pada UD Karya Perdana Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter", Denpasar: (STMIK) STIKOM Bali, 2018.
- [2] I. K. A. Adnyana, "Sistem Informasi Eksekutif Penjualan Jajanan Sagu Pada Bagia Suli Menggunakan Framework Laravel", Denpasar: (STMIK) STIKOM Bali, 2018.
- [3] K. O. E. Artawan, "Sistem Informasi Penyewaan Busana Pada Denata Kebaya Menggunakan Framwork Laravel", Denpasar: (STMIK) STIKOM Bali, 2019.
- [4] I. P. Kawiya, "Sistem Informasi Eksekutif Pengadaan Barang Pada Saturday Cloth Menggunakan Framework Laravel", Denpasar: (STMIK) STIKOM Bali, 2019.
- [5] S. Setyaningrum, Konsep dan Perancangan Basis Data, Yoyakarta: PT. Skripta Media Creativ, 2011.
- [6] J. S. P. Tyoso, Sistem Informasi Manajemen, Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2016.
- [7] A. N. Wayan, "Sistem Informasi Eksekutif Bantuan Kelompok Usaha Bersama (KUBE) Pada Dinas SOSial Provinsi Bali", Denpasar: (STMIK) STIKOM Bali, 2017.
- [8] R. Budi, Belajar Otodidak MySQL, Bandung: Informatika Bandung, 2015.
- [9] N. K. D. A. Jayanti, Teori Basis Data, Denpasar: CV Andi Offset, 2018.
- [10] A. Subagia, Membuat Web dengan PHP 7 dab Database PDO MySQLi, Jakarta: PT Elex Komputindo, 2016.
- [11] Sudarmaji, "Migrasi dan Optimalisasi Database Sistem Informasi berbasis E-Learning Program Diploma III Manajemen Informatika", Universitas Muhammadiyah Metro, 2017.
- [12] A. Rohman, Mengenal Framwork Laravel, Ilmu TI, 2014.
- [13] J. Spurlock, Responsive Web Development, O'Reilly Media, 2013.
- [14] Pratama. E, Sistem Informasi dan Implementasinya, Bandung: Informatika Bandung, 2014.

- [15] F. H. U. Asnawati, Rekayasa Perangkat Lunak, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015.



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI