

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Toko Nayla

4.1.1 Sejarah Singkat Toko

Toko nayla merupakan salah satu toko yang bergerak dibidang elektronik yang terletak di Jl. Soekarno Hatta No 11 Bangkalan.

4.1.2 Visi dan Misi Toko

a Visi

menjadi toko maju yang selalu mengutamakan mutu atau kualitas, dalam hal produk, dan pelayanan toko.

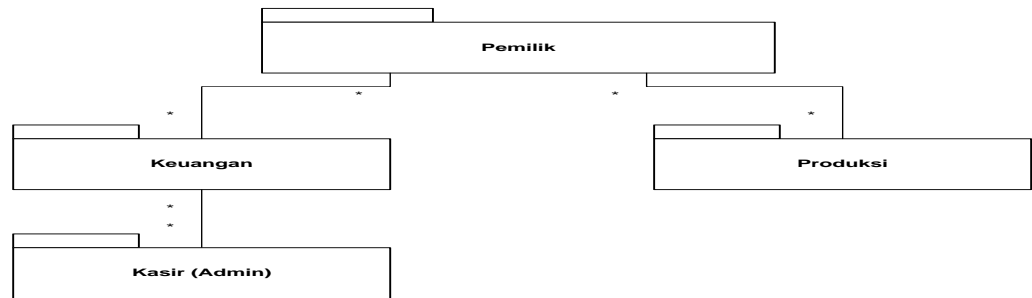
b Misi

1. menyediakan produk berkualitas dengan harga terjangkau
2. selalu berusaha memberikan pelayanan terbaik
3. memperluas pemasaran atau suku cabang baru

4.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi dalam perusahaan adlah gambaran mengenai suatu kerangka tertentu yang dipakai untuk menunjukan pola hubungan antar anggota organisasi, agar dapat bekerja sama secara harmonis dan dinamis.

Adapun susunan organisasi terdapat dalam toko seperti gambar dibawah in



Gambar 4.1 Struktur Organisasi Toko

4.1.4 Pengurus toko yang terdiri dari beberapa bagian dan fungsi susunan pengurus toko tersebut adalah sebagai berikut :

- 1 Pemilik
Berperan sebagai pemilik modal utama dalam mendirikan toko
- 2 Admin atau kasir
- 3 Berperan sebagai penerima uang baik itu untuk transfer maupun tunai, sebagai bukti pemesanan barang dan bukti keluar masuknya keuangan.

4.2 Pengembangan Aplikasi Toko Nayla

Metode yang penulis menggunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi toko nayla adalah SDLC (Systems Development Life Cycle, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) dengan model waterfalyang dikemukakan oleh Pressman (2001).

Berikut ini adalah pembahasan tahapan tahapan yang digunakan untuk pengembangan aplikasi toko naylor.

4.2.1 Analisis

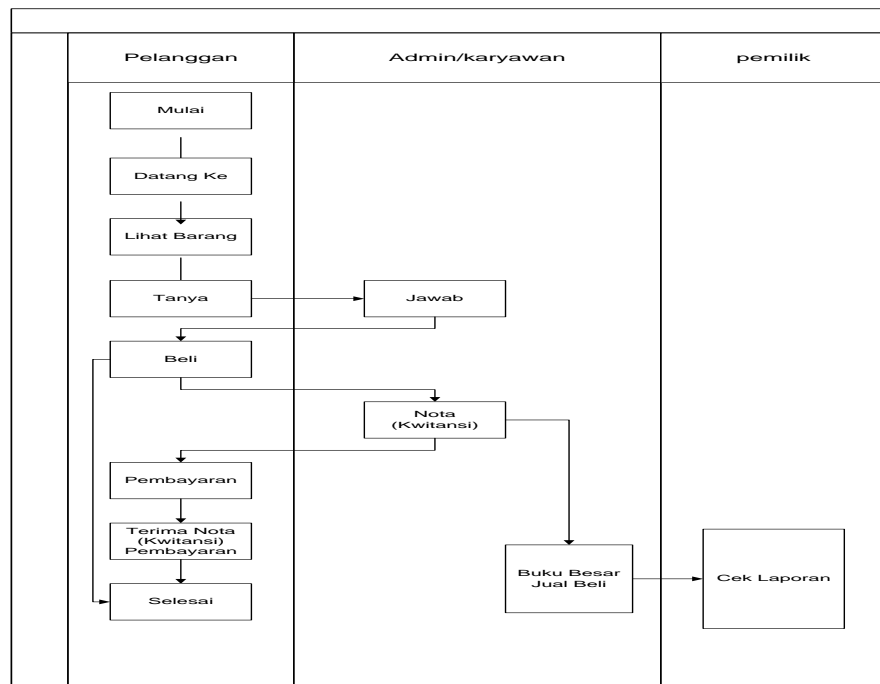
Pada tahap ini penulis menguraikan ruang lingkup pekerjaan yang nantinya dibutuhkan untuk mengambil keputusan didalam pembuatan system ini.

a. Identifikasi masalah

- ✓ Pelanggan sulit mencari informasi nama-nama produk beserta harganya
- ✓ Metode pembayaran yang kurang efektif

b. Analisa system yang berjalan

System yang bekerja sebelumnya dengan cara manual. Hal ini dirasakan memperlambat kinerja pada system sebelumnya. Oleh sebab itu karna sangat dibutuhkannya, Untuk mengetahui data atau bukti adanya produk dan harga. Oleh karena itu sebagai solusi dari permasalahan tersebut maka penulis mengajukan beberapa perubahan yang dibuat dengan system integrasi yaitu menggunakan aplikasi penjualan.

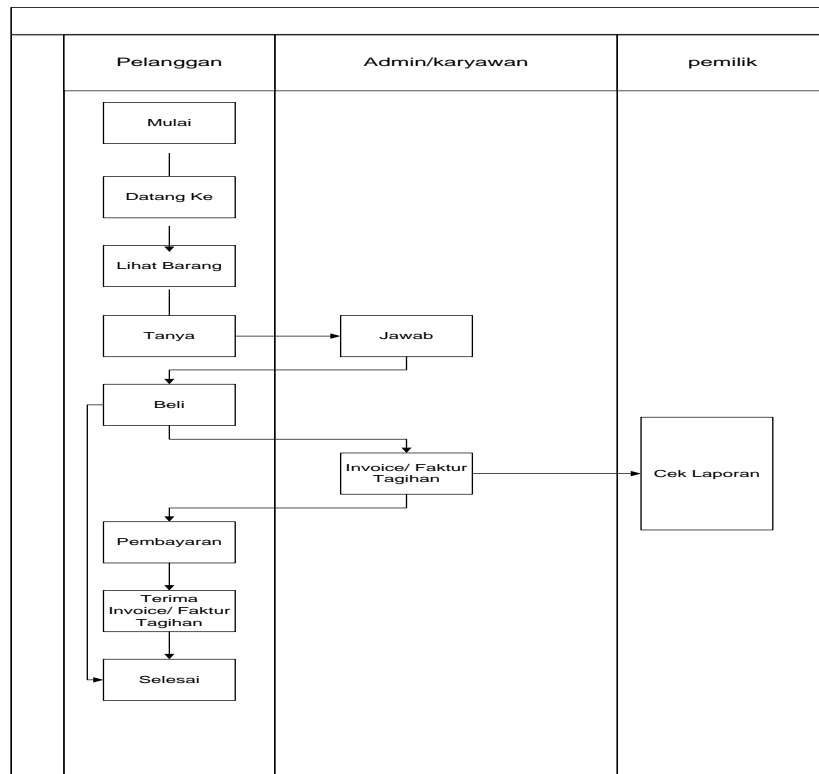


Gambar 4.2 Alur System lama

c Analisa system usulan

Dari permasalahan sebelumnya diperlukan system baru yang akan dikembangkan dengan teknologi informasi yang lebih baik, sehingga dapat memudahkan dalam memproseskan data dan penelusuran setiap informasi yang dikerjakan oleh system. Oleh karena itu penulis mengajukan di adakannya aplikasi penjualan.

Hasil adanya system baru (menggunakan aplikasi penjualan) pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3 Alur System Baru

4.3 Analisis Kebutuhan

Kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan perangkat keras (hardware), kebutuhan perangkat lunak (software), kebutuhan informasi, dan kebutuhan pengguna (user), merupakan bagian yang mendukung dalam pembuatan sistem. Untuk membantu formasi penjualan toko nayla, berikut inilah kebutuhan sistem yang dapat dioperasikan :

Penunjang Pengoperasian Sistem:

- Perangkat Keras (*Hardware*)
 - a. Intel Core i3 TM 2,13 Ghz
 - b. RAM 4 GB

- c. HDD 500 GB
- d. VGA 128 Mb
- e. Printer
- Perangkat Lunak (*Software*)
 - a. OS Windows 7 Home Premium atau lebih tinggi
 - b. Xampp
 - c. Notepad ++

4.4 PEMBANGUNAN SISTEM

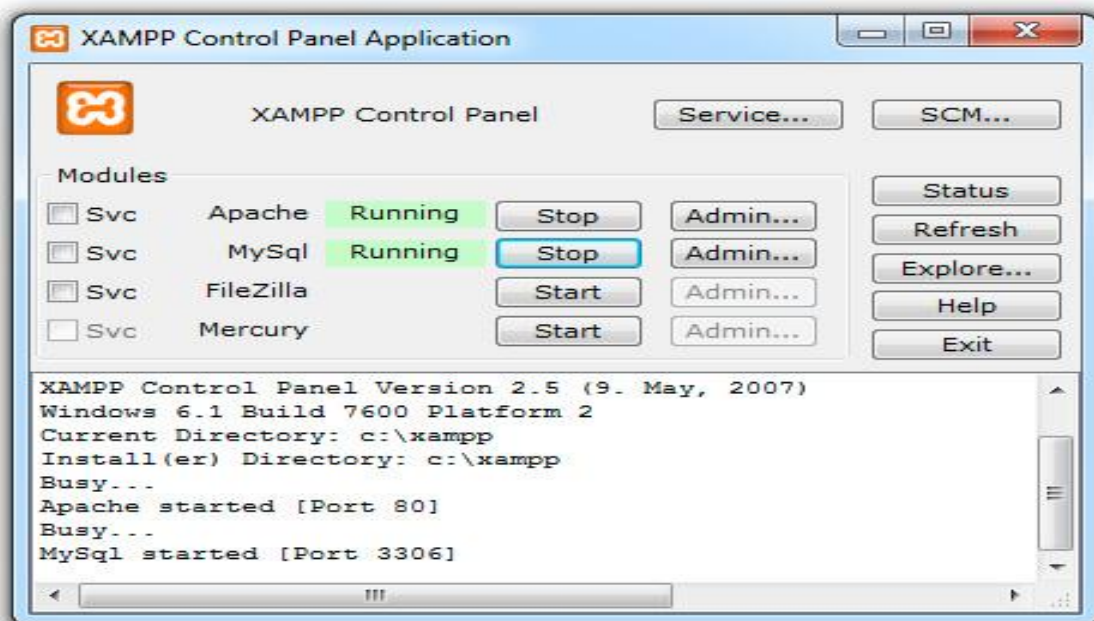
4.4.1 Instalasi Aplikasi Server

Langkah pertama dalam pembangunan *website* ini adalah melakukan instalasi aplikasi *server* yaitu menggunakan *XAMPP*. Setelah selesai instalasi kemudian menjalankan aplikasi *XAMPP*.
APACHE DAN MYSQL

Apache adalah server web yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi seperti (Unix, BSD, Linux, Microsoft Windows dan Novell Netware serta platform lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas web/www ini menggunakan HTTP.

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai

perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

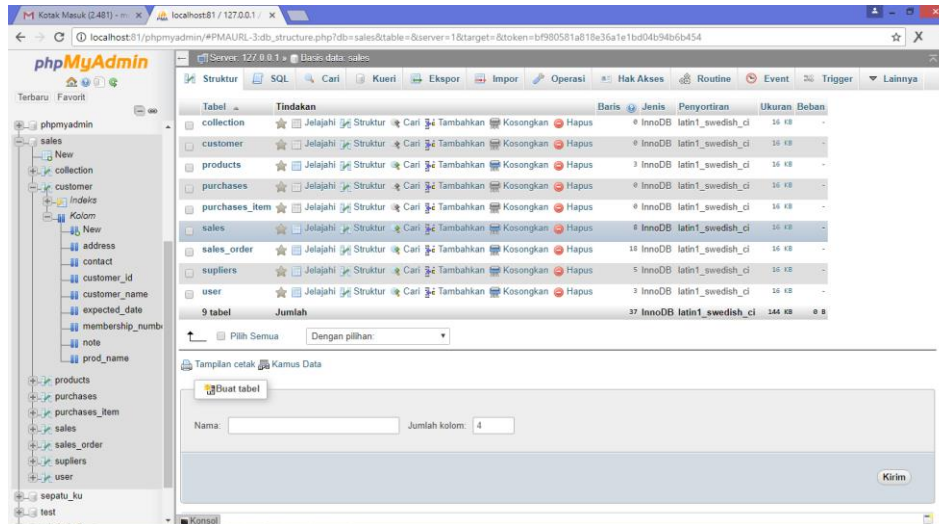


Gambar 4.4 Running Apache dan MySQL

4.4.2 Pembuatan Database

Setelah memastikan bahwa *Apache* dan *MySQL* berhasil *running* langkah selanjutnya adalah pembuatan *database* di *phpmyadmin* dengan cara membuka *browser* dan mengetikkan *localhost/phpmyadmin* dan kemudian tekan *enter*. 81 Selanjutnya

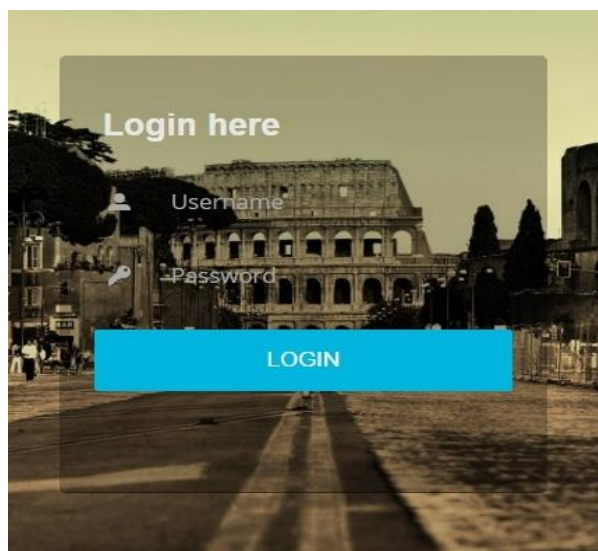
akan masuk halaman utama *phpmyadmin* dan membuat *database* *db_SALES*. Pembuatan Database dengan *phpMyAdmin*



Gambar 4.5 Database dengan phpMyAdmin

4.5 PENGEMBANGAN SISTEM

4.5.1 MenuLogin



Gambar 4.6 Halaman FormLogin

Gambar 4.6 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 *username* dan *password* sesuai maka akan langsung masuk kedalam *halaman utama* untuk role administrator sedangkan role user akan langsung masuk menu sales.

Pada aplikasi ini terdapat 2 akses *user* yaitu :

1. *Administrator*

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

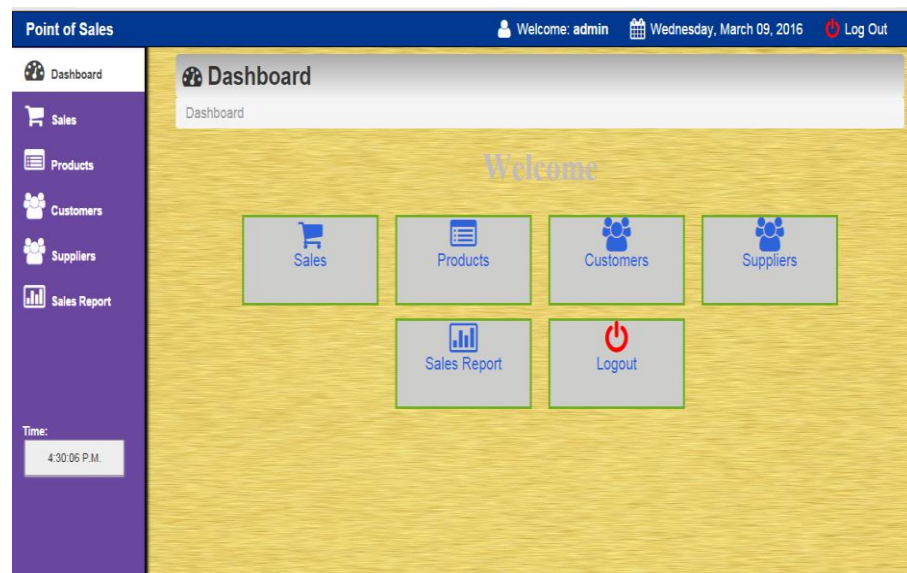
2. *User*

User bertugas berbeda dengan *Administrator* dimana pada saat data *Login user* cocok maka *user* langsung diarahkan pada halaman transaksi, peran user hanya untuk melakukan transaksi barang elektronik.

4.5.2 Form Utama

Tampilan Halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.7 yang digunakan oleh *Administrator*. Halaman utama terdapat enam menu dimana diantaranya :

1. Menu sales untuk penjualan
2. Menu produk untuk manajemen produk
3. Menu Customer untuk manajemen data customer
4. Menu Suplier untuk manajemen data penyedia barang
5. Menu sales report untuk laporan data penjualan barang
6. Menu Log Out untuk keluar dari menu utama



Gambar 4.7 Halaman Utama

4.5.3 Halaman Sales

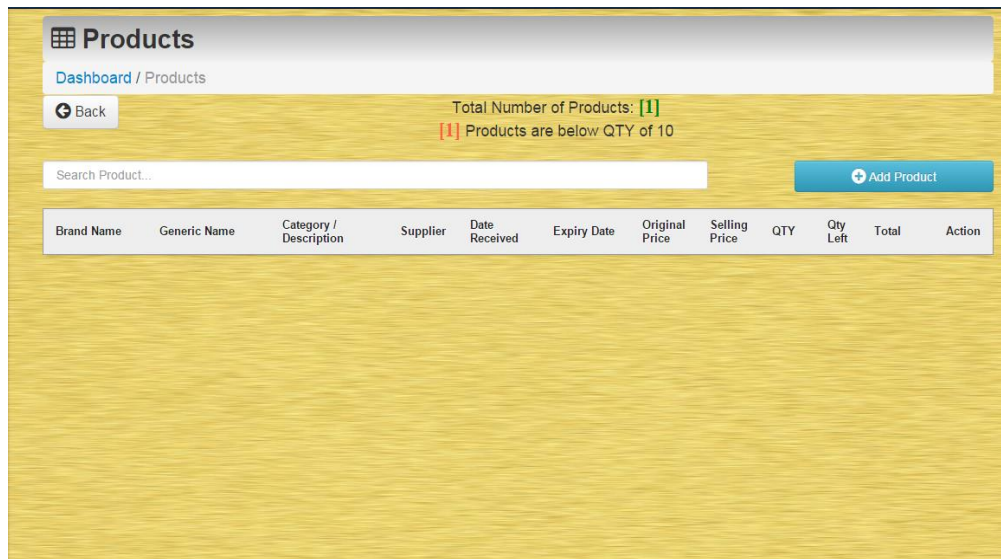
Product Name	Generic Name	Category / Description	Price	Qty	Amount	Action
					Total Amount:	Total Profit:
Total:					0.00	0.00

Gambar 4.8 Halaman Sales

Gambar yang merupakan halaman *sales* merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan transaksi barang 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 customer
6. Menuliskan jumlah uang yang dibayarkan untuk membuat nota penjualan
7. Print untuk mencetak nota penjualan

4.6 HALAMAN *PRODUCT*

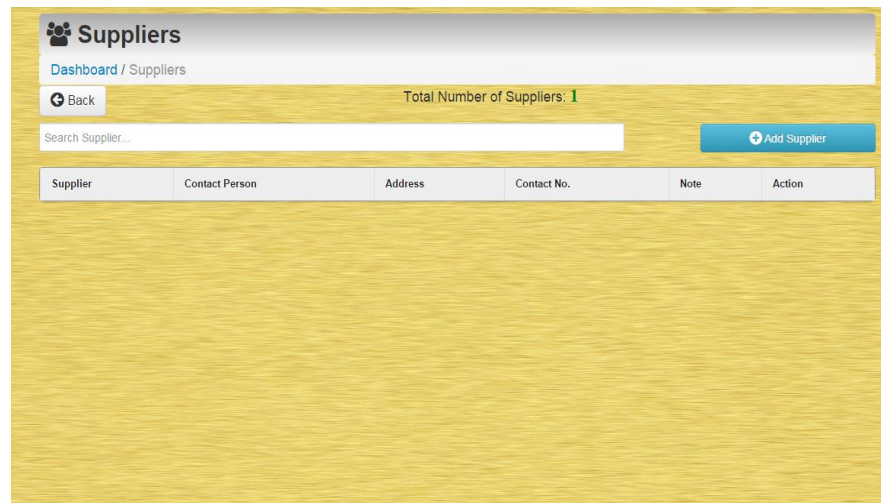


Gambar 4.9 Halaman product

Gambar 4.9 yang merupakan halaman yang digunakan admin untuk menambahkan data barang baru dan menambahkan stok data barang yang alam jika sudah habis. Step untuk menambahkan data produk baru di aplikasi toko NAYLA diantaranya sebagai berikut :

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

4.6.1 Halaman *Suplier*

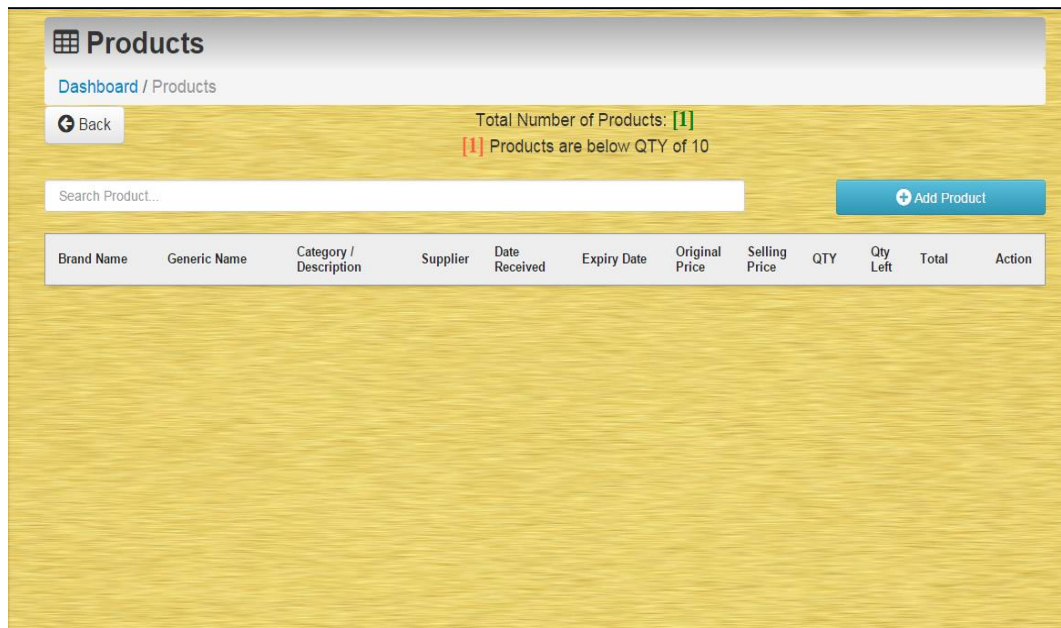


Gambar 4.10 Halaman Suplier

Gambar 4.10 merupakan halaman yang digunakan untuk menambahkan dan mengubah data supplier. Proses untuk penambah data supplier sebagai berikut:

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

4.6.2 Halaman Customer

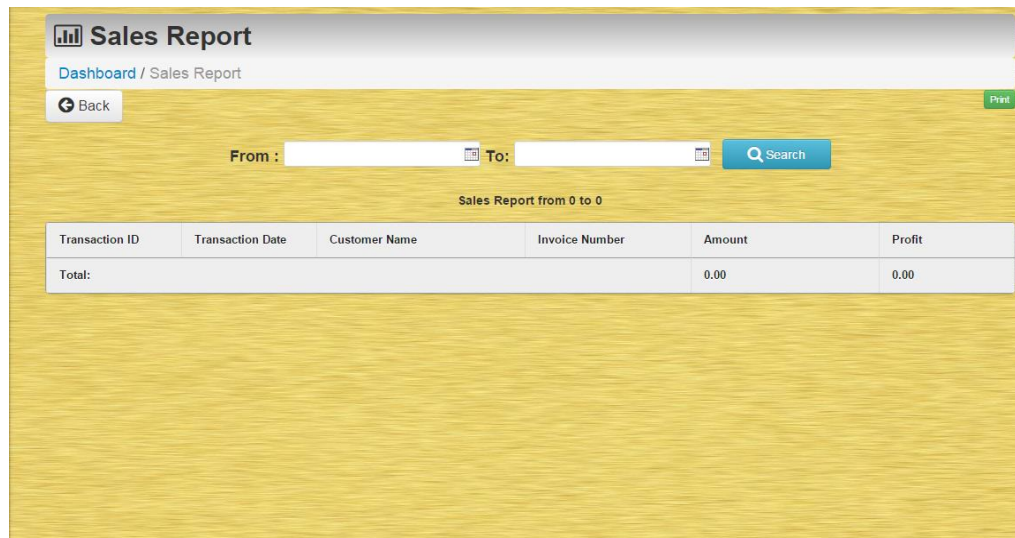


Gambar 4.11 Halaman customer

Gambar 4.11 yang merupakan halaman digunakan untuk melakukan pencatatan data customer, biasanya customer harus di catat jika melakukan pembelian barang yang bergaransi jadi halaman customer hanya bersifat opsional:

1. Memilih button add customer untuk menambahkan data baru
3. Mengisi data produk meliputi nama, alamat, data contact person, note dan expired date berfungsi sebagai masa garansi yang telah di berikan oleh toko

4.6.3 Halaman *sales report*



Transaction ID	Transaction Date	Customer Name	Invoice Number	Amount	Profit
Total:				0.00	0.00

Gambar 4.12 Halaman Sales Report

Gambar 4.12 yang merupakan halaman digunakan untuk menampilkan data laporan penjualan barang bulanan dan menghitung jumlah profit dari toko NAYLA. 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 search untuk menampilkan hasil laporan penjualan.
4. Print jika ingin mencetak hasil laporan.

4.7 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.

4.7.1 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 4.1 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 Produk	Penambahan data produk	<i>Black Box</i>
	Pengubahan data produk	
Halaman Customer	Penambahan data customer	<i>Black Box</i>
	Pengubahan data customer	<i>Black Box</i>
Halaman Suplier	Penambahan data supplier	<i>Black Box</i>
	Pengubahan data supplier	<i>Black Box</i>
Halaman Laporan	Pncaraian data supplier berdasarkan tanggal	<i>Black Box</i>
Halaman Sales	Melakukan transaksi penjualan barang	<i>Black Box</i>

2. Hasil Pengujian dalam table

Tabel 4.2 Rencana Pengujian

Halaman	Butir Uji	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 Produk	Penambahan data produk	<i>berhasil</i>	<i>Berhasil</i>
	Pengubahan data produk	<i>berhasil</i>	<i>Berhasil</i>
Halaman Customer	Penambahan data customer	<i>berhasil</i>	<i>Berhasil</i>
	Pengubahan data customer	<i>berhasil</i>	<i>Berhasil</i>
Halaman Suplier	Penambahan data supplier	<i>berhasil</i>	<i>Berhasil</i>
	Pengubahan data supplier	<i>berhasil</i>	<i>Berhasil</i>
Halaman Laporan	Pncaraian data supplier berdasarkan tanggal	<i>berhasil</i>	<i>Berhasil</i>
Halaman Sales	Melakukan transaksi penjualan barang	<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.

4.7.2 Pengujian Penggunaan

Pengujian penggunaan merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana di uji secara langsung ke pengguna aktif yaitu admin toko atau owner, kasir dan pembeli dengan membuat kuesioner mengenai kepuasan pengguna dengan kandungan poin syarat *user friendly* dan dibagikan kepada sebagian pembeli atau *user* dan admin dengan mengambil sampel sebanyak 30 orang. Dari hasil kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan untuk dapat diambil kesimpulannya terhadap penilaian penerapan sistem yang baru. Hasil Pengujian penggunaan tersebut sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil pengujian penggunaan

No	Pertanyaan	Penilaian					
		STS	TS	CS	S	SS	Bobot
1	Aplikasi yang sudah di buat sudah menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna	-	-	15	40	75	130
2	Aplikasi yang sudah di buat mempercepat proses transaksi pembelian barang	-	4	15	60	40	119
3	Aplikasi yang sudah di buat mudah digunakan oleh pengguna yaitu admin dan kasir	-	12	24	56	25	117
4	Aplikasi yang sudah di buat mempunyai tampilan yang menarik	-	12	3	56	45	116
5	Aplikasi memudahkan admin	-	-	24	28	75	127

	untuk stok opname						
Total							609

Note.

STS = Sangat Tidak Setuju point 1 S = Setuju point 4

TS= Tidak Setuju point 2 SS = Setuju point 5

CS = Cukup Setuju point 3

Berdasarkan pada tabel 4.3 menjelaskan hasil dari kuisisioner yang sudah di laksanakan berdasarkan hasil tersebut menyatakan 86.7% aplikasi yang sudah dibuat sudah menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna, 79.3% aplikasi yang sudah di buat mempercepat proses penggajian, 78% aplikasi yang sudah di buat mudah digunakan oleh pengguna, 77,3% aplikasi yang sudah di buat mempunyai tampilan yang menarik dan 84.6% menyatakan aplikasi memudahkan karyawan dalam pencetakan slip gaji yang rusak atau hilang.

Berdasarkan dari prosentase data keseluruhan kuisisioner dapat disimpulkan bahwa 81% aplikasi sudah layak digunakan untuk penjualan di toko NAYLA.

4.8 Analisis Metode Penelitian dan Perancangan Sistem

Setelah sekian banyak penjelasan atau pembahasan yang penulis buat pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan metode penelitian yang menggunakan SDLC model waterfall yang telah dijelaskan sbelumnya

mempunyai tujuan yaitu agar tercapainya penanganan kinerja penjualan toko nayla yang lebih efektif dan efisien dalam penjualan.

Oleh Karena itu penjelasan sebelumnya, dapat di garis bawah hasil analisis yang penulis amati terdapat kesinambungan/saling terkait/saling mendukung, antara metode penelitian dan hasil dari tujuan penelitian.

Metode penelitian yang menggunakan SDLC model waterfall dengan hasil uji kelayakan aplikasi penjualan toko nayla, dapat mempermudah kinerja menjadi lebih baik dari pada kinerja sebelumnya. Demikian analisis penulis di gambarkan berikut ini:

Metode penelitian dinyatakan sudah layak uji:

