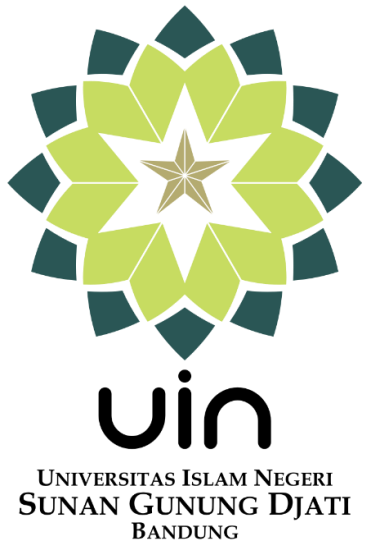
***Nama Perangkat Lunak***

**Diajukan untuk memenuhi tugas UTS Peraktikum Rekayasa Perangkat Lunak Lanjut**

*https://github.com/ramdan040295/uts*

******

Oleh:

Nama : M.Ramdan Gumelar

Nim : 1137050130

Kelas :B

**Teknik Informatika**

**UIN Sunan Gunung Djati Bandung**

**2015**

# Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi, dewasa ini membuka efek positif bagi perkembangan dunia usaha dan teknologi yang semakin canggih mendorong para pengusaha/investor dapat mendirikan suatu perusahaan, menurut Soemarso S.R., dalam bukunya Akuntansi Suatu Pengantar (2004 : 22) “Perusahaan adalah suatu organisasi yang didirikan oleh sekelompok orang atau badan lain yang kegiatannya adalah melakukan produksi dan distribusi guna memenuhi kebutuhan ekonomis manusia”.

Disamping itu, kemajuan tersebut diatas juga dapat memberikan dorongan kepada para pemilik perusahaan untuk memperluas volume kegiatan usahanya yang sudah berjalan. Perkembangan dunia usaha tersebut akan membawa pengusaha ke tingkat persaingan yang semakin kompleks. Hal ini, menuntut agar perusahaan dapat dikelola secara efektif dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam mencapai tujuan yang diinginkan, peranan pemimpin dalam suatu perusahaan sangat penting karena mempunyai tugas dan tanggung jawab yang menentukan sukses tidaknya perusahaan yang dipimpin. Selain itu, keberhasilan suatu organisasi perusahaan juga dipengaruhi oleh kinerja/pengelolaan keuangan, produksi, pemasaran dan personalia. Bagian – bagian tersebut saling berkaitan dan bekerja sama satu dengan yang lainnya.

Memberdayakan secara maksimal tiap fungsi dalam organisasi perusahaan secara efektif memerlukan kebijaksanaan. Oleh karena itu, dengan adanya suatu perencanaan dan strategi yang memadai, maka setiap kebijakan yang akan diambil berhubungan dengan pengambilan keputusan berdasarkan kondisi riil yang terjadi diperusahaan.

Perusahaan memberikan keyakinan bahwa apa yang dilaporkan benar dan dapat dipercaya sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan efisiensi kerja dan menjaga ketaatan dan kebijaksanaan pemimpin yang telah ditetapkan. Untuk itu, didalam suatu perusahaan diperlukan sistem dan prosedur untuk memudahkan melancarkan kegiatan operasional perusahaan. Begitupun didalam proses penjualan, membutuhkan suatu sistem dan prosedur.

Sistem dan prosedur memiliki perbedaan, Menurut Mulyadi dalam bukunya, Sistem Informasi Akuntansi (2001 : 1) “sistem adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok organisasi”. Sedangkan “prosedur adalah suatu urutan kegiatan klerikal, biasanya melibatkan beberapa orang dalam satu departemen atau lebih, yang dibuat untuk menjamin penanganan secara seragam transaksi organisasi yang terjadi berulang-ulang”. Jadi, suatu sistem terdiri dari jaringan prosedur, sedangkan prosedur merupakam urutan kegiatan klerikal.

Sistem dan prosedur dapat dipenuhi apabila terdapat pola atau struktur organisasi yang jelas yaitu adanya pembagian tugas dan penetapan fungsi yang baik. Dengan adanya struktur organisasi, maka perusahaan memiliki tujuan yang jelas, tujuan suatu perusahaan adalah mencari profit (keuntungan). Menurut Jeff Madura dalam bukunya Introduction To Business/Pengantar Bisnis (2007 : 6) “tujuan suatu usaha (perusahaan) adalah untuk melayani kebutuhan pelanggan oleh pemilik yang mencoba untuk memperoleh laba”.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah melakukan penjualan sebagai tolak ukur untuk mengetahui tingkat kesanggupan perusahaan dalam menjalankan operasionalnya. Dengan adanya penjualan yang besar berarti perusahaan mampu berjalan dan mebiayai seluruh aktivitas operasional perusahaan.

Dengan demikian, sistem informasi Penjualan sangat dibutuhkan oleh perusahaan dalam menjalankan kegiatan operasionalnya khususnya aktivitas yang berhubungan dengan penjualan sehingga perusahaan dapat mengelolah kinerja keuangannya secara maksimal. Setiap penjualan yang dilakukan oleh perusahaan, pada akhirnya akan menghasilkan uang.

Seiring berkembangnya suatu usaha/bisnis, maka persoalan – persoalan dalam perusahaan juga semakin rumit sehingga hubungan pihak – pihak yang yang terlibat didalamnya menjadi semakin kompleks. Dalam kondisi demikian, pimpinan perusahaan dihadapkan pada masalah bagaimana melalukan pengelolaan yang baik. Di dalam perusahaan sering terjadi kecurangan pencatatan transaksi penjualan, maka diperlukan adanya system Informasi Penjualan agar kecurangan dalam prosedur pencatatan dapat diminimalkan. Para manajer dapat memperoleh laporan yang berkaitan dengan penjualan secara cepat, tepat dan akurat.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk menulis proposal dengan topik sistem informasi akuntansi penjualan dengan judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN”.*.*

# Rumusan Masalah

1. Kurangnya informasi yang diketahui penjual tentang banyak barangyang tersedia di gudang.
2. Kurangnya informasi keterangan harga barang.
3. Lambatnya Penjual dalam melayani pembeli dalam hal transaksi.

# Tujuan

a. Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan pemilikmelihat stok barang apa saja yang.

b. Membantu dalam laporan harga barang dan pengeluaran struk untuk pembeli.

c. Membantu Penjual untuk bertransaksi agar lebih cepat dan akurat

# Batasan

a. Aplikasi ini dibuat untuk menampilkan data barang yang tersedia digudang dan di dalama toko.

b. Tempat penelitian dalam pembuatan aplikasi ini hanya mencakup sebagian mahasiswaJurusan Teknik Informatika, UIN SGD Bandung.

c. Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa PHP.

# Deskripsi Perangkat Lunak

## Deskripsi Umum

Dengan semakin banyaknya kebutuhan akan pelayanan terhadap administrasi di pertokoan yang semakin cepat, efektif dan efisien, maka diperlukan sebuah sistem informasi penjualan yang selama ini masih menggunakan sistem manual. Dalam aplikasi sistem informasi ini ada beberapa bagian-bagian yang ditangani guna mengatasi kekurangan dari sistem penjualan, antara lain : proses transaksi dan pendaftaran member pelanggan, yang selama ini menghabiskan banyak waktu dan tenaga yang bertugas untuk mengurusi pendaftaran selain itu juga menangani proses tentang informasi barang,ketersediaan barang serta transaksi jual beli yang berlangsung di toko .

## Pengguna

Minimal sebuah tabel dengan Kolom : Pengguna, Pekerjaan, Hak Akses. Kolom Hak Akses dihubungkan dengan Fungsi utama yang muncul pada Fungsi Produk.

| Kategori Pengguna | Tugas | Hak Akses ke aplikasi |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Requirement

## Functional Requirement

1. Sistem hanya dapat dioperasikan dalam keadaan terhubungan dengan database.
2. Sistem Login diawal penggunaan
3. Import/export (backup) database satu/semua tabel, field maupun beserta isinya yang telah terinstall di XAMPP.
4. Support terhadap maintenance mode

| ID | Kebutuhan | Penjelasan |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Non Functional Requirement

Uraikan dengan ringkas kebutuhan non fungsional dalam tabel sebagai berikut. Isilah Kolom Kebutuhan dengan kalimat yang jelas dan kelak dapat ditest untuk dipenuhi.ID adalah nomor kebutuhan yang harus ditelusuri pada saat test. Tuliskan N/A bila Not Applicable..

| ID | Parameter | Kebutuhan |
| --- | --- | --- |
|  | Availability |  |
|  | Reliability |  |
|  | Ergonomy |  |
|  | Portability |  |
|  | Memory |  |
|  | Response time |  |
|  | Safety | N/A |
|  | Security |  |
|  |  |  |
|  | Others 1: Bahasa komunikasi | Misalnya : semua tanya jawab harus dalam bahasa Indonesia |
|  |  | Setiap layar harus mengandung logo PT Pos Indonesia |
|  |  |  |

Catatan :

*Availability : ketersediaan aplikasi, misalnya harus terus menerus beroperasi 7 hari perminggu, 24 jam per haritanpa gagal*

*Reliability : keandalan, misalnya tidak pernah boleh gagal(atau kegagalan yang ditolerir adalah …%) sehingga harus dipikirkan fault tolerant architecture. Biasanya hanya perlu untuk Critical Application yang jika gagal akan berakibat fatal.*

*Ergonomy : kenyamanan pakai bagi pengguna*

*Portability : kemudahan untuk dibawa dan dioperasikan ke mesin/sistem operasi/platform yang lain*

*Memory : jika perhitungan kapasitas memori internal kritis (misalnya untuk SW yang harus dijadikan CHIPS dan ukurannya harus kecil*

*Response time : Batasan waktu yang harus dipenuhi. Sangat penting untuk aplikasi Real Time. Contoh: “Aaplikasi harus mampu menampilkan hasil dalam 4 detik”, atau “ATM harus menarik kembali kartu yang tidak diambil dalam waktu 3 menit”*

*Safety: yang menyangkut keselamatan manusia, misalnya untuk SW yang dipakai pada sistem kontrol di pabrik*

*Security : aspek keamanan yang harus dipenuhi.*

# Usecase

## Usecase Diagram

## *C:\Users\Ramdan\Pictures\PHD\sd.JPG*Definisi Actor

*Bagian ini diisi dengan daftar actor dan deskripsi role untuk actor tersebut. Deskripsi role harus menjelaskan wewenang pada role tersebut dalam perangkat lunak. Bisa dibuat dalam bentuk tabel berikut:*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Actor | Deskripsi |
| 1 | *Penjual* | *Actor dengan role ini mempunyai wewenang untuk melakukan registrasi serta melihat informasi-informasi yang sifat nya umum seperti cek barang, stok ,cek nama member, akses transaksi jual beli barang,, serta membuat laporan hasil transaksi* |
| 2 | *Pembeli* | *Aktor ini mempunyai wewenang untuk melihat dan membatalkan jika di inginkan, proses transaksi* |

## Definisi Usecase

*Bagian ini diisi dengan daftar use case dan deskripsi singkat mengenai use case tersebut. Bisa dibuat dalam bentuk tabel berikut:*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Use Case | Deskripsi |
| 1 | *Melihat data barang* | *Sistem menampilkan daftar barang yang dijual ketika proses transaksi jual beli* |
| 2 | Menginput data barang | Sistem menampilkan halaman inputan data barang serta stok yang tersedia |
| 3 | Menginput data pelanggan | Sistem menampilkan halaman inputan pelanggan |
| 4 | Melihat data pelanggan | Sistem menampilkan data member pelanggan yang sudah menjadi member |
| 5 | Mengakses data transaksi | Sistem menampilkan data proses jual beli |
| 6 | Membuat laporan hasil penjualan | Sistem menampilkan laporan mentah yang akan diolah oleh petugas sebelum dilihat oleh pemilik toko |
| 7 | Update informasi barang baru | Sistem menyediakan dan menampilkan update info barang dan bisa mengupdate info barang baru |
| 8 | Melihat laporan | Sistem menampilkan laporan hasil dari penjualan yang ada di toko serta menampilkan keuntungan dan barang yang terlaris di toko |
|  | | |

## Skenario Usecase

1. Skenario *use case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan-tahapan sekenario use case Sistem Informasi Penjualan Action Figure yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Nama Use case :Mengolah Data Barang

Aktor :Penjual

Tujuan : Penjual Login dan mengecek sistem pengolahan Data Barang\

|  |  |
| --- | --- |
| **Penjual** | **Sistem** |
| 1. Penjual Login |  |
|  | 1. Sistem memvalidasi kecocokan username serta password |
|  | 1. Setelah benar system menampilkan tampilan utama |
| 1. Petugas kasir bebas mengakses setelah login dan bias melihat dan mengolah data barang |  |
|  | 1. Sistem menampilkan data barang |

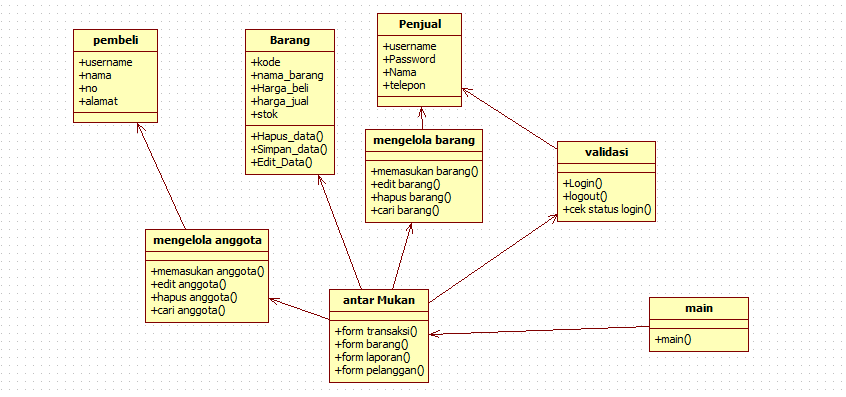
2. Nama Use case : Laporan Penjualan

Aktor : Penjual

Tujuan : Penjual dapat melihat laporan yang penjualan yang telah di lakukan.

|  |  |
| --- | --- |
| **Penjual** | **Sistem** |
| 2 penjual dapat melihat dan menghapus laporan |  |
|  | Menampilkan form laporan |
|  | Setelah Data di cetak untuk di jadikan berkas laporan penjual dapat juga menghapus |
|  |  |
|  |  |

# Class Diagram

*:*

***Gambar Diagram Kelas***

*Bagian ini diisi dengan daftar seluruh kelas kelas analisis dalam tabel berikut:*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Kelas | Jenis |
| 1 | Main | Merupakan kelas main |
| 2 | Antar muka | merupakan kelas yang menampilkan seluruh aktifitas yang ada di dalam sistem |
| 3 | validasi | Merupakan kelas proses yang di ambil dari sutu validasi username dan password pada table penjual, untuk memastuikan hak akses bagi pengguna sistem |
| 4 | Mengelola anggota | Merupakan proses yang di ambil dari pendefinisian use case, untuk hak menghapus, edit,lihat data anggota |
| 5 | Mengelola barang | Merupakan proses yang di ambil dari pendefinisian use case, untuk hak menghapus, edit,lihat data barang |
| 6 | Barang | Merupakan suatu kelas yang menampilkan semua barang |
| 7 | Penjual | Merupakan suatu kelas yang di ambil dari use case guna menghubungkan hak akses untuk menggunakan sistem penjualan |
| 8 | Pembeli | Merupakan suatu kelas untuk mendefinisikan pembeli guna mempermudah pengenalan pembeli untuk melakukan transaksi |