

Perancangan Sistem Informasi Pada Penjualan Hijab Toko Khanzanah Win Berkah

(Studi Kasus Di Toko Khanzanah Win Berkah)

Wahyu Indrarti¹, Rani², Reni Widiastuti³, Faisal Roni⁴
^{1,2,3,4} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Informatika,
Universitas Bina Sarana Informatika
wahyu.wii@bsi.ac.id¹, rani.rxa@bsi.ac.id², reni.widiastuti.rws@bsi.ac.id³
faizal.fzi@bsi.ac.id⁴

Abstract - In this era globalization, information technology is one of the fields whose development is accelerating. Information technology gives a lot of influence in the life of the people and computers become the most sophisticated alternative in handling the right and accurate information. Khanzanah Win Berkah is a trading business engaged in fashion that the system is still manual and has not been computerized starting from recording data items, the sales transaction process to making report so as to make the store's performance less effective and efficient. Therefore, there needs to be a system that can facilitate employees in doing their jobs. For this reason, the author tries to make a Final Project on the design of sales information systems at Khanzanah Win Berkah. And the model used to design this software uses the waterfall model. The design of this information system is the best solution to solve existing problems in the shop and with a computerized system that can improve shop performance more effectively and efficiently so the data stored is save and reduces errors in data calculation.

Keywords : Design of Information Systems, Waterfall, Hijab Sales System

1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi yaitu suatu teknologi yang mempunyai fungsi dalam mengolah data, memproses data, memperoleh, menyusun, menyimpan, mengubah data dengan berbagai cara untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat atau berkualitas.

Teknologi informasi merupakan salah satu bidang yang perkembangannya semakin cepat dari pada bidang lain dan memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai aspek dalam kehidupan masyarakat.

Kegiatan yang umumnya menggunakan peranan teknologi informasi yaitu sistem informasi adalah pengelolaan data keuangan, pengelolaan data jual beli, pengelolaan data kepegawaian, pengelolaan data persediaan barang dan lain-lain.

Dalam perkembangannya, sistem informasi dapat memberi kemudahan baik dalam dunia bisnis, pendidikan dan pemerintahan.

Khanzanah Win Berkah sebagai salah satu usaha yang menangani transaksi jual beli dan setiap harinya juga membutuhkan suatu sistem komputer untuk dapat mengolah data guna mendapatkan informasi

yang di perlukan. Salah satu masalah dalam sistem jual beli pada Toko Khanzanah Win Berkah adalah masih menggunakan sistem manual dengan menggunakan nota.

Hal ini tentunya kurang efektif karena akan membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu pencarian pengelolaan data dengan cara ini juga akan menghasilkan informasi yang tidak akurat karena sering terjadi kesalahan perhitungan. Hal ini tentu saja sangat tidak efisien dan efektif .

1.2. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaatnya adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi pengolahan data penjualan yang digunakan pada toko Khanzanah Win Berkah untuk mengatur sistem penjualannya.
2. Merancang sistem informasi pengolahan data penjualan pada toko Khanzanah Win Berkah agar menghasilkan informasi yang efektif dan efisien .
3. Agar hasil penelitian dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh pihak toko sebagai referensi dasar untuk mengambil solusi dari permasalahan yang ada.

1.3. Metode Penelitian

Dalam hal ini metode penelitian yang digunakan adalah :

Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode perancangan dalam pengembangan sistem ini peneliti menggunakan proses *waterfall Model* sebagai pola pengembangan sistem. Menurut (Rosa, A. S., & Shalahuddin, 2018) tahapan model *waterfall*:

- 1) Requirements analysis : Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil

dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

- 2) System and software design : Tahapan perancangan system mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan system baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur system secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstrak system dasar perangkat lunak dan hubungannya.
- 3) Implementation and unit testing : Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.
- 4) Integration and system testing: Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah system lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke customer.
- 5) Operation and maintenance. Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata.

1.4. Teknik Pengumpulan Data

Guna memperoleh data yang diperlukan, penulis menggunakan Teknik Pengumpulan Data sebagai berikut:

1. Pengamatan (Observasi)
Suatu pengamatan yang dilakukan secara langsung pada Toko Khanzanah Win Berkah untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dan untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi di toko tersebut.

2. Wawancara

Penulis melakukan tanya jawab secara langsung Owner Toko Khanzanah Win Berkah untuk mengumpulkan data mengenai sistem yang sedang digunakan saat ini.

3. Studi Pustaka

Data yang penulis kumpulkan didapat dari berbagai sumber yaitu media internet, buku-buku, jurnal ilmiah yang ada hubungannya dengan sistem informasi.

1.5. Ruang Lingkup

Batasan tentang pembahasan ini dimulai dari proses pengelolaan data transaksi sampai pembuatan laporan.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

2.1.1. Definisi Penjualan

Secara umum penjualan dapat diartikan sebagai sebuah usaha yang dilakukan untuk memindahkan suatu produk baik itu berupa barang atau pun jasa dari produsen kepada konsumen sebagai sasarannya. Penjualan merupakan salah satu fungsi pemasaran yang sangat penting bagi perusahaan dalam mencapai tujuan perusahaan. Menurut Candra dan Dadang dalam (Achmad Sidik, 2017) mengungkapkan bahwa: “Penjualan adalah sebuah proses yang melibatkan setiap aspek bisnis, mulai dari mendesain produk, menentukan harga, dan mendapatkan umpan balik dari pelanggan”.

Menurut (Fitriani, 2016) “Penjualan merupakan proses pertukaran antara barang dengan suatu nilai sehingga menghasilkan penghasilan bagi pihak penjual dan pemberi keputusan bagi pihak pembeli. Selain itu penjualan juga mempunyai tiga tujuan umum, yaitu mencapai volume penjualan tertentu, mendapatkan laba tertentu dan dapat menunjang pertumbuhan perusahaan”.

Penjualan adalah sebuah proses keterlibatan berbagai aspek yang menyebabkan proses pertukaran barang dengan suatu nilai untuk mencapai tujuan dari dua pihak yaitu sebagai pemberi keputusan bagi pembeli, sedangkan tujuan bagi penjual yaitu memperoleh laba dari volume penjualan tertentu untuk menunjang pertumbuhan demi terjaganya kelangsungan hidup perusahaan. Penjualan adalah sebuah proses keterlibatan berbagai aspek yang menyebabkan proses pertukaran barang dengan suatu nilai untuk mencapai tujuan dari dua pihak yaitu sebagai pemberi keputusan bagi pembeli, sedangkan tujuan bagi penjual yaitu memperoleh laba dari volume penjualan tertentu untuk menunjang pertumbuhan demi terjaganya kelangsungan hidup perusahaan.

2.1.2. Pengertian Sistem

Menurut (Hutahaean, 2015) “Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu”.Maka dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan sekelompok elemen yang saling terhubung dan memiliki tujuan yang sama dalam mencapai suatu proses yang telah di teratur dan dapat mendukung sistem yang lebih besar dan saling memiliki keterkaitan dalam mencapai tujuan tertentu.

2.1.3. Karakteristik Sistem

Sistem yang baik memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang mengidentifikasikan bahwa hal tersebut merupakan sistem. Karakteristik sistem (Hutahaean, 2015) diuraikan sebagai berikut:

1. Komponen

Sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk membentuk suatu kesatuan. Komponen sistem dapat berupa sub sistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batasan sistem (*Boundary*)

Daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luar dinamakan dengan batasan sistem. Batasan sistem ini memungkinkan sistem dipandang sebagai satu kesatuan dan juga menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*environment*)

Apapun yang berada di luar batas dari sistem dan mempengaruhi sistem tersebut dinamakan dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar yang bersifat menguntungkan wajib dipelihara dan yang merugikan harus dikendalikan agar tidak mengganggu kelangsungan sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media penghubung diperlukan untuk mengalirkan sumber-sumber daya dari sub sistem ke sub sistem lainnya dinamakan dengan penghubung sistem.

5. Masukkan sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem dinamakan dengan masukkan sistem (*input*) dapat berupa perawatan dan masukkan sinyal. Perawatan ini berfungsi agar sistem dapat beroperasi dan masukkan sinyal adalah energi yang diproses untuk menghasilkan keluaran (*output*).

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil dari energi yang telah diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dinamakan dengan keluaran sistem

(*output*). Informasi merupakan contoh keluaran sistem.

7. Pengolahan sistem

Untuk mengolah masukkan menjadi keluaran diperlukan suatu pengolahan yang dinamakan dengan pengolahan sistem.

8. Sasaran Sistem

Sistem pasti memiliki tujuan atau sasaran yang sangat menentukan input yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dihasilkan.

2.1.4. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dalam beberapa sudut pandang. Klasifikasi system (Hutahaean, 2015), yaitu:

1. Sistem abstrak dan sistem fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, sedangkan sistem fisik adalah sistem yang ada dan tampak secara fisik.

2. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi dikarenakan oleh proses alam tanpa campur tangan manusia, sedangkan sistem buatan manusia adalah sistem yang dibuat oleh manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin.

3. Sistem tertentu dan sistem tak tentu

Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi sistem dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi dan keluaran yang telah diramalkan, sedangkan sistem tak tentu merupakan sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilistik.

4. Sistem tertutup dan sistem terbuka

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak terpengaruh dan berhubungan dengan dunia luar dan bekerja secara otomatis tanpa campur tangan lingkungan luar, namun pada kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem yang terpengaruh dengan lingkungan luar memiliki kontrol kendali yang lebih baik.

2.1.5. Program

1. Pengertian program

Menurut Raharjo dalam (Yulia, 2017) program adalah “Perangkat lunak (*software*) yang sebenarnya merupakan tuntunan instruksi yang ditulis dalam bentuk kode-kode menggunakan bahasa pemrograman tertentu dan telah dikompilasi dengan menggunakan *compiler* yang sesuai”.

2. Pemrograman berorientasikan objek (OOP)

Menurut Rosa dan shalahudin dalam (Aditya Nugraha, 2016) “metodologi berorientasi objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya”.

Pendapat lainnya “Pemrograman berorientasi objek adalah suatu cara baru dalam berpikir serta berlogika untuk menghadapi masalah-masalah yang akan dicoba atasi dengan bantuan komputer” (Fadallah & Rosyida, 2018).

Jadi pemrograman berorientasi objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang mana membutuhkan

cara berpikir atau logika yang dapat terselesaikan dengan bantuan komputer.

2.2. Teori Pendukung

2.2.1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Hanif Al Fatta dalam (Taufiq dan Ermawati, 2017) “*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis”.

a. Entity

Menurut Indrajani dalam (Taufiq dan Ermawati, 2017) “*Entity* yaitu kumpulan objek-objek dengan sifat (*property*) yang sama, yang diidentifikasi oleh *enterprise* mempunyai eksistensi yang independen”. Entitas diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Nama Orang
2. Nama benda
3. Nama lokasi
4. Nama Kejadian (terdapat unsur waktu didalamnya)

b. Relationship

Menurut Indrajani dalam (Taufiq dan Ermawati, 2017) “*Relationship* adalah kumpulan keterhubungan yang mempunyai arti antara tipe entitas yang ada”. Pada umumnya penghubung diberi nama dengan kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya. Penggambaran hubungan yang terjadi adalah sebuah bentuk bemah ketupat dihubungkan dengan dua bentuk empat persegi panjang.

c. Relationship Degree

Menurut Indrajani dalam (Taufiq dan Ermawati, 2017) “*Relationship Degree* atau derajat *relationship* adalah jumlah entitas yang berpartisipasi dalam satu *relationship*”. Derajat *Relationship* yang sering dipakai di dalam ERD sebagai berikut:

d. Unary Relationship

Unary Relationship adalah model relationship yang terjadi diantara entity yang berasal dari entity set yang sama.

1. Binary Relationship

Binary Relationship adalah model relationship antar instance-instance untuk suatu tipe entitas.

2. Ternary Relationship adalah merupakan relationship instance-instance dari tiga tipe entitas secara sepihak.

e. Atribut

Menurut Indrajani dalam jurnal (Taufiq dan Ermawati, 2017) “Atribut merupakan sifat-sifat (*property*) sebuah entity atau tipe relationship”. Atribut value adalah suatu occurrence tertentu dari sebuah attribute didalam suatu entity atau relationship. Ada dua jenis atribut:

1. *Identifier (key)* digunakan untuk menentukan sebuah entity secara unik (*primary key*).
2. *Descriptor (nonkey attribute)* digunakan untuk menspesifikasikan karakteristik dari suatu entity yang tidak unik.

2.2.2. Logical Record Structure (LRS)

Menurut Janner Simarmata dan Imam paryudi dalam (Eka Wida Fridayanthie & Tias Mahdiati, 2016) “Logical Record Structured (LRS) adalah representasi dari struktur record- record pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil relasi antar himpunan entitas”. Menentukan kardinalitas, jumlah tabel, dan ForeignKey (FK).

Berikut adalah cara membentuk skema database atau LRS (*Logical Record Structured*) berdasarkan Entity Relationship Diagram :

1. Jika relasinya satu-ke-satu, maka *foreign key* diletakan pada salah satu dari dua entitas yang ada tau menyatukan kedua entitas tersebut.
2. Jika relasinya satu-ke-banyak, maka *foreign key* diletakan pada entitas *Many*.
3. Jika relasinya banyak-ke-banyak, maka dibuat “file konektor” yang berisi dua *foreign key* yang berasal dari kedua entitas.

2.2.3. Unified Modelling Language (UML)

Menurut (Rosa, A. S., & Shalahuddin, 2018, p. 133) “UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemograman berorientasi objek”.

Berikut ini adalah diagram-diagram yang terdapat di dalam UML:

1. Use Case Diagram

Menurut (Rosa, A. S., & Shalahuddin, 2018, p. 155) “Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat”.

2. Use case

mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

3. Activity Diagram

Menurut (Rosa, A. S., & Shalahuddin, 2018, p. 161) “Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”.

4. Class Diagram

Menurut (Rosa, A. S., & Shalahuddin, 2018, p. 141) “Diagram *class* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi”.

5. Sequence Diagram

Menurut (Rosa, A. S., & Shalahuddin, 2018, p. 161), “Diagram *sequence* menggambarkan kelakuan objek pada *usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek”.

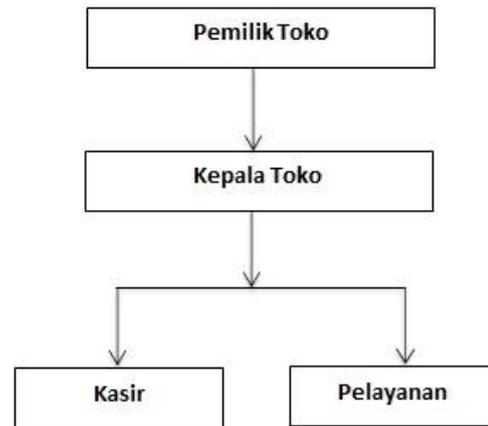
3. Tinjauan Perusahaan

Pada Bab ini, penulis memberikan penjelasan mengenai tinjauan usaha yang meliputi sejarah perusahaan beserta struktur organisasi dan fungsi. Tinjauan perusahaan juga dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang proses bisnis yang ada

3.1. Sejarah Institusi/Perusahaan

Toko Khazanah Win Berkah adalah sebuah toko yang bergerak dibidang fashion yaitu penjualan hijab yang berlokasi di Jl. Sinabung mayestik Kebayoran Baru, Kecamatan Kebayoran Baru Jakarta Selatan. Berdiri toko ini pada tanggal 24 April 2018. Berdirinya Toko Khazanah Win Berkah ini berawal dari hobi mengoleksi berbagai macam model-model hijab. Untuk menyalurkan hobinya tersebut, maka pemilik toko berinisiatif untuk membangun sebuah bidang usaha yang dapat menghasilkan penghasilan dari bidang usahanya tersebut. Maka dibangunlah sebuah toko untuk menjual berbagai macam jenis model-model hijab.

3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi.



Gambar 3.1

Struktur Organisasi Toko Khazanah Win Berkah

Sedangkan tugas dan fungsi dari masing-masing bagian struktur organisasi dari toko Khazanah Win Berkah yaitu:

1. Pemilik Toko (Owner)

- Pembuat keputusan akhir dari kebijaksanaan.
- Menganalisa pasar.
- Pembuat rencana pengembangan dan usaha perusahaan dalam jangka panjang.

2. Kepala Toko

- Mengatur dan memastikan setiap aktivitas toko berjalan dengan baik.
- Melakukan pencatata laporan penjualan.
- Bertanggung jawab terhadap seluruh operasioal toko.

3. Kasir

- Mengelola data barang.
- Mengelola data penjualan.

4. Pelayanan

- a. Melayani konsumen yang datang ke toko dengan baik.
- b. Melayani complain pelanggan dengan baik.
- c. Menjaga kebersihan area toko

Karyawan Toko adalah orang yang bekerja dibagian pelayanan dan penjualan produk di toko tersebut.

3.2. Prosedur Sistem Berjalan

Prosedur sistem berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana kerja suatu sistem dan mengetahui masalah yang dihadapi sistem.

1. Prosedur Proses Pencatatan Data Barang

Prosedur pencatatan data barang dikerjakan oleh kasir, kepala toko telah menerima data order barang, kemudian tanda terima order barang tersebut diberikan kepada kasir untuk dicatat/diarsipkan dibuku persediaan barang.

2. Prosedur Proses Penjualan Barang

Pada prosedur penjualan ini diawali dengan pembeli datang ke toko langsung dan melihat lihat barang yang akan dibeli. Setelah memutuskan barang yang akan dibeli, maka Pelayan toko mengecek ketersediaan barang tersebut. Apabila barang tidak tersedia maka pelayan toko menginformasikan kepada pembeli bahwa barang yang dicari tidak ada. Dan apabila barang yang dicari tersedia, maka pelayan toko memberikan barang tersebut kepada pembeli untuk dicek kondisi barangnya. Setelah itu pembeli melakukan pembayaran kepada kasir lalu kasir memberikan barang yang dibeli oleh pembeli beserta nota pembayaran sebagai bukti transaksinya.

3. Prosedur Proses Pembuatan Laporan

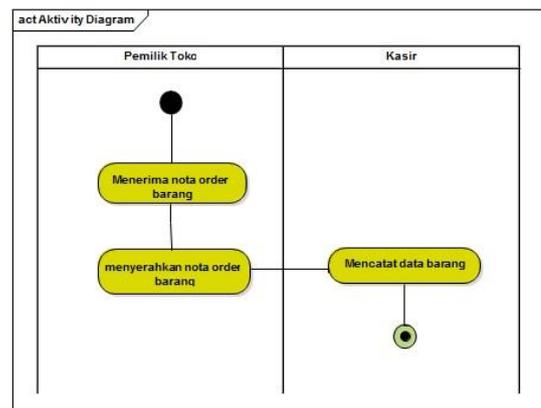
Pada proses ini pembuatan laporan dikerjakan oleh kepala toko dengan melihat hasil rekapitulasi penjualan perharinya yang dicatat dibuku khusus transaksi untuk diserahkan laporan tersebut ke pemilik toko.

3.3. Activity Diagram

Activity Diagram dibawah ini menggambarkan tentang proses sistem berjalan ada pada toko Khanzanah Win Berkah .

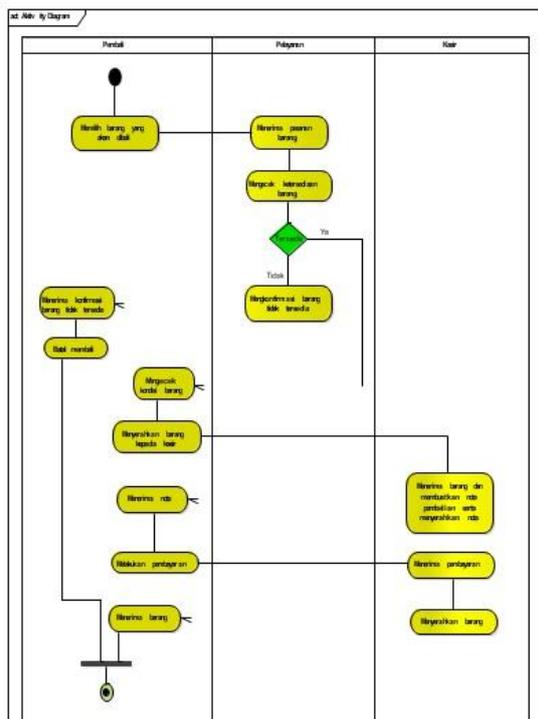
Berikut Activity Diagram dibawah ini:

1. Activity Diagram Pencatatan Data Barang



Gambar 3.2
Activity Diagram Pencatatan Data
Barang

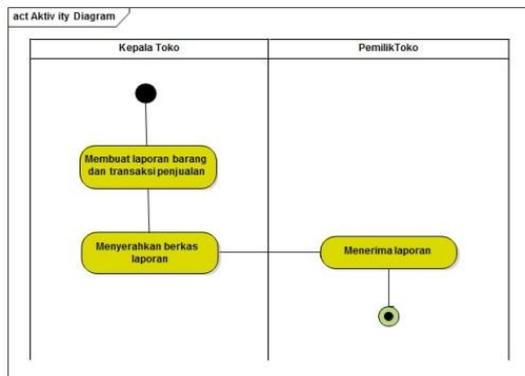
2. Activity Diagram Penjualan Barang



Gambar 3.3

Activity Diagram Pembuatan Barang

3. Activity Diagram Pembuatan Laporan



Gambar 3.4

Activity Diagram Pembuatan Laporan

4. Tahapan Perancangan Sistem

4.1. Analisis Kebutuhan

A. Kebutuhan Pengguna

Dalam sistem penjualan ini terdapat 2 (dua) pengguna yang dapat saling berinteraksi dalam lingkungan sistem, yaitu kasir dan kepala toko. Keduanya pengguna tersebut

memiliki karakteristik interaksi dengan sistem yang berbeda-beda. Adapun detailnya sebagai berikut:

a. Skenario Kebutuhan Kasir

- Kasir dapat melakukan login
- Kasir dapat mengelola transaksi penjualan.
- Kasir dapat melakukan Logout

b. Skenario Kepala Toko

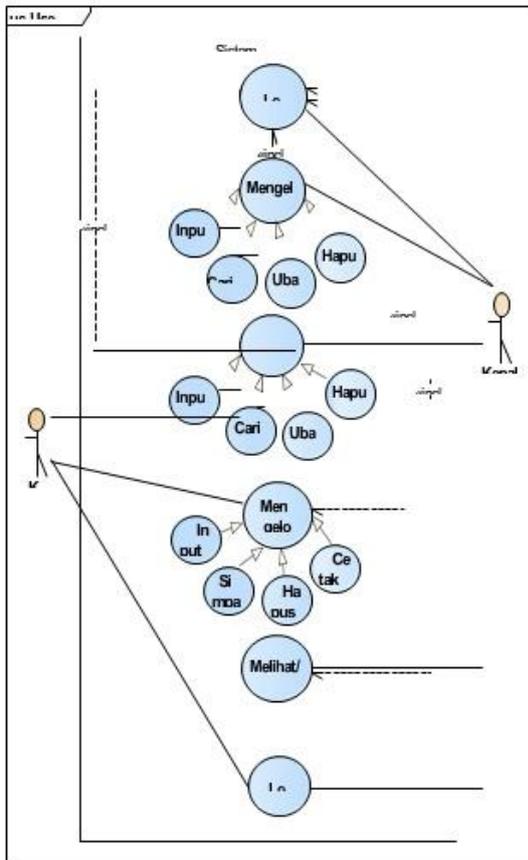
- Kepala toko dapat melakukan login.
- Kepala toko dapat mengelola data pengguna.
- Kepala toko dapat mengelola data barang.
- Kepala toko dapat mengelola laporan transaksi penjualan.
- Kepala toko dapat melakukan Logout.

B. Kebutuhan Sistem

- Sistem melakukan validasi login sipengguna aplikasi dengan memasukan username dan password agar terjaga keamanannya.
- Sistem melakukan konfirmasi logout setelah selesai menggunakan aplikasi.
- Sistem melakukan penyimpanan data barang dan transaksi penialan

4.2. Rancangan Diagram Use Case

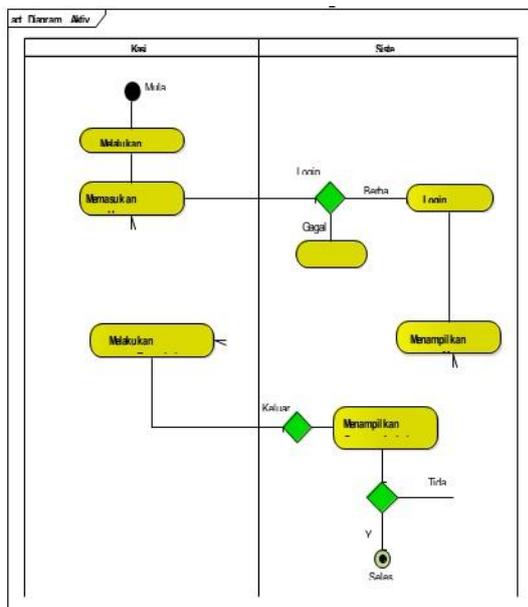
Berikut adalah rancangan diagram use case:



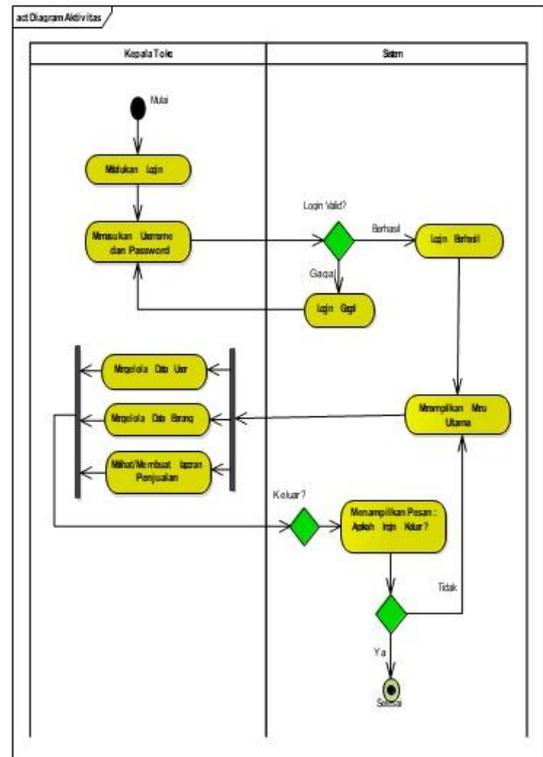
Gambar 4.1
Rencana Diagram Use Case

4.3. Rancangan Diagram Aktivitas

A. Diagram Aktivitas Kasir



B. Diagram Aktivitas Kepala Toko



4.4. Jadwal Implementasi

Tabel 4.4

Jadwal Implementasi

NO	KEGIATAN	WAKTU											
		BULAN I				BULAN II				BULAN III			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan data awal	■											
2	Analisa		■	■									
3	Desain Sistem				■								
4	Desain Perangkat Lunak					■							
5	Pembuatan & Tes Program						■	■	■				
6	Tes Sistem										■		
7	Pelatihan											■	
8	Pembuatan Buku Petunjuk												■
9	Evaluasi & Operasional												■

5. Kesimpulan

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan oleh penulis pada pembahasan di bab-bab sebelumnya, maka pada bab ini penulis mengemukakan beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Penulis tidak merubah sistem berjalan yang ada di toko tersebut, hanya saja memberikan rancangan usulan terhadap toko tersebut mengenai proses pengolahan data menjadi terkomputerisasi sehingga kinerja menjadi lebih efektif dan efisien.
2. Sekarang data yang dibutuhkan mudah untuk ditemukan dan tidak rentan akan terjadinya kehilangan data atau rusak dikarenakan sistem yang terkomputerisasi memungkinkan data aman dan data tersebut tersimpan di database.
3. Untuk pengolahan data barang, data penjualan dan laporan yang terkomputerisasi menjadi lebih praktis sehingga, tidak rentan terjadi kesalahan dalam penghitungannya.

5.1. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, maka penulis mencoba memberikan saran dengan besar harapan sistem yang telah dibuat ini bisa digunakan untuk penjualan di Toko tersebut. Berikut saran-saran dari penulis yaitu :

1. Diperlukannya pemeliharaan terhadap perangkat komputer dikarenakan sistem yang digunakan sudah terkomputerisasi guna mencegah kerusakan saat digunakan.
2. Diperlukannya pemeliharaan terhadap file-file yang sudah ada terutama file laporan dan membuat back up demi keamanan data.
3. Pengguna diharapkan untuk lebih teliti lagi ketika menginput data atau transaksi supaya hasil yang didapatkan bagus dan tidak terjadi kesalahan akibat human error.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Sidik, S. & M. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Citra Raya. *Jurnal Sisfotek Global*, 7(1), 56–65. <https://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/129>
- Aditya Nugraha, A. O. (2016). Sistem Informasi Penjualan Kaos Berbasis Web Pada Distro Sickness Berbasis E-Commerce. *Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 299–302.
- Eka Wida Fridayanthie & Tias Mahdiati. (2016). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERMINTAAN ATK BERBASIS INTRANET (STUDI KASUS: KEJAKSAAN NEGERI RANGKASBITUNG). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2), 126–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jki.v4i2.1264>
- Fadallah, M. F., & Rosyida, S. (2018). Program Pemesanan Percetakan Berorientasi Objek dengan Pemodelan Unified Modeling Language. *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*, VII(1), 61–70.
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish.
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.
- Taufiq dan Ermawati. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pentas Seni Berbasis Web Pada Sanggar Seni Getar Pakuan Bogor. *IJSE - Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2), 1–7. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/2812/1836>
- Yulia, E. R. (2017). PERANCANGAN PROGRAM PENJUALAN PERHIASAN EMAS PADA TOKO MAS DAN PERMATA RENNY MEDAN. *Evolusi Jurnal Sains Dan Manajemen*, 5(2), 9–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/evolusi.v5i2.2595>