

SISTEM INFORMASI PENJUALAN, PEMBELIAN DAN JASA GROOMING PADA TERA PETSHOP UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

Oleh
Siska Megawati Mandari
1.05.10.673

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA BANDUNG 2015

ABSTRACT

Tera is one Petshop in Bandung, which provides cat food, dog food, hamster food, cage, bags etc. In addition selling a variety of foods and accessories Tera pet shop also offer grooming services or known with animals salon especially for cats only, such as treatments, baths, and cut nails. But one of the problems faced is data processing is not computerized such as sales and purchases data processing, sales and purchases report making, cat grooming and inventory. With the computerized system or the proposed system. Tera pet shop can perform data processing more quickly, accurate, and efficient. Especially in the sales and purchase processing.

System approach used the structured method with the analysis tools are Flowmap, Context Diagram, and Data Flow Diagram. While the programming language used PHP and the database used MySQL database. Sales, Purchasing and Grooming Service Information System in Tera Petshop was built as one of the solutions of the problems faced by Tera Petshop with building an application that can simply data processing faster, and data required can also be better stored and processed.

Keywords: Sales, Purchasing and Grooming Services information system

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa sekarang ini kemajuan teknologi sangatlah pesat. Kemajuan teknologi pastinya juga bersentuhan dengan komputer. Komputer juga merupakan sarana komunikasi yang sangat dibutuhkan bagi setiap manusia, dan peranan sebuah teknologi informasi sudah menjadi salah satu bagian penting dalam meningkatkan produktivitas ataupun kemampuan serta kualitas dari sebuah perusahaan baik skala kecil maupun besar yang digunakan untuk memproses suatu data baik yang digunakan secara sistem yang belum terkomputerisasi maupun dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi. Ketepatan, kecepatan dan keakuratan suatu sumber informasi sebagai masukan penentu kebijakan sangatlah penting mengingat persaingan bisnis yang semakin banyak, dan tentunya sebuah teknologi informasi mampu menjawab dan menjembatani kebutuhan pokok sumber input informasi untuk diolah menjadi bahan pertimbangan, sehingga diharapkan sebuah hasil output yang maksimal.

Petshop peluang usaha yang mungkin bisa stabil dalam pendapatan atau hasil dengan sistem penjualan yang baik, petshop juga toko yang menjual berbagai kebutuhan hewan peliharaan seperti makanan aksesoris, kandang, pasir dan jasa hewan peliharaan (Grooming).

Tera Petshop merupakan perusahaan yang tergolong dalam usaha kecil menengah dan bergerak dibidang penjualan perlengkapan, peralatan, makanan hewan peliharaan. Tera Petshop beralamatkan di Jl. Titiran No.10 Bandung. Dalam bisnisnya Tera Petshop menjual berbagai kebutuhan hewan peliharaan mulai makanan kucing, anjing, hamster, kandang, tas dll. Selain menjual berbagai makanan dan aksesoris Tera petshop juga menawarkan jasa grooming atau dikenal dengan salon hewan yang dikhususkan untuk kucing saja seperti perawatan, mandi, dan potong kuku. Sementara itu Tera Petshop mendapatkan barang penjualan dari supplier.

Adapun permasalahan yang dihadapi oleh Tera Petshop diantaranya adalah masalah dalam pengolahan data yang masih belum terkomputerisasi, belum adanya bukti transaksi untuk pelanggan seperti bukti penjualan barang atau pembelian barang, tidak adanya bukti pengambilan kucing yang sudah melalui proses grooming. Masalah lain yang ada di Tera Petshop yaitu sering mengalami kesulitan dalam pengecekan stok barang, Belum adanya pembuatan laporan penjualan dan pembelian mereka hanya menggunakan rekam nota untuk laporan.

Sehubungan dengan itu diusulkan pemecahan masalah dengan membuat perancangan sistem informasi yang dapat membantu pembukuan, pengolahan data, nota transaksi dan laporan dan menggabungkan komponen-

komponen yang masih belum terkomputerisasi tersebut ke dalam satu sistem dan menjamin fungsi-fungsi dari bagian sistem tersebut dapat dipakai untuk meningkatkan pelayanan penjualan barang dan jasa Tera Petshop.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan inilah penulis mencoba mengembangkan sistem informasi yang telah ada dan dari penelitian ini kami mengangkat judul **“Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Jasa Grooming pada Tera Petshop”**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut :

1. Proses pengolahan data yang terdapat pada Tera Petshop ini belum terkomputerisasi dimana sistem yang ada hanya pencatatan pada nota.
2. Belum adanya pembuatan laporan penjualan dan pembelian Tera Petshop hanya menggunakan rekap nota untuk laporan.
3. Sering mengalami kesulitan dalam pengecekan stok barang.
4. Belum adanya data kucing yang akan digrooming

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah didefinisikan di atas, maka penjabaran rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengetahui sistem yang sedang berjalan di Tera Petshop , lalu mengevaluasi serta menemukan permasalahan yang menghambat pekerjaan bahkan penjualan atau bisnis di Tera Petshop.
2. Bagaimana membuat dan merancang Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Jasa Grooming pada Tera Petshop sehingga dapat memberikan gambaran jelas mengenai kebutuhan sistem yang akan dibangun.
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap sistem informasi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop agar terhindar dari kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan di Tera Petshop.
4. Bagaimana melakukan implementasi sistem informasi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop, sehingga dapat memecahkan masalah yang ada di Tera Petshop.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop, dengan sistem informasi ini penulis berharap pihak Tera Pethsop dapat berguna untuk membantu mempermudah dan memperlancar proses pengolahan data transaksi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop sehingga lebih efektif serta mempermudah dan mempercepat kinerjanya.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan di Tera Petshop , lalu mengevaluasi serta menemukan permasalahan yang menghambat pekerjaan bahkan penjualan atau bisnis di Tera Petshop.
2. Untuk membuat dan merancang Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Jasa Grooming pada Tera Petshop sehingga dapat memberikan gambaran jelas mengenai kebutuhan sistem yang akan dibangun.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop agar terhindar dari kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan di Tera Petshop.
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop, sehingga dapat memecahkan masalah yang ada di Tera Petshop.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan atau manfaat penelitian ditinjau dari kegunaan akademis sebagai berikut :

a) Bagi Pengembangan ilmu

Usulan penelitian ini diharapkan berguna dan dapat mendukung dalam pengembangan bidang keilmuan khususnya bidang keilmuan sistem informasi .

b) Bagi Peneliti

Usulan penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti sendiri khususnya dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek belajar menganalisis dan melatih daya pikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada didalam lapangan.

c) Bagi Peneliti Lain

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil penelitian tentang perancangan dan pembuatan sistem informasi penjualan dan pembelian di Petshop sekaligus sebagai referensi didalam penulisan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan dan manfaat penelitian ditinjau dari kegunaan praktis adalah Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Jasa Grooming pada Tera Petshop, diharapkan dapat membantu Tera Petshop ini dalam kegiatan pengolahan dan pemrosesan data dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi sehingga meningkatkan kualitas penjualan secara cepat dan akurat.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian**1.6.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di Tera Petshop beralamat di Jl. Titiran No.10 Bandung.

1.6.2 Waktu Penelitian

Kegiatan	Tahun 2015															
	Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Kebutuhan																
Analisa Kebutuhan																
Perancangan Sistem																
Pengkodean																
Implementasi & pengujian																
Evaluasi																

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

II. LANDASAN TEORI**2.1 Konsep Sistem Informasi**

Pada hakikatnya sistem informasi adalah seperangkat manusia, data dan prosedur yang bekerja sama secara koordinatif untuk mencapai tujuan tertentu. Tekanannya terletak pada konsep sistem yang memperlihatkan bahwa berbagai komponen yang terlihat di dalamnya secara fungsional dan kooperatif mencapai tujuan yang sama. Kegiatan fungsional, strategi dan kooperatif itu meliputi pelaksanaan bisnis setiap hari, komunikasi informasi, manajemen aktifitas, pembuatan keputusan dan menghasilkan keluaran bersifat laporan yang dibutuhkan oleh pihak luar.

2.1.1 Pengertian Sistem Informasi

Informasi merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manajemen didalam mengambil keputusan informasi tersebut diperoleh dari sistem informasi. Sistem Informasi ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

Sistem informasi merupakan suatu sistem dalam suatu organisasi untuk mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. [5,p.11].

2.1.2 Pengertian Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah sistem informasi yang mengatur tentang penjualan baik yang dilakukan secara piutang maupun secara tunai. [8,p.138]

Penjualan merupakan suatu kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembeli, untuk memungkinkan terjadinya transaksi yang terdiri dari serangkaian kegiatan yang meliputi permintaan (demand), mencari calon pembeli, negosiasi harga dan syarat pembayaran. [1,p.213]

2.1.3 Pengertian Sistem Informasi Pembelian

Pembelian merupakan salah satu fungsi yang penting dalam berhasilnya operasi suatu perusahaan. Fungsi ini dibebani tanggung jawab untuk mendapatkan kuantitas dan kualitas bahan-bahan yang tersedia pada waktu dibutuhkan dengan harga yang sesuai dengan harga yang berlaku. [1,p.223]

2.1.4 Pengertian Grooming

Defenisi grooming hewan dengan manusia tidak berbeda yaitu grooming artinya menata dan menjaga kebersihan diri. Hal ini berhubungan dengan kerapihan rambut, kebersihan mulut, wajah, hingga kuku. Jika ingin memiliki bulu kucing semakin menarik tentu harus dimandikan secara teratur, penyisiran rambut membuatnya akan semakin rapih. [16,p.23]

2.3 Konsep Jaringan Komputer

2.3.1 Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah suatu himpunan interkoneksi autonomus. Dalam bahasa populer dapat dijelaskan bahwa jaringan komputer adalah kumpulan beberapa komputer yang saling terhubung satu sama lain melalui media perantara. Media perantara ini bisa berupa media kabel ataupun media tanpa kabel. Tiap komputer, printer atau periferal yang terhubung dengan jaringan disebut node. [9,p.3]

2.4 Perangkat lunak Pendukung

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun perancangan sistem informasi ini diantaranya.

2.4.1 HTML (Hyper Text Markup Language)

Menurut Connolly and Begg (2005), HTML adalah dokumen yang mengatur bahasa-bahasa yang digunakan untuk mendesain kebanyakan halaman web. HTML adalah suatu sistem untuk marking-up, tagging, sehingga dokumen tersebut dapat dipublikasikan ke web. [3]

2.4.2 PHP (Hypertext Preprocessor)

Yang dimaksud dengan PHP (Hypertext Preprocessor) adalah sebuah bahasa yang HTML (Hypertext Markup Language) embedded, artinya perintah-perintah dalam PHP dapat menyatu dengan tag-tag HTML (Hypertext Markup Language) yang didalamnya kita masukan perintah-perintah tertentu. Menurut dokumen resmi PHP, PHP singkatan dari Hypertext preprocessor. PHP merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server hasilnya adalah dikirimkan ke klien, tempat penggunaan memakai browser [17,p.16].

2.4.3 Macromedia Dreamweaver8

Macromedia Dreamweaver 8 adalah sebuah editor HTML professional untuk perancangan (design), pengkodean (coding), dan pengembangan situs web, halaman web dan aplikasi web. Bekerja pada lingkungan visual editing, Dreamweaver menyediakan suatu alat yang sangat membantu untuk pembuatan web. Fitur-fitur visual editing di dalam Dreamweaver mengijinkan pembuatan halaman web dengan cepat tanpa menulis baris kode. Selain itu macromedia dreamweaver 8 juga dilengkapi kemampuan manajemen situs, yang memudahkan kita mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam situs. Kita juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan broken link, kompatibilitas browser, maupun perkiraan waktu download halaman web. [19,p.1]

2.4.4 XAMPP for window

XAMPP merupakan sebuah tool yang menyediakan beberapa paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dalam buku ini, penulis menggunakan XAMPP-win32-versi 1.7.3 yang tersedia dalam CD yang disertakan. XAMPP versi 1.7.3 terdiri atas : [15,p.2]

1. Apache 2.0.53
2. MySQL 4.1.9
3. PHP 5.0.3
4. SQLite 2.8.15
5. PHPMyAdmin 2.6.1
6. ADODB 4.60
7. Zend Optimizer 2.5.7, dan lain - lain.

Dengan menginstal XAMPP, kita tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP 5, dan mySQL secara manual. XAMP akan menginstalasi dan mengonfigurasikannya

2.4.5 My SQL

MySQL adalah multiuser database yang menggunakan bahasa Structured Query Language (SQL). SQL adalah bahasa standar yang digunakan untuk mengakses database server. Bahasa ini pada awalnya dikembangkan oleh IBM, namun telah diadopsi dan digunakan sebagai standar industri. Dengan menggunakan SQL, proses akses database menjadi user-friendly dibandingkan dengan menggunakan dBase atau Clipper yang masih menggunakan perintah-perintah pemrograman. [16]

Dengan MySQL maka pengolahan data akan lebih mudah dan efisien karena MySQL merupakan sistem manajemen basis data yang relasional sehingga memungkinkan untuk menggabungkan beberapa tabel-tabel yang terpisah, untuk mendapatkan informasi yang lengkap, cepat dan akurat.

MySQL merupakan database yang dikembangkan dari bahasa SQL (Structured QueryLanguage). SQL merupakan bahasa yang terstruktur yang digunakan untuk interaksi antara script program dengan database server dalam hal pengolahan data.

Ada beberapa keuntungan menggunakan MySQL adalah sebagai berikut:

1. MySQL merupakan database yang memiliki kecepatan yang tinggi dalam melakukan pemrosesan data, dapat diandalkan, dan mudah digunakan serta dipelajari.
2. MySQL mendukung banyak bahasa pemrograman seperti C, C++, Perl, Java dan PHP.
3. Koneksi, kecepatan, dan keamanan membuat MySQL sangat cocok diterapkan untuk akses database melalui internet.
4. MySQL dapat melakukan koneksi dengan client menggunakan protokol TCP/IP, Unix socket.
5. Multiuser, yaitu dalam suatu database server pada MySQL dapat diakses oleh beberapa user dalam waktu yang sama tanpa mengalami konflik.

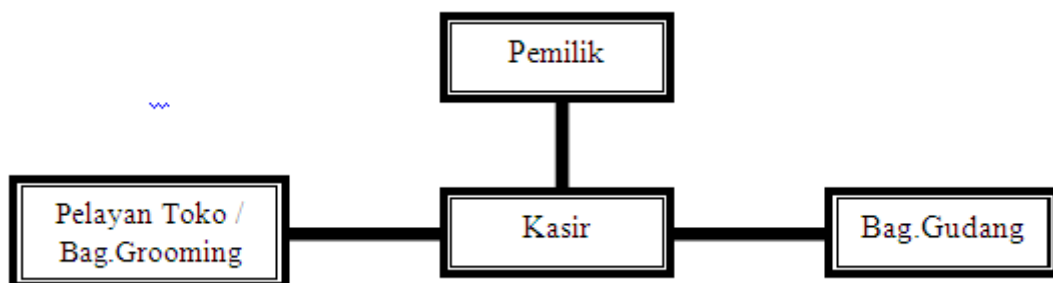
III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang diambil oleh penulis adalah merancang sistem informasi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop yang beralamatkan di Jl. Titiran No.10 Bandung.

3.1.1. Profil OIA

Tera Petshop merupakan suatu usaha kecil kepemilikan perseorangan yang terletak di Jl. Titiran No.10 Bandung, Tera Petshop didirikan pada tanggal 31 Juli 2015 mulai merintis usaha dengan berfokus pada penjualan makanan binatang peliharaan seperti kucing, anjing dan hamster menjual aksesoris binatang peliharaan kandang dan menjual jasa grooming. Transformasi dan perubahan terus dilakukan oleh Tera Petshop dengan cara berbenah diri melalui pembenahan modal usaha dan perbaikan fasilitas pelayanan.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Tera Petshop

3.2. Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah cara atau prosedur yang harus dilakukan secara sistematis dalam melakukan sebuah penelitian.

3.2.1. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian terhadap masalah-masalah berupa fakta-fakta saat ini dari suatu populasi dengan tujuan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan subjek yang diteliti. [4,p.26]

3.2.1. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, ada beberapa sumber data yang digunakan penulis dalam pengumpulan dan pengolahan data. Sumber data penelitian diantaranya adalah : [4,p.146]

3.2.1.1. Sumber Data Primer

Merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara), dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok.

- a. Wawancara (Interview)
- b. Pengamatan (Observasi)

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain), umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Berikut ini penjelasan mengenai metode pendekatan dan metode pengembangan yang dilakukan di Tera Petshop

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan perancangan terstruktur. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat dan teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem.

Melalui pendekatan terstruktur permasalahan yang kompleks diorganisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Proses pengembangan sistem informasi melewati beberapa tahapan mulai sistem itu direncanakan sampai diimplementasikan, hingga suatu saat perlu dikembangkan kembali sistem yang baru. Siklus demikian merupakan suatu daur hidup pengembangan sistem informasi yang merupakan suatu bentuk yang 32 digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah didalam tahapan tersebut untuk proses pengembangannya. Siklus ini dikenal dengan System Development Life Cycle (SDLC). Dalam penerapan tahapan pengembangan sistem, penulis menggunakan metode klasik atau waterfall. Adapun tahapan pengembangan metode waterfall yaitu: [12,p.128]

3.3 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Sebelum melakukan perancangan sistem, diperlukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Tujuan dari analisis dan evaluasi sistem adalah untuk menganalisis sistem pengelolaan data serta pengembangan sistem melalui perbaikan sehingga sistem informasi persediaan barang dan penjualan pada Tera PetShop ini dapat menghasilkan informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan.

3.3.1 Analisis Dokumen

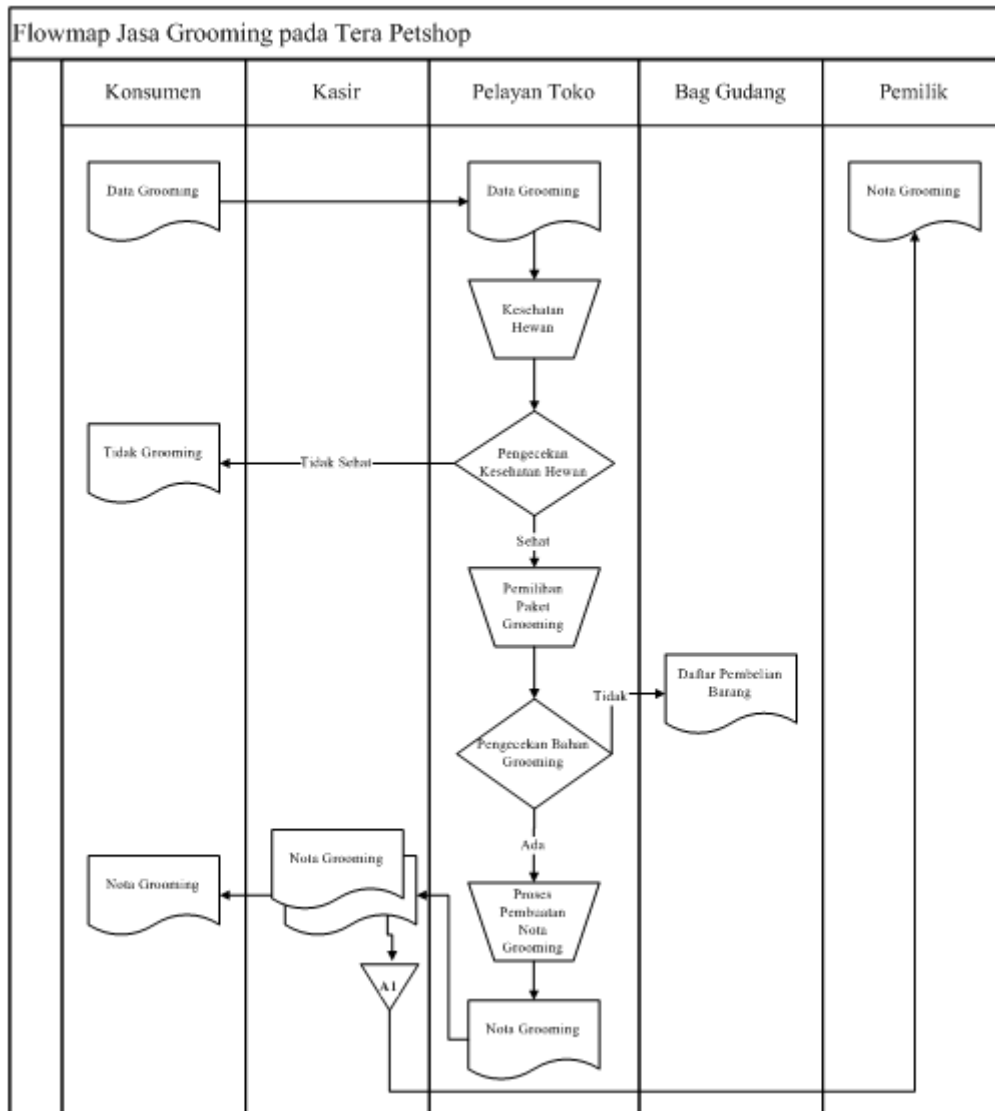
3.3.2 Analisis Prosedur yang berjalan

A. Prosedur Penjualan Yang Sedang Berjalan

1. Konsumen datang memberikan data barang kepada kasir.
2. Kasir memberikan data barang kepada bagian gudang, bagian gudang mengecek stok data barang dari kasir, jika barang tersedia kasir melakukan proses penjualan dan membuat nota penjualan yang akan diberikan kepada konsumen, nota penjualan rangkap dua yang akan diarsipkan untuk kasir dan bagian gudang untuk update stok barang.
3. Kasirpun melakukan proses pembuatan laporan penjualan yang akan dirangkap dua dan diarsipkan untuk laporan kepada pemilik.
4. Jika data barang yang dibeli tidak ada maka bagian gudang akan memproses pembuatan daftar pembelian barang.
5. Daftar pembelian yang dibuat oleh bagian gudang rangkap dua dan diberikan ke pada pemilik.
6. Pemilik akan memproses penyetujuan pembelian barang, jika setuju maka pembelian barang di acc.
7. Daftar pembelian barang yang sudah di acc dikembalikan kepada bagian gudang.
8. Bagian gudang memberikan kepada supplier agar segera diproses, Supplier akan melakukan proses dan membuatkan nota penjualan barang, nota pembelian barang dibuat rangkap dua untuk diarsipkan.
9. Supplier memberikan nota penjualan kepada bagian gudang, bagian gudang akan melakukan proses pembuatan laporan pembelian dan laporan pembelian rangkap dua untuk diarsipkan kepada pemilik dan untuk update stok barang.
10. Bagian gudang akan update stok barang dari asrip nota penjualan dan nota pembelian barang dan diproses dari data arsip kedua nota tersebut.
11. Data barang yang sudah diketahui sisa stok barang, bagian gudang melakukan proses pembuatan laporan stok barang yang akan dirangkap dua dan diberikan kepada pemilik.

B. Prosedur Jasa Grooming Yang Sedang Berjalan

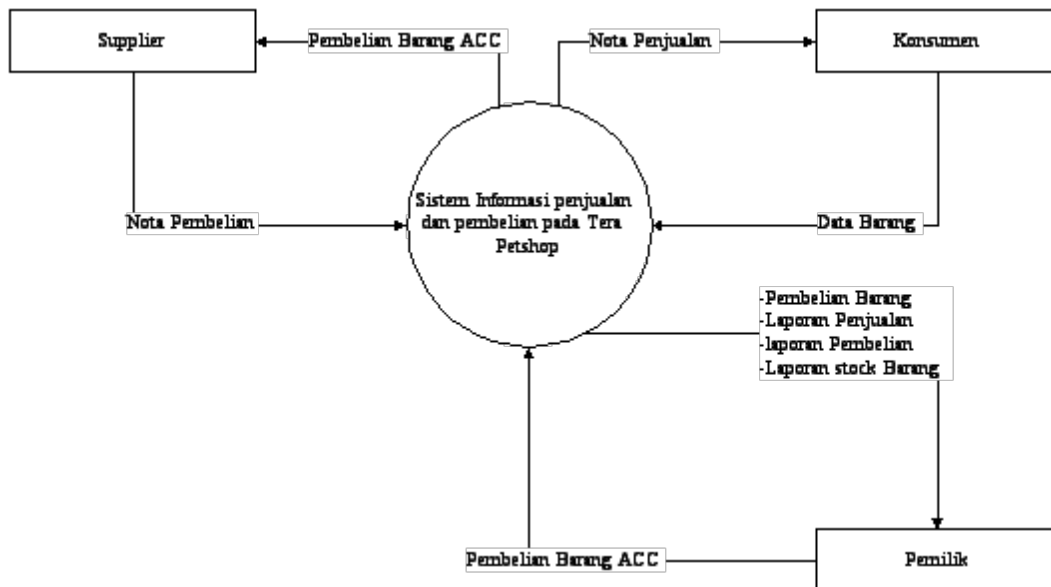
1. Konsumen memberikan kucing dan data kucing ke pelayan toko atau bagian grooming.
2. Pelayan toko atau bagian grooming mengecek kesehatan kucing yang akan di grooming.



Gambar 3.6 Flowmap Grooming Tera Petsho

3.3.2.2. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram yang menggambarkan kondisi sistem yang ada baik input maupun output serta menyertakan terminator yang terlibat dalam penggunaan sistem. Diagram ini akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem.



Gambar 3.8 Diagram Konteks sistem yang berjalan

laporan penjualan dan pembelian Tera Petshop hanya menggunakan rekap nota untuk laporan.	aplikasi ini pembuatan laporan di TeraPetshop sudah menggunakan database sehingga proses pembuatan laporan detail dengan laporan penjualan, laporan pembelian, laporan grooming dan laporan data barang	dan kasir
3. Sering mengalami kesulitan dalam pengecekan stok barang.	Dengan adanya program aplikasi ini pencatatan persediaan barang sudah menggunakan database sehingga proses pencatatan persediaan barang tidak menggunakan media kertas.	Bagian Gudang
4. Belum adanya data kucing yang akan digrooming	Dengan adanya program ini data kucing yang akan digrooming sudah menggunakan database sehingga adanya bukti pengambilan kucing yang sudah digrooming selain itu pihak Tera Petshop bisa mempunyai arsip untuk data kucing dan laporan.	Bagian <i>Grooming</i> atau Pelayan toko

IV>PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Tahapan perancangan sistem adalah tahapan untuk memberikan gambaran mengenai sistem informasi pelayanan konsumen berbasis web yang akan diusulkan. Tahapan perancangan sistem merupakan penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*).

4.1.1. Tujuan Perencanaan Sistem

Perancangan sistem ini bertujuan untuk membantu pihak supaya lebih mudah dalam mengolah data barang, sehingga tidak terjadi penumpukan barang dalam gudang, Membantu dalam pengolahan dan penyimpanan data barang, membantu dalam mengolah data grooming, memudahkan dalam pembuatan laporan, serta membantu dalam proses pembuatan nota penjualan dan nota grooming.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

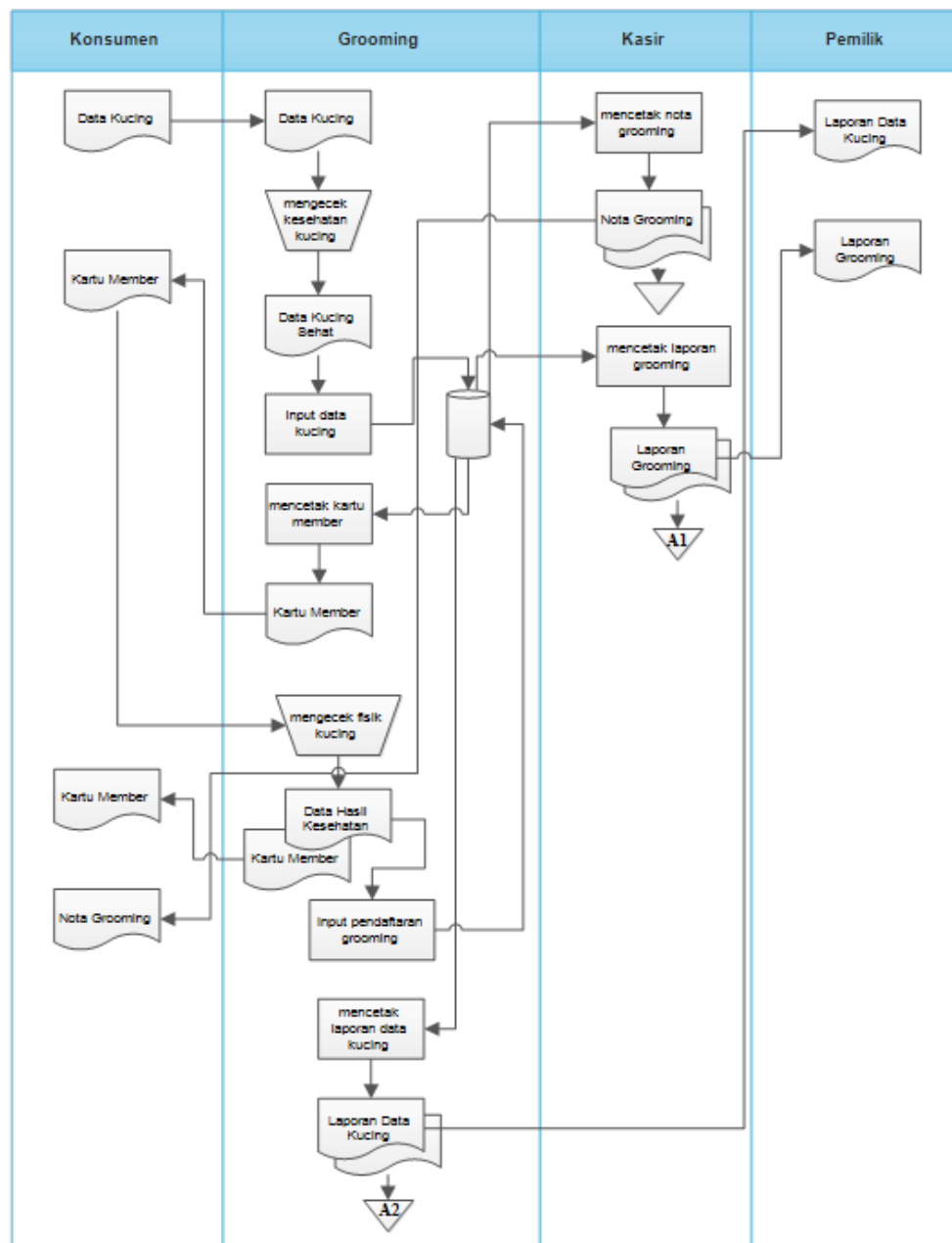
Perancangan sistem informasi penjualan dan jasa grooming di Tera PetShop ini akan menghasilkan sebuah produk berupa program aplikasi yang dapat menangani pengolahan data, transaksi penjualan dan jasa grooming, dan pembuatan laporan,

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Dalam perancangan prosedur ini meliputi flow map, diagram kontek, data flow diagram, dan kamus data yang bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan program dan memudahkan dalam menganalisa alir dokumen.

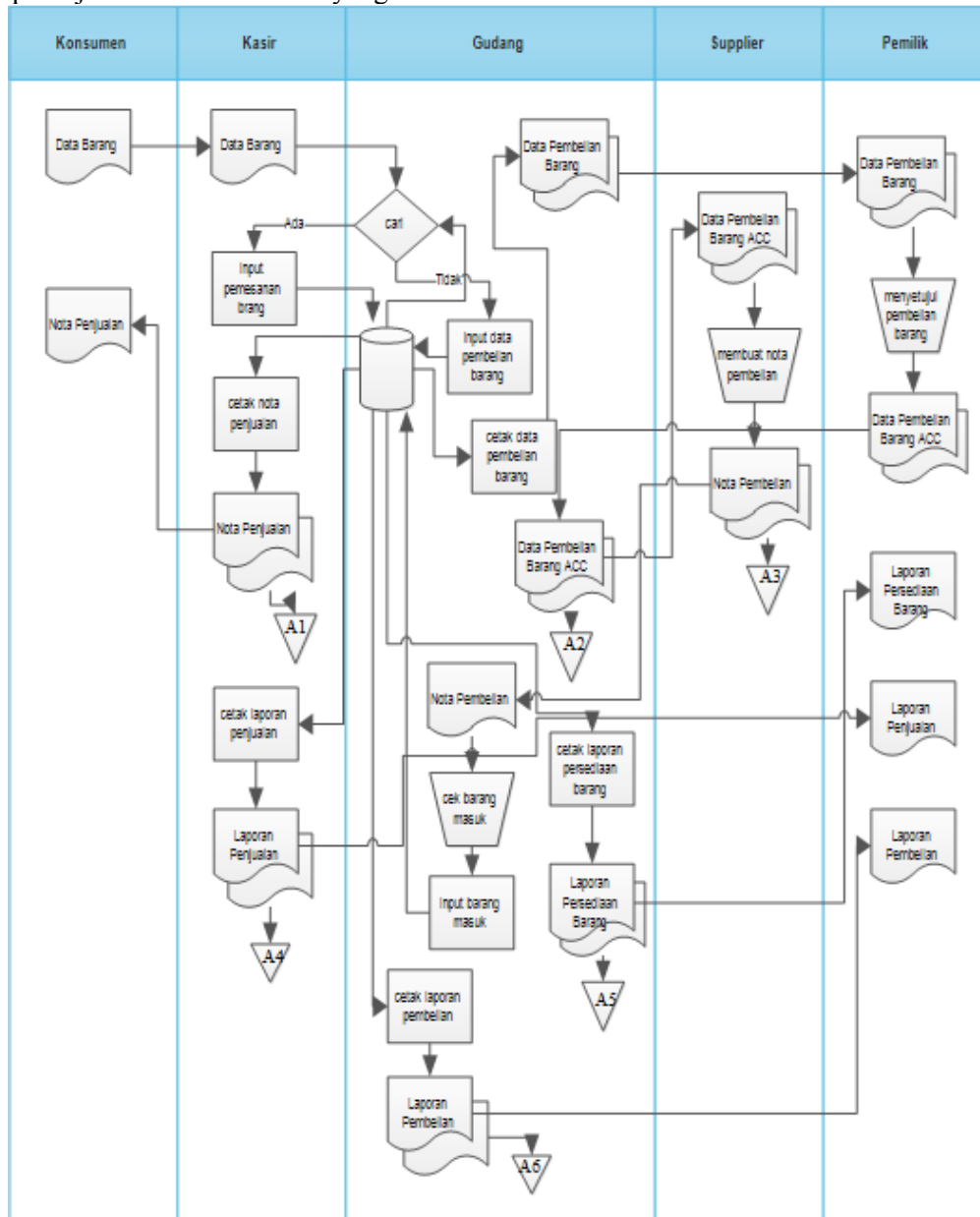
4.1.3.1 Flowmap yang diusulkan

1. Flowmap Grooming yang Diusulkan



Gambar 4.1 Flowmap Grooming yang diusulkan

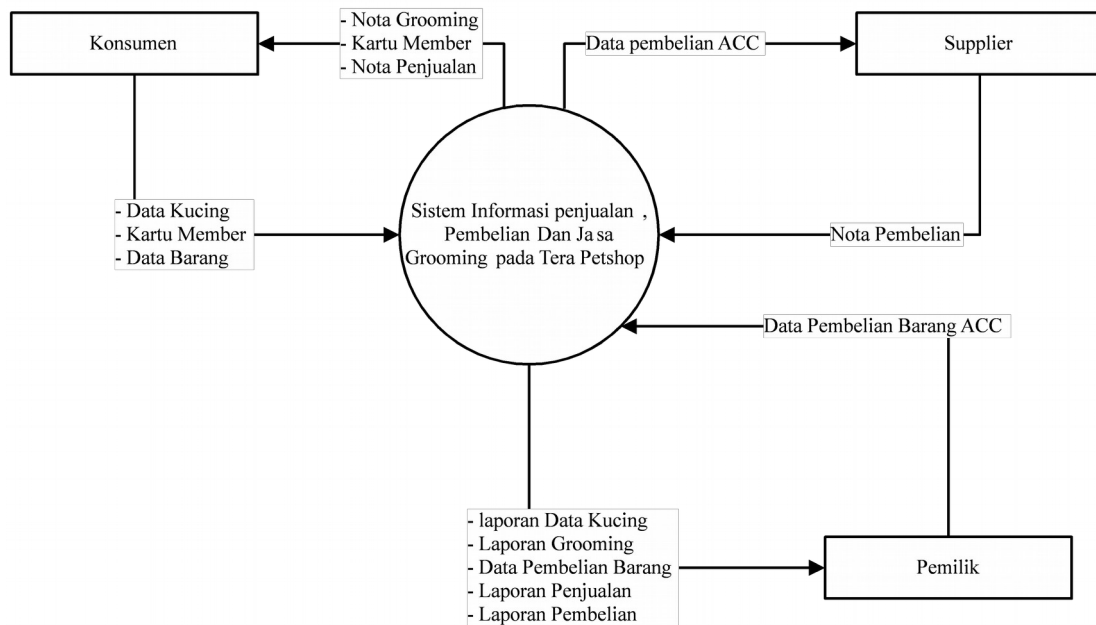
2. Flowmap Penjualan dan Pembelian yang diUsulkan



Gambar 4.2 Flowmap Pengurusan Ijin Tinggal yang diusulkan

4.1.3.2 Diagram Konteks yang Diusulkan

Diagram konteks yang diusulkan merupakan diagram yang menggambarkan keseluruhan sistem secara terpusat..



Gambar 4.4 Diagram konteks yang diusulkan

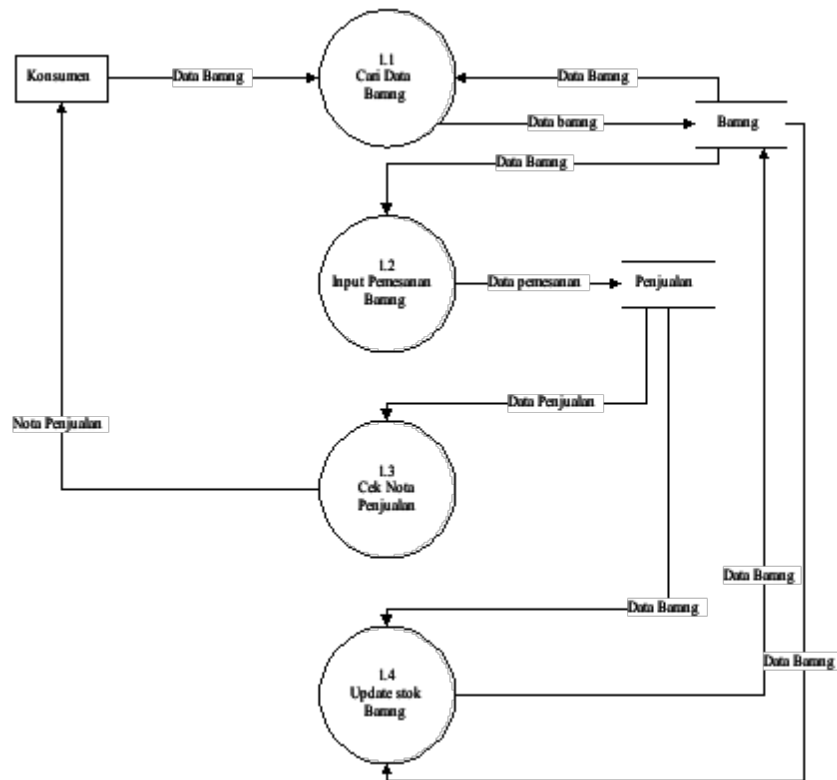
4.1.3.3 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram merupakan penjelasan yang lebih mendetail dari diagram konteks. Dimana proses yang terjadi pada sistem informasi jasa grooming dan penjualan pada Tera PetShop yang akan dipecahkan menjadi beberapa proses. Adapun gambaran dari data flow diagram terdapat pada gambar berikut :

4.1.3.3.1 DFD Level 1 yang diusulkan

4.1.3.3.2 DFD Level 2 yang diusulkan

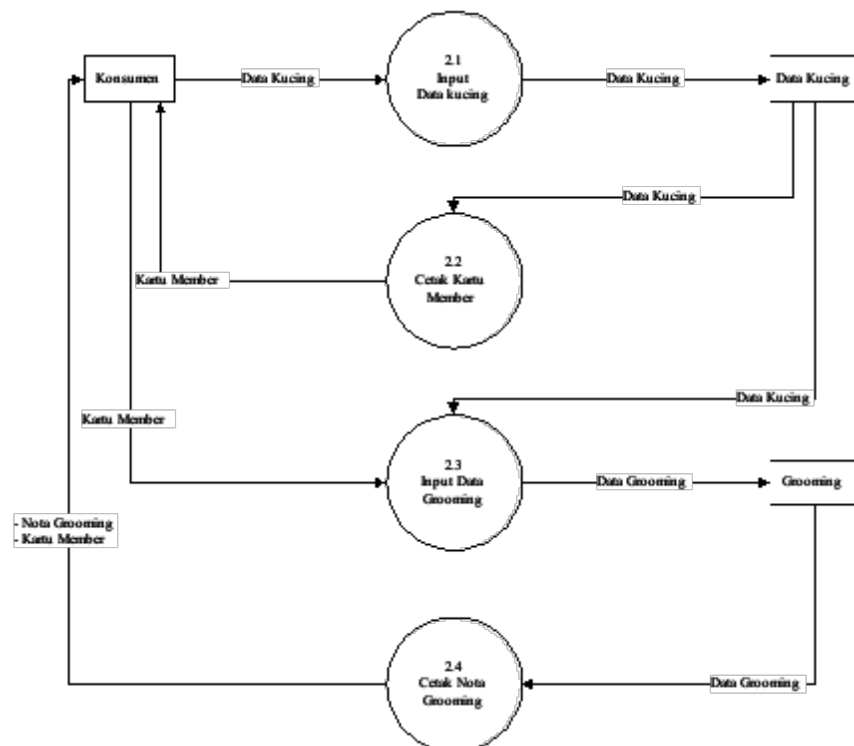
1. DFD Level 2 proses 1.0 (Penjualan) yang diusulkan



Gambar 4.6 DFD level 2 Proses 1.0

Proses Penjualan yang diusulkan

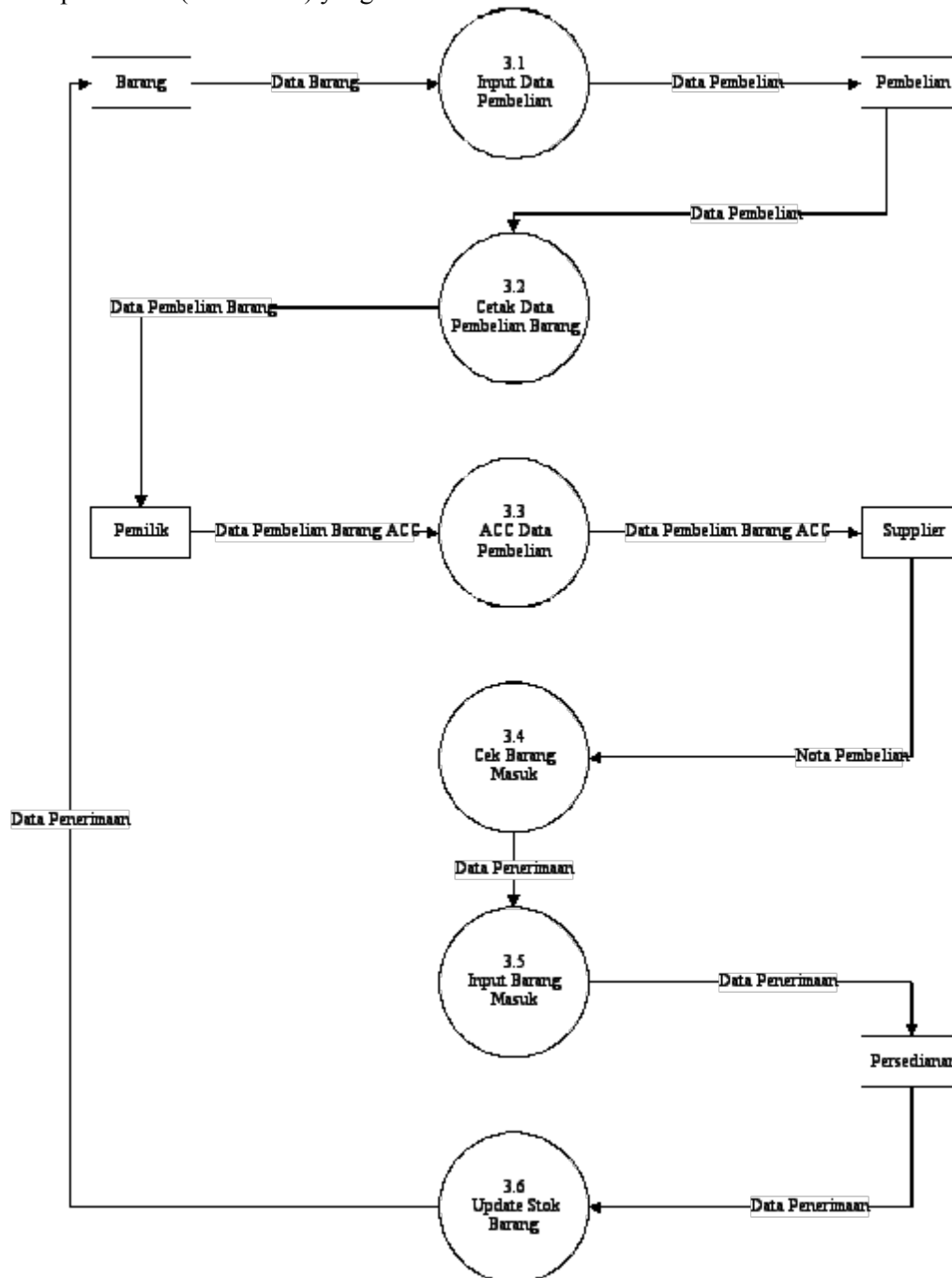
2. DFD Level 2 proses 2.0 (pengurusan ijin tinggal) yang diusulkan



Gambar 4.7 DFD Level 2 Proses 2.0

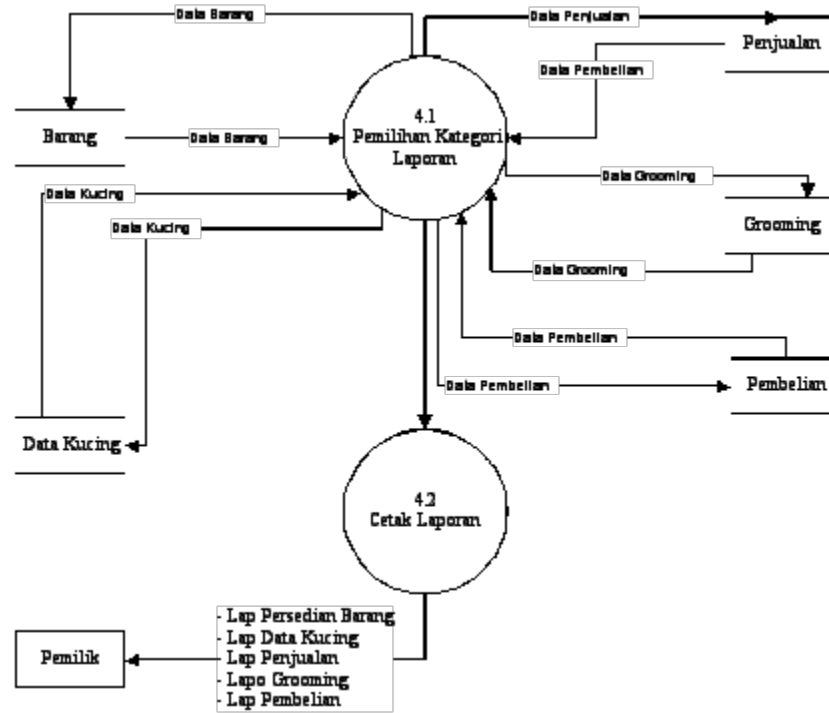
Proses Grooming yang diusulkan

3. DFD Level 2 proses 1.0 (Pembelian) yang diusulkan



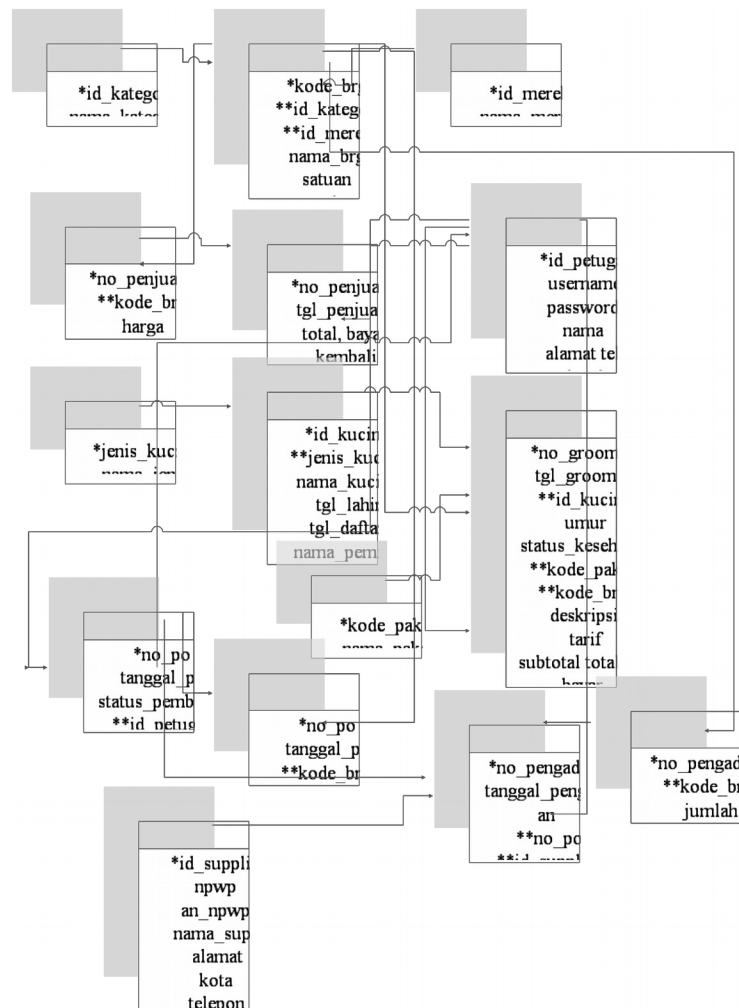
Gambar 4.8 DFD Level 2 Proses 3.0
Proses pembelian yang diusulkan

4. DFD Level 2 proses 1.0 (Laporan) yang diusulkan



Gambar 4.8 DFD Level 2 Proses 3.0
Proses Laporan yang diusulkan

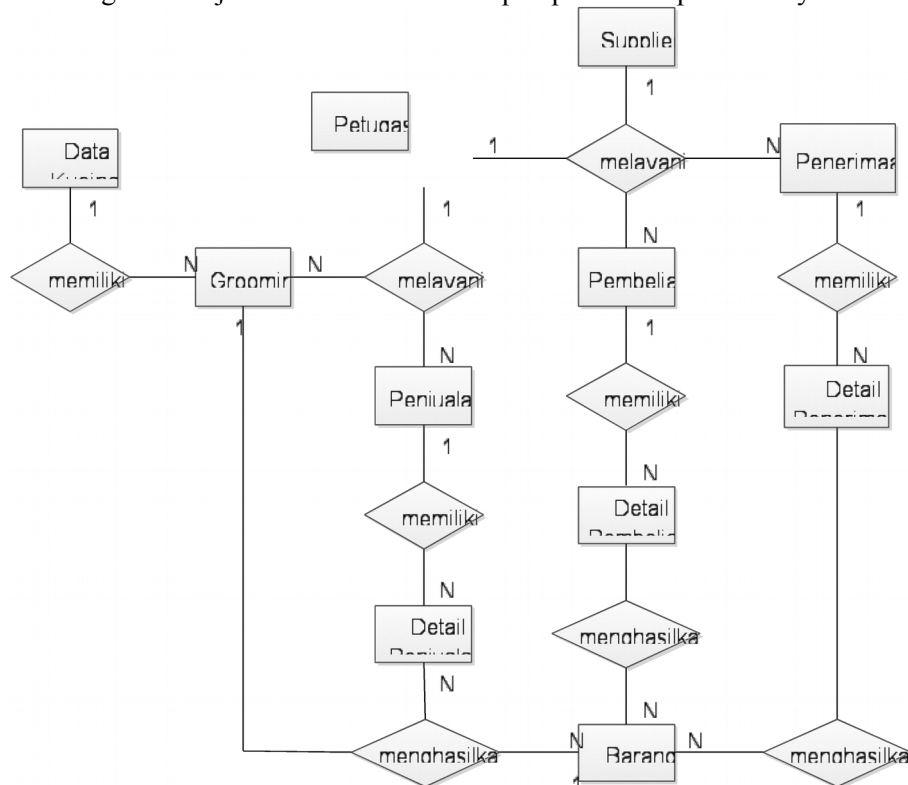
4.1.4.2 Relasi Tabel



Gambar 4.9 Relasi table

4.1.4.3 Entity Relational Diagram

ERD digunakan dalam membangun basis data untuk menggambarkan relasi atau hubungan dari dua table. ERD terdiri dua komponen utama yaitu entitas dan relasi. Hubungan antar entitas yang terjadi dalam Sistem Informasi Jasa Grooming dan Penjualan Pada Tera PetShop dapat dilihat pada Entity Relationship Diagram



Gambar 4.10 Entity Relational Diagram

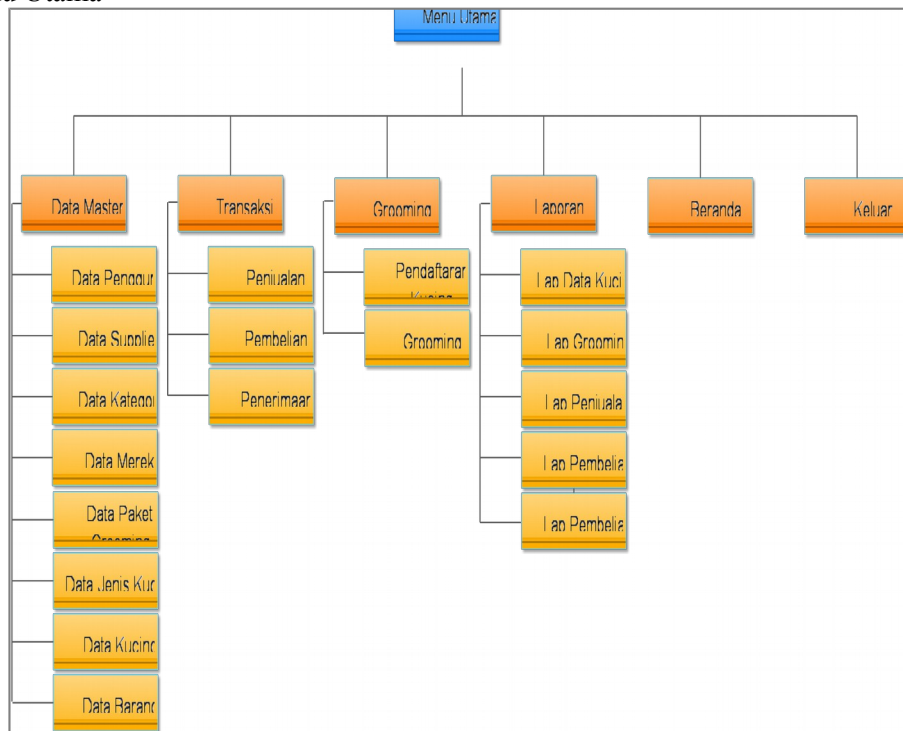
4.2 Perancangan Antarmuka

Perancangan antar muka dimaksudkan untuk memperlihatkan bagaimana bentuk dari perangkat lunak yang akan dibangun nantinya berdasarkan rancangan sistem yang telah dibuat. Perancangan antar muka ini meliputi perancangan struktur menu, perancangan input, dan perancangan output

4.2.1 Struktur Menu

Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pelanggan dalam menjalankan program, sehingga pada saat menjalankan program pengguna tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang digunakan. Dibawah ini adalah gambar struktur menu yang ada pada Tera PetShop

1. Struktur menu Utama

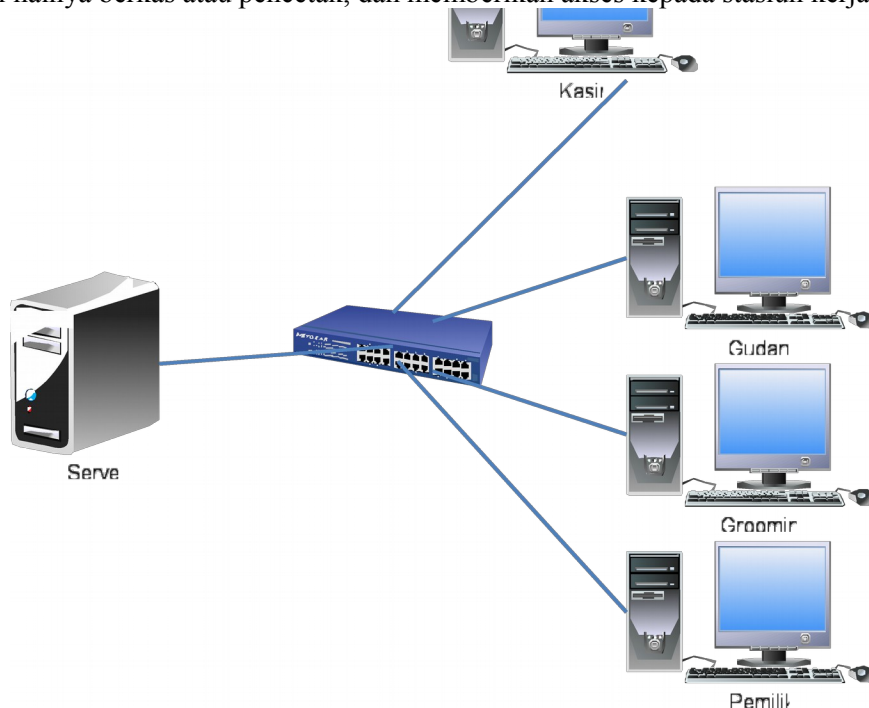


Gambar 4.11 Struktur Menu Halaman Utama

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan ini menggunakan model jaringan client - server. Pada dasarnya setiap jaringan komputer ada yang berfungsi sebagai client dan juga server. Tetapi ada jaringan yang memiliki komputer yang khusus didedikasikan sebagai server sedangkan yang lain sebagai client. Ada juga yang tidak memiliki komputer yang khusus berfungsi sebagai server saja.

Server adalah sebuah sistem komputer yang menyediakan jenis layanan tertentu dalam sebuah jaringan komputer. Server didukung dengan prosesor yang bersifat scalable dan RAM yang besar, juga dilengkapi dengan sistem operasi khusus, yang disebut sebagai sistem operasi jaringan. Server juga menjalankan perangkat lunak administratif yang mengontrol akses terhadap jaringan dan sumber daya yang terdapat di dalamnya, seperti halnya berkas atau pencetak, dan memberikan akses kepada stasiun kerja anggota jaringan



Gambar 4.25 Perancangan Arsitektur Jaringan

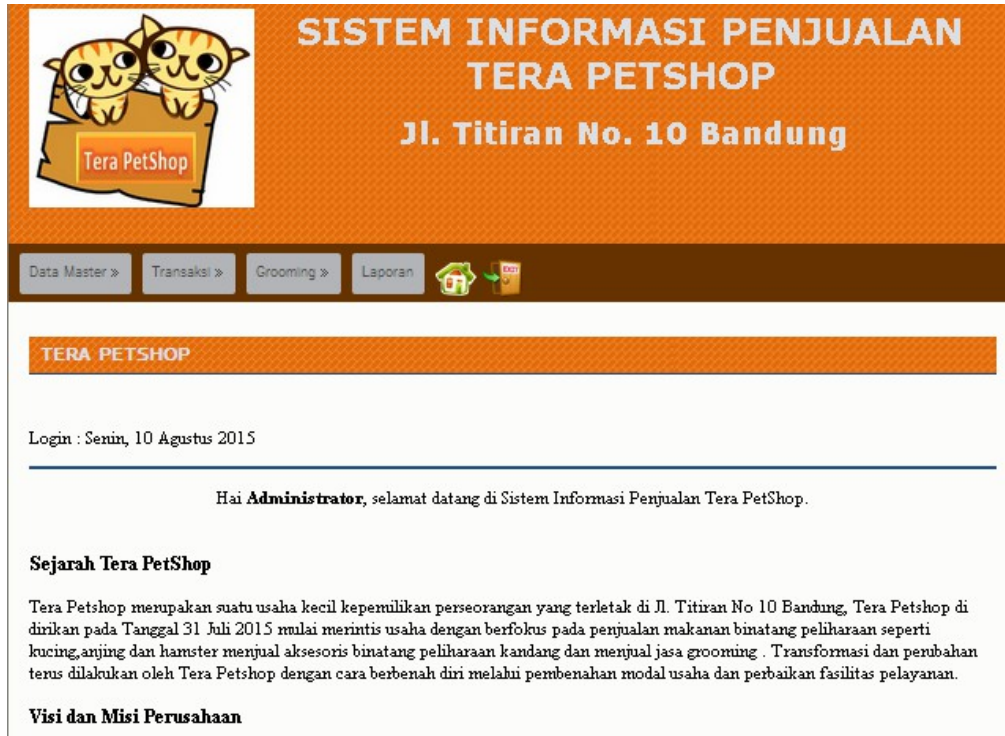
4.4 Implementasi

4.4.1 Batasan Implementasi

Implementasi adalah proses penerapan rancangan program yang telah dibuat pada bab sebelumnya atau aplikasi dalam melaksanakan sistem informasi pemrograman yang dibuat.

4.4.2 Penggunaan Program

1. Halaman Utama



Gambar 4.32 Halaman Utama

4.5 Pengujian

Pengujian program merupakan tahapan yang penting dan tidak dapat terpisahkan dari pembangunan sebuah perangkat lunak. Karena dengan melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang akan diimplementasikan, maka dapat diketahui apakah perangkat lunak tersebut berjalan sesuai dengan keinginan atau tidak. Dan juga agar kualitas dari perangkat lunak dapat terjamin sebelum diimplementasikan.

Dari pengujian ini kita dapat mengetahui kesalahan kesalahan yang terdapat pada perangkat lunak seperti kesalahan penulisan sintaks yang menyebabkan perangkat lunak tidak berjalan sesuai dengan keinginan dari perancang perangkat lunak tersebut.

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Pengujian sistem sesuai dengan rencana yang telah ditentukan menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 4.28 Pengujian Login

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username: admin	Tercantum pada <i>textfield</i> username	Sesuai yang diharapkan	Diterima
Password: admin	Tercantum pada <i>textfield</i> password	Sesuai yang diharapkan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (data tidak normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Username atau password yang tidak terdaftar pada tabel petugas	Keluar pesan: LOGIN GAGAL! Username atau password anda tidak benar atau akun anda sedang diblokir	Sesuai yang diharapkan	Diterima
--	--	------------------------	----------

4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan diatas dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak yang dibangun bebas dari kesalahan sintaks dan dapat mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil dari perancangan dan implementasi sistem informasi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop ini adalah :

1. Dengan adanya sistem informasi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop yang sudah terkomputerisasi, pengolahan data akan lebih efisien dan efektif sehingga mempermudah jalannya operasional penjualan dan pembelian di Tera Petshop dan pendataan kucing yang akan di grooming.
2. Dengan adanya sistem informasi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop, bagian gudang lebih efektif dalam pengecekan persediaan barang dengan melihat pemberitahuan stok minimum barang, sehingga informasi data persediaan barang lebih akurat.
3. Dengan adanya sistem informasi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop, kasir dapat lebih mudah membuat laporan yang terperinci sehingga pihak pemilik dapat mengawasi jalannya usaha Tera Petshop.
4. Dengan adanya sistem informasi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop ini pun mempermudah pendataan kucing yang akan di grooming..

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan perancangan sistem yang penulis lakukan di Tera Petshop, ada beberapa saran yang ingin penulis kemukakan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Penambahan sistem untuk mengolah data keuangan Tera Petshop dalam penjualan, pembelian dan jasa grooming yang lebih rinci agar Tera Petshop mengetahui laba dan rugi perusahaan untuk setiap bulannya.
2. Penambahan transaksi pembelian yang mencakup pada pembayaran secara kredit.
3. Melakukan back-up database secara teratur, bertujuan untuk mengembalikan data semula dari peristiwa kehilangan data ataupun kerusakan data.

REFERENSI

- [1]Assauri, Sofjan. 2008. *Manajemen Produksi dan Operasi. Edisi Revisi*. Jakarta : Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia
- [3]Connolly, Thomas and Carolyn Begg. 2005. *Database System : A Practical Approach To Design, Implementation, and Management*, 4th ed. Addison Wesley.
- [4]Indriantoro, N. 2009. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta : BPFE.
- [5]Jogiyanto, H.M, Ph.D. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
- [8]Nugroho, Bunafit. 2007. *Sistem Informasi Penjualan Buku*, Yogyakarta : Andi
- [9]Sofana,Iwan. 2008. *Membangun Jaringan Komputer*. Bandung : Informatika.
- [12]Sutanta, Edhy. 2004.*Sistem Basis Data*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [15]Ramadhan, Arief, S.Kom dan Hendra Saputra, S.Kom. 2005.
- [16]Sunarfrihantono, Bimo. 2003. *PHP dan MySQL untuk Web*. Yogyakarta: Andi.
- [17]Setiawan, Andi dan Irma, Ade.2006. *Pengolahan Data Base Dengan Skrip Php*.Yrama Widya.Bandung.
- [19]Juju,Dominikus. 2006. *Desain Web Dengan Fireworks & Dreameaver 8*. Elex MediaKomputindo , Jakarta.