

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENJUALAN PAKAN DAN
PERLENGKAPAN AKSESORIS KUCING DI TOKO AGERIA PET SHOP
STORE DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PERMOGRAMAN PHP**

**Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Untuk Memperoleh gelar
Strata-1 Pada Prodi Teknologi Informasi Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta**



Disusun Oleh:

MEGRINES NASROH HAJAR

20100140046

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2018

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

N a m a : Megrines Nasroh Hajar

Nomor Mahasiswa : 20100140046.

Menyatakan dengan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir S1 saya di Jurusan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang berjudul

PENGEMBANGAN APLIKASI PENJUALAN PAKAN DAN PERLENGKAPAN AKSESORIS KUCING DI TOKO AGERIA PET SHOP STORE DENGAN MENGGUNAKAN PEMROGRAMAN BAHASA PHP

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran, tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Januari 2018



Megrines Nasroh Hajar

ABSTRACT

The pet store is a shopping center that offers a wide range of needs of other animals. Promotion of technology will allow consumers to conduct transactions that would also be a contributing factor in the success of product sales as well as market expansion into the global market. Applications built pet store cashier is intended to help expand its sales and marketing of products Petshop. The pet store made only member that has already sign up to do the transaction. Petshop application process begins by analyzing the sales system, making system design and database using the ERD and DFD, making the interface design, database and scripting programs using PHP and MySQL as its database. The results of this final project is Petshop application that includes purchases and sales of goods, as well as product data management, user data and data categories by admin.

Kata Kunci: *Petshop, PHPAdmin, Mysql, Grooming.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Peranan sebuah Teknologi Informasi sudah menjadi salah satu bagian penting dalam meningkatkan produktivitas ataupun kemampuan serta kualitas dari sebuah perusahaan baik dalam skala kecil maupun besar yang digunakan untuk memanipulasi dan memproses suatu data baik yang digunakan secara sistem manual maupun dengan menggunakan data penjualan, pembelian. Suatu sumber informasi sebagai input penentu kebijakan sangat penting mengingat persaingan bisnis yang semakin kompleks, dan tentunya sebuah teknologi informasi mampu menjawab dan kebutuhan pokok sumber input informasi untuk diolah menjadi bahan pertimbangan sehingga diharapkan sebuah hasil output yang maksimal.

Ageria Pet Shop Store merupakan salah satu perusahaan yang tergolong dalam usaha kecil menengah yang beralamatkan di Kota Bengkulu. Usaha yang baru berdiri ini merupakan usaha yang bergerak dibidang hobi pecinta hewan khususnya kucing. Dalam bisnisnya Pet Shop menjual berbagai kebutuhan hewan peliharaan mulai dari makanan kucing, perawatan, dan juga perlengkapan aksesoris hewan termasuk obat-obatan, serta menjual hewan kucing dari berbagai ras. Selain menjual berbagai perlengkapan hewan, Ageria Pet Shop Store juga menawarkan pelayanan jasa Grooming atau

dikenal dengan salon hewan yang dikhususkan untuk hewan kucing yaitu perawatan biasa dan perawatan komplit, serta pelayanan jasa penitipan khusus kucing.

Sementara itu untuk barang-barang yang dijual diperoleh dari beberapa pemasok. Adapun permasalahan yang saat ini dihadapi oleh Ageria Pet Shop Store diantaranya adalah masalah dalam pelayanan jasa seperti sistem pelayanan yang masih menggunakan pencatatan manual, penggunaan kalkulator dan belum adanya catatan atau bukti transaksi untuk pelanggan, adapun pelayanan jasa *grooming* dan penitipan yang berjalan belum sesuai dengan prosedur penerimaan yang seharusnya yaitu tidak ada bukti pengambilan hewan kucing. Masalah lain yaitu sering mengalami kesulitan dalam pengontrolan dan pencarian stok barang masuk dan keluar yang dimana bagian gudang yang terlambat untuk mengetahui stok barang apa saja yang sudah habis. Pembuatan laporan bulanan penjualan dan pembelian pun memakan waktu yang cukup lama karena diperlukan waktu untuk merekapitulasi seluruh catatan penjualan dan pembelian.

Dengan demikian, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dan menuangkannya kedalam bentuk laporan Skripsi dengan mengambil judul :

“PENGEMBANGAN APLIKASI PENJUALAN PAKAN DAN PERLENGKAPAN AKSESORIS KUCING DI TOKO AGERIA PET SHOP STORE DENGAN MENGGUNAKAN PHP”

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

1. Ageria Pet Shop Store masih menggunakan nota tertulis dalam melakukan data transaksi penjualan produk jual dan produk pakai.
2. Belum adanya system yang terintegrasi dalam melakukan stok opname suatu barang.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun dan merancang program Sistem Informasi Pelayanan Jasa serta Penjualan dan Pembelian barang pada Pet Shop sehingga dapat memberikan gambaran jelas mengenai kebutuhan sistem yang akan dibangun.
2. Untuk melakukan Pengujian Sistem Informasi Pelayanan Jasa serta Penjualan dan Pembelian barang pada Pet Shop, apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan sistem di Ageria Pet Shop Store.
3. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Pelayanan Jasa serta Penjualan dan Pembelian barang pada PetShop, agar dapat memecahkan permasalahan yang ada.

1.4 BATASAN MASALAH

Untuk mengkaji suatu permasalahan yang dihadapi oleh Ageria Pet Shop Store, penulis membatasi masalah yang akan dibahas dan penyusunan dapat dilakukan secara terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Adapun batasan masalah yang diambil oleh penulis yaitu :

1. Sistem Informasi yang penulis bangun meliputi alur pelayanan jasa dan penjualan terhadap konsumen dari mulai transaksi hingga proses pembayaran secara tunai, pengelolaan data master barang, data customer serta data pemasok berikut pembelian stok barangnya.
2. Untuk Pelayanan Jasa dan Penitipan hanya dikhususkan untuk hewan kucing saja
3. Pemasok menyediakan barang-barang yang diminta dan memberikan sesuai dengan jumlah barang yang diminta.
4. Tidak membahas mengenai retur pembelian dan retur penjualan pada sistem, karena pengecekan barang yang dibeli dan retur barang dilakukan langsung pada saat proses transaksi pembelian barang kepada pemasok. Penulis membahas sistem pembuatan laporan penjualan produk pakai dan produk jual.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat di ambil dari perancangan sistem penjualan dan pembelian di Ageria Pet Shop Store. Untuk memenuhi kebutuhan atas barang atau jasa yang diperlukan dan dapat diterima dengan mutu yang sesuai, serta harga yang terjangkau, pelayanan penjualan dan pembelian produk tidak lambat sehingga penjualan bisa baik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 TINJAUAN PUSTAKA

Sistem informasi penjualan pembelian akan lebih efektif dan efisien dengan komputerisasi yang tepat. Sistem informasi penjualan dan pembelian mampu memberikan kecepatan pelayanan, pengolahan data yang akurat, sehingga data biasa langsung digunakan dan dilaporkan kepada atasan.

Sistem informasi pengolahan data penjualan dan pembelian ini sebelumnya sudah banyak di buat, tetapi tempat dan program aplikasinya yang di gunakan berbeda-beda. Adapun sistem informasi yang berkaitan dengan penjualan dan pembelian yang pernah di buat adalah sebagai berikut :

Sulistiyowati (2009) Judul penelitian ini adalah system informasi akuntansi pembelian dan penjualan tunai pada toko besi “Cipta Putra” sukoharjo. Dalam penelitian ini system aplikasi yang digunakan adalah *microsoft visual Foxpro 8.0* dengan menerapkan sistem management database relationship (RDBMS). Dalam penelitian ini sistem yang dibuat mampu dalam menginputkan data atau menampilkan laporan penjualan, laporan pembelian, laporan buku besar, jurnal, neraca percobaan dan laporan keuangan.

Susanti (2010) Judul penelitian ini adalah system informasi penjualan dan pembelian tunai pada toko besi” Berkah “ gombang. Dalam penelitian ini system aplikasi yang digunakan adalah *visual Basic 6.0*. Dalam penelitian ini

sistem yang dibuat mampu dalam menginputkan data atau menampilkan laporan penjualan dan laporan pembelian.

Wicaksono (2011) Judul penelitian ini adalah system informasi akuntansi pembelian dan penjualan pada minimarket yomart di ngawi. Dalam penelitian ini system aplikasi yang digunakan adalah system informasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *microsoft visual Foxpro 9.0*. Dalam penelitian ini sistem yang dibuat mampu dalam menginputkan data atau menampilkan laporan penjualan.

Hasanah (2011) Judul penelitian ini adalah sistem informasi penjualan dan pembelian tunai pada toko salam. Dalam penelitian ini system aplikasi yang digunakan adalah *microsoft visual Basic 6.0*. Dalam penelitian ini sistem yang dibuat mampu dalam menginputkan data atau menampilkan laporan penjualan, laporan pembelian, laporan jurnal umum, buku besar dan laporan keuangan.

Arini (2011) Judul penelitian ini adalah sistem informasi akuntansi penjualan dan pembelian pada toko sumber usaha. Dalam penelitian ini sistem aplikasi yang digunakan adalah *microsoft visual Foxpro 8.0*. Dalam penelitian ini sistem yang dibuat mampu dalam menginputkan data atau menampilkan laporan penjualan dan laporan pembelian.

Kebanyakan dari aplikasi penjualan dan pembelian yang ada masih berbasis aplikasi *web based* dan aplikasi tersebut masih terfokus pada penjualan dan pembelian, maka dari itu penulis membuat suatu aplikasi yang berbasis *web based* dimana tidak terfokus pada penjualan dan pembelian

tetapi mengarah juga ke bentuk stok barang dan perawatan. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman mysql dan PHP. Sistem ini dapat melakukan proses transaksi jual beli barang pakai dan jual, melakukan pengecekan stok data barang, melakukan perawatan hewan dan laporan bulanan.

2.2 LANDASAN TEORI

2.2.1 Pengertian Internet

Internet (*interconnection-networking*) yang pada awalnya dikenal dengan sebutan *Advanced Research Project Agency Network* (ARPANET)” yang merupakan jaringan komputer yang dibuat oleh *Advanced Research Project Agency* (ARPA) dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969. Internet sendiri merupakan sebuah sitem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar *Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket data untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia (Meloni, 2012).

2.2.2 WWW

Www (*world wide web*) adalah suatu ruang informasi dimana sumber – sumber daya berguna diidentifikasi oleh pengenal global yang disebut *Uniform Resource Identifier* (URI). www juga dapat diartikan sebagai sekelompok dokumen multimedia yang saling bertautan dengan menggunakan tautan hiperteks. www yang biasa disebut *web page* ini

sering dianggap sama dengan internet secara keseluruhan, walaupun sebenarnya hanya bagian dari internet (Kristianto 2002).

2.2.3 Web Browser

Web browser adalah suatu perangkat lunak atau perangkat navigasi dalam *web* yang dijalankan pada komputer *user* dan digunakan untuk menampilkan halaman – halaman dokumen *website* yang berada di internet atau *server web*. Adapun salah satu contoh dari *web browser* itu sendiri diantaranya seperti, *Internet Explorer (IE)*, *Mozilla Firefox (MF)*, *Google Chrome* dan masih banyak lagi. Mekanisme dari *web browser* itu sendiri adalah mula – mula *user* memasukan alamat *Uniform Resource Locator (URL)* di *browser*, kemudian *browser* menghubungi *server* yang tertera pada URL, setelah terhubung *browser* mengirimkan *hypertext transfer protocol (HTTP request)*, yang kemudian *server* akan menjawabnya dengan mengirimkan *HTTP response* yang berisi *Header* serta isi dokumen yang di *request*. Untuk dokumen yang terdiri atas beberapa file (misalnya dokumen bergambar) maka *browser* harus mengirimkan *HTTP request* lagi untuk setiap filenya, jika sudah maka *browser* akan menampilkan semua isi dokumen kepada *user* pada *web browser* (Ahira, 2012).

2.2.4 Pengertian HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa pemrograman dengan format standar untuk membuat dokumen web

yang juga merupakan Bahasa *Markup* bertanda, yang menggunakan rangkian text tertentu berupa kode – kode (*Tag*) yang dimengerti oleh *web browser* dan dapat menampilkannya di layar monitor, serta untuk menandai text yang mempunyai interpretasi khusus, HTML sendiri merupakan subset dari *Standard Generalized Markup Language* (SGML) yang pada perkembangannya kini HTML merupakan standar *internet* yang didefinisikan.

2.2.5 Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem terdiri dari subsistem-subsistem yang lebih kecil lagi atau terdiri dari komponen-komponen. Subsistem perangkat keras (*hardware*) dapat terdiri dari alat masukan, alat pemroses, alat keluaran dan simpanan luar. Subsistem-subsistem saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk satu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem tersebut dapat tercapai. Interaksi dari subsistem-subsistem sedemikian rupa, sehingga dicapai suatu kesatuan yang terpadu atau terintegrasi (*integrated*) (Jogiyanto, 2005).

2.2.6 Pengertian Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan kepada prosedur dan menekankan kepada komponen atau elemen. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sebagai berikut: “*Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu*

kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu (Jogiyanto, 2005). Pendekatan sistem yang menekankan pada komponen atau elemen-elemen mendefinisikan sebagai berikut: “*Sistem adalah elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu* (Jogiyanto, 2005).

2.2.7 Karakteristik Sistem

Suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu: (Jogiyanto, 2005)

1. Komponen sistem (Components)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang sering disebut dengan subsistem yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas sistem (Boundary)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) sistem itu sendiri.

3. Lingkungan luar sistem (*Environments*)

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar system dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut.

1. Penghubung sistem (*Interface*)

Penghubung merupakan media penghubung antara subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya.

2. Masukan sistem (*Input*)

Masukan yaitu energi yang dimasukkan kedalam sistem, dimanadapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Masukan perawatan adalah energi yang di inputkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi, sedang masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

3. Keluaran sistem (*Output*)

Keluaran yaitu hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

4. Pengolah sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah input menjadi output.

5. Sasaran sistem (*Objective*)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya.

2.2.8 Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk mengganti sistem yang lama secara keseluruhan atau perbaikan pada sistem yang telah ada, dengan harapan bahwa sistem yang baru tersebut dapat mengatasi permasalahan yang timbul pada sistem yang lama (Hartono, 1999). Perbaikan-perbaikan itu antara lain:

1. *Performance* (kinerja), yaitu terjadi peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) sistem yang baru sehingga menjadi lebih efektif.
2. *Throughput*, yaitu jumlah dari pekerjaan yang dapat dilakukan suatu saat tertentu.
3. *Control* (pengendalian), yaitu peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan serta kecurangan-kecurangan yang dan akan terjadi.
4. *Service* (pelayanan), yaitu bagaimana peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem.

Konsep dasar Informasi adalah data yang telah diproses atau diorganisasi ulang menjadi bentuk yang berarti. Informasi dibentuk dari kombinasi data yang diharapkan memiliki arti ke penerima (Whitten et al, 2004). Adapun teori lain mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut (Jogiyanto, 2005).

2.3 KONSEP DASAR SISTEM INFORMASI

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi (Kadir, 2003).

2.3.2 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data dan blok kendali. Sebagai sebuah sistem ke enam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarnya (Jogiyanto, 2005).

1. Blok Masukan

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi

Teknologi merupakan “kotak alat” (tool-box) dalam system informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Blok Basis Data

Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras computer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali

Untuk upaya sistem informasi dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan, maka perlu diterapkan pengendalian-pengendalian didalamnya.

2.4 SISTEM INFORMASI

Definisi Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut.

- a) Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
- b) Sekumpulan Prosedur Organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan informasi.
- c) Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Manfaat Sistem Informasi Organisasi menggunakan sistem informasi untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya dan menghasilkan pendapatan

sebagai salah satu produk atau pelayanan mereka. Bank menggunakan Sistem informasi untuk mengolah cek-cek nasabah dan membuat berbagai laporan rekening Koran dan transaksi yang terjadi Perusahaan menggunakan sistem informasi untuk mempertahankan persediaan pada tingkat paling rendah agar konsisten dengan jenis barang yang tersedia. Pengertian Promosi Promosi merupakan kegiatan terpenting, yang berperan aktif dalam memperkenalkan, memberitahukan dan mengingatkan kembali manfaat suatu produk agar mendorong konsumen untuk membeli produk yang dipromosikan tersebut. Untuk mengadakan promosi, setiap perusahaan harus dapat menentukan dengan tepat alat promosi manakah yang dipergunakan agar dapat mencapai keberhasilan dalam penjualan.

Fungsi Promosi Adapun fungsi dari promosi yaitu:

1. Mencari dan mendapatkan perhatian dari calon pembeli. Perhatian calon pembeli harus diperoleh, karena merupakan titik awal proses pengambilan keputusan di dalam membeli suatu barang dan jasa.
2. Menciptakan dan menumbuhkan interest pada diri calon pembeli. Perhatian yang sudah diberikan oleh seseorang mungkin akan dilanjutkan pada tahap berikutnya atau mungkin berhenti yang dimaksudkan dengan tahap berikutnya ini adalah timbulnya rasa tertarik dan rasa tertarik ini yang akan menjadi fungsi utama promosi.

3. Pengembangan rasa ingin tahu (desire) calon pembeli untuk memiliki barang yang ditawarkan. Hal ini merupakan kelanjutan dari tahap sebelumnya. Setelah seseorang tertarik pada sesuatu, maka timbul rasa ingin memilikinya. Bagi calon pembeli merasa mampu (dalam hal harga, cara pemakaiannya, dan sebagainya), maka rasa ingin memilikinya ini semakin besar dan diikuti oleh suatu keputusan untuk membeli.

Tujuan Promosi Ada beberapa tujuan yang terdapat dalam promosi yaitu:

- a. Menginformasikan, maksudnya adalah menginformasikan pasar tentang produk baru, mengemukakan manfaat baru sebuah produk, menginformasikan pasar tentang perubahan harga, menjelaskan bagaimana produk bekerja, 17 menggambarkan jasa yang tersedia, memperbaiki kesan yang salah, mengurangi ketakutan pembeli, membangun citra perusahaan.
- b. Membujuk, maksudnya mengubah persepsi mengenai atribut produk agar diterima pembeli.
- c. Mengingat, maksudnya agar produk tetap diingat pembeli sepanjang masa, mempertahankan kesadaran akan produk yang paling mendapat perhatian. Setelah diadakan Promosi diharapkan konsumen, yaitu adanya pembelian dan kepuasan yang tinggi. Pembelian adalah akhir dari proses komunikasi. Pembeli juga memiliki keterikatan yang tinggi dengan produk yang dikonsumsi.

Ada enam hal yang dapat menjelaskan komunikasi tersebut yaitu:

- a. Kesadaran (Awareness), Jika sebagian besar konsumen yang menjadi sasaran tidak menyadari obyek tersebut, maka tugas komunikator adalah membangun kesadaran untuk mengenai produk dan terus mengenalkan produk ke konsumen.
- b. Pengetahuan (Knowledge), Diharapkan konsumen memiliki kesadaran tentang perusahaan atau produk yang telah dikeluarkan dan jangan sampai konsumen tidak mengetahui produk dan jasa yang ditawarkan tersebut.
- c. Menyukai (Liking), Dapat mengetahui perasaan mereka terhadap produk yang dikonsumsi oleh konsumen, sehingga konsumen dapat menyukai produk dan jasa tersebut.
- d. Preferensi (Preference), Dapat dikatakan konsumen menyukai produk dan jasa tersebut dan lebih memilih produk dan jasa itu dibanding produk dan jasa lain.
- e. Keyakinan (Conviction), konsumen diharapkan yakin untuk membeli produk dan jasa yang sudah dipilihnya.
- f. Pembelian (Purchase), Pembelian yang dilakukan konsumen, adalah tahap terakhir dalam komunikasi.

Pengertian Penjualan merupakan pembelian sesuatu (barang atau jasa) dari suatu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan juga merupakan suatu sumber pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan maka semakin besar pula pendapatan

yang diperoleh perusahaan. Aktivitas penjualan merupakan pendapatan utama perusahaan karena jika aktivitas penjualan produk maupun jasa tidak dikelola dengan baik maka secara langsung dapat merugikan perusahaan. Hal ini dapat disebabkan karena sasaran penjualan yang diharapkan tidak tercapai dan pendapatan pun akan berkurang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari pengertian penjualan itu sendiri adalah sebagai berikut:

Pengertian penjualan menurut Chairul Marom (2002 : 28) “Penjualan artinya penjualan barang dagangan sebagai usaha pokok perusahaan yang biasanya dilakukan secara teratur”. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah persetujuan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli, dimana penjual menawarkan suatu produk dengan harapan pembeli dapat menyerahkan sejumlah uang sebagai alat ukur produk tersebut sebesar harga jual yang telah disepakati.

2.6 Sistem Informasi Penjualan

Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan.

Pengembangan Sistem Informasi Metode *Prototype Prototyping* perangkat lunak (*software prototyping*) atau siklus hidup menggunakan *prototyping (life cycle using prototyping)* adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya

sistem akan dikembangkan lebih cepat daripada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah.

Pengertian Pemograman Terstruktur Pemograman terstruktur adalah konsep atau paradigma atau sudut pandang pemograman yang membagi-bagi program berdasarkan fungsi-fungsi atau prosedur-prosedur yang dibutuhkan program komputer modul-modul (pembagian program) biasanya dibuat dengan mengelompokan fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur yang diperlukan sebuah proses tertentu . Fungsi –fungsi dan prosedur-prosedur di tulis secara sekuensial atau terurut dari atas ke bawah sesuai kebergantung antar atau prosedur .

Perangkat Lunak Pendukung Penulis menggunakan beberapa perangkat lunak pendukung yang digunakan untuk pengembangan sistem, dibawah ini akan dijelaskan perangkat-perangkat lunak yang penulis gunakan.

2.5 TEKNOLOGI PENGEMBANGAN APLIKASI

2.5.1 United Markup Language (UML)

United Markup language (UML) merupakan bahasa permodelan secara grafis yang digunakan untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun dan mendokumentasikan seluruh rancangan aplikasi lunak. Penggunaan model ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang termasuk dalam lingkup sistem di dalam aplikasi. Model UML yang dipakai dalam

pengembangan aplikasi ini antara lain *Use Case Diagram*, *Flowchart*, *Entity Relationship Diagram* dan *Sequence Diagram*.

2.5.2 MySql

Menurut Sanjaya (2005) Database merupakan kumpulan dari beberapa tabel. Jadi, untuk dapat membuat tabel, user harus membuat database lebih dahulu sebagai 'induk' yang mempunyai tabel-tabel di bawahnya. Pembuatan dalam SQL, terdapat 3 sub bahasa, yaitu :

- a. *Data Definition Language* (DDL) yang digunakan untuk membangun objek-objek dalam database seperti table dan index. Sub bahasa ini terdiri dari create, alter, dan drop. DDL bertugas membuat objek SQL dan menyimpan definisinya dalam tabel.
- b. *Data Manipulation Language* (DML) yang digunakan untuk menambah, mencari, mengubah, dan menghapus baris dalam tabel. Sub bahasa ini terdiri dari create, select, update, dan delete. DML digunakan untuk menampilkan, mengubah, menambah, dan menghapus baris dalam tabel. Perintah- perintah yang digolongkan dalam DML adalah select, update, insert, dan delete.
- c. *Data Control Language* (DCL) yang digunakan untuk menangani masalah sekuriti dalam database. DCL sebagai alat control keamanan terhadap database dan tabel.

Dua perintah utama di dalam DCL yaitu :

- a Grant digunakan untuk mengizinkan user mengakses table dalam database tertentu. Pemberian hak akses database diberikan oleh user lain yang mempunyai hak untuk menggunakan GRANT.
- b Revoke Berkebalikan dengan grant, revoke digunakan untuk mencabut kembali izin yang sudah pernah diberikan sebelumnya oleh grant. Pencabutan ini dilakukan oleh user yang mempunyai hak untuk menggunakan perintah revoke

2.5.3 Keunggulan MySql

MySql mempunyai kelebihan dapat diakses oleh banyak bahasa pemrograman sebagai frontend. *MySql* merupakan database server yang ideal untuk segala ukuran dengan daya kemampuan kecepatan tinggi dalam melakukan proses data, multi user dan query. *MySql* mempunyai ukuran file lebih kecil dibandingkan dengan database lainnya.

2.5.4 PHPMyAdmin

Menurut Sibero (2011) ‘phpMyAdmin adalah aplikasi yang dibuat oleh *PHPMyAdmin.net*. *PHPMyAdmin* digunakan untuk administrasi database *MySql*’. Program ini digunakan untuk mengakses database *MySql*. Perintah untuk membuat table dapat menggunakan form yang sudah tersedia pada *PHPMyAdmin* atau dapat langsung menuliskan script pada menu SQL. *PHPMyAdmin* dijalankan dengan mengetik <http://localhost/PHPmyadmin> web browser pada localhost. Menurut Arief, *M.Rudyanto* (2011). *PHPMyAdmin* adalah salah satu

aplikasi GUI (Graphical User Interface) yang digunakan untuk mengelola database MySQL. Menurut Kurniawan (2008:8) "PHPMyAdmin adalah halaman yang terdapat pada web server". Fungsi dari hal aman ini adalah sebagai pengendali database MySQL menggunakan web server. XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program.

Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownload langsung dari web resminya.

BAB III

METODE DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Metode Penelitian

3.1.1 Objek Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini dilakukan penelitian penjualan dan pembelian pada ageria pet shop store yang baru berdiri di alamat kota Bengkulu.

3.1.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang menggunakan *System Development Life* (SDLC Model) atau juga dikenal dengan model waterfall. Metode pengembangan *System Development Life* (SDLC Model) ini mengusulkan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial, metode ini didasarkan pada beberapa aktifitas sebagai berikut :

1. Perancangan Sistem

Penyusunan kebutuhan yang diperlukan dan menjabarkan kedalam panduan bagi pengembangan sistem.

2. Analisis Sistem

Mencari permasalahan yang terjadi pada sistem lama untuk kemudian dipelajari dalam konteks pengembangan sistem.

3. Desain Sistem

Memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta memberikan gambaran yang jelas dan lengkap pada program.

4. Implementasi Sistem

Membuat interface untuk kemudian diberikan coding didalamnya.

5. *Testing* (Uji Coba)

SPengetesan sistem termasuk juga pengetesan program secara menyeluruh, untuk memastikan bahwa elemen-elemen atau komponen dari sistem telah berfungsidengan yang diharapkan dan dilakukan untuk mencari kesalahan atau kelemahan yang mungkin bias terjadi.

6. *Maintenance* (Pemeliharaan)

Proses perawatan terhadap sistem yang berkaitan dengan perawatan berkala dari sistem maupun perbaikan sistem dan menhadapi kendala dalam operasional akibat masalah teknis dan non teknis yang tidak terindikasi dalam proses pengembangan sistem.

3.2 PROSES BISNIS

Kebutuhan fungsional merupakan dasar dari penyusunan fungsi-fungsi yang akan dibangun di dalam perangkat lunak. Fungsi-fungsi perangkat lunak tersebut telah melewati proses identifikasi kebutuhan setiap pengguna. Adapun kebutuhan fungsional tersebut yaitu:

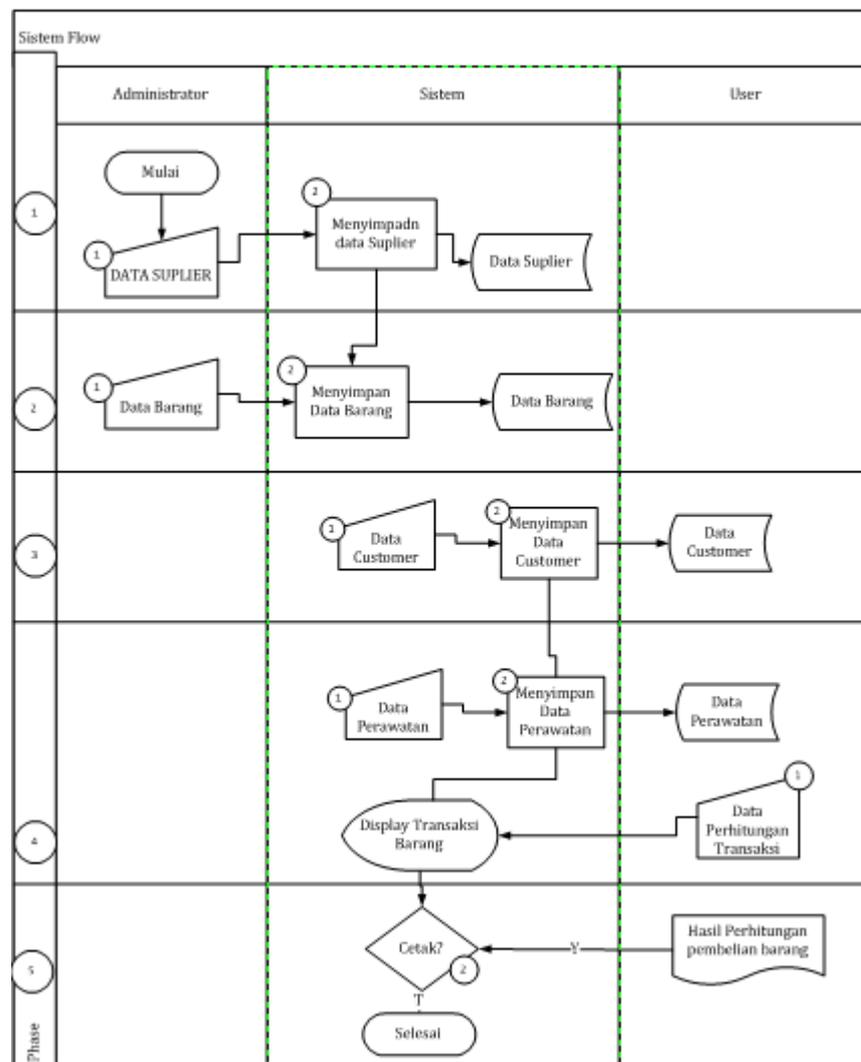
3.2.1 Administrator

Kebutuhan fungsional untuk mendukung proses yang dilakukan oleh admin seperti pengelolaan seluruh data.

3.2.2 User

Kebutuhan fungsional proses yang dilakukan oleh User terdiri dari beberapa fungsi yaitu melakukan transaksi penjualan, pencatatan data pelanggan dan pengelolaan data perawatan hewan.

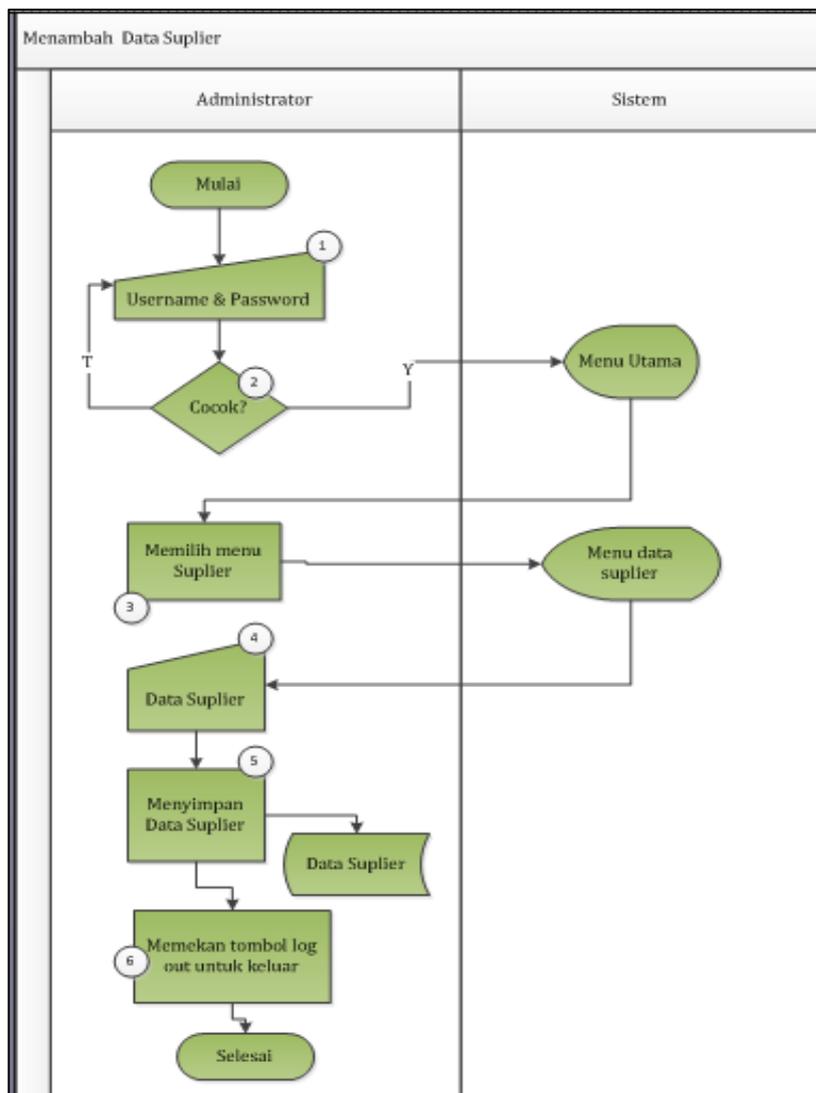
Sistem Flow Proses penjualan



Gambar 3.1 Sistem Flow Proses Transaksi Penjualan.

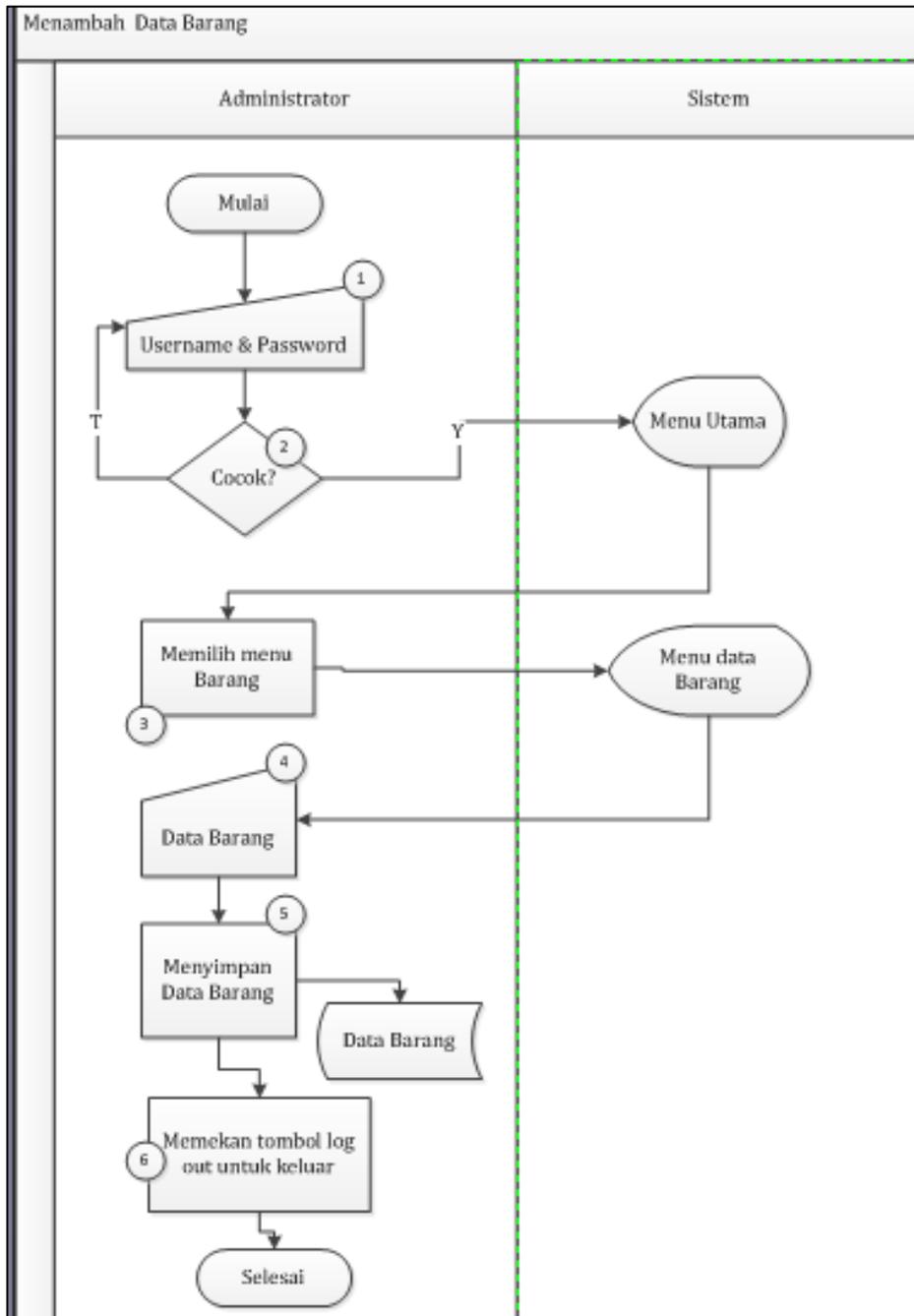
Gambar 3.1 merupakan proses seluruh aktivitas dalam aplikasi pengembangan sistem penjualan Ageria Pet Shop dimana *Administrator* memiliki hak akses penuh sehingga dapat memanipulasi data supplier, data barang, data perawatan dan pelanggan. Sedangkan *user* hanya dapat melakukan transaksi dan melakukan input data pelanggan dan perawatan hewan.

Sistem Flow Input Data Suplier



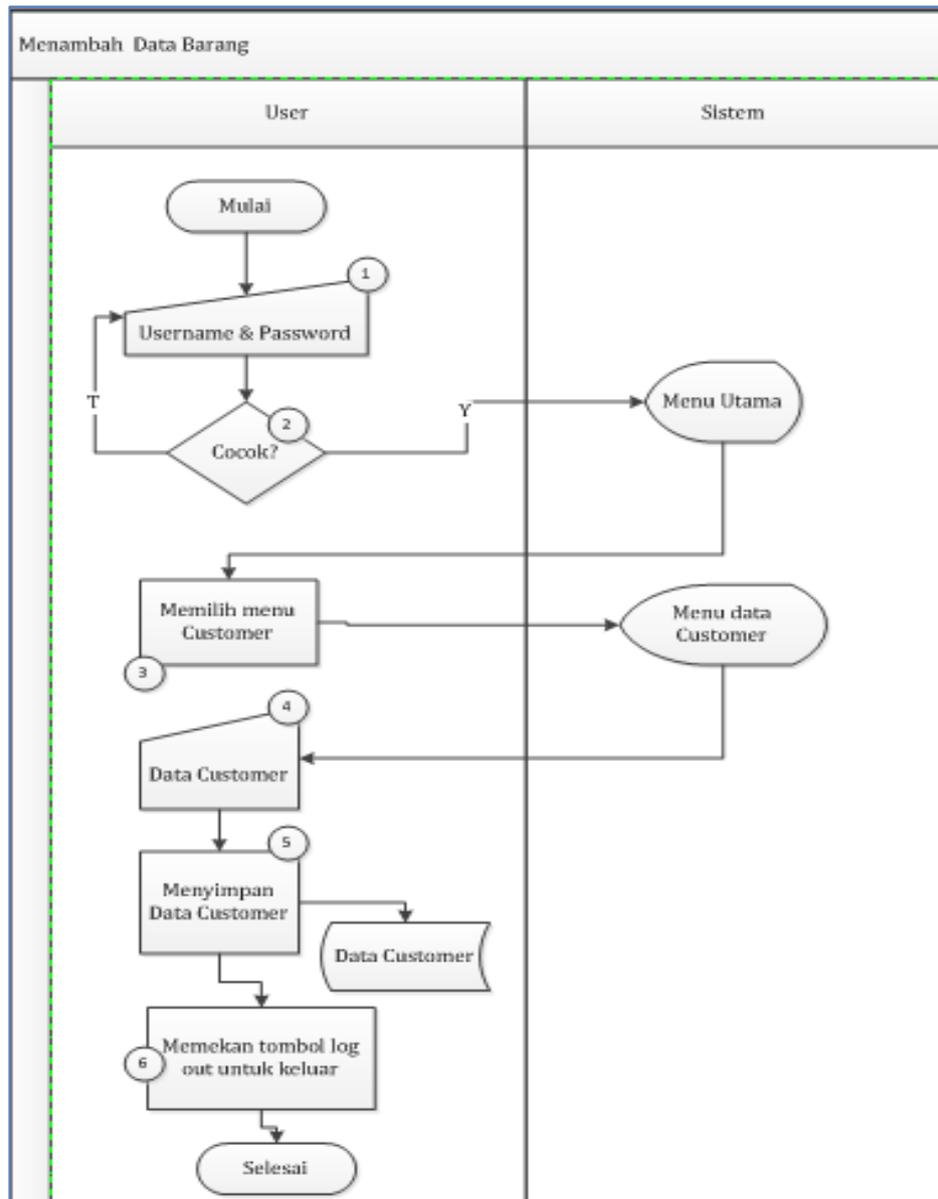
Gambar 3.2 Sistem Flow Input Data Suplier.

Sistem Flow Input Data Barang



Gambar 3.3 Sistem Flow Input data Pelanggan

Sistem Flow Input data cusomer



Gambar 3.4 Sistem Flow input data Customer.

3.3 KEBUTUHAN SISTEM

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
 1. INTEL(R) CORE(TM) i3-2328M CPU @ 2.20GHz 2.20GHz
 2. RAM 6 GB
 3. HDD 500 GB
 4. VGA 500 Mb
 5. Printer
2. Perangkat Lunak (*Software*)
 - a. OS Windows 8.1 64 bit
 - b. Xampp V3.2.1
 - c. Notepad ++
 - d. PhpAdmin 5.6.12

3.4 PERANCANGAN SISTEM

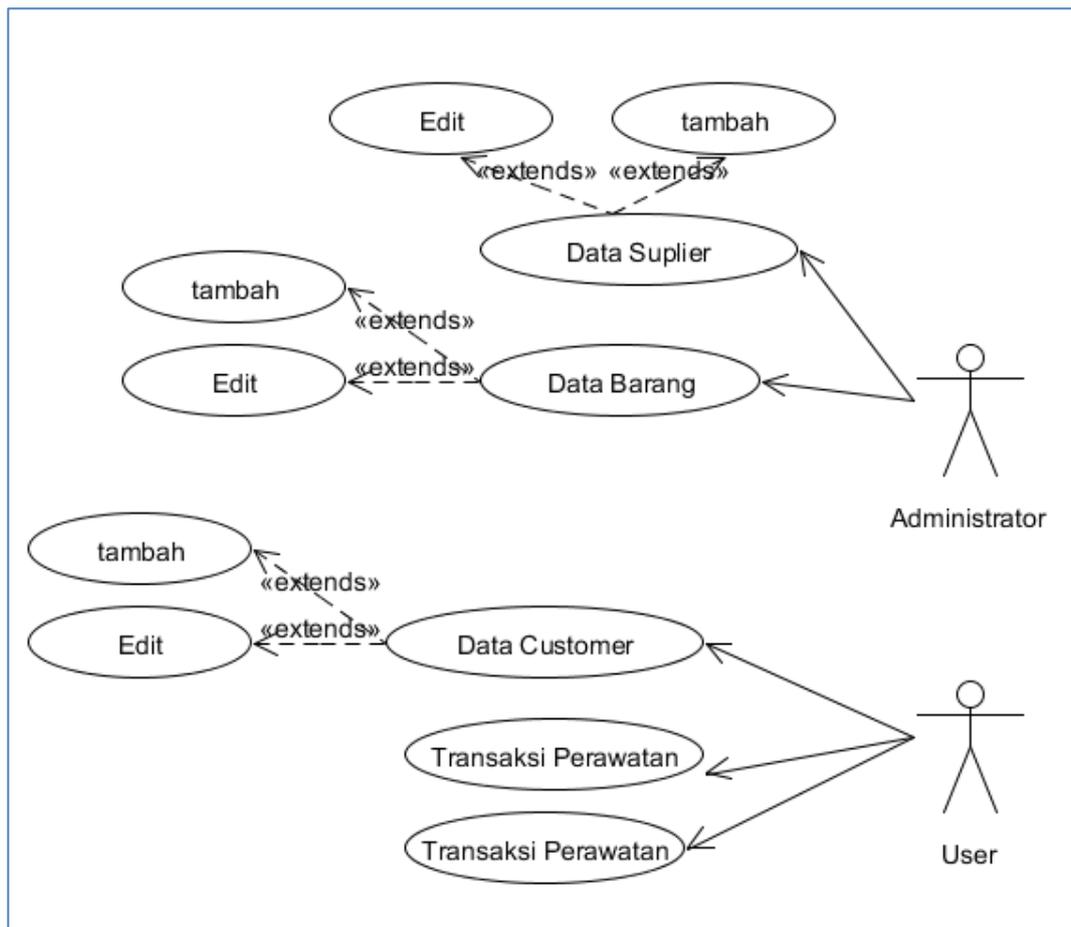
Perancangan sistem sangat penting dalam membangun sebuah aplikasi karena proses ini menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk mulai dari penggambaran perencanaan sampai pada tahapan pembuatan fungsi yang berguna bagi jalannya sebuah aplikasi. Perancangan sistem bertujuan untuk mengetahui apakah sistem yang akan dibangun dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Pada penelitian ini, perancangan sistem AGERIA PET SHOP STORE menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*) meliputi *use case* diagram dan *sequence* diagram.

3.4.1 Use case Diagram

Diagram *use case* atau *usecase* merupakan pemodelan untuk melakukan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Use case pengembangan system penjualan AGERIA PET SHOP STORE yang diusulkan dapat digambarkan seperti tampak pada Gambar 3.5 berikut.



Gambar 3.5 Use Case Diagram

Pada Gambar 3.5, *Administrator* bertindak sebagai aktor yang mempunyai hak penuh untuk mengelola data supplier dan barang.

User merupakan aktor yang mempunyai peranan untuk melakukan input data pelanggan, data penjualandan data perawatan.

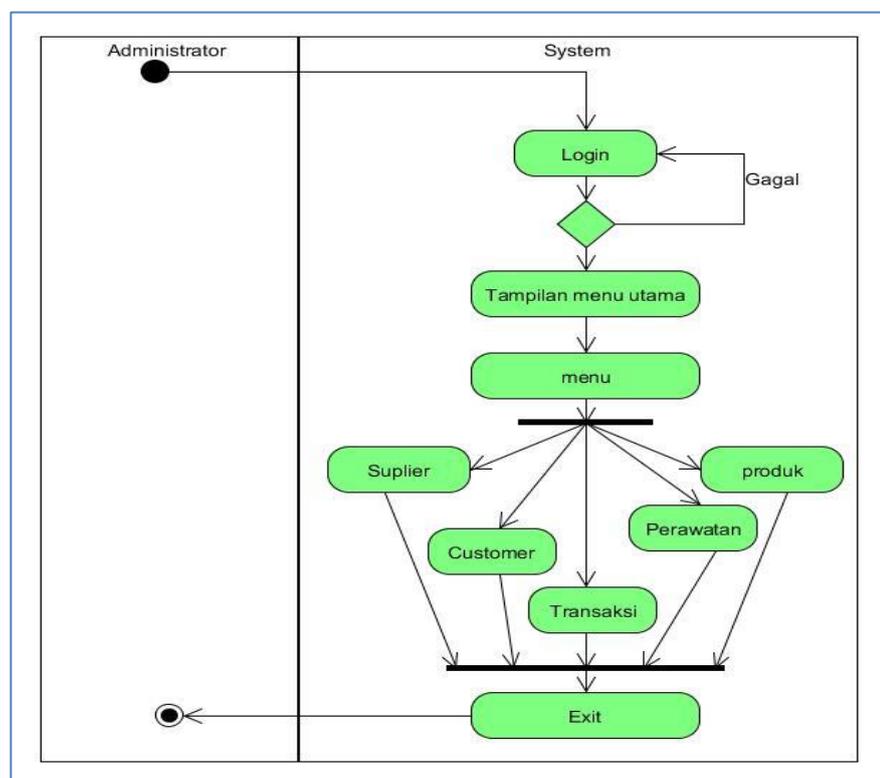
3.4.2 Activity Diagram

Activity diagram merupakan aktivitas dari administrator dan user dalam mengelola data aplikasi, aktivitas diagram dalam aplikasi Ageria Pet Shop terdiri dari :

1. Activiti administrator

a. Menu Utama

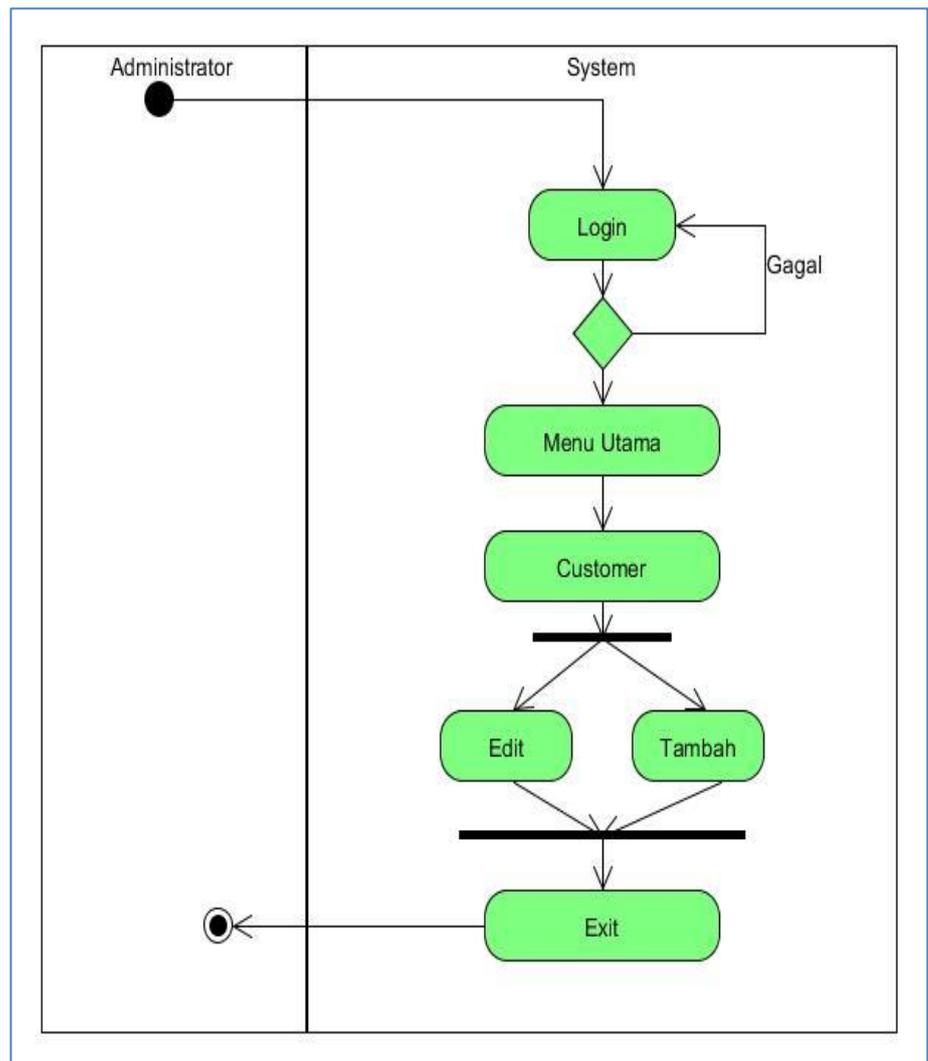
Menu utama merupakan tempat aktivitas-aktivitas administrator dalam mengelola data gudang seperti pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Activity Menu Utama.

b. Activity mengelola data pelanggan

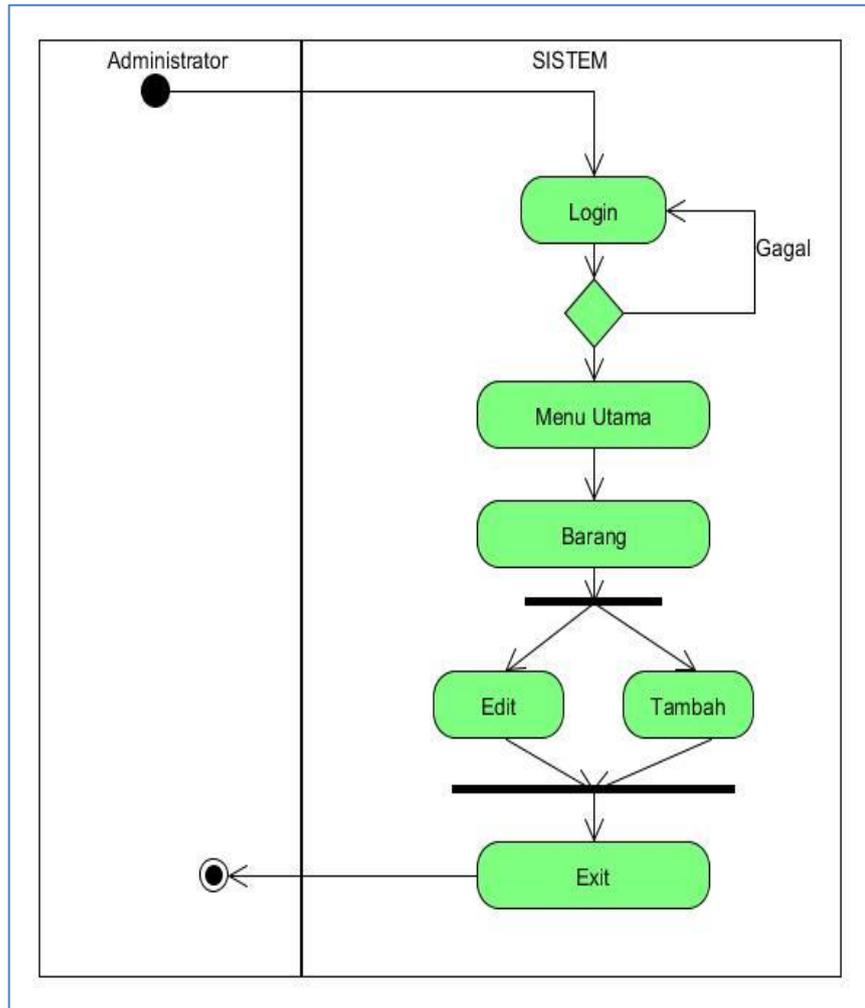
Dalam activity mengelola data pelanggan *administrator* memasukkan data pelanggan dan melakukan edit data pelanggan seperti gambar 3.7.



Gambar 3.7 Activity Diagram Data Pelanggan.

c. Activity mengelola data barang

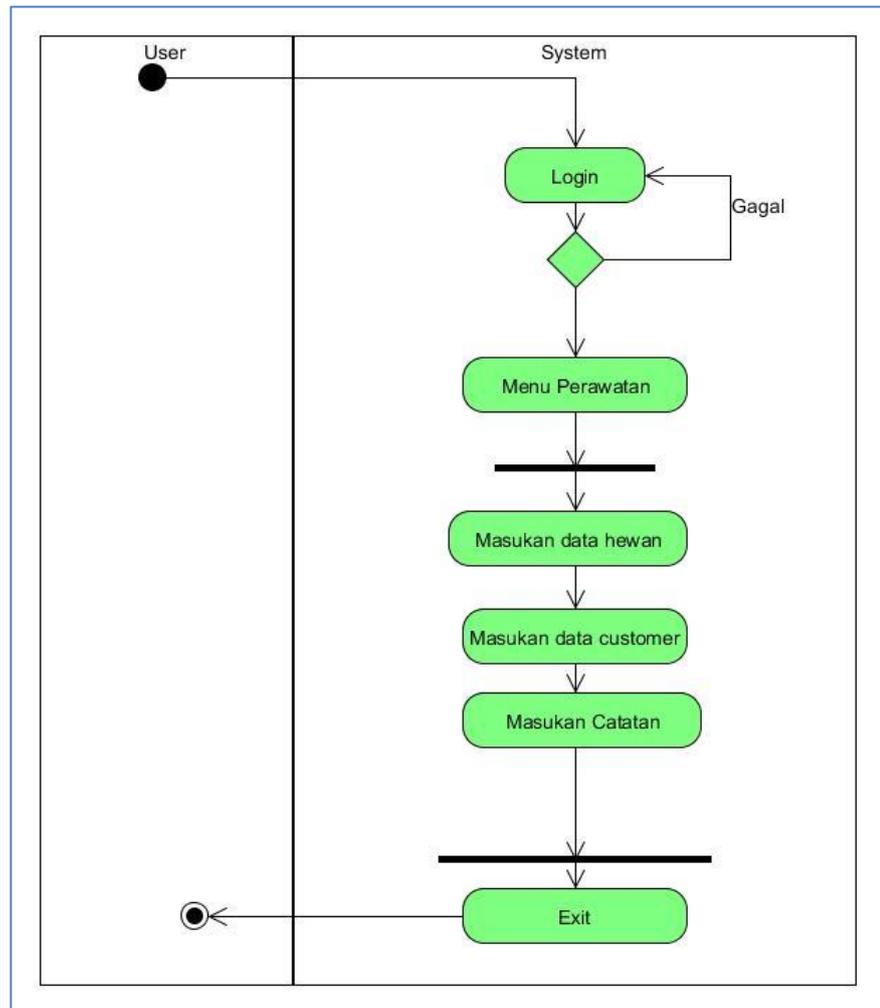
Dalam activity mengelola data barang *administrator* memasukkan data produk dan melakukan edit data produk seperti gambar 3.8.



Gambar 3.8 Activity Diagram Data Barang

d. Activity mengelola data Perawatan

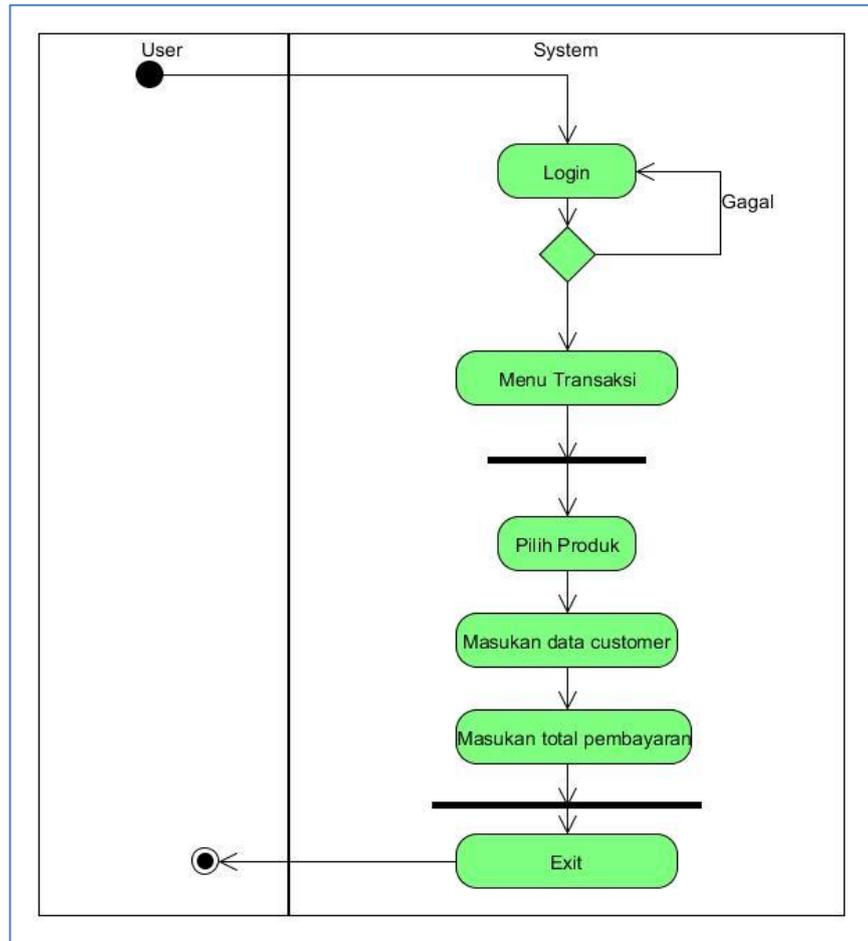
Dalam activity mengelola data perawatan user hanya menambah data perawatan seperti gambar 3.9.



Gambar 3.9 Activity Diagram Perawatan.

e. Activity data transaksi penjualan

Activity transaksi outgoing pada billing, pada menu ini *user* melakukan penjualan produk jual dan produk pakai seperti gambar 3.10.

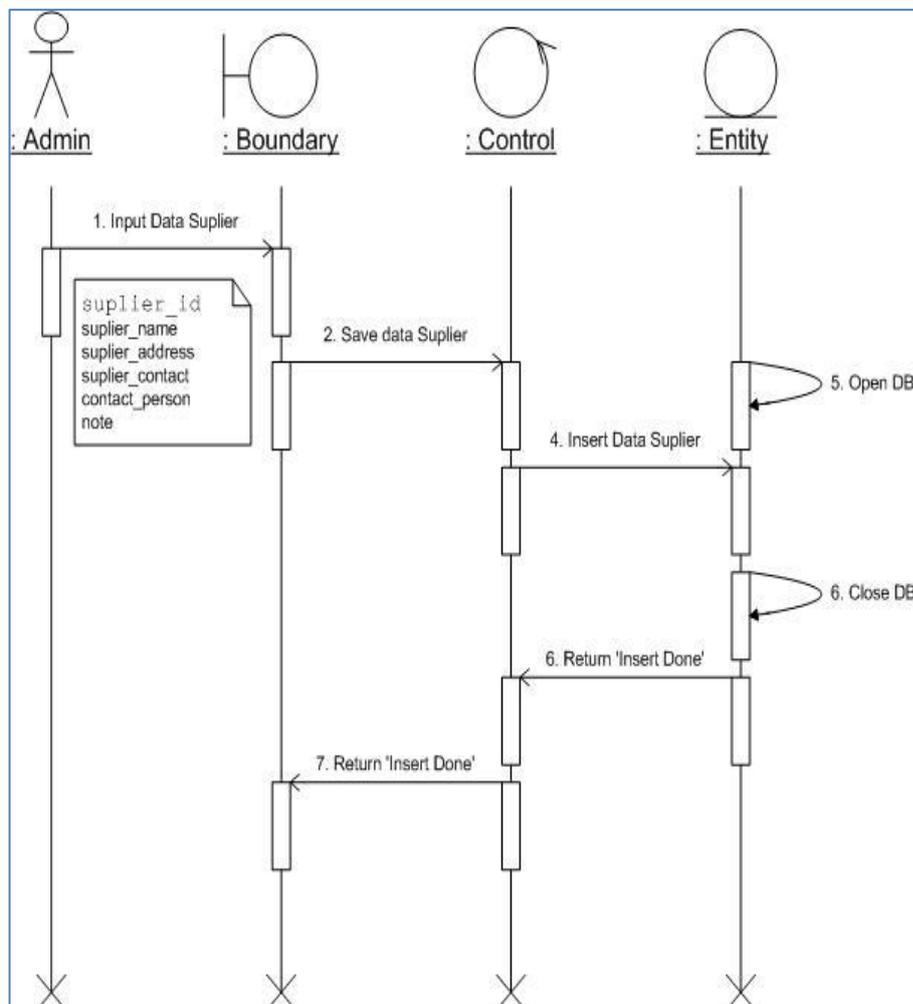


Gambar 3.10 Activity Diagram Transaksi Penjualan.

3.4.3 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah diagram yang menunjukkan aliran kerja secara terperinci dari aktivitas diagram yang dilakukan sesuai dengan urutan waktu yang terjadi pertama kali dan kejadian yang terjadi selanjutnya. Dalam diagram ini tidak terlepas kemungkinan akan bertambahnya jumlah *class* yang ada.

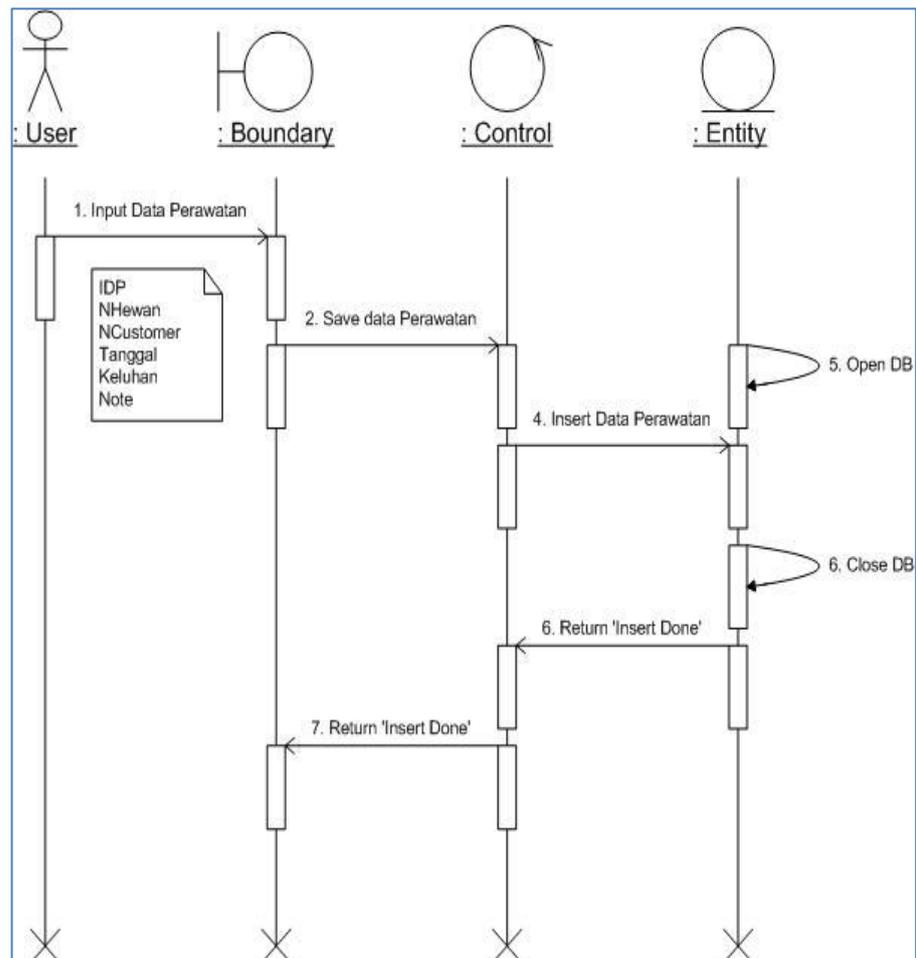
Sequence diagram menambah data supplier ditunjukkan pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Sequence Diagram menambah Data Supplier.

Skenario ini menggambarkan satu aliran utama untuk seorang *Administrator* mengelola data supplier. Dalam skenario ini, *Administrator* akan memasukkan *username* dan *password* yang benar, diidentifikasi sebagai *Administrator* yang mampu mengakses dan mengelola data. *Administrator* melakukan *input* data supplier jika ada supplier yang ditambahkan, data tersebut disimpan pada table supplier berupa *supplier_id*, *supplier_name*, *supplier_address*, *supplier_contact*, *contact_person* dan *note*.

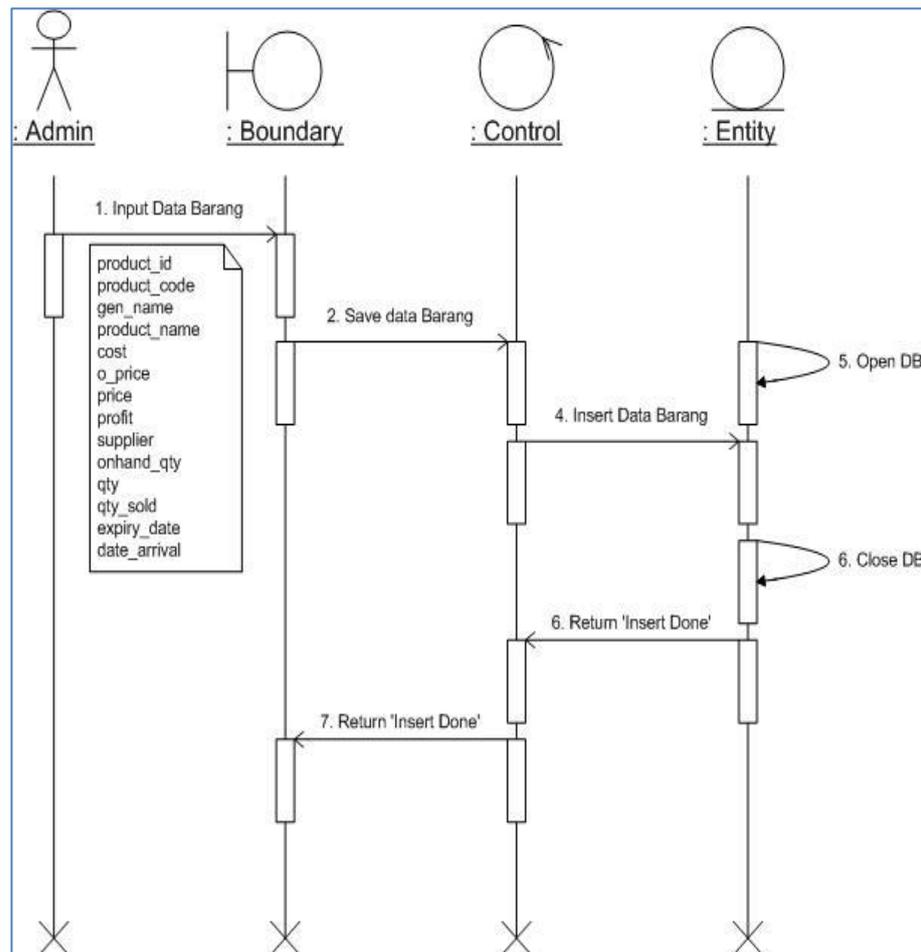
Sequence diagram edit data supplier ditunjukkan pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 Sequence Diagram Edit Data Supplier.

Pada skenario ini, *Administrator* juga dapat melakukan tugas mengubah data yang salah dimasukkan. Data yang sudah diubah lalu disimpan kembali pada tabel suplier.

Sequence diagram menambah data Barang ditunjukkan pada Gambar 3.13.

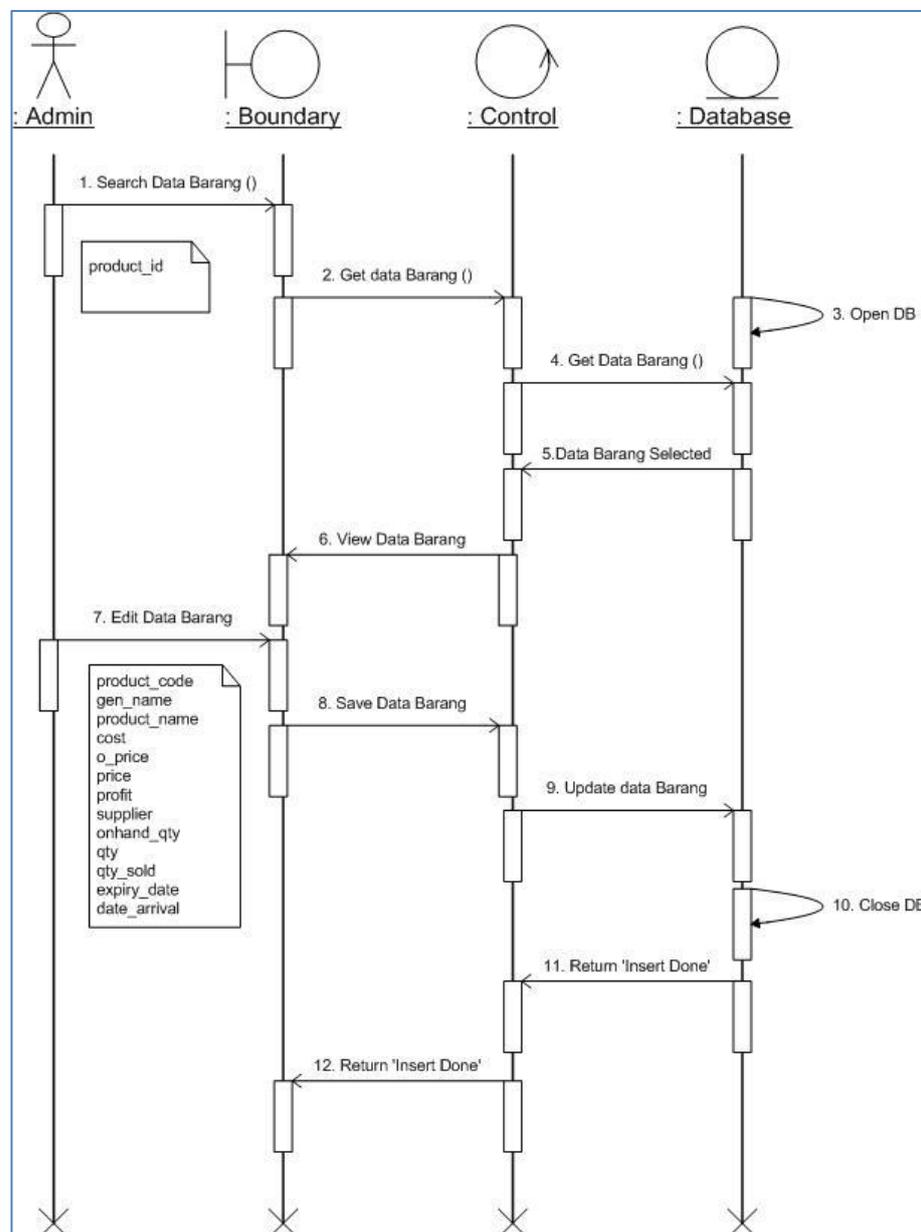


Gambar 3.13 Sequence Diagram menambah Data Barang.

Skenario ini menggambarkan satu aliran utama untuk seorang *Administrator* mengelola data karyawan. Dalam skenario ini, *Administrator* akan memasukkan *username* dan *password* yang benar, diidentifikasi sebagai *Administrator* yang mampu mengakses dan

mengelola data. *Administrator* melakukan *input data* barang jika ada barang yang ditambahkan, data tersebut disimpan pada table product berupa product_id, product_code, gen_name, product_name, cost, o_price, price, profit, supplier, onhand_qty, qty, qty_sold, expiry_date dan date_arrival.

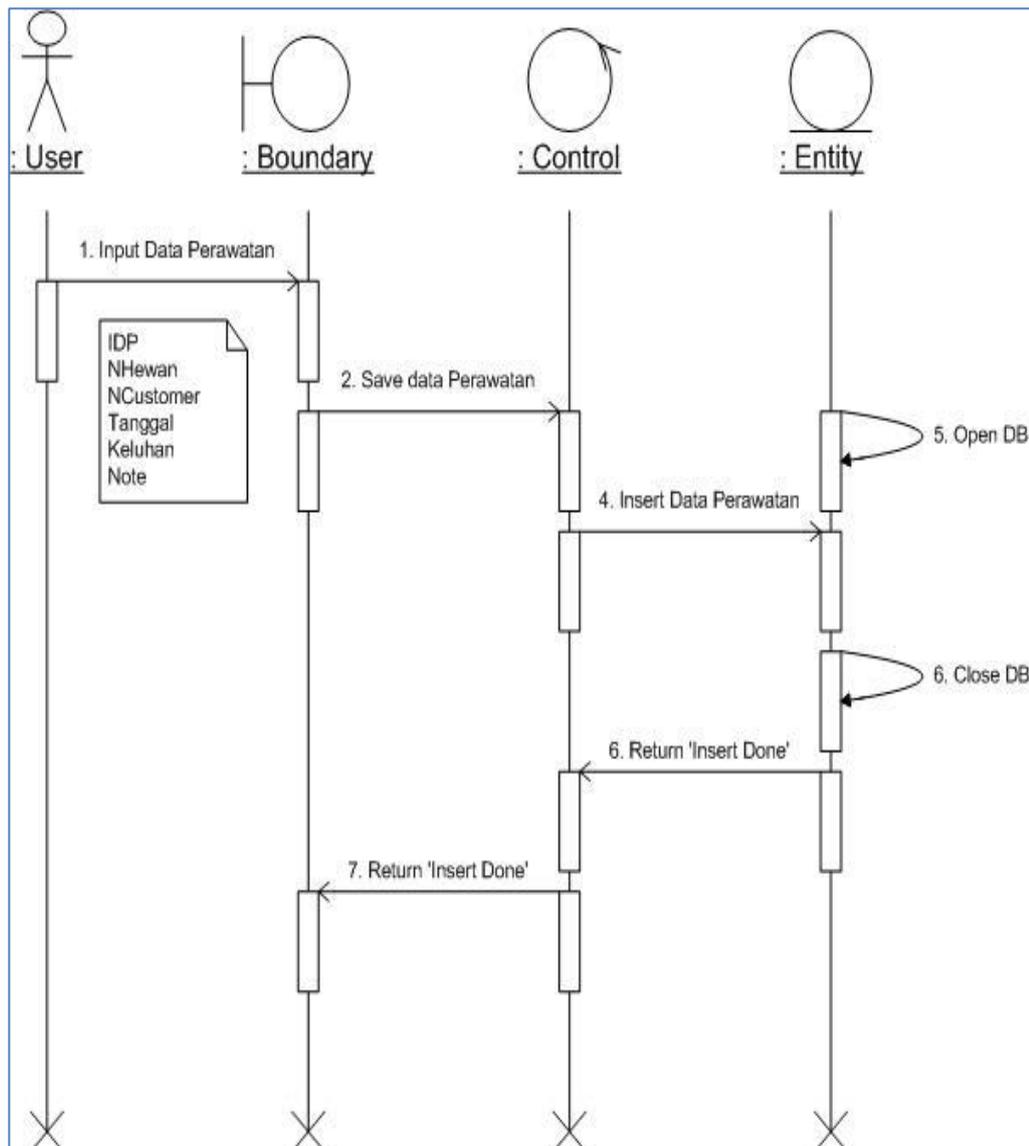
Sequence diagram edit data barang ditunjukkan pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14 Sequence Diagram Edit Data Barang.

Pada skenario ini, *Administrator* juga dapat melakukan tugas mengubah data yang salah *diinputkan*. Data yang sudah diubah lalu disimpan kembali pada tabel *product*.

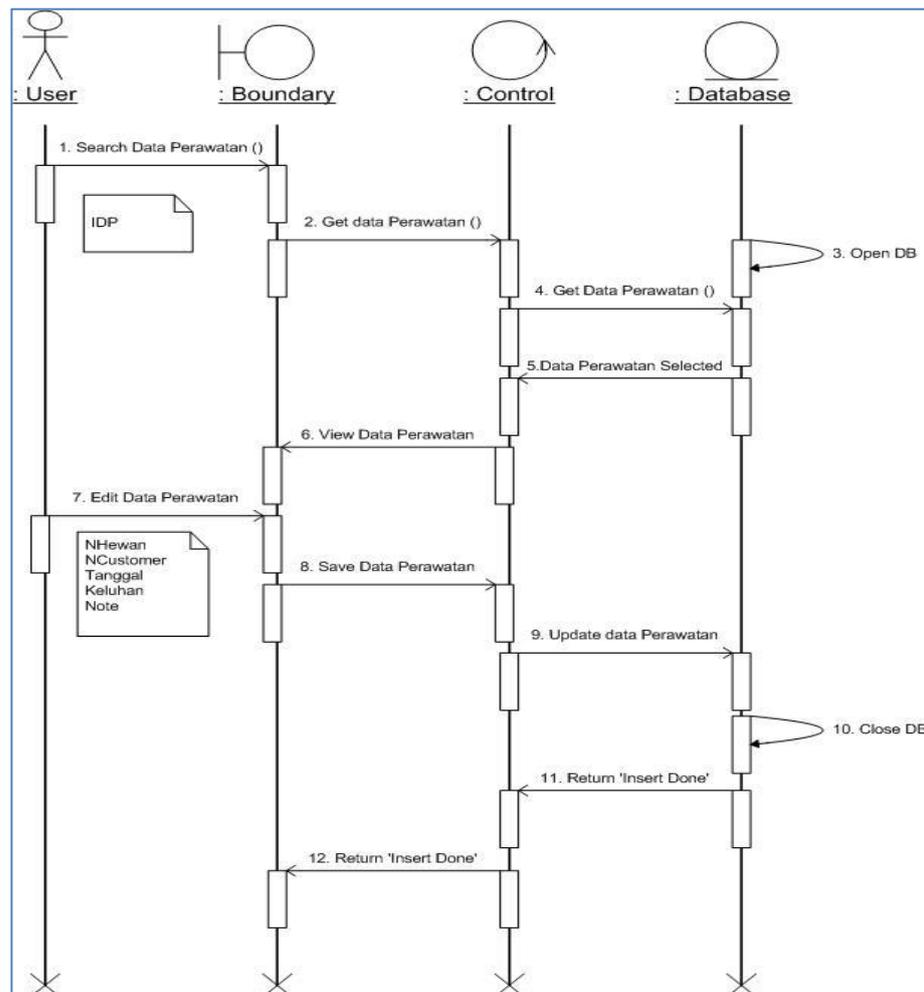
Sequence diagram input data perawatan ditunjukkan pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 Sequence Diagram Input Data Perawatan.

Skenario ini menggambarkan satu aliran utama untuk seorang *User* melakukan transaksi. Dalam skenario ini, *User* akan memasukkan *username* dan *password* yang benar, diidentifikasi sebagai *User* yang mampu mengakses dan mengelola data. *User* melakukan transaksi perawatan jika ada Perawatan yang ditambahkan, data tersebut disimpan pada table Perawatan berupa PID, Nama Hewan, Customer, Tanggal, Keluhan dan Note.

Sequence diagram edit data perawatan ditunjukkan pada Gambar 3.16.



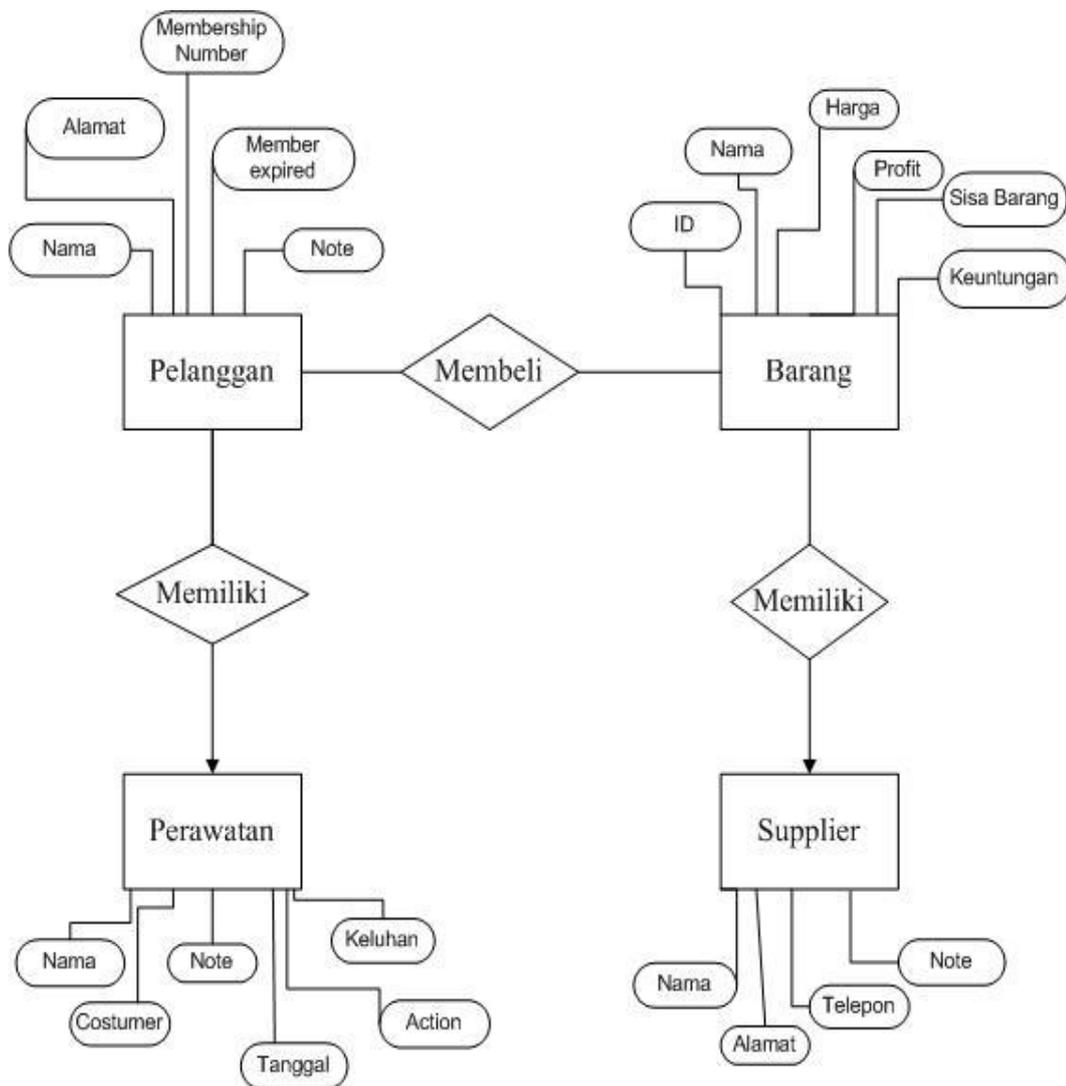
Gambar 3.16 Sequence Diagram Edit Data Barang.

Pada skenario ini, *User* juga dapat melakukan tugas mengubah data yang salah diinputkan. Data yang sudah diubah lalu disimpan kembali pada tabel perawatan.

3.4.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Untuk pengembangan aplikasi pemodelan *database* yang digunakan adalah *Entity Relationship Diagram*. *Entity Relationship Diagram* merupakan diagram yang digunakan untuk merancang *database* dan memperlihatkan relasi antar entitas atau objek dengan atributnya. Tujuan *Entity Relationship Diagram* ini adalah untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang dikembangkan sehingga mempermudah perancangan *database*.

Entity Relationship Diagram yang digunakan dalam aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.17 Entity Relationship Diagram Barang.

3.4.5 Perancangan Basis Data

Pembuatan basis data ini merupakan salah satu tahapan untuk menggambarkan struktur dan bagian-bagian basis dari suatu basis data. Pembuatan basis data ini menggunakan PhpMyAdmin. Berikut ini merupakan table-table dalam basis data yang diperlukan dalam perancangan system :

Table 3.1 Tabel Login

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id_barang	Int	11	Primary Key
2	Username	Varchar	100	-
3	Password	Varchar	100	-
4	Name	Varchar	100	-
5	Position	Varchar	100	-

Tabel 3.2 Tabel Produk Barang

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Product_id	Int	11	Primary Key
2	Product_code	Varchar	200	-
3	Gen_name	Varchar	200	-
4	Product_name	Varchar	200	-
5	cost	Varchar	100	-
6	O_price	Varchar	100	-
7	price	Varchar	100	-
8	Profit	Varchar	100	-
9	Supplier	Varchar	100	-
10	Onhand_qty	Int	10	Primary Key
11	Qty	Int	10	Primary Key
12	Qty_sold	Int	10	Primary Key
13	Expory_date	Varchar	500	-
14	Date_arrival	Varchar	500	-

Tabel 3.3 Tabel Customer

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Customer_id	Int	11	Primary Key
2	Customer_name	Varchar	100	-
3	address	Varchar	100	-
4	contact	Varchar	100	-
5	Membership_number	Varchar	100	-
6	Prod_name	Varchar	550	-
7	Expected_date	Varchar	500	-
8	note	Varchar	500	-

Tabel 3.4 Tabel Perawatan

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	IDP	Int	10	Primary_Key
2	NHewan	Varchar	100	-
3	NCustomer	Varchar	100	-
4	Tanggal	Varchar	100	-
5	Keluhan	Varchar	100	-
6	Note	Varchar	100	-

Tabel 3.5 Tabel Supplier

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Supplier_id	Int	11	Primary_Key
2	Supplier_name	Varchar	100	-
3	Supplier_address	Varchar	100	-
4	Supplier_contact	Varchar	100	-
5	Contact_person	Varchar	100	-
6	Note	Varchar	100	-

Tabel 3.6 Tabel Transaksi

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Transaction_id	Int	11	Primary_Key
2	Invoice_number	Varchar	100	-
3	cashier	Varchar	100	-
4	Date	Varchar	100	-
5	Type	Varchar	100	-
6	Amount	Varchar	100	-
7	Profit	Varchar	100	-
8	Due_date	Varchar	100	-
9	Name	Varchar	100	-
10	balance	Varchar	100	-

Table 3.7 Tabel Purchases Item

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id	Int	11	Primary_Key
2	Nama	Varchar	100	-
3	Qty	Int	11	Primary_Key
4	Cost	Varchar	100	-
5	Invoice	Varchar	100	-

Table 3.8 Tabel Purchases

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Transaction_id	Int	11	Primary_Key
2	Invoice_number	Varchar	100	-
3	Date	Varchar	100	-
4	Supplier	Varchar	100	-
5	Remarks	Varchar	100	-

Table 3.9 Tabel Sales Order

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Transaction_id	Int	11	Primary_Key
2	Invoice	Varchar	100	-
3	Product	Varchar	100	-
4	Qty	Varchar	100	-
5	Amount	Varchar	100	-
6	Profit	Varchar	100	-
7	Product_code	Varchar	150	-
8	Gen_name	Varchar	200	-
9	Name	Varchar	200	-
10	Price	Varchar	100	-
11	discount	Varchar	100	-
12	date	Varchar	500	-

3.5 RANCANGAN *INTERFACE*

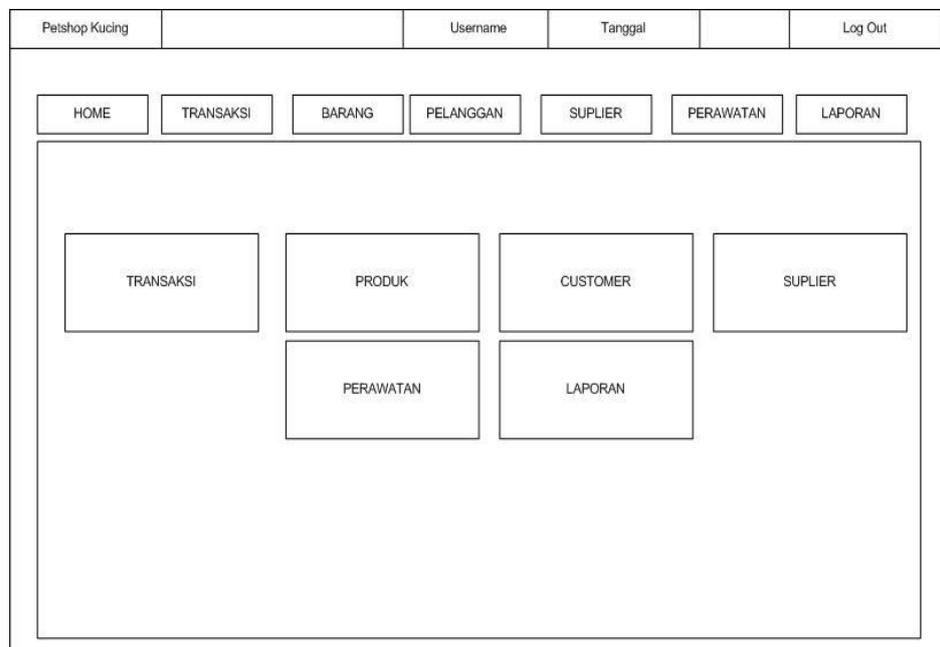
3.5.1 Desain Menu Login

The image shows a login form titled "Login Pet's Shop". It contains two input fields: "Username" and "Password". The "Username" field is a simple rectangular box. The "Password" field is a rectangular box with a blue dot on the left side, indicating a password input field. The form is enclosed in a rectangular border.

Gambar 3.18 Perancangan Desain Login.

Gambar 3.17 merupakan halaman *Login*, admin dan user memasukkan *username* dan *password* yang sesuai, setelah berhasil *Login* maka akan tampil halaman Halaman Utama selanjutnya jika salah memasukkan *username* dan *password* maka akan tetap pada *Menu Login*.

3.5.2 Desain Halaman Menu Utama



Gambar 3.19 Perancangan Desain Menu Utama.

Gambar 3.18 merupakan tempat utama *Administrator* dan *User* untuk melakukan manipulasi data seluruh pet shop.

3.5.3 Halaman Menu Suplier

Petshop Kucing		Username	Tanggal		Log Out	
HOME	TRANSAKSI	BARANG	PELANGGAN	SUPLIER	PERAWATAN	LAPORAN
Total data suplier						
Search data Suplier				Tambah Suplier		
Tabel Suplier						

Gambar 3.20 Perancangan Desain Form Suplier.

Gambar 3.19 merupakan halaman *input* data Suplier, terdapat beberapa hal yang perlu di *input* yaitu : *suplier_id*, *suplier_name*, *suplier_address*, *suplier_contact*, *contact_person* dan *note*. Pada halaman ini pula sudah di sediakan tombol “*tambah suplier*” yang fungsinya untuk menambahkan data suplier, tombol “*action edit*” yang fungsinya meng-*Edit* data yang salah di *input* sehingga sesuai dengan informasi yang ada pada data suplier tersebut.

3.5.4 Halaman Menu Barang

Petshop Kucing		Username	Tanggal		Log Out	
HOME	TRANSAKSI	BARANG	PELANGGAN	SUPLIER	PERAWATAN	LAPORAN
Total data Barang						
Search data Barang				Tambah Barang		
Tabel Barang						

Gambar 3.21 Form Menu Barang.

Gambar 3.20 merupakan halaman *input* data barang, terdapat beberapa hal yang perlu di *input* yaitu : *product_id*, *product_code*, *gen_name*, *product_name*, *cost*, *o_price*, *price*, *profit*, *supplier*, *onhand_qty*, *qty*, *qty_sold*, *expiry_date* dan *date_arrival*. Pada halaman ini pula sudah di sediakan tombol “tambah barang” yang fungsinya untuk menambahkan data barang, tombol “Action *Edit*” yang fungsinya meng-*Edit* data yang salah di *input* sehingga sesuai dengan informasi yang ada pada data barang tersebut.

3.5.5 Halaman Menu Pelanggan

Petshop Kucing		Username	Tanggal		Log Out	
HOME	TRANSAKSI	BARANG	PELANGGAN	SUPLIER	PERAWATAN	LAPORAN
Total data Barang						
Search data Barang				Tambah Barang		
Tabel Barang						

Gambar 3.22 Form Menu Pelangan

Gambar 3.22 merupakan halaman *input* data pelanggan, terdapat beberapa hal yang perlu di *input* yaitu : *customer_id*, *customer_name*, *address*, *contact*, *membership_number*, *prod_name*, *expected_date* dan *note*. Pada halaman ini pula sudah di sediakan tombol “*tambah pelanggan*” yang fungsinya untuk menambahkan data pelanggan, tombol “*Action Edit*” yang fungsinya meng-*Edit* data yang salah di *input* sehingga sesuai dengan informasi yang ada pada data pelanggan tersebut.

3.5.6 Halaman Perawatan

Petshop Kucing		Username	Tanggal		Log Out	
HOME	TRANSAKSI	BARANG	PELANGGAN	SUPLIER	PERAWATAN	LAPORAN
Total data Perawatan						
Search data Perawatan				Tambah Perawatan		
Tabel Perawatan						

Gambar 3.23 Halaman Menu Perawatan.

Gambar 3.23 merupakan halaman *input* data perawatan, terdapat beberapa hal yang perlu di *input* yaitu : IDP, NHewan, NCustomer, Tanggal, Keluhan dan Note. Pada halaman ini pula sudah di sediakan tombol “tambah perawatan” yang fungsinya untuk menambahkan data perawatan, tombol “Action *Edit*” yang fungsinya meng-*Edit* data yang salah di *input* sehingga sesuai dengan informasi yang ada pada data perawatan tersebut.

3.5.7 Halaman Laporan

Petshop Kucing		Username	Tanggal		Log Out	
HOME	TRANSAKSI	BARANG	PELANGGAN	SUPLIER	PERAWATAN	LAPORAN
Tanggal awal	TO	Tanggal Akhir	Cari			
Tabel Laporan						

Gambar 3.24 Halamn Menu Laporan.

Gambar 3.24 merupakan halaman menampilkan data laporan, terdapat beberapa hal yang ditampilkan yaitu : Transaction ID, Date, Customer Name, Invoice Number, Amount dan Profit. Pada halaman ini pula sudah di sediakan tombol “*cari*” yang fungsinya untuk mencari data berdasarkan tanggal awal yang akan di cari sampai tanggal akhir data yang akan di cari.

3.4.8 Halaman Transaksi

Petshop Kucing		Username	Tanggal		Log Out	
HOME	TRANSAKSI	BARANG	PELANGGAN	SUPLIER	PERAWATAN	LAPORAN
Search data barang		Jumlah	Tambah			
Tabel Transaksi						
Save						

Gambar 3.25 Halaman Menu transaksi.

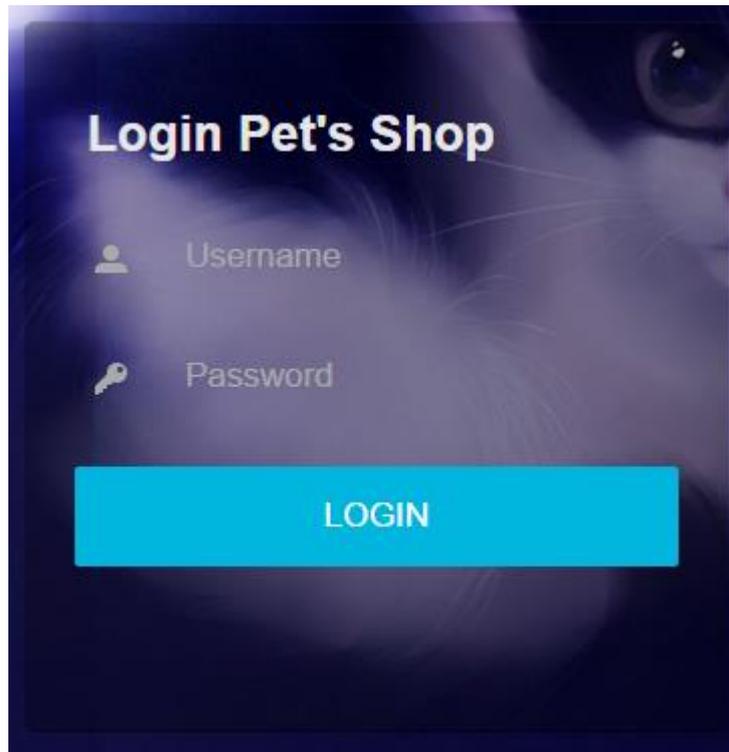
Gambar 3.25 merupakan perancangan halaman transaksi untuk mencetak melakukan transaksi penjualan barang. Pada halaman *salary slip* tersebut Terdapat tombol "Tambah" yang fungsinya untuk menambahkan data produk kedalam table dan tombol "Save" berfungsi untuk mencetak *invoice*.

BAB IV

PENGEMBANGAN DAN PENGUJIAN

4.1 PENGEMBANGAN SISTEM

4.1.1 Menu Login



Gambar 4.1 Halaman Form Login.

Gambar 4.1 merupakan halaman pertama yang di gunakan user dan administrator untuk melakukan login. Pada saat user atau Administrator melakukan Login maka data akses user atau Administrator akan langsung di validasi dan dilakukan pengecekan data username dan password. Jika usernamedan password sesuai maka akan langsung masuk kedalam halaman utama untuk role administrator

sedangkan role user akan sama masuk kehalaman utama namun menu yang di tampilkan berbeda. Pada aplikasi ini terdapat 2 akses *user* yaitu:

1. *Administrator*

Pada aplikasi Ageria Petshop *Administrator* bertugas sebagai pengelola aplikasi yang mempunyai akses penuh. *Administrator* dapat melakukan manipulasi seluruh data di aplikasi.

2. *Chasier*

Chasier bertugas sebagai pencatatan data pelanggan, melakukan transaksi penjualan dan melakukan aktivitas perawatan hewan.

4.2. FORM UTAMA ADMINSTRATOR

Tampilan Halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.2 yang digunakan oleh *Administrator*. Halaman utama terdapat 6 menu dimana diantaranya :

1. Menu HOME untuk tampilan awal menu
2. Menu Transaksi mempunyai aktivitas sebagai transaksi barang pakai dan jual
3. Menu Barang untuk managemen data barang
4. Menu Perawatan mempunyai peran sebagai pencatatan data perawatan hewan
5. Menu Suplier untuk managemen data penyedia barang
6. Menu Pelanggan untuk managemen data pelanggan
7. Menu Laporan untuk laporan data penjualan barang pakai dan jual



Gambar 4.2 Halaman Utama Administrator.

4.3. FORM UTAMA USER

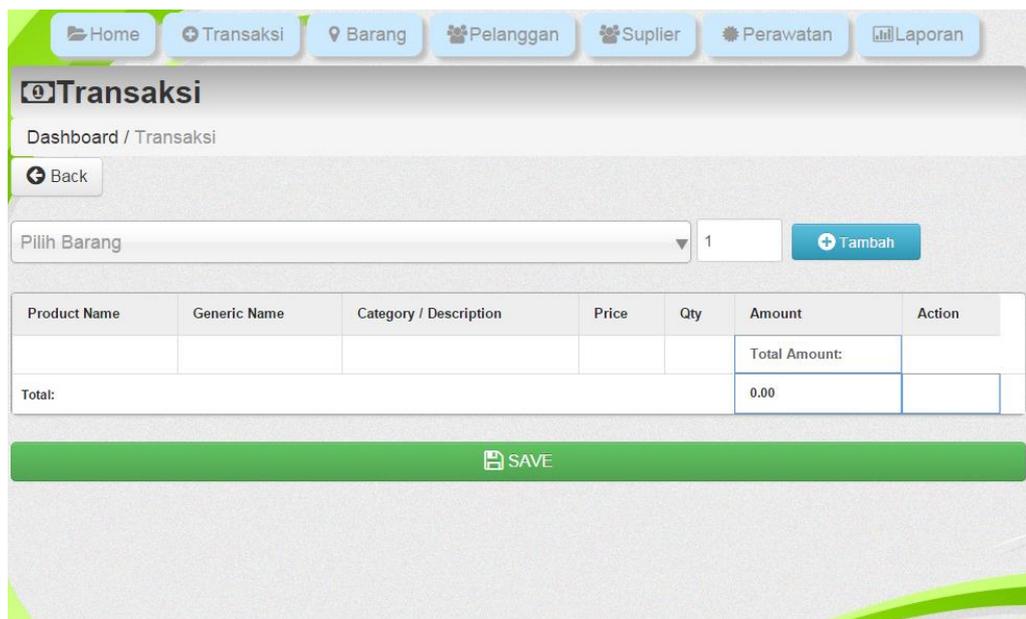
Tampilan Halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.3 yang digunakan oleh *Administrator*. Halaman utama terdapat tiga menu dimana diantaranya :

1. Menu HOME untuk menampilkan awal menu.
2. Menu Transaksi mempunyai aktivitas sebagai transaksi barang pakai dan jual.
3. Menu Pelanggan untuk manajemen data pelanggan MEGRI PET
4. Menu Perawatan mempunyai peran sebagai pencatatan data perawatan hewan.



Gambar 4.3 Halaman Utama User.

4.4. HALAMAN *TRANSAKSI*

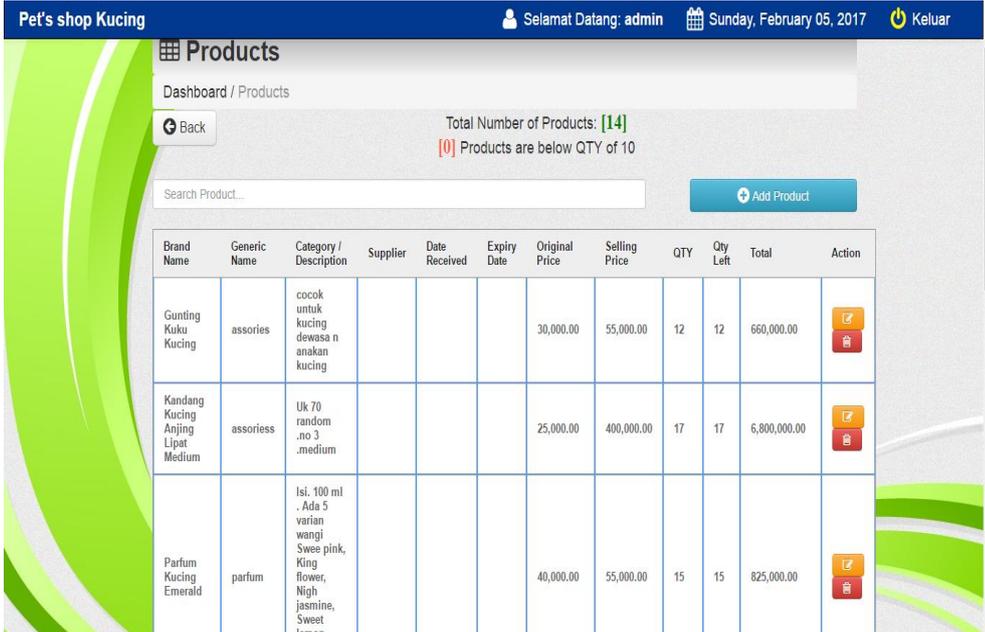


Gambar 4.4 Halaman Transaksi.

Gambar 4.4 yang merupakan halaman *transaksi* merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan transaksi barang jual dan pakai dimana proses tersebut diantaranya :

1. Mencari data barang yang akan di jual.
2. Mengisi jumlah barang yang akan di jual.
3. Menyimpan data barang yang sudah di masukan.
4. Pilih button *save* untuk melakukan pembayaran barang yang sudah dimasukkan.
5. Menulis nama pelanggan.
6. Menuliskan jumlah uang yang dibayarkan untuk membuat nota penjualan.
7. Print untuk mencetak nota penjualan.

4.5. HALAMAN BARANG



Pet's shop Kucing Selamat Datang: admin Sunday, February 05, 2017 Keluar

Products

Dashboard / Products

Back Total Number of Products: [14]
[0] Products are below QTY of 10

Search Product... Add Product

Brand Name	Generic Name	Category / Description	Supplier	Date Received	Expiry Date	Original Price	Selling Price	QTY	Qty Left	Total	Action
Gunting Kuku Kucing	assories	cocok untuk kucing dewasa n anakan kucing				30,000.00	55,000.00	12	12	660,000.00	 
Kandang Kucing Anjing Lipat Medium	assories	Uk 70 random .no 3 .medium				25,000.00	400,000.00	17	17	6,800,000.00	 
Parfum Kucing Emerald	parfum	Isi. 100 ml . Ada 5 varian wangi Swee pink, King flower, Nigh jasmine, Sweet lemon.				40,000.00	55,000.00	15	15	825,000.00	 

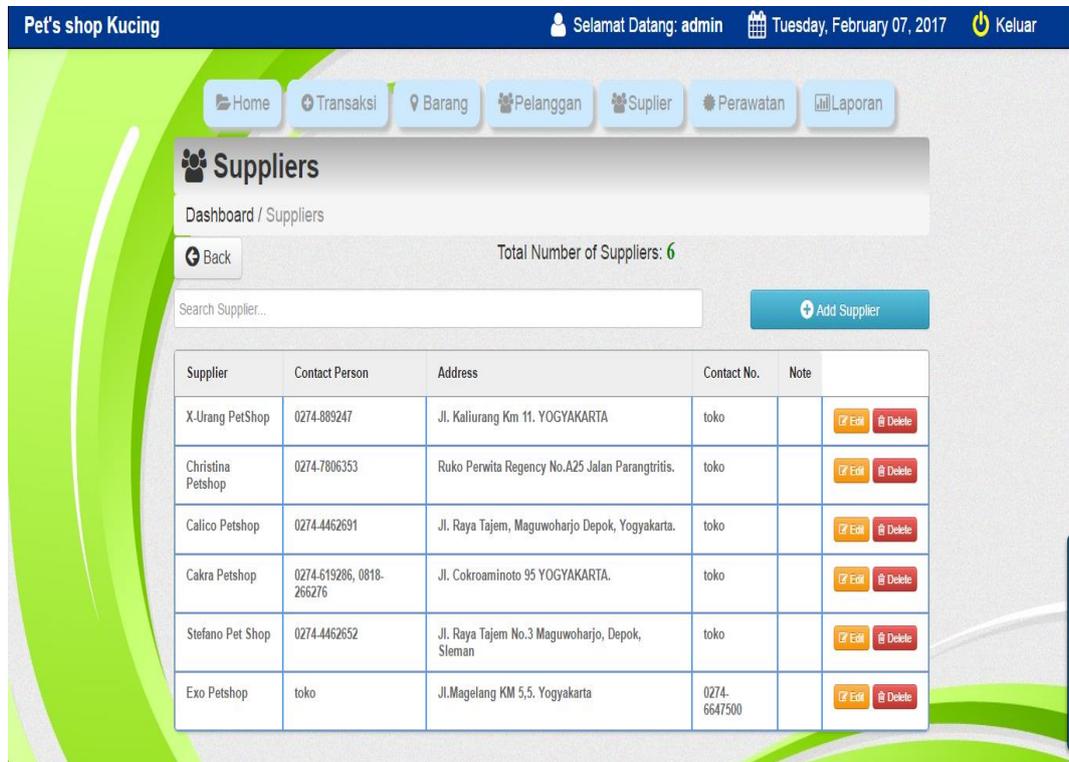
Pet's shop Kucing			Selamat Datang: admin		Sunday, February 05, 2017		Keluar					
Serok Pasir Kucing S	assoriess	serok pasir				5,000.00	10,000.00	12	12	120,000.00		
Tempat Makan Kucing	assoriess	tempat makan				10,000.00	25,000.00	12	12	300,000.00		
Kandang Kucing Keranjang Rio Small	assoriess	keranjang				60,000.00	80,000.00	20	20	1,600,000.00		
Shampo Jamur Kucing Medicated Shampoo	shampo	shampo kucing				50,000.00	67,000.00	20	20	1,340,000.00		
Kaleng Friskies Seafood Platter	food	makanan kaleng		2017-05-02	2018-05-03	10,000.00	16,000.00	12	12	192,000.00		
Kaleng Friskies Deep Sea Delights	food	makanan kaleng		2017-05-02	2018-05-03	10,000.00	16,000.00	23	23	368,000.00		
Shampo Kucing McPauli	shampo	shampo		2017-05-02	2017-05-03	30,000.00	45,000.00	10	10	450,000.00		
Kandang Kucing / CA1 Cage R4.1 100 x 67 x 44	kandang	kandang kucing besi		2017-05-02	2017-05-03	700,000.00	975,000.00	10	10	9,750,000.00		

Gambar 4.5 Halaman Barang.

Gambar 4.5 yang merupakan halaman yang digunakan admin untuk menambahkan data barang baru dan menambah stok data barang yang lama jika sudah habis. Step untuk menambahkan data barang baru di aplikasi PET AGERIA diantaranya sebagai berikut :

1. Memilih button tambah barang untuk menambahkan data baru.
2. Mengisi data barang meliputi nama, jumlah barang, data masuk, data expired dan nama supplier.

4.6. Halaman Suplier



The screenshot displays the 'Suppliers' management interface. At the top, there is a navigation bar with buttons for Home, Transaksi, Barang, Pelanggan, Suplier, Perawatan, and Laporan. Below this, the 'Suppliers' section is titled, and it shows 'Total Number of Suppliers: 6'. A search bar is present with the placeholder text 'Search Supplier...'. To the right of the search bar is an 'Add Supplier' button. Below the search bar is a table listing the suppliers.

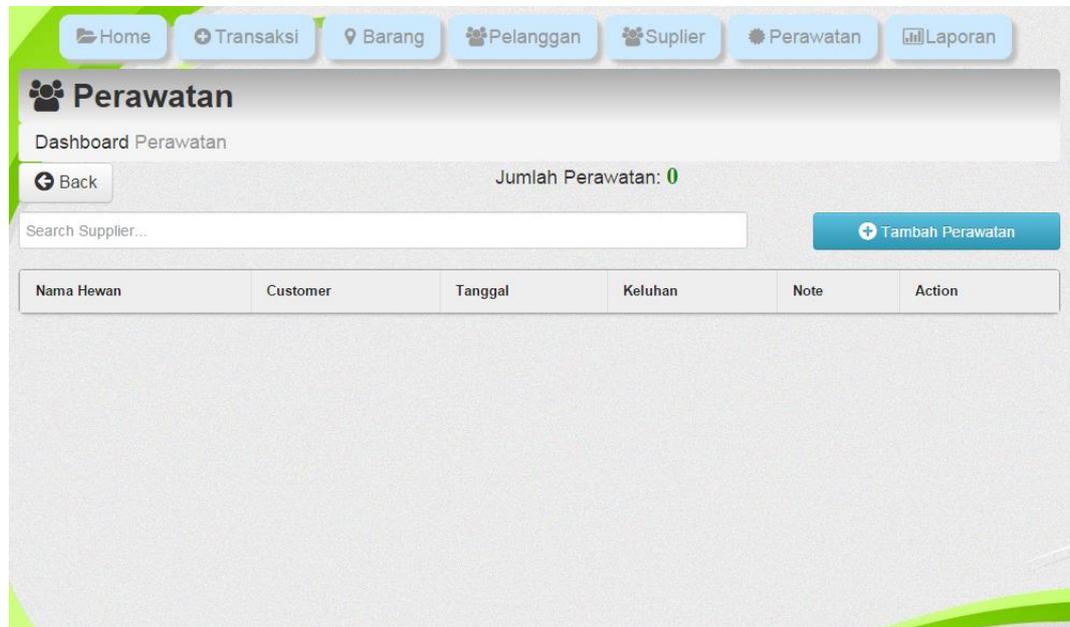
Supplier	Contact Person	Address	Contact No.	Note	
X-Urang PetShop	0274-889247	Jl. Kaliurang Km 11. YOGYAKARTA	toko		Edit Delete
Christina Petshop	0274-7806353	Ruko Perwita Regency No.A25 Jalan Parangtritis.	toko		Edit Delete
Calico Petshop	0274-4462691	Jl. Raya Tajem, Maguwoharjo Depok, Yogyakarta.	toko		Edit Delete
Cakra Petshop	0274-619286, 0818-266276	Jl. Cokroaminoto 95 YOGYAKARTA.	toko		Edit Delete
Stefano Pet Shop	0274-4462652	Jl. Raya Tajem No.3 Maguwoharjo, Depok, Sleman	toko		Edit Delete
Exo Petshop	toko	Jl.Magelang KM 5.5. Yogyakarta	0274-6647500		Edit Delete

Gambar 4.6 Halaman Suplier.

Gambar 4.6 merupakan halaman yang digunakan untuk menambahkan dan mengubah data supplier. Proses untuk penambahan data supplier sebagai berikut:

1. Pilih button Tambah Suplier untuk menampilkan form supplier baru.
2. Mengisi data supplier meliputi nama, alamat, contact person dan note untuk deskripsi barang yang di suplai.

4.7. Halaman Perawatan

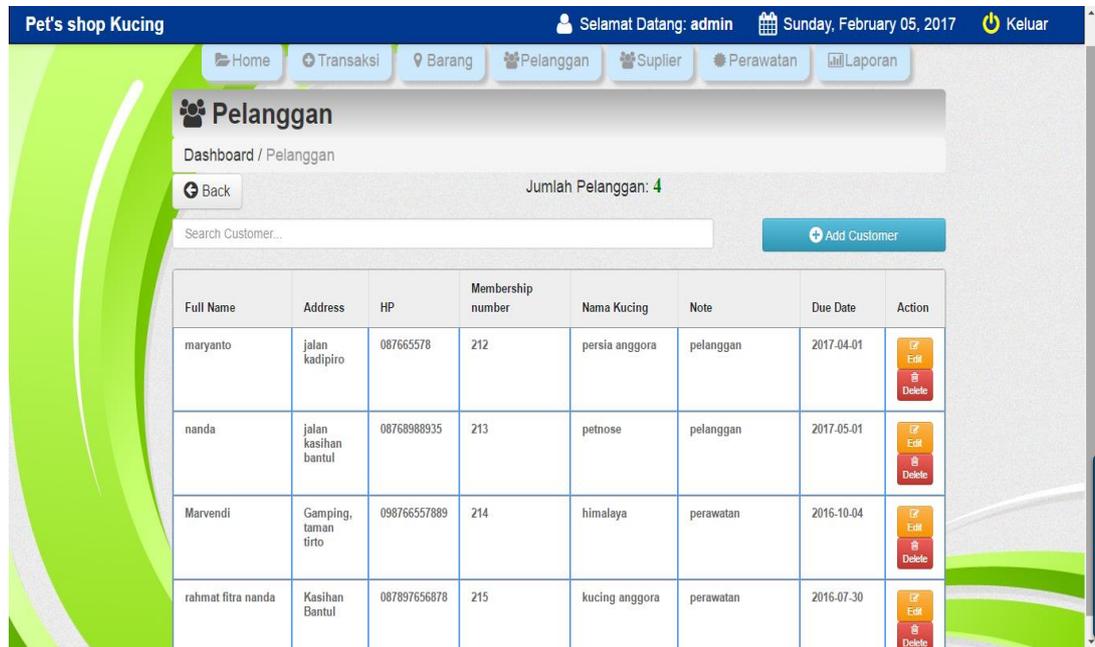


Gambar 4.7 Halaman Perawatan.

Gambar 4.7 merupakan halaman yang digunakan untuk menambahkan dan mengubah data perawatan. Proses untuk penambahan data perawatan sebagai berikut:

1. Pilih button Tambah Perawatan untuk menampilkan form Perawatan baru.
2. Mengisi data supplier meliputi nama hewan, nama pelanggan, tanggal, keluhan dan note untuk deskripsi penyakit pada hewan pelanggan.

4.8. Halaman Pelanggan



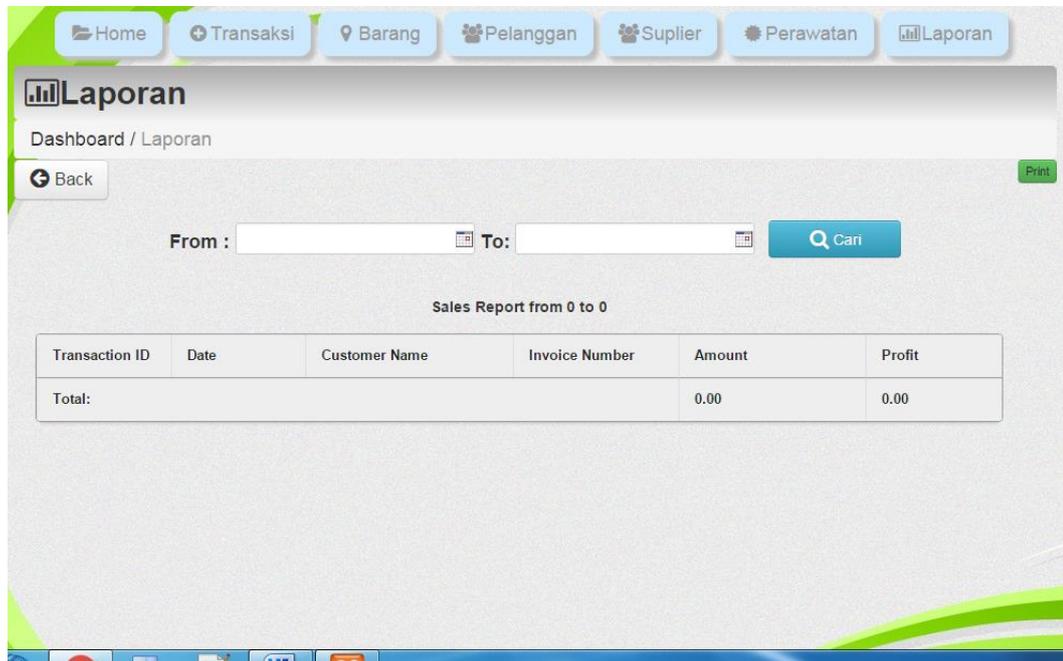
Full Name	Address	HP	Membership number	Nama Kucing	Note	Due Date	Action
maryanto	jalan kadipiro	087665578	212	persia anggora	pelanggan	2017-04-01	Edit Delete
nanda	jalan kasihan bantul	08768988935	213	petnose	pelanggan	2017-05-01	Edit Delete
Marvendi	Gamping, taman tirta	098766557889	214	himalaya	perawatan	2016-10-04	Edit Delete
rahmat fitra nanda	Kasihah Bantul	087897656878	215	kucing anggora	perawatan	2016-07-30	Edit Delete

Gambar 4.8 Halaman Pelanggan.

Gambar 4.8 yang merupakan halaman digunakan untuk melakukan pencatatan data pelanggan, biasanya pelanggan harus di catat jika melakukan pembelian barang atau perawatan pada hewan jadi halaman pelanggan hanya bersifat opsional jika hanya melakukan pembelian barang jual dan pakai tetapi jika pelanggan akan melakukan perawatan hewannya maka harus wajib mengisi data pelanggan:

1. Memilih button Tambah Pelanggan untuk menambahkan data baru.
2. Mengisi data Pelanggan meliputi Full Name, Address, HP, Nama Kucing, Note dan Date berfungsi sebagai masa pelanggan pada AGERIA PET SHOP STORE.

4.9. Halaman Product



Gambar 4.9 Halaman product.

Gambar 4.9 yang merupakan halaman digunakan untuk menampilkan data laporan penjualan barang pakai dan jual bulanan juga menghitung jumlah profit dari AGERIA PET SHOP STORE. Proses untuk menampilkan data hasil penjualan sebagai berikut:

1. Memilih tanggal awal yang akan di buat laporan.
2. Memilih tanggal akhir yang akan di buat laporan.
3. Pilih button cari untuk menampilkan hasil laporan penjualan.
4. Print jika ingin mencetak hasil laporan.

4.10 PENGUJIAN

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal. Pengujian perangkat lunak ini dilakukan dengan dua uji yaitu pengujian Aplikasi dan pengujian penggunaan.

4.11 PENGUJIAN *BLACK BOX*

Pengujian aplikasi ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak, yang diuji adalah masukan serta keluarannya. Dengan berbagai masukan yang diberikan, apakah sistem atau perangkat lunak memberikan keluaran seperti yang kita harapkan atau tidak.

1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.1 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Halaman Login	Verifikasi <i>Username</i>	<i>Black Box</i>
	Verifikasi <i>password</i>	
Halaman Barang	Penambahan data Barang	<i>Black Box</i>
	Pengubahan data Barang	
Halaman Pelanggan	Penambahan data Pelanggan	<i>Black Box</i>
	Pengubahan data Pelanggan	<i>Black Box</i>
Halaman Suplier	Penambahan data supplier	<i>Black Box</i>
	Pengubahan data supplier	<i>Black Box</i>
Halaman Perawatan	Penambahan data Perawatan	<i>Black Box</i>
	Pengubahan data Perawatan	<i>Black Box</i>
Halaman Laporan	Pncaraian data supplier berdasarkan tanggal	<i>Black Box</i>
Halaman Transaksi	Melakukan transaksi penjualan barang jual dan pakai	<i>Black Box</i>

2. Hasil Pengujian dalam table

Tabel 4.2 Rencana Pengujian

Halaman	ButirUji	Hasil	Status
Halaman Login	Salah <i>Username</i>	<i>gagal</i>	<i>Berhasil</i>
	Salah <i>Password</i>	<i>gagal</i>	<i>Berhasil</i>
	Benar <i>Username</i>	<i>berhasil</i>	<i>Berhasil</i>
	Benar <i>Password</i>		
Halaman Barang	Penambahan data Barang	<i>berhasil</i>	<i>Berhasil</i>
	Pengubahan data Barang	<i>berhasil</i>	<i>Berhasil</i>
Halaman Pelanggan	Penambahan data Pelanggan	<i>berhasil</i>	<i>Berhasil</i>
	Pengubahan data Pelanggan	<i>berhasil</i>	<i>Berhasil</i>
Halaman Suplier	Penambahan data suplier	<i>berhasil</i>	<i>Berhasil</i>
	Pengubahan data suplier	<i>berhasil</i>	<i>Berhasil</i>
Halaman Perawatan	Penambahan data Perawatan	<i>berhasil</i>	<i>berhasil</i>
	Pengubahan data Perawatan	<i>berhasil</i>	<i>berhasil</i>
Halaman Laporan	Pencaraian data supplier berdasarkan tanggal	<i>berhasil</i>	<i>berhasil</i>
Halaman Transkasi	Melakukan transaksi penjualan barang jual dan pakai	<i>berhasil</i>	<i>berhasil</i>

Berdasarkan hasil pengujian *black box* pada table hasil uji maka dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan *sintaks* dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Setelah melakukan tahapan analisa, perancangan, pengembangan, dan pengujian pada Aplikasi Ageria Pet Shop Store, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain:

1. Sistem dapat melakukan manajemen data supplier yang lebih sederhana.
2. Sistem dapat melakukan manajemen data pelanggan yang lebih sederhana.
3. Sistem dapat melakukan manajemen data produk yang sederhana.
4. Sistem dapat melakukan menampilkan data laporan penjualan bulanan beserta hasil profit dari penjualan tersebut.
5. Sistem secara membantu administrator dalam melakukan penjualan dan perawatan hewan.

5.2 SARAN

Berdasarkan penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem lebih lanjut seperti sebagai berikut:

1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan lagi tidak hanya sebatas aplikasi web based tetapi menjadi suatu system informasi ERP.
2. Penelitian ini hanya membahas transaksi penjualan, pencatatan data customer, supplier dan laporan. Diharapkan system yang selanjutnya lebih lengkap lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, 2011, sistem informasi akuntansi penjualan dan pembelian pada toko sumber usaha”, *microsoft visual Foxpro 8.0*.
- Arief, M.Rudyanto., 2011, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MYSQL*, Andi, Yogyakarta
- Hasanah, 2011, sistem informasi penjualan dan pembelian tunai pada toko salam”, *microsoft visual Basic 6.0*.
- Jogiyanto, 2005, Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur, Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. ANDI, Yogyakarta.
- Kurniawan, 2008, *Desain Web Praktis dengan CSS*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Sulistiyowati, sukoharjo. 2009, system informasi akuntansi pembelian dan penjualan tunai pada toko besi” *microsoft visual Foxpro 8.0*, Jakarta.
- Susanti, 2010 Judul penelitian ini adalah system informasi penjualan dan pembelian tunai pada toko besi Berkah, gombang.
- Wicaksono, 2010 , system informasi akuntansi pembelian dan penjualan pada minimarket yomart di ngawi, *microsoft visual Foxpro 9.0*. jawa timur.