

**“ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS
WEB PADA PENGELOLAAN DISTRIBUSI SEPATU KULIT
MENGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE
MYSQL PADA TOKO HONESTY BY YOESANI SHOES PARIAMAN”**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana Komputer*

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)



SISTEM INFORMASI BISNIS

OLEH:

MERI MARIANI SUSENO

16101152610620

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA “YPTK”PADANG**

2020

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Meri Mariani Suseno**

No. Bp : **16101152610620**

Fakultas : **Ilmu Komputer**

Jurusan : **Sistem Informasi**

Menyatakan Bahwa :

1. Sesungguhnya skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi yang saya peroleh dari hasil karya orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi baik pembuatan program/alat maupun skripsi secara keseluruhan atau ternyata terbukti dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi yang diberikan akademik, berupa pembatalan skripsi dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan daripihak manapun.

Padang, 16 Agustus 2020

MERI MARIANI SUSENO
16101152610620

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB
PADA PENGELOLAAN DISTRIBUSI SEPATU KULIT MENGGUNAKAN
BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL PADA
TOKO HONESTY BY YOESANI SHOES PARIAMAN**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh

MERI MARIANI SUSENO

16101152610620

Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada Ujian Komprehensif

Padang, 16 Agustus 2020

Pembimbing I,

Pembimbing II,

(Dr. Yuhandri, S.Kom., M.Kom.)

NIDN : 1015057301

(Dodi Guswandi, S.Kom., M.Kom.)

NIDN : 1003088601

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB
PADA PENGELOLAAN DISTRIBUSI SEPATU KULIT MENGGUNAKAN
BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL PADA
TOKO HONESTY BY YOESANI SHOES PARIAMAN**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh

MERI MARIANI SUSENO
16101152610620

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal : 27 Agustus 2020

Dan Dinyatakan Telah Lulus

Memenuhi Syarat

Pembimbing I,

Pembimbing II,

(Dr. Yuhandri, S.Kom., M.Kom.)
NIDN : 1015057301

(Dodi Guswandi, S.Kom., M.Kom.)
NIDN : 1003088601

Padang, 27 Agustus 2020

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Putra Indonesia “YPTK”

(Dr. Ir. H. Sumijan, M.Sc.)
NIDN : 0005076607

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB
PADA PENGELOLAAN DISTRIBUSI SEPATU KULIT MENGGUNAKAN
BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL PADA
TOKO HONESTY BY YOESANI SHOES PARIAMAN**

OLEH :

MERI MARIANI SUSENO
16101152610620

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Skripsi Ini Telah Dinyatakan LULUS Oleh

**Penguji Materi Pada Sidang Skripsi Program Studi Strata 1 Ilmu Komputer
Program Studi Sistem Informasi**

Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang

Pada Hari/Tanggal : 27 Agustus 2020

TIM PENGUJI :

1. **Eva Rianti, S.Kom., M.Kom**
NIDN : 1028098602
2. **Hari Marfalino, S.Kom., M.Kom**
NIDN : 1010039001

Padang, 27 Agustus 2020

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Putra Indonesia “YPTK”

(Dr. Ir. H. Sumijan, M.Sc.)
NIDN : 0005076607

ABSTRAK

JUDUL : **ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA PENGELOLAAN DISTRIBUSI SEPATU KULIT MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL PADA TOKO HONESTY BY YOESANI SHOES PARIAMAN**

NAMA : **MERI MARIANI SUSENO**

NO. BP : **16101152610620**

FAKULTAS : **ILMU KOMPUTER**

PROGRAM STUDI : **SISTEM INFORMASI**

DOSEN PEMBIMBING : **1. Dr. Yuhandri, S.Kom., M.Kom.**
2. Dodi Guswandi, S.Kom., M. Kom.

Toko sepatu Honesty By Yoesani Shoes merupakan suatu bidang usaha yang bergerak di bidang penjualan sepatu kulit asli berupa sepatu pria dan wanita. Dalam pendistribusian produk masih menggunakan cara manual yang menyebabkan pengelolaan data distribusi barang tidak terkelola dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem pendistribusian yang dapat melakukan pengelolaan barang agar proses transaksi dapat dilakukan secara cepat, efisien, dan akurat. Pembangunan sistem ini dilakukan dengan cara pengumpulan data, analisis sistem, perancangan sistem dan implementasi sistem. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database management system MySQL. Hasil dari tugas akhir ini adalah dibangunnya sebuah *website* pada Toko Sepatu Honesty By Yoesani Shoes Pariaman yang dapat digunakan sebagai situs pendistribusian online dan membantu proses transaksi penjualan.

Kata Kunci : Website, E-commerce, PHP, MySQL

ABSTRACT

TITLE : **ANALYSIS AND DESIGN OF WEB-BASED INFORMATION SYSTEM ON SKIN SHOES DISTRIBUTION MANAGEMENT USING PHP PROGRAMING LANGUAGE AND MYSQL DATABASE IN THE HONESTY BY YOESANI SHOES PARIAMAN**

NAME : **MERI MARIANI SUSENO**

NO. BP : **16101152610620**

FACULTY : **ILMU KOMPUTER**

MAJORS : **SISTEM INFORMASI**

ADVISORS : **1. Dr. Yuhandri, S.Kom., M.Kom.**
2. Dodi Guswandi, S.Kom., M. Kom.

Honesty By Yoesani Shoes store is a business that is engaged in selling genuine leather shoes in the form of men's and women's shoes. In product distribution, it still uses manual method which causes the management of data distribution of goods not managed properly. Therefore, we need a distribution system that can manage goods so that the transaction process can be done quickly, efficiently, and accurately. The development of this system is done by collecting data, analyzing the system, designing the system. This system was built using the PHP programming language and MySQL database management system. The result of this final project is the construction of a website in the Honesty By Yoesani Shoes pariaman Shoe Shop that can be used as an online distribution site and helps the sales transaction process.

Keywords : Website, E-commerce, PHP, MySQL

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, berkat rahmat Allah SWT yang telah memberikan segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu, dan tak lupa shalawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah berjasa besar dengan membukakan jalan dalam perkembangan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini,

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat sebagai bahan skripsi pada program Strata Satu pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang. Adapun judul skripsi ini adalah **“ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA PENGELOLAAN DISTRIBUSI SEPATU KULIT MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL PADA TOKO HONESTY BY YOESANI SHOES PARIAMAN”**.

Penulis menyadari akan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang ada, sehingga proses penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada :

1. Bapak **H. Herman Nawas**, selaku Ketua Yayasan Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.
2. Bapak **Prof. Dr. H. Sarjon Defit, S.Kom., M.Sc.**, selaku Rektor Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.

3. Bapak **Dr. Ir. H. Sumijan, M.Sc.**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
4. Ibu **Sri Rahmawati, S.Kom., M.Kom.**, selaku ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
5. Bapak **Dr. Yuhandri, S.kom., M.Kom.**, selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan masukan, arahan, dan petunjuk dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak **Dodi Guswandi, S.kom., M.Kom.**, selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan masukan, arahan, dan petunjuk dalam penulisan skripsi ini.
7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen yang telah mengajar penulis berbagai disiplin ilmu di Fakultas Ilmu Komputer.
8. Seluruh Staff/Karyawan Toko Sepatu Honesty By Yoesani Shoes Pariaman yang telah memberikan data-data dan keterangan yang penulis butuhkan untuk penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini, hasilnya masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran-saran dan kritikan yang bersifat membangun dari para pembaca.

Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih, semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan bermanfaat bagi para pembaca, Aamiin

Padang, Juli 2020

Meri Mariani Suseno

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Hipotesis	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5

1.7 Tinjauan Umum Perusahaan	6
1.7.1 Sejarah Perusahaan	6
1.7.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
1.7.3 Deskripsi Jabatan.....	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem.....	10
2.1.1 Pengertian Sistem	10
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	11
2.1.3 Pengertian Informasi.....	13
2.1.4 Komponen Sistem Informasi.....	15
2.1.5 Pengertian Sistem Informasi	16
2.1.6 Manfaat Sistem Informasi	17
2.2 Produksi	18
2.3 Pengertian Distribusi	19
2.4 Siklus Hidup Pengembangan Sistem (<i>SDLC</i>).....	21
2.5 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	24
2.5.1 Use Case Diagram	25
2.5.2 Class Diagram	26

2.5.3 Activity Diagram	27
2.5.4 Sequence Diagram	29
2.5.3 Development Diagram	30
2.6 Pengenalan Basis Data	31
2.6.1 Defenisi Basis Data	32
2.6.2 DBMS (<i>Database Management System</i>)	32
2.7 Pengenalan Internet	33
2.7.1 Sejarah Internet	33
2.7.2 Defenisi Internet	34
2.8 Pengenalan PHP dan MySQL	34
2.8.1 Sejarah PHP	35
2.8.2 Defenisi PHP	36
2.8.3 MySQL	37
2.9 Website	38
2.10 Notepad ++	38
2.11 Xampp	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Penelitian.....	40
3.2 Tahapan penelitian.....	41
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	41
3.2.2 Pengumpulan Data.....	41
3.2.2.1 Waktu Penelitian.....	42
3.2.2.2 Tempat Penelitian	42
3.2.2.3 Metode Penelitian	42
3.2.3 Analisa Data	45
3.2.4 Perancangan Sistem	45
3.2.5 Implementasi Sistem.....	48
3.2.6 Pengujian Sistem	49

BAB IV ANALISA DAN HASIL

4.1 Analisa Sistem.....	51
4.2 Analisa Masalah	52
4.3 Perancangan Sistem.....	52
4.3.1 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	52
4.3.1.1 <i>Use Case</i> Diagram	53

4.3.1.2 <i>Class Diagram</i>	56
4.3.1.3 <i>Activity Diagram</i>	57
4.3.1.4 <i>Sequence Diagram</i>	60
4.4 Desain Terinci	63
4.4.1 Desain Output	63
4.4.1.1 Desain Web	63
4.4.1.2 Desain Laporan	66
4.4.2 Desain Input	68
4.4.3 Desain File	71
 BAB V IMPELEMNTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	
5.1 Implementasi Sistem	75
5.1.1 Penggunaan Mowes	75
5.1.2 Instalasi Sublime Text 3	77
5.2 Pengujian Sistem	79
 BAB VI PENUTUP	
6.1 Kesimpulan	92
6.2 Saran	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

LISTING PROGRAM

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur Organisasi Toko Honesty By Yoesani Shoes	7
Gambar 2.1 Elemen-elemen Sistem.....	13
Gambar 2.2 SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>)	21
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....	40
Gambar 4.1 Use Case Diagram	56
Gambar 4.2 Class Diagram	57
Gambar 4.3 Activity Diagram Admin	58
Gambar 4.4 Activity Diagram Bagian Produksi.....	59
Gambar 4.5 Activity Diagram Cabang	60
Gambar 4.6 Sequence Diagram Admin	61
Gambar 4.7 Sequence Diagram User.....	61
Gambar 4.8 Sequence Diagram User.....	62
Gambar 4.9 Sequence DiagramUser.....	63
Gambar 4.10 Desain Web Halaman Admin.....	64
Gambar 4.11 Desain Web Halaman Bagian Produksi.....	65
Gambar 4.12 Desain Web Halaman Cabang.....	65

Gambar 4.13 Desain Output Laporan Data Produk.....	66
Gambar 4.14 Desain Output Laporan Distribusi Produk Keseluruhan.....	67
Gambar 4.15 Desain Output Laporan Distribusi Produk Per Cabang	67
Gambar 4.16 Desain Input Login	68
Gambar 4.17 Desain Input Admin.....	69
Gambar 4.18 Desain Input Bagian Produksi.....	69
Gambar 4.19 Desain Input Cabang.....	70
Gambar 4.20 Desain Input Permintaan.....	70
Gambar 4.21 Desain Input Produk	71
Gambar 5.1 Langkah Awal Penggunaan Aplikasi Mowes	75
Gambar 5.2 Tampilan Isi Folder Mowes	76
Gambar 5.3 Tampilan Aplikasi Mowes	76
Gambar 5.4 Tampilan Installer SublimeText 3	77
Gambar 5.5 Pilih Lokasi Penyimpanan SublimeText 3.....	78
Gambar 5.6 Pilihan Task Tambahan untuk SublimeText 3	78
Gambar 5.7 SublimeText 3 Siap Di Install	80

Gambar 5.8 Halaman Beranda Admin.....	80
Gambar 5.9 Halaman Beranda Bagian Produksi.....	81
Gambar 5.10 Halaman Beranda Cabang.....	81
Gambar 5.11 Halaman Produk.....	82
Gambar 5.12 Halaman Admin.....	83
Gambar 5.13 Halaman Bagian Produksi.....	83
Gambar 5.14 Halaman Cabang.....	84
Gambar 5.15 Halaman Kelola Produk.....	84
Gambar 5.16 Halaman Permintaan.....	85
Gambar 5.17 Halaman Buat Permintaan.....	86
Gambar 5.18 Halaman Status Permintaan	80
Gambar 5.19 Halaman Home	87
Gambar 5.20 Halaman Login	88
Gambar 5.21 Halaman Laporan Distribusi Keseluruhan	89
Gambar 5.22 Halaman Laporan Distribusi Percabang	89
Gambar 5.23 Halaman Laporan Produk	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i>	25
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	26
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	28
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i>	29
Tabel 2.5 Simbol-simbol <i>Deployment Diagram</i>	31
Tabel 4.1 Definisi Aktor	53
Tabel 4.2 Definisi Use Case	54
Tabel 4.3 Desain File User	72
Tabel 4.4 Desain File Produk.....	73
Tabel 4.5 Desain File Cart.....	73
Tabel 4.6 Desain File Distribusi	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi berkembang sangat pesat. Saat ini sering mendengar mengenai teknologi internet yang merupakan perkembangan terkini dari teknologi informasi. Teknologi informasi merupakan suatu hal yang istimewa dalam sebuah bidang usaha, karena dengan adanya teknologi tersebut bisa menjamin kesuksesan bagi usaha baik itu dalam berkopetensi ataupun melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan bidang usaha yang bersangkutan. Salah satu dari bentuk teknologi informasi tersebut adalah *website*. Setiap pemilik bidang usaha tentunya berkeinginan untuk lebih berkembang atau menjadi pemenang dalam bidang usaha yang mereka geluti, misalnya saja pemasaran dengan pemanfaatan teknologi informasi khususnya *website* maka pemasaran dapat dilakukan dengan lebih mudah dan lebih luas jangkauannya. Sehingga kemungkinan agar produk yang dimiliki lebih mudah dikenal oleh konsumen.

Toko sepatu Honesty By Yoesani Shoes merupakan suatu bidang usaha yang bergerak di bidang penjualan sepatu kulit asli berupa sepatu pria dan wanita. Toko yang terletak di jalan Central Toboh Baru Sitonga ini merupakan sentral sepatu kulit dari Honesty. Seiring dengan meningkatnya permintaan dan daya beli pelanggan maka produsen Honesty By Yoesani Shoes harus memperhatikan pendistribusian

barang dan stok, karena masih tidak ada perencanaan atas pengendalian persediaan barang dalam usaha sepatu kulit Honesty By Yoesani Shoes ini.

Diperlukanlah suatu sistem yang dapat membantu perusahaan untuk mempromosikan produknya ke konsumen. Melihat dari permasalahan yang di hadapi maka UMKM Sepatu kulit Honesty By Yoesani Shoes membutuhkan suatu wadah yang dapat mengelola informasi data-data dari suplier maupun pelanggan dalam proses produksi hingga distribusi yang telah maupun sedang terjadi.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di jelaskan di atas maka penulis melakukan analisa merancang suatu sistem dengan judul untuk skripsi yaitu **“Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis WEB Pada Pengelolaan Distribusi Sepatu Kulit Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Dan Database MySQL Pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariaman”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah yang sedang di hadapi sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi pengelolaan distribusi sepatu kulit pada toko Honesty By Yoesani Shoes agar distribusi barang ke cabang lebih cepat dan akurat?
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan sepatu kulit berbasis WEB pada toko Honesty By Yoesani Shoes dapat mengolah data distribusi barang dengan cepat dan akurat ?

3. Bagaimana data distribusi sepatu kulit ke cabang pada toko Honesty By Yoesani Shoes dapat disimpan dengan baik dan aman ?
4. Bagaimana membuat laporan distribusi sepatu pada toko Honesty By Yoesani Shoes dapat dilakukan dengan mudah dan cepat ?

1.3 Hipotesa

Berdasarkan perumusan masalah yang telah di uraikan sebelumnya maka dapat dikemukakan beberapa Hipotesa sebagai berikut :

1. Dengan merancang sistem informasi pengelolaan distribusi sepatu kulit berbasis WEB pada toko Honesty By Yoesani Shoes distribusi barang ke cabang dapat lebih cepat dan akurat
2. Dengan merancang sistem informasi penjualan berbasis WEB menggunakan bahasa pemrograman PHP pada toko Honesty By Yoesani Shoes dapat mengolah data distribusi barang dengan cepat dan akurat.
3. Dengan menggunakan database MySQL pada toko Honesty By Yoesani Shoes data distribusi sepatu kulit ke cabang dapat tersimpan dengan baik dan aman.
4. Dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP pada toko Honesty By Yoesani Shoes, laporan distribusi sepatu ke Cabang dapat dilakukan dengan mudah dan cepat

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan menjadi terarah dan sistematis sesuai dengan sasaran yang ingin di capai, maka penelitian ini dibatasi pada masalah yang akan di bahas, yaitu mengenai perancangan sistem informasi pada pengelolaan distribusi sepatu kulit yang dapat mengelola informasi data-data dari supplier maupun pelanggan dalam proses produksi hingga distribusi sepatu kulit pada toko Honesty By Yoesani Shoes dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan persoalan yang di teliti maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membantu mengatur dan meningkatkan kualitas manajemen produksi dan distribusi barang serta rantai kerja sama antara distributor dan supplier toko Honesty By Yoesani Shoes.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan kerja sama usaha antara distributor dan supplier yang terlibat dalam proses produksi dan distribusi.
2. Sebagai sarana informasi arus penjualan yang telah di lakukan oleh UMKM sepatu kulit Honesty By Yoesani Shoes.
3. Untuk meningkatkan dan mengembangkan proses distribusi pada toko Honesty By Yoesani Shoes.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Seandainya dalam penelitian, tujuan dapat tercapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan secara tepat dan akurat, maka apa manfaatnya secara praktis maupun secara teoritis. Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan :

1. Bagi Mahasiswa

Sebagai sarana bagi penulis untuk menerapkan dan mngembangkan wawasan di bidang ilmu pengetahuan komputer, sehingga penulis mampu menciptakan suatu sistem yang lebih baik dari sebelumnya. Menambah pengalaman dan wawasan penulis dalam membangun sistem informasi.

2. Bagi Kampus

Sebagai bahan untuk menambah referensi di perpustakaan Unniversitas Putra Indonesia “YPTK” Padang khusus nya program studi sistem informasi.

3. Bagi Perusahaan

Meningkatkan dan mengembangkan proses distribusi pada toko Honesty By Yoesani Shoes. Menghasilkan laporan yang cepat, tepat dan akurat guna mendukung pengambilan keputusan bagi pihak toko Honesty By Yoesani Shoes.

1.7 Tinjauan Umum Perusahaan

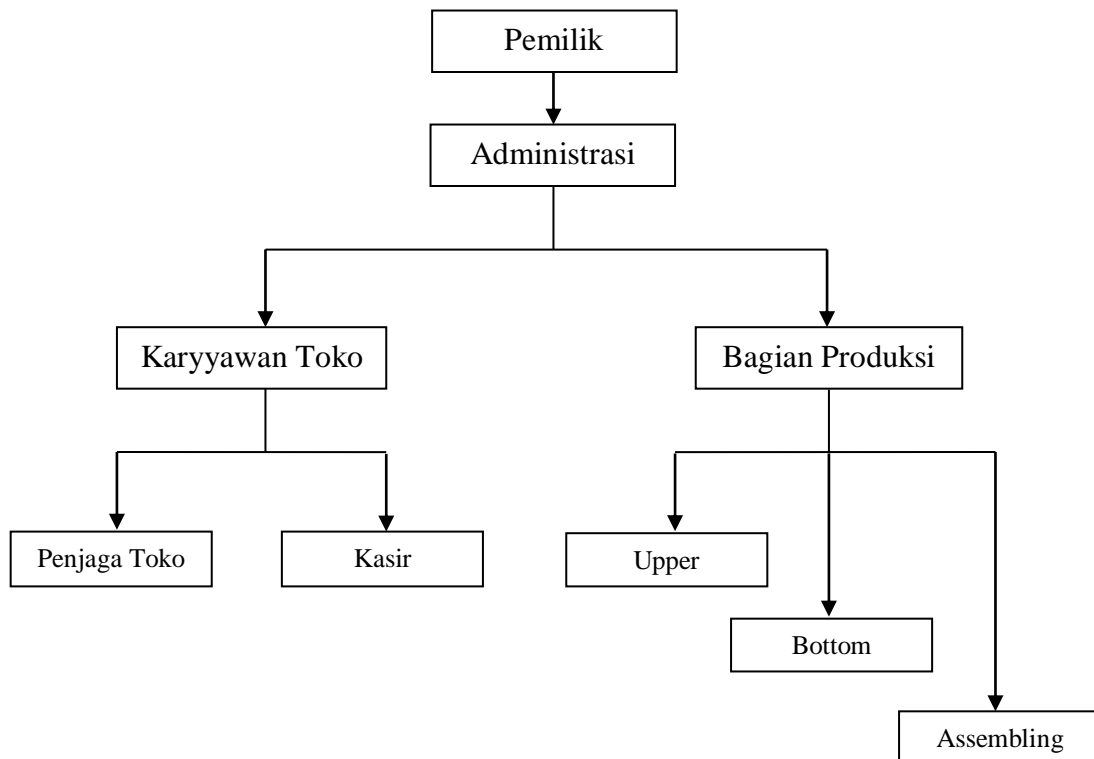
Pada tinjauan umum perusahaan akan dijelaskan sejarah berdirinya toko Honesty By Yoesani Shoes, struktur organisasi dan pembagian tugas yang terdapat pada toko Honesty By Yoesani Shoes.

1.7.1 Sejarah Berdirinya Toko Honesty By Yoesani Shoes

Toko Honesty By Yoesani Shoes merupakan usaha yang bergerak di bidang perdagangan yang diusung oleh Yusmael. Pria kelahiran Padang Pariaman, Sumatera Barat 13 Juni 1965. Yusmael dikenal sebagai pengusaha sepatu *handmade* atau sepatu buatan dari tangan sendiri dengan menggunakan bahan- bahan kulit asli yang diberi nama Honesty yang artinya kejujuran. Kebesaran sepatunya sejak tahun 1994. Dulunya Yusmael mematok harga mulai dari 60.000 sampai dengan 400.000 sampai sekarang, tergantung sulit pengerjaan dan jenis kulit yang dipakai untuk sepatu. Dan sekarang toko Yusmael yang bernama Honesty By Yoesani Shoes memiliki jumlah karyawan 30 orang, dimana pembagiannya 10 bagian stich (bagian mukaan) 10 orang bagian perataan(bawahan) dan 10 orang lagi bagian finishing. Toko Honesty By Yoesani Shoes memiliki garansi untk pembeli dimana memberikan enam bulan garansi, yang mana garansi tersebut diantaranya yaitu perbaikan lem, perbaikan jahitan dan keluhan lain dari konsumen.

1.7.2 Struktur Organisasi Toko Honesty By Yoesani Shoes

Organisasi memiliki peranan yang sangat penting dalam segala bidang, karena dari organisasi akan dapat diketahui apa yang akan dilaksanakan dalam mencapai tujuan yang akan ditetapkan. Organisasi merupakan alat bagi manajemen untuk menggabungkan unsur alam. Untuk lebih jelasnya struktur organisasi pada toko Honesty By Yoesani Shoes dapat dilihat pada Gambar 1.1



Sumber : Pemilik Toko Honesty by Yoesani Shoes, 2020

Gambar 1.1 Struktur Organisasi Toko Honesty by Yoesani Shoes

1.7.3 Bagian-bagiannya

1. Pemilik

Pemilik yaitu orang yang memiliki perusahaan tersebut dan yang berkontribusi di dalamnya.

2. Administrasi

Orang yang bertugas mengelola data perusahaan secara terstruktur, menerima panggilan telepon dan membuat agenda perusahaan.

3. Karyawan toko

1. Penjagatoko

Orang yang bertugas member pelayanan langsung terhadap pelanggan yang berbelanja.

2. Kasir

Yang melayani pelanggan saat melakukan pembayaran.

4. Bagian Produksi

1. Upper

Upper adalah proses pembuatan bagian atas sepatu, biasanya dimulai dengan membuat pola, kemudian dipotong (cutting) lalu pola tersebut kemudian dijahit.

2. Bottom

Merupakan bagian bawah dari sepatu. Dalam tahap Bottom, kita membuat dua bagian, yakni Outsole, yang merupakan alas terbawah dari

sepatu, dan Insole yang merupakan alas yang menapak dengan telapak kaki kita.

3. Assembling

Proses yang terakhir adalah Assembling, yakni menyatukan kedua bagian sepatu, Upper dan Bottom. Lumrahnya dalam proses Assembling ini adalah dengan press, yakni menekan kedua bagian hingga menyatu dengan erat. Setelah melewati ketiga proses tersebut, sebuah sepatu harus melewati sebuah tahapan lagi yakni quality control, yang bertujuan untuk memeriksa mutu dan kualitas sepatu yang dihasilkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem

Dalam merancang sebuah sistem diperlukan suatu konsep dasar yang dapat mendukung terciptanya sebuah sistem informasi. Konsep dasar sistem adalah suatu abstraksi dari ciri-ciri sesuatu yang mempermudah komunikasi antar manusia dan memungkinkan manusia untuk berpikir. Konsep sistem mendasar seluruh proses bisnis serta pemahaman kita mengenai sistem dan teknologi informasi. Inilah alasan kita perlu memahami bagaimana konsep sistem umum diterapkan pada perusahaan bisnis serta komponen dan aktivitas serta informasi (Marakas, 2017)

suatu sistem tentunya terdiri dari struktur dan proses. Struktur sistem merupakan komponen-komponen yang membentuk sistem itu sendiri, sedangkan proses merupakan uraian prosedur kerja setiap komponen dalam mencapai tujuan dari sistem (Jogiyanto, 2017)

2.1.1 Pengertian Sistem

Pengertian Sistem menurut McLeod yang dikutip oleh Machmud adalah sebagai berikut: “A sistem is a group of elements that are integrated with the common purpose of achieving an objective”. Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. (Asmara, 2016)

Satu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen atau subsistem yang tertata dengan teratur, saling interaksi, saling ketergantungan satu dengan yang lainnya, dan tidak dapat dipisahkan (integratif) untuk mewujudkan suatu tujuan(Jogiyanto, 2017)

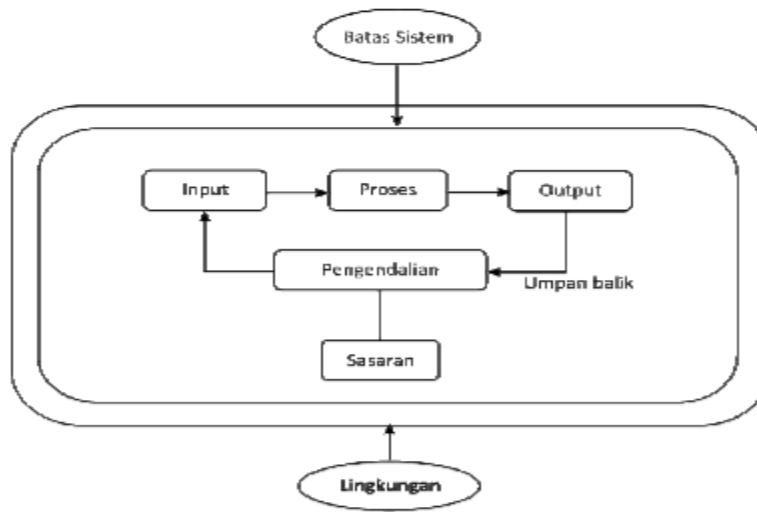
Pengertian sistem adalah Sistem sebagai seperangkat elemen –elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan bersama. Sistem merupakan kumpulan dari dari sub-sub sistem baik abstrak maupun fisik yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan tertentu(Taufiq et al., 2017).

2.1.2 Karakteristik Sistem

Sebuah sistem mempunyai beberapa karakteristik, yang diantaranya adalah (Nurdiawan & Salim, 2018)

- a. Komponen atau Elemen (*Components*) Suatu sistem terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan.
- b. Batas Sistem (*Boundary*) Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem yang satu dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Adanya batas sistem, maka sistem dapat membentuk suatu kesatuan, karena dengan batas sistem ini, fungsi dan tugas dari subsistem satu dengan yang lainnya berbeda tetapi tetap saling berinteraksi.

- c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*) Lingkungan luar sistem adalah segala sesuatu diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi suatu sistem.
- d. Penghubung Sistem (*Interface*) Penghubung sistem merupakan suatu media (penghubung) antara satu subsistem dengan subsistem lainnya yang membentuk satu kesatuan.
- e. Masukan (*Input*) adalah energi atau sesuatu yang dimasukkan ke dalam suatu sistem yang dapat berupa masukan yaitu energi yang dimasukkan supaya sistem dapat beroperasi.
- f. Luaran (*Output*) Merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklarifikasi menjadi luaran yang berguna, juga menjadi luaran atau tujuan akhir sistem.
- g. Pengolah (*Process*) Suatu sistem mempunyai bagian pengolah yang akan mengubah input menjadi output.
- h. Sasaran (*Objective*) Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.



Sumber : (Jogiyanto, 2017)

Gambar 2.1 Elemen-elemen Sistem

2.1.3 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataannya yang menggambarkan suatu kejadian - kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (event) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu(Asmara, 2016)

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerima dan mempunyai nilai nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang (Hutahaean, 2017).

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Mahaseptiviana et al., 2014).

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang akan datang. Informasi merupakan data yang telah proses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan orang yang menggunakan data tersebut. Berdasarkan beberapa pengertian informasi dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang bernilai bagi penerimanya dan bermanfaat dalam setiap pengambilan keputusan (Rudi Hermawan, Arief Hidayat, 2016).

Kualitas informasi akan sangat tergantung kepada 3 hal seperti berikut :

a. Informasi harus akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak biasa atau menyesatkan. Akurat berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Mengapa informasi itu harus akurat? Sebab dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (noise) yang dapat mengubah dan merusak informasi tersebut.

b. Informasi harus tepat pada waktunya

Informasi yang dikirim atau diterima tidak boleh terlambat diterima si penerima, sebab informasi yang usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Apalagi jika informasi tersebut merupakan dasar untuk dijadikan dalam pengambilan keputusan. Jika pengambilan keputusan terlambat maka berakibat fatal bagi suatu organisasi. Perlu dipahami, mahalnya informasi

dikarenakan harus cepatnya didapat sehingga diperlukan teknologi informasi untuk mengolah dan mengirimkannya.

c. Informasi harus relevan

Informasi harus memiliki manfaat bagi pemakainya dan relevansi informasi bagi setiap orang akan berbeda(Jogiyanto, 2017)

2.1.4 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi berbasis komputer (CBIS) dalam suatu organisasi terdiri dari komponen – komponen berikut :

1. Perangkat keras, yaitu perangkat keras komponen untuk melengkapi kegiatan masukan data, memproses data, dan keluaran data.
2. Perangkat lunak, program dan instruksi yang diberikan kekomputer.
3. Database, yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna sistem informasi.
4. Telekomunikasi, yaitu yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama – sama kedalam suatu jaringan kerja yang efektif.
5. Manusia, personel dari suatu sistem informasi, meliputi manajer, analisis, programmer, dan operator, serta tanggung jawab terhadap perawatan sistem(Asmara, 2016)

2.1.5 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi, dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan(Wildaningsih & Yulianeu, 2018)

Sistem informasi adalah sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. Menurut Ladjamudin, Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu mengendalikan organisasi. Sistem informasi sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi, dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan - laporan yang diperlukan. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling bersatu untuk mencapai suatu tujuan yakni menyediakan sebuah informasi bagi yang membutuhkan. (Rudi Hermawan, 2016)

Adapun atribut atau ciri informasi yang berkualitas adalah:

1. Relevan, yakni membantu memprediksi apa yang akan terjadi dimasa mendatang maupun mengonfirmasi apa yang telah terjadi.

2. Handal, yang berarti bebas dari kesalahan atau bias dan mewakili kenyataan.
3. lengkap, yaitu tidak meninggalkan hal-hal yang penting.
4. tepat waktu, yang berarti informasi tersedia pada waktu dibutuhkan untuk membuat keputusan.
5. Dapat dipahami, yang berarti informasi harus disajikan dalam bentuk yang mudah dibaca, dimengerti, dan digunakan
6. Dapat diverifikasi oleh dua pihak atau lebih dan akan menghasilkan konsensus atas isi informasi yang sama.
7. Dapat diakses dengan mudah oleh pengguna dengan format yang sesuai kebutuhannya. (Sarosa Samiaji,2017)

2.1.6 Manfaat Sistem Informasi

Adapun manfaat sistem informasi adalah sebagai berikut :

1. Organisasi menggunakan sistem informasi untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya dan menghasilkan pendapatan sebagai salah satu produk atau pelayanan mereka.
2. Bank menggunakan sistem informasi untuk mengolah cek-cek nasabah dan membuat berbagai laporan rekening koran dan transaksi yang terjadi.
3. Perusahaan menggunakan sistem informasi untuk pertahanan persediaan pada tingkat rendah agar konsisten dengan jenis barang yang tersedia(Kristanto, 2018)

2.2 Produksi

Produksi adalah salah satu dari kegiatan ekonomi suatu perusahaan, sebab tanpa adanya proses produksi maka tidak akan ada barang atau jasa yang dihasilkan. Menurut Ahman, pengertian produksi mengalami perkembangan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Menurut aliran Fisiokrat, produksi adalah kegiatan untuk menghasilkan barang baru (produel nett).
2. Menurut aliran Klasik, produksi adalah kegiatan menghasilkan barang. Barang yang dihasilkan tidak harus barang baru, tetapi bisa juga barang yang hanya diubah bentuknya.
3. Pengertian produksi terus berkembang yang pada akhirnya para ekonom memberikan pengertian produksi sebagai kegiatan menghasilkan barang maupun jasa, atau kegiatan menambah manfaat suatu barang. Produksi juga dapat diartikan sebagai tempat kegiatan yang menimbulkan tambahan manfaat atau penciptaan falsafah baru. Menurut Adiningsih, produksi adalah suatu proses mengubah input menjadi output sehingga nilai barang tersebut bertambah.

Faktor produksi atau input merupakan hal yang mutlak harus ada untuk menghasilkan suatu produksi. Menurut Sukirno, secara garis besar investasi dapat dibedakan menjadi dua antara lain: *Autonomus Investment*, *Induced Investment*. Soekartawi proses produksi mempunyai landasan teknis, yang dalam teori ekonomi disebut fungsi produksi. Fungsi produksi adalah suatu fungsi yang menunjukkan

hubungan antara output dengan input. Input modal seringkali sulit dihitung menurut periode karena modal perusahaan sendiri terdiri dari barang modal dengan berbagai variasi usia, baik masa pakai atau produktivitasnya, begitu pula dengan input tenaga kerja dimana perusahaan memperkerjakan orang-orang dengan kualitas yang bervariasi, (Ni Putu Naomi Puspita Nata, 2017).

2.3 Pengertian Distribusi

Distribusi adalah salah satu aspek dari pemasaran. Distribusi juga dapat diartikan sebagai kegiatan pemasaran yang berusaha memperlancar dan mempermudah penyampaian barang dan jasa dari produsen kepada konsumen, sehingga penggunaannya sesuai dengan yang diperlukan (jenis, jumlah, harga, tempat, dan saat dibutuhkan).

Menurut Winardi (1989), distribusi merupakan sekumpulan perantara yang terhubung erat antara satu dengan yang lainnya dalam kegiatan penyaluran produk-produk kepada konsumen (pembeli). Sedangkan menurut Philip Kotler (1997), distribusi merupakan sekumpulan organisasi yang membuat sebuah proses kegiatan penyaluran suatu barang atau jasa untuk dipakai atau dikonsumsi oleh para konsumen (pembeli). Oleh karena itu untuk menyampaikan barang-barang dari produsen ke konsumen kegiatan distribusi sangat penting. Tanpa adanya distribusi, barang-barang yang dihasilkan tidak akan sampai ke konsumen.

Dengan demikian fungsi distribusi adalah:

1. Menyalurkan barang-barang dari produsen ke konsumen.
2. Membantu memperlancar pemasaran, sehingga barang-barang yang dihasilkan produsen dapat segera terjual kepada konsumen.

Faktor waktu memegang peranan yang penting. Kegunaan barang akan maksimal jika barang yang dibutuhkan itu dapat diperoleh pada saat diperlukan. Sebaliknya distribusi yang tidak tepat waktunya akan menimbulkan kerugian bagi produsen atau konsumen, yaitu produsen kehilangan keuntungan dan konsumen kepuasannya berkurang.

Menurut Vernon dan Jackson (1994) jenis saluran distribusi berdasarkan intensitasnya dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Bentuk intensif, yaitu jenis saluran yang memanfaatkan banyak pedagang besar dan kecil.
2. Bentuk selektif, yaitu jenis distribusi yang hanya memanfaatkan beberapa grosir dan sejumlah kecil pengecer.
3. Bentuk eksklusif, yaitu saluran distribusi yang hanya melibatkan satu perantara dalam lingkungan masyarakat tertentu untuk menangani produk.

Saluran yang saat ini kita jumpai dapat dibagi menjadi dua, yaitu saluran langsung dan saluran tidak langsung. Saluran langsung dari produsen ke konsumen. Biasanya hanya sedikit barang yang dipasarkan secara langsung. Saluran tidak langsung, yang dibagi menjadi dua yaitu dari produsen ke pengecer ke konsumen dan dari produsen ke grosir ke pengecer ke konsumen.

Saluran menurut Kotler (2001) mengemukakan bahwa saluran distribusi adalah serangkaian organisasi yang saling tergantung dan terlibat dalam proses untuk menjadikan suatu barang atau jasa siap untuk digunakan atau dikonsumsi. Saluran distribusi pada dasarnya merupakan perantara yang menjembatani antara produsen dan konsumen (Kotler, 2001)

2.4 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. SDLC sendiri dimulai dari tahun 1960-an, untuk mengembangkan sistem skala usaha besar secara fungsional untuk para konglomerat pada jaman itu. (Rosa A.S dan Shalahuddin M, 2018).



Sumber : (Anonymous, 2012)

Gambar 2.2 *System Development Life Cycle*

Tahapan-tahapan yang ada pada SDLC secara global adalah sebagai berikut (Rosa A.S dan Shalahuddin M, 2018) :

1. Inisiasi (*initiation*)

Tahap ini biasanya ditandai dengan pembuatan proposal proyek perangkat lunak.

2. Pengembangan konsep sistem (*system concept development*)

Mendefinisikan lingkup konsep termasuk dokumen lingkup sistem, analisis manfaat biaya, manajemen rencana, dan pembelajaran kemudahan sistem.

3. Perencanaan (*planning*)

Mengembangkan rencana manajemen proyek dan dokumen perencanaan lainnya. Menyediakan dasar untuk mendapatkan sumber daya (*resources*) yang dibutuhkan untuk memperoleh solusi.

4. Analisis kebutuhan (*requirements analysis*)

Menganalisis kebutuhan pemakai sistem perangkat lunak (*user*) dan mengembangkan kebutuhan *user*. Membuat dokumen kebutuhan fungsional.

5. Desain (*design*)

Mentransformasikan kebutuhan detail menjadi kebutuhan yang sudah lengkap, dokumen desain sistem fokus pada bagaimana dapat memenuhi fungsi-fungsi yang dibutuhkan.

6. Pengembangan (*development*)

Mengonversi desain ke sistem informasi yang lengkap termasuk bagaimana memperoleh dan melakukan instalasi lingkungan sistem yang dibutuhkan;

membuat basis data dan mempersiapkan prosedur kasus pengujian; mempersiapkan berkas atau *file* pengujian, pengodean, pengompilasian, memperbaiki dan membersihkan program; peninjauan pengujian.

7. Integrasi dan pengujian (*integration and test*)

Mendemonstrasikan sistem perangkat lunak bahwa telah memenuhi kebutuhan yang dispesifikasikan pada dokumen kebutuhan fungsional. Dengan diarahkan oleh staf penjamin kualitas (*quality assurance*) dan *user*. Menghasilkan laporan analisis pengujian.

8. Implementasi (*implementation*)

Termasuk pada persiapan implementasi, implementasi perangkat lunak pada lingkungan produksi (lingkungan pada *user*) dan menjalankan resolusi dari permasalahan yang teridentifikasi dari fase integrasi dan pengujian.

9. Operasi dan pemeliharaan (*operations and maintenance*)

Mendeskripsikan pekerjaan untuk mengoperasikan dan memelihara sistem informasi pada lingkungan produksi (lingkungan pada *user*), termasuk implementasi akhir dan masuk pada proses peninjauan.

10. Disposisi (*disposition*)

Mendeskripsikan aktifitas akhir dari pengembangan sistem dan membangun data yang sebenarnya sesuai dengan aktifitas *user*.

2.5 UML (*Unified Modelling Language*)

UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem(Suendri, 2018)




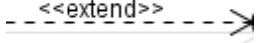

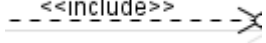
2.5.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.Simbol-simbol yang digunakan dalam Use Case Diagram(Suendri, 2018)

Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan use case.

- a. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
- b. Use case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukaran pesan antara unit atau aktor.

Tabel 2.1 Simbol-simbol Use Case Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1.	Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
2.	Aktor /actor 	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi.
3.	Asosiasi / association 	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi.
4.	Ekstensi /extend 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambah dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan.
5.	Generlisasi/generalization 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya.
6.	Include 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya.

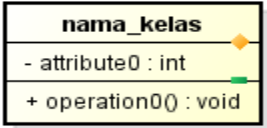



Sumber : (Sukamto & Shalahuddin, 2015)




2.5.2 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi

- a. Atribut merupakan variabel variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
- b. Operasi atau metode adalah fungsi – fungsi yang dimiliki suatu kelas.

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.	Class/kelas 	Kelas pada struktur system.
2.	Antarmuka / <i>interface</i> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3.	Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4.	Asosiasi berarah/ <i>directed association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .

No	Simbol	Deskripsi
5.		Relasi antar kelas dengan makna <i>generalisasi-spesialisasi</i> <i>spesialisasi</i> (umum khusus).
6.		Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7.		Relasi antarkelas dengan makna semua bagian.

Sumber : (Sukamto & Shalahuddin, 2015)

2.5.3 Activity Diagram





Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.


Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefenisikan hal hal berikut :

- a. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefenisikan

- b. Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / *user iterfeace* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antar muka tampilan.
- c. Rancangan penguji dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefenisikan kasus ujinya.
- d. Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1	Status awal 	Status awal aktivitas pada sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3	Percabangan/ <i>decision</i> 	<i>Asosiasi</i> percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4	Penggabungan 	<i>Asosiasi</i> penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.

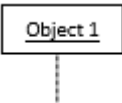
No	Simbol	Deskripsi
5	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.




Sumber : (Aprianti Winda dan Umi Maliha., 2016)

2.5.4 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case*. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang pada *use case* dan untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antar objek yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem (Sukamto & Shalahuddin, 2015)

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1	Objek/actor 	Sebuah objek yang berasal dari kelas. Atau dapat dinamai dengan kelasnya saja. Aktor termasuk objek. Garis putus-putus menunjukkan garis hidup suatu objek.

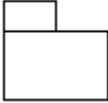
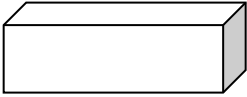


No	Simbol	Deskripsi
2	Aktivasi 	Menunjukkan masa hidup dari objek
3	Pesan 	Interaksi antara satu objek dengan objek lainnya. Objek dapat mengirimkan pesan ke objek lain. Interaksi antar objek ditunjukkan pada bagian operasi pada diagram kelas.
4	Return 	Pesan kembalian dari komunikasi antar objek memiliki waktu aktif.

Sumber : (Sulianta, 2017)

2.5.5 Deployment Diagram

Deployment diagram menunjukkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakkan bagian-bagian software yang berjalan pada bagian-bagian hardware. Deployment diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras), bagaiman kemampuan bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisik.

Tabel 2.5 Simbol-simbol *Deployment Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1	<p><i>Package</i></p> 	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih <i>node</i> .
2	<p><i>Node</i></p> 	Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak di buat sendiri (<i>software</i>), jika di dalam <i>node</i> disertakan.
3	<p>Kebergantungan</p> <p><i>/dependency</i></p> 	Kebergantungan antar <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.
4	<p><i>Link</i></p> 	Relasi antar <i>node</i> .

Sumber : (Sukamto & Shalahuddin, 2015)

2.6 Pengenalan Basis Data

Basis Data terdiri dari kata basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai markas atau gudang. Sedangkan data adalah catatan atas kumpulan fakta dunia nyata yang mewakili objek seperti manusia, barang, hewan, konsep, peristiwa dan sebagainya yang diwujudkan dalam bentuk huruf, angka, simbol, gambar, teks, bunyi atau kombinasinya.

2.6.1 Defenisi Basis Data

Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Sistem informasi tidak dapat dipisahkan dengan kebutuhan akan basis data apapun bentuknya, entah berupa file teks maupun *Database Management System* (DBMS). Kebutuhan basis data dalam system informasi meliputi:

1. Memasukan, menyimpan, dan mengambil data.
2. Membuat laporan berdasarkan data yang telah di simpan.

Tujuan dari di buatnya tabel-tabel disini adalah untuk menyimpan data ke dalam tabel-tabel agar mudah diakses. Oleh karena itu, untuk merancang tabel-tabel yang akan di buat maka di butuhkan pola pikir penyimpanan data nantinya jika dalam bentuk baris-baris data (record) dimana setiap baris terdiri dari beberapa kolom. (Sukamto & Shalahuddin, 2015)

2.6.2 DBMS (*Database Management System*)

Basis data atau database merupakan kumpulan file - file yang saling berkaitan dan berinteraksi, relasi tersebut bila ditunjukkan dengan kunci dari tiap - tiap file yang ada. Satu database menunjukkan suatu kumpulan data yang dipakai dalam suatu lingkup perusahaan, instansi. Pengolahan database merupakan suatu cara yang dilakukan terhadap file-file yang berada di suatu instansi yang mana file tersebut

dapat disusun, diurut, diambil sewaktu-waktu serta dapat ditampilkan dalam bentuk suatu laporan sehingga dapat mengolah file-file yang berisikan informasi tersebut secara rapi.(Asmara, 2016)

Komponen-komponen DBMS terdiri dari:

- a. Interface, yang didalamnya terdapat bahasa manipulasi data (data manipulation language).
- b. Bahasa definisi data (data definition language) untuk skema eksternal, skema konseptual dan skema internal.
- c. Sistem kontrol basis data (Database Control System) yang mengakses basis data karena adanya perintah dari bahasa manipulasi data.(Asmara, 2016)

2.7 Pengenalan Internet

Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang menghubungkan satu media elektronik dengan media yang lainnya.

2.7.1 Sejarah Internet

Jika menilik sejarahnya. Internet dan jaringan komputer adalah hasil evolusi dari ARPANET, sebuah proyek riset tingkat tinggi yang dimiliki oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat. DARPA mensponsori perkembangan jaringan yang menggunakan Internet Protokol (IP), TCP (Transmission Control Protocol), dan Tidak lama kemudian ARPANET dipecah menjadi dua yaitu

“MILNET” untuk keperluan militer dan “APARNET” untuk keperluan non militer. Gabungan kedua jaringan akhirnya dikenal dengan DARPA Internet, yang kemudian disederhanakan menjadi Internet. Pada tahun 1982 istilah Internet pertama kali digunakan, dan TCP/IP diadopsi sebagai protocol universal untuk jaringan tersebut. Pada tahun 1986 diperkenalkan nama sistem domain, yang sekarang dikenal DNS (Domain Name System). (Ayu & Permatasari, 2018)

2.7.2 Definisi Internet

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2015) “Internet adalah jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer seluruh dunia, dengan internet sebuah komputer bisa mengakses data yang terdapat pada komputer lain di benua yang berbeda”. (Ayu & Permatasari, 2018)

2.8 Pengenalan PHP dan MySQL

PHP merupakan bahasa pemrograman yang berjalan di sisi server atau biasa disebut dengan *Server Side*. Secara garis besar bahasa pemrograman web terdiri dari dua macam, yang pertama disebut dengan *Client Side* atau script yang dijalankan di komputer client dan yang kedua biasanya disebut dengan *Server Side* atau script yang dijalankan pada komputer server.

2.8.1 Sejarah PHP

PHP pertama kali dibuat pada musim gugur 1994 oleh Rasmus Lerdoff (rasmus@php.net), awalnya digunakan pada web sitenya untuk mencatat siapa yang saja yang berkunjung dan melihat biodatanya. Versi pertama yang di-release tersedia pada awal tahun 1995, dikenal sebagai tool Personal Home Page, yang terdiri atas engine parser yang sangat sederhana yang hanya mengerti beberapa makro khusus dan sejumlah utilitas yang sering digunakan pada halaman-halaman web, seperti buku tamu, counter pengunjung, dan lainnya. Parse diprogram ulang pada pertengahan 1995 yang ditulis untuk menginterpretasi data dari form, yang kemudian dikombinasikan dengan tool Personal Home Page dan ditambahkan dukungan untuk database mSQL (mini SQL).

Tahun 1995 ini dianggap sebagai tahun kelahiran dari PHP/FI yang kemudian membuat pertumbuhan aplikasi web yang pesat, dan banyak orang kemudian berkontribusi mengembangkan PHP/FI.

Pada pertengahan 1997 ini juga terjadi perubahan pengembangan PHP. Pengembangan dilakukan oleh tim yang terorganisasi bukan oleh Ramus sendiri saja lagi. Parser dikembangkan oleh Zeev Suraski dan Andi Gutmans yang kemudian menjadi dasar untuk versi 3, dan banyak utilitas tambahan yang diprogram untuk menambah kemampuan dari versi 2.

Sejak Januari 2001 PHP3 dan PHP4 disertakan pada sejumlah produk server web komersial seperti server web StrongHold RedHat.

PHP versi 4.2.0 di-*release* pada tanggal 22 April 2002. Perbaikan pada bug (kesalahan-kesalahan) terutama pada *upload file* melalui browser telah dibetulkan, dan banyak penambahan fungsi yang lebih memudahkan lagi pengembang aplikasi untuk membuat program yang lebih baik.

Saat ini pengembangan PHP telah direncanakan untuk mulai memasuki versi 6, sampai dengan buku ini disusun, PHP versi 5 telah mencapai versi 5.3.8 yang stabil, dan telah dikeluarkan juga versi 5.4 yang baru dilepaskan sebagai versi kandidat ke-4, PHP versi 5.4.0 RC4 (SIDIK, 2017)

2.8.2 Definisi PHP

Menurut (MADCOMS, 2016)“PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis”.

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat situs web dinamis. PHP dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS (*Content Management System*).

PHP merupakan bahasa yang digunakan yang bersifat *open source*. Script PHP dieksekusi pada *server* dan PHP bebas untuk diunduh dan digunakan. File PHP dapat berisikan teks, HTML, CSS, Java script, dan kode PHP. PHP dapat menghasilkan konten halaman dinamis, dapat mengumpulkan data formulir, dapat

mengkripsi data, dapat membuat, membuka, menulis, menghapus, dan menutup file pada *server* (Mandala, 2015).

2.8.3 MySQL

Menurut (MADCOMS, 2016) “MySQL adalah sistem manajemen Database SQL yang bersifat Open Source dan paling populer saat ini. Sistem Database MySQL mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multiuser dan SQL Database managemen system (DBMS)”.

MySQL merupakan DBMS yang pertama kali mulai dikembangkan tahun 1994 oleh sebuah perusahaan *software* bernama TcX data konsult AB yang dikemudian hari berganti label menjadi MySQL-AB. “My” pada kata MySQL sebenarnya bukan berarti MY dalam bahasa inggris, tetapi konon merupakan nama putri dari micheal widenius, pemrogram DBMS tersebut. Versi lain menyebutkan “My” adalah kependekan dari “Monty”, yang merupakan julukan untuk Michael Wildenius.

MySQL digunakan oleh sebagian besar *Web Server* yang ada di jagat internet. Di samping karena dianggap simpel, juga dapat di-porting pada berbagai sistem operasi kelas server, seperti windows, linux, slari, Mac OS, BSD, Unix, IBM-AIX. Walaupun relatif simpel, MySQL memiliki fitur-fitur yang sangat baik, sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam implementasi aplikasi basis data, khususnya yang berbasis *web*. (Fathansyah, 2015:489).

MySQL adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, *multi user* serta menggunakan perintah standart SQL (*Structured Query Language*) (Saifuddin,& Handoko, 2016).

2.9 Website

Website merupakan sebuah media informasi yang ada di internet. Websitetidak hanya dapat digunakan untuk penyebaran infomasi saja melainkan bisa digunakan untuk membuat toko online. Websiteadalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web(WWW) di Internet. Sebuah halaman webadalah dokumen yang ditulis dalam format HTML(Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokolyang menyampaikan informasi dari serverwebsiteuntuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasidari website-websitetersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar(Trimarsiah & Arafat, 2017)

2.10 Notepad ++

Menurut (MADCOMS, 2016)“Notepad++ adalah sebuah text editor yang sangat berguna dalam membuat program. Notepad++ menggunakan komponen

Scintilla untuk menampilkan teks dan berkas kode sumber berbagai bahasa pemrograman yang berjalan di atas sistem operasi M. Windows”.

2.11 Xampp

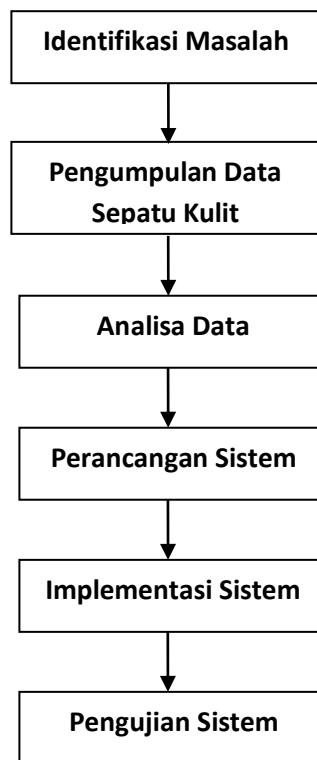
Menurut (MADCOMS, 2016) “Xampp adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari Apache, MySQL, PhpMyAdmin, PHP, Perl, Filezilla, dan lain.” Xampp berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan PHP, di mana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan PHP, Apache, MySQL dan PhpMyAdmin.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan konsep atau tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian. Adapun kerangka penelitian yang penulis lakukan dalam penelitian yang akan diuraikan pada Gambar 3.1 berikut ini beserta penjelasannya :



Sumber : (A Kurniadi, 2017)

Gambar 3.1 Kerangka Penelitian

3.1 Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang akan dilalui agar penelitian dapat dilakukan dengan baik. Adapun penjelasan tentang tahapan-tahapan penelitian dalam Gambar 3.1 Kerangka Penelitian adalah sebagai berikut :

3.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan proses melakukan pendekatan terhadap objek penelitian. Tujuan dari identifikasi masalah adalah mengetahui terhadap permasalahan yang akan terjadi pada objek, sehingga diadakan penelitian diharapkan dapat memberikan solusi yang bermanfaat terhadap permasalahan tersebut. Permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah cara atau strategi dalam pendistribusian dan stok sepatu kulit sehingga dapat menarik hati pelanggan, mempertahankan pelanggan serta mendapatkan keuntungan dari pendistribusian dan stok tersebut.

3.2.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari dan menelaah buku-buku, jurnal, dan tulisan yang berhubungan dengan penelitian ini. Dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan menerapkan metode wawancara dengan pemilik usaha sepatu kulit.

Data yang dimaksud ialah seperti :

1. Jenis sepatu kulit yang dijual yaitu sepatu kulit wanita dan sepatu kulit pria.
2. Harga sepatu kulit mulai dari Rp.375.000 - Rp.1.500.000/Pasang.
3. Faktur Penjualan

Agar sebuah penelitian menghasilkan data yang optimal, maka diperlukan waktu, tempat dan metode dalam sebuah penelitian yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

3.2.2.1 Waktu Penelitian

Adapun awal penelitian ini dilakukan pada awal bulan Maret 2020 dan Berakhir pada Bulan Juni 2020.

3.2.2.2 Tempat Penelitian

Adapun penelitian dilakukan di Jl. Imam Bonjol No.123A, Cimparuh, Pariaman Tengah, kota Pariaman, Sumatera Barat yang merupakan pusat penjualan sepatu Honesty By Yoesani Shoes Pariaman.

3.2.2.3 Metode Penelitian

Dalam hal ini metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian deksriptif dan penelitian tindakan. Penelitian deksriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Sedangkan penelitian tindakan adalah langkah-langkah nyata dalam mencari cara yang paling cocok untuk memperbaiki keadaan, lingkungan dan meningkatkan pemahaman terhadap keadaan

lingkungan tersebut. Dalam pengumpulan data dan informasi untuk penulisan penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara yaitu :

1. *Field Research* (Penelitian Lapangan)

Penelitian system ini menggunakan teknik pengambilan data langsung ke lapangan guna mengumpulkan data primer dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1) Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung di tempat penelitian untuk mengetahui secara jelas dan rinci tentang permasalahan yang ada.

2) Wawancara

Metode ini dilakukan pertemuan dengan pedagang sepatu kulit, kemudian dilakukan sesi Tanya jawab untuk mendapatkan sejumlah informasi yang dibutuhkan.

2. *Library Research* (Riset Perpustakaan)

Riset perpustakaan ini dilakukan dengan cara membaca, membahas, meringkas dan membuat kesimpulan dari buku-buku, teori pada perpustakaan, dan jurnal-jurnal untuk mendapatkan bahan-bahan yang secara ilmiah sehingga dapat dijadikan sebagai landasan dalam penyusunan tugas akhir ini.

3. *Laboratorium Research* (Penelitian Laboratorium)

Suatu metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan alat bantu *personal computer* (PC). Dalam hal ini penelitian dilakukan dengan merancang program atau perangkat lunak yang sesuai dengan topik dan permasalahan yang di hadapi dan juga dalam hal penyusunan laporan secara keseluruhan. Dengan adanya teknik-teknik pengumpulan data, maka penulis mempraktekkannya dan berusaha mengumpulkan data-data yang diperlukan sebanyak mungkin demi kesempurnaan tugas akhir ini.

Penelitian yang dilakukan dalam aplikasi ini menggunakan komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Kebutuhan *Hardware*

Adapun *hardware* yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Laptop HP
- 2) *Processor Intel (R)*
- 3) *Memory 2 GB*
- 4) *Flashdisk 16 GB*
- 5) *Keyboard* internal dan *mouse*
- 6) Media penyimpanan *harddisk* internal 500 GB

2. Kebutuhan *software*

Adapun *software* yang di butuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Sistem Operasi *Windows10*
- 2) *Microsoft Office 2007*
- 3) *Notepad++*
- 4) *Mowes*
- 5) *PHP MySQL*
- 6) *Astah Community*
- 7) *Rational Rose*
- 8) *Macromedia Dreamweaver 8*
- 9) *Google Chrome*

3.2.3 Analisa Data

Analisa data dibutuhkan agar penulis dapat memahami secara keseluruhan mengenai objek penelitian serta pemahaman secara teoritis maupun praktis mengenai teknik dan metode yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah-masalah yang telah dirumuskan. Hal ini bertujuan agar pemecahan masalah dapat menghasilkan sebuah solusi yang dapat memudahkan pengguna.

3.2.4 Perancangan Sistem

Perancangan yang dilakukan dengan menggunakan UML (*Unified Modelling language*) sebagai *tools* dalam menjelaskan alur analisa yang akan dibuat dalam melakukan penelitian. Adapun UML (*Unified Modelling language*) yang akan digunakan untuk menjelaskan alur analisa dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. *Use Case Diagram*

Dalam *use case diagram* terdiri dari satu aktor yaitu *user*. Dimana *user* ini adalah seorang pemilik usaha sepatu kulit. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah system dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem digunakan.

2. *Class Diagram*

Class diagram adalah deskripsi kelompok objek-objek dengan *property*, perilaku (operasi) dan relasi yang sama, diagram ini digunakan untuk menggambarkan objek dari struktur sistem yang akan dirancang. Hal tersebut tercemin dari *class-class* yang ada dan relasinya satu dengan yang lainnya.

3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan *use case* diagram untuk menghasilkan *output* tertentu. Dan juga digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario.

4. *Collaboration Diagram*

Collaboration Diagram menggambarkan bagaimana peran-peran pada setiap objek sehingga lebih jelas dan terorganisasi. *Collaboration Diagram* menunjukkan *messages* objek yang dikirimkan satu sama lain agar saling berhubungan.

5. *State Chart Diagram*

State Chart Diagram akan menggambarkan cara memodelkan berbagai *state* (keadaan) keberadaan objek, digunakan untuk memodelkan lebih dinamis perilaku dari sistem.

6. *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan dan memungkinkan siapapun yang melakukan proses pemilihan suatu urutan. Dalam hal ini diagram hanya menyebutkan aturan-aturan rangkaian / aliran dasar yang harus diikuti.

7. *Deployment Diagram*

Deployment Diagram menggambarkan bagaimana komponen di-*deploy* dalam sistem dan di *node* (pada mesin, server atau perangkat keras) dimana akan ditempatkan. Diagram ini mendefinisikan hubungan antar *node* dan *requirement*.

3.2.5 Implementasi Sistem

Tahap perancangan aplikasi setelah tahapan analisis selesai. Implementasi ke dalam aplikasi merupakan tahap memasukkan data-data yang telah diolah dan menerapkan model yang terbaik sehingga data tersebut siap untuk dioperasikan. Dalam hal ini penulis merancang dan membangun aplikasi web untuk meningkatkan pendistribusian dan stok dengan *Supply Chain Management*. Untuk mengimplementasikan program aplikasi yang telah dirancang, maka diperlukan sebuah alat bantu computer untuk mengoperasikan computer itu sendiri yang memerlukan tiga buah komponen pendukung seperti *hardware*, *software*, dan *brainware*. Adapun fungsi dari masing-masing komponen dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware yang digunakan untuk merancang atau menjalankan program aplikasi yang telah dibuat dalam satu unit komputer yang lengkap dengan CPU, harddisk sebagai media penyimpanan data yang akan diinstallkan pada computer, yang akan membantu peneliti untuk melakukan penelitian menjadi lebih mudah.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Untuk menjalankan program aplikasi yang dirancang harus menggunakan beberapa *software* pendukung. Software-software pendukung yang harus diinstallkan adalah *software* XAMPP dan juga *Mowes* yang berfungsi untuk merancang desain program aplikasi tersebut.

3. Manusia (*Brainware*)

Brainware merupakan operator yang berfungsi untuk mengoperasikan atau menjalankan program aplikasi brainware ini juga.

3.2.6 Pengujian Sistem

Setelah tahap implementasi selesai, penulis juga melakukan pengujian yang bertujuan untuk melakukan koreksi terhadap sistem yang telah dibangun berdasarkan tingkat efisiensi sistem sebagai solusi dalam pemecahan masalah-masalah yang telah dirumuskan. Pengujian aplikasi merupakan tahap akhir dalam melakukan *testing*, guna untuk mengetahui kesalahan dalam aplikasi. Pengujian dilakukan dengan melihat apakah aplikasi tersebut sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah program tersebut sudah berjalan sesuai dengan perancangan yang dilakukan dapat dilihat sebagai berikut :

1. LAN (*Local Area Network*)

Pada pengujian secara lokal, peneliti akan memanfaatkan system jaringan LAN (*Local Area Network*). Pada pengujian ini peneliti akan menggunakan dua buah komputer, yaitu sebagai *client* dan *server*, untuk melihat apakah *website* yang dijalankan di *server* bias juga diakses melalui *client*.

2. *Online*

Pada pengujian ini peneliti akan meng-*hosting* atau mendaftarkan *website* yang telah dibangun ke internet agar *website* bias diakses secara *online*

melalui *web browser*. Dalam hal ini peneliti akan *menghosting website* ke *hostinger* yang masih belum berbayar.

3. Aplikasi

Uji coba program yang telah dibuat dengan mengimplementasikan sistem yang telah dibuat.

4. *Interface*

Pengujian *interface* ini melihat bagaimana tampilan akhir dari aplikasi yang telah di buat apakah dapat *user friendly* atau tidak.

BAB IV

ANALISA DAN HASIL

4.1 Analisa Sistem

Analisa sistem dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada sistem yang sedang berjalan atau sistem lama. Analisa sistem lama sangat penting dilakukan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan sistem untuk perancangan sistem baru, dengan dilakukannya analisa terhadap sistem lama nantinya akan dapat dijadikan sebagai perbandingan, pengkoreksian serta pengembangan dan perancangan kearah sistem yang baru.

Dalam menganalisa sistem distribusi produk pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariaman, analis harus melakukan beberapa langkah untuk memahami semua prosedur yang ada didalam sistem. Langkah-langkah didalam tahap analisa sistem hampir sama dengan langkah-langkah yang dilakukan dalam mendefenisikan proyek-proyek sistem yang akan dikembangkan ditahap perencanaan sistem. Perbedaannya terletak pada ruang lingkup tugasnya.

Di analisa sistem, ruang lingkup tugasnya lebih terinci (*detail*). Di dalam tahap analisa sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analis sistem adalah sebagai berikut:

1. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
2. *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.
3. *Analyze*, yaitu menganalisa sistem.

4. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisa.

4.2 Analisa Masalah

Setelah melakukan penelitian terhadap permasalahan yang ada di Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariamankhususnya dalam sistem distribusi dan pencatatan laporan masih menggunakan sistem yang manual, yang dimana perlu adanya penerapan sistem baru yang efektif dan efisien, serta untuk mengurangi terjadinya *human error*. Oleh karena itu perlu dirancang sebuah sistem informasi untuk mengatasi permasalahan yang ada.

4.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem.

4.3.1 *Unified Modelling Language* (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah "bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak.UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.Dengan menggunakan UML dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi perangkat lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada perangkat keras, sistem operasi dan jaringan apapun,

serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Adapun UML yang dirancang dalam pembuatan sistem ini sebagai berikut:

4.3.1.1 Use Case Diagram

Use Case diagram adalah konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana sistem terlihat dimata pengguna. Sasaran pemodelan *Use Case* diantaranya adalah mendefinisikan kebutuhan fungsional dan operasional sistem dengan mendefinisikan skenario penggunaan yang disepakati antara pemakai (*user*) dan pengembang (*admin*).

1. Defenisi Aktor

Defenisi aktor adalah deskripsi aktor yang berhubungan dengan sistem yang dijelaskan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Defenisi aktor

No.	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Admin adalah orang yang bertugas dan memiliki hak akses penuh untuk melakukan operasi terhadap keseluruhan sistem.
2	Bagian Produksi	Bagian produksi adalah aktor yang bertanggung jawab terhadap data produk dan memproses pemesanan stok produk dari cabang.
3.	Cabang	Cabang adalah aktor yang membuat pemesanan stok produk kepada bagian produksi.

2. Defenisi Use Case

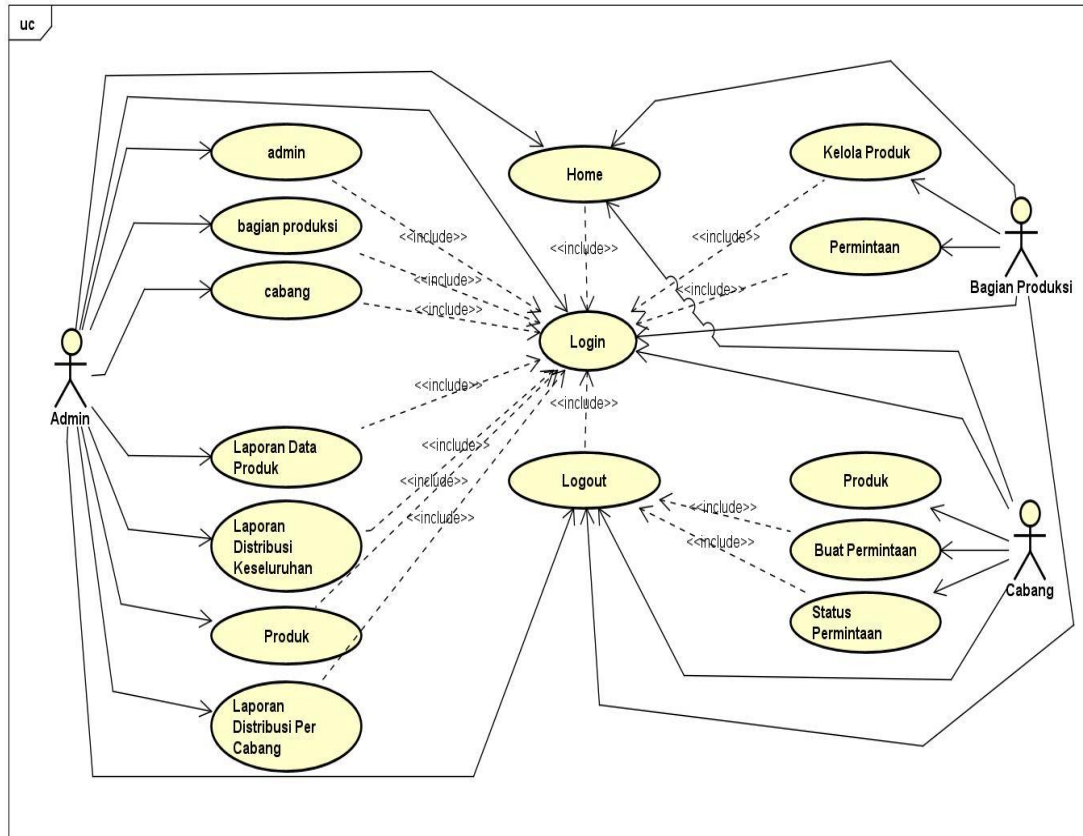
Defenisi dalam *Use CaseDiagram* adalah kegiatan-kegiatan yang akan terjadi di dalam sistem antara para aktor dengan *Use Case*, dapat dijelaskan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Defenisi Use Case

No	Usecase	Deskripsi	Aktor
1	Home	Admin, Bagian Produksi, dan Cabang dapat home.	Admin, Bagian Produksi, Cabang
2	<i>Login</i>	Admin, Cabang, dan Bagian produksi dapat melakukan <i>login</i> ke dalam sistem.	Admin, Bagian Produksi, Cabang
3	Produk	Admin, dan Cabang dapat melihat data produk.	Admin, Cabang
4	Admin	Admin dapat melihat data admin.	Admin
5	Bagian Produksi	Admin dapat melihat data bagian produksi.	Admin
6	Cabang	Admin dapat melihat data cabang.	Admin

No	Usecase	Deskripsi	Aktor
7	Laporan Data Produk	Admin dapat melihat dan mencetak laporan data produk.	Admin
8	Laporan Distribusi	Admin dapat melihat dan mencetak laporan distribusi produk.	Admin
9	Buat Permintaan	Cabang dapat membuat permintaan produk ke bagian produksi.	Cabang
10	Status Permintaan	Cabang dapat melihat status permintaan produk.	Cabang
11	Kelola Produk	Bagian Produksi dapat mengelola data produk.	Bagian Produksi
12	Permintaan	Bagian Produksi dapat melihat status dan memproses pesanan produk.	Bagian Produksi
13	<i>Logout</i>	Admin, Cabang, dan Bagian produksi dapat melakukan <i>logout</i> dari sistem.	Admin, Bagian Produksi, Cabang

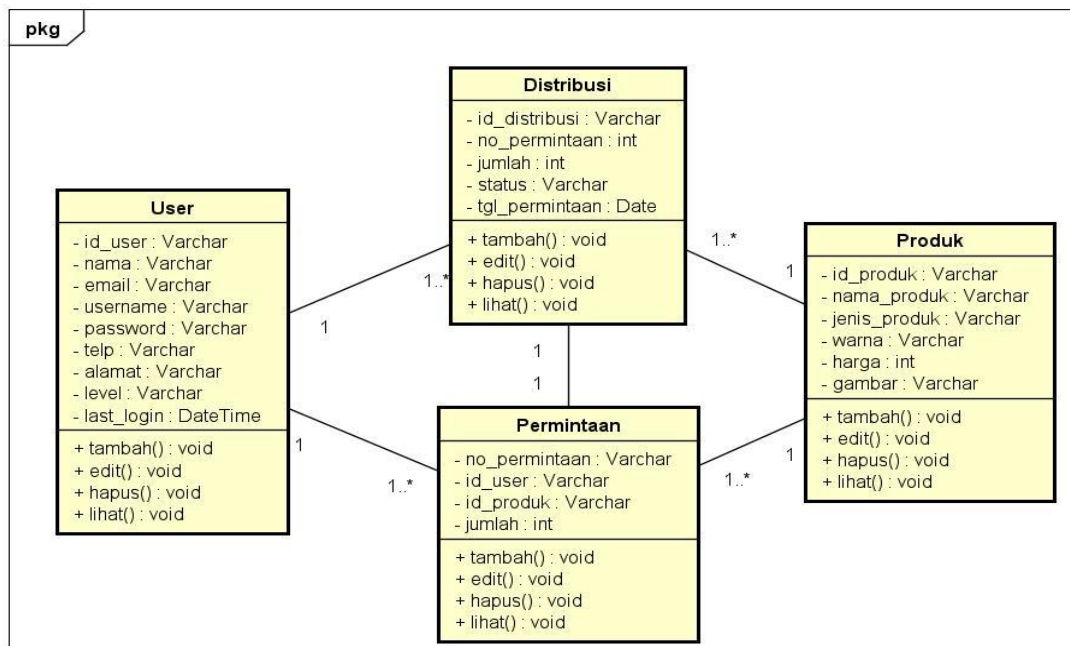
Untuk lebih jelasnya *Use Case Diagram* Sistem Informasi Distribusi Produk pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariamandapat digambarkan seperti Gambar4.1.



Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Informasi Distribusi Produk Pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariaman

4.3.1.2 Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* diagram juga menggambarkan struktur suatu sistem dengan menunjukkan *class* dan hubungannya, yang digambarkan seperti pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Class Diagram Sistem Informasi Distribusi Produk Pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariaman

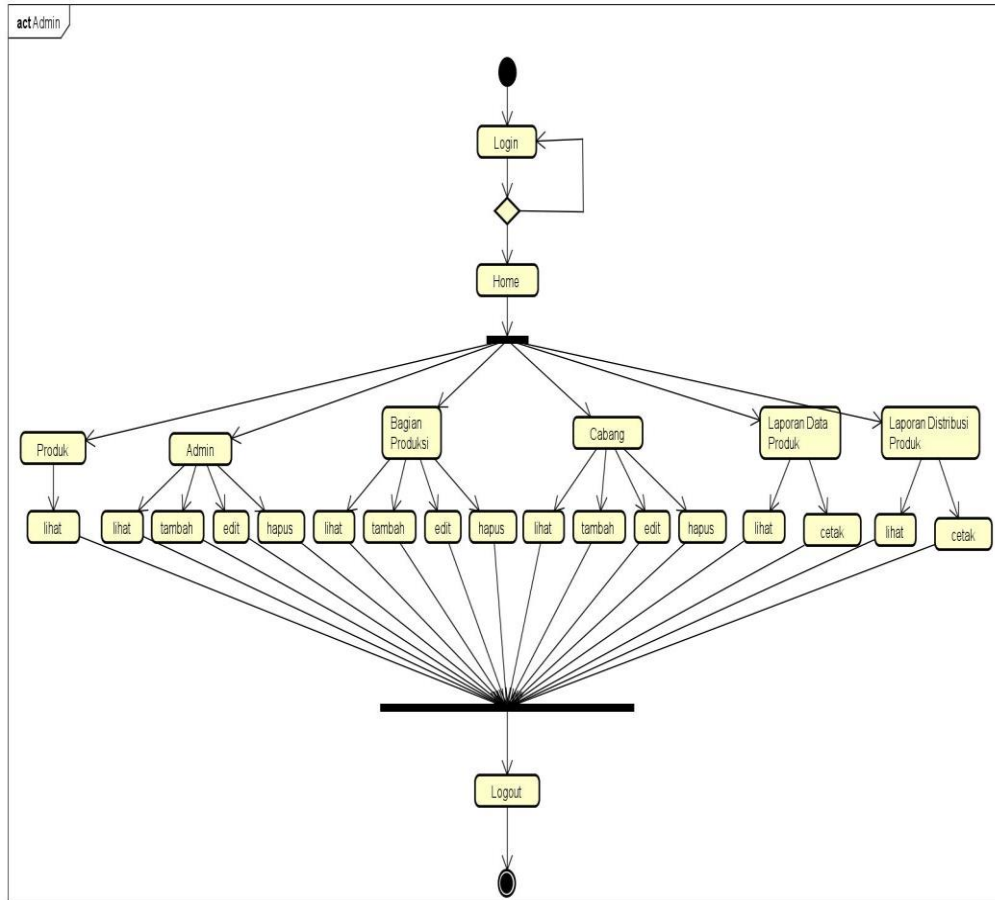
4.3.1.3 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas, ntuk lebih jelasnya aktivitas actor pada Sistem Informasi Distribusi Produk pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariaman adalah sebagai berikut:

1. Activity DiagramAdmin

Diagram ini menjelaskan segala aktivitas yang bisa dilakukan oleh Admin dengan memilih menu-menu yang tersedia. Admin dapat melakukan

aktivitas penambahan, pengeditan serta penghapusan terhadap data admin, data bagian produksi, dan data cabang yang digambarkan seperti Gambar 4.3

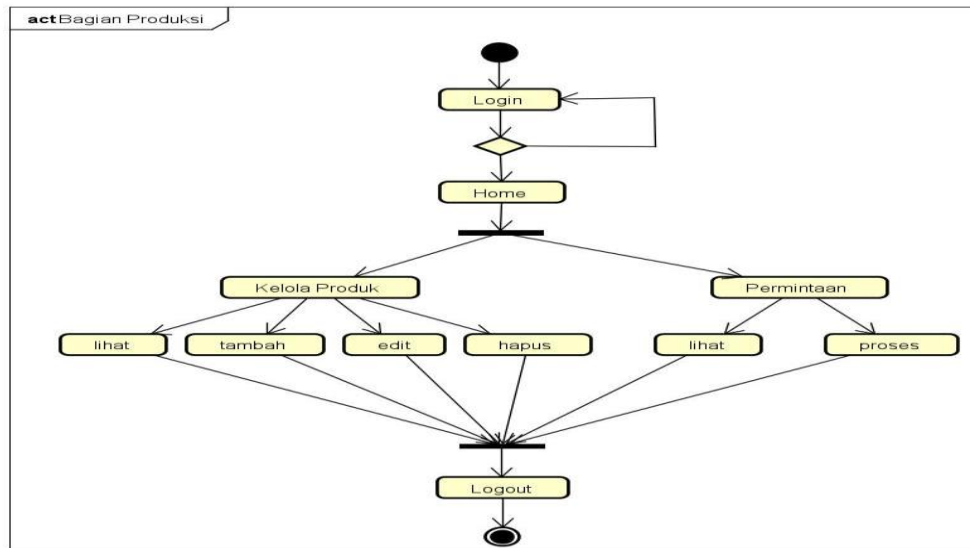


Gambar 4.3 Activity Diagram Admin

2. Activity Diagram Bagian Produksi

Diagram ini menjelaskan segala aktivitas yang bisa dilakukan oleh bagian produksi dengan memilih menu-menu yang tersedia. Bagian produksi dapat melihat, menambah, mengedit, dan menghapus data produk serta bagian

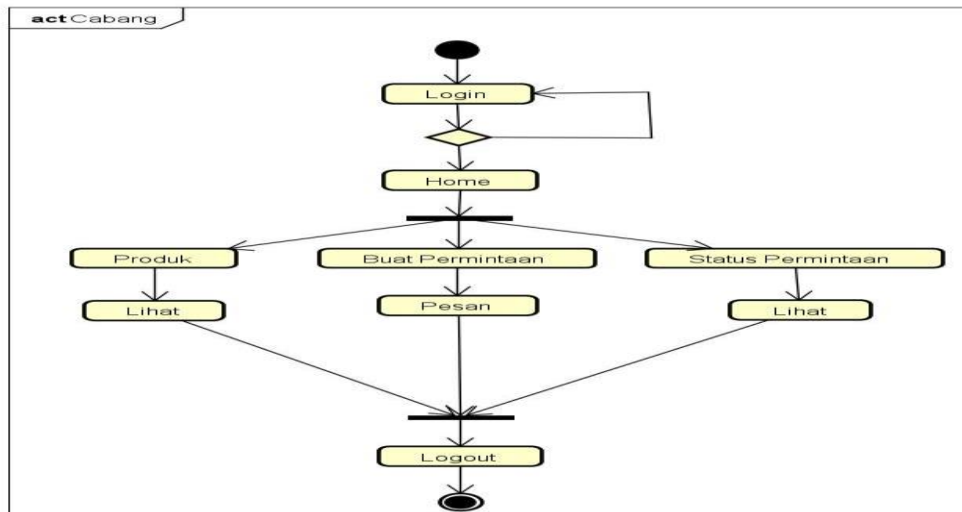
produksi dapat melihat dan memproses permintaan yang masuk yang digambarkan seperti Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Activity Diagram Bagian Produksi

3. Activity Diagram Cabang

Diagram ini menjelaskan segala aktivitas yang bisa dilakukan oleh cabang dengan memilih menu-menu yang tersedia. Cabang dapat melihat data produk, membuat permintaan produk, dan melihat status permintaan produk yang digambarkan seperti Gambar 4.5.



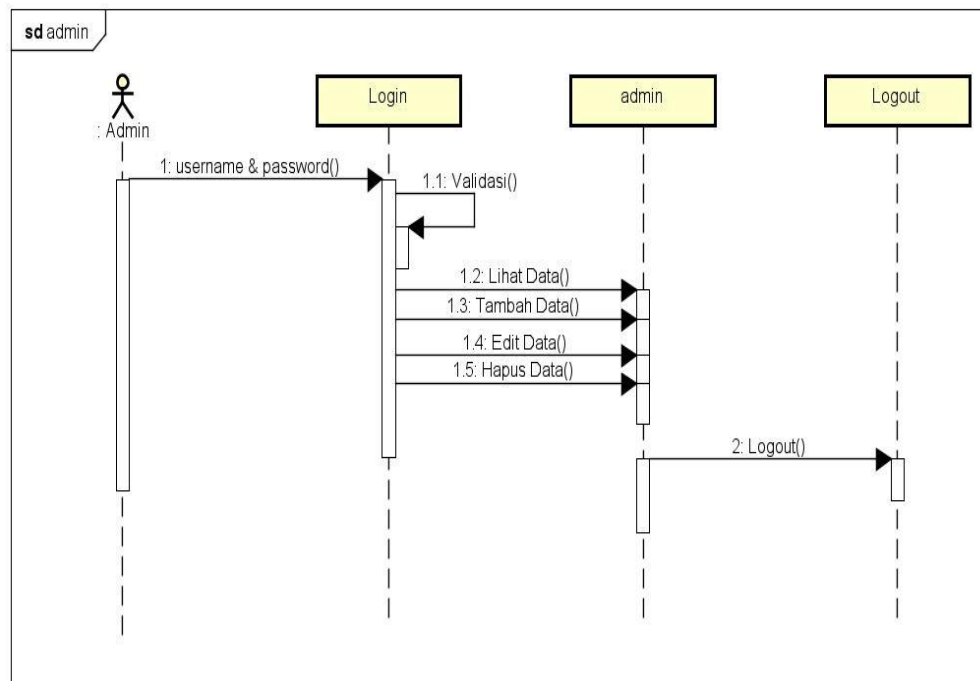
Gambar 4.5 Activity Diagram Cabang

4.3.1.4 Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-trigger aktivasi tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan. Adapun *sequence diagram* pada Sistem Informasi Distribusi Produk pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariaman dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Sequence Diagram Admin*

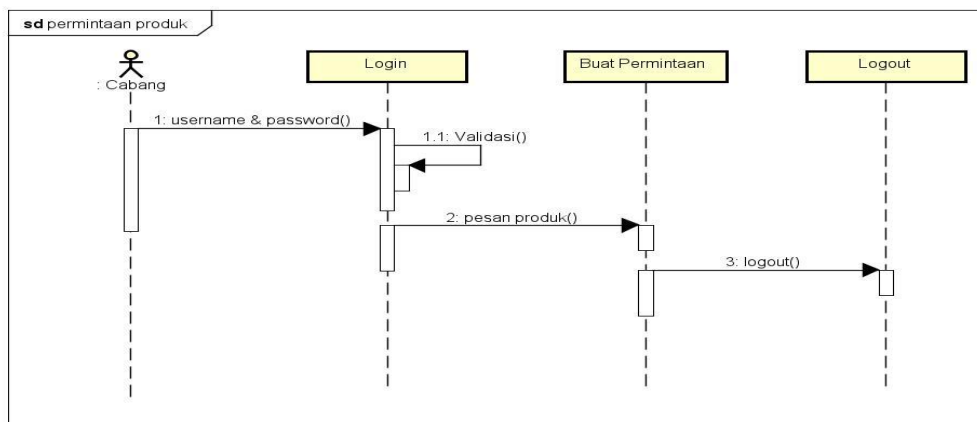
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan seorang admin untuk masuk ke dalam sistem yang digambarkan seperti pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Sequence Diagram Admin

2. Sequence Diagram Permintaan Produk

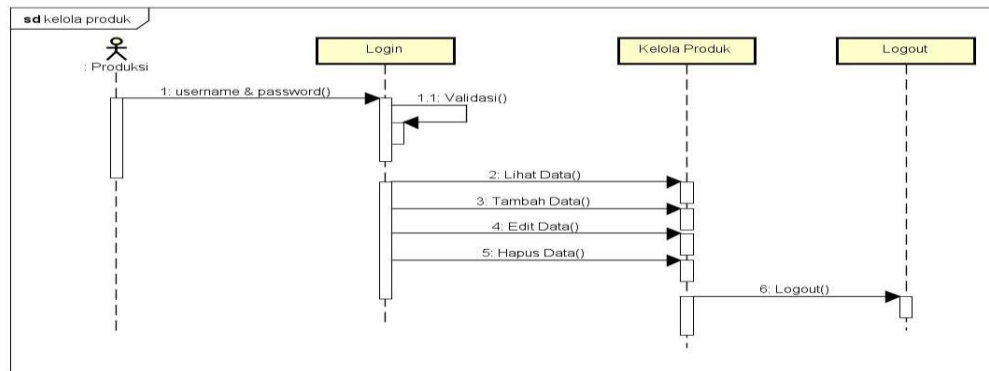
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan cabang untuk membuat permintaan produk kepada bagian produksi yang digambarkan seperti pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Sequence Diagram User

3. *Sequence Diagram Kelola Produk*

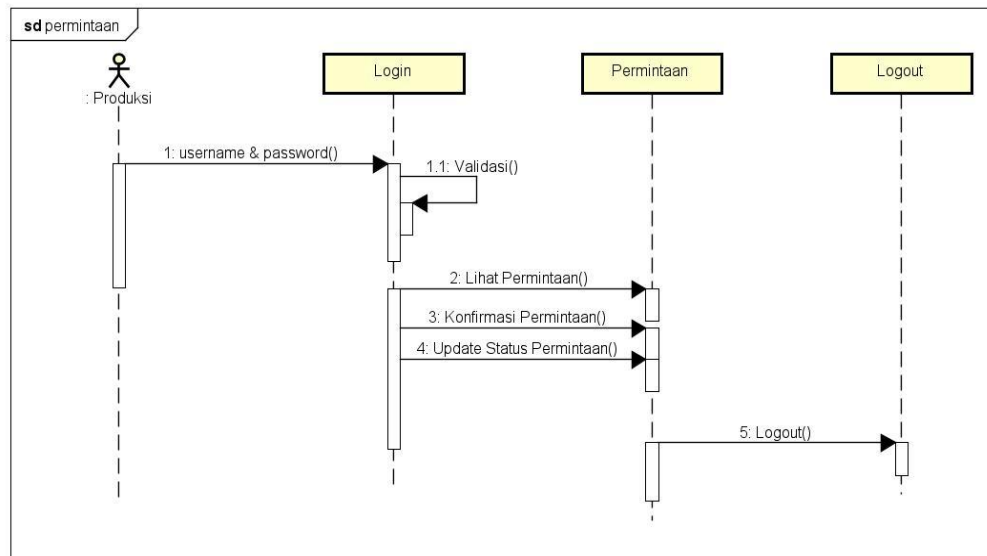
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan bagian produksi untuk melakukan manipulasi data produk yang digambarkan seperti pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 *Sequence Diagram User*

4. *Sequence Diagram Permintaan*

Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan bagian produksi untuk memproses permintaan produk yang digambarkan seperti pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Sequence Diagram User

4.4 Desain Terinci

Desain terinci atau desain detail adalah menggambarkan secara terinci sistem yang akan dirancang. Dalam desain terinci akan digambarkan desain *output*, *input* dan *file*.

4.4.1 Desain Output

Desain *output* digunakan untuk membuat laporan yang merupakan keluaran atau hasil yang diinginkan dan juga merupakan alat komunikasi atau penghubung yang utama antara pemakai dengan sistem komputer.

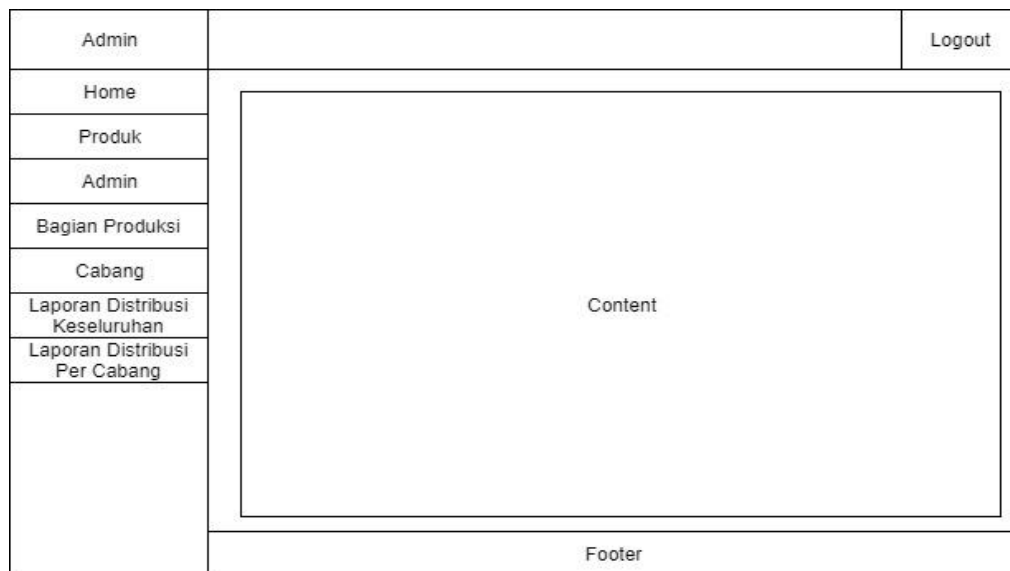
4.4.1.1 Desain Web

Desain web merupakan bentuk tampilan dari web yang dirancang. Desain web menggambarkan tampilan dari halaman saat pengguna sistem mengakses web.

Adapun desain web dari Sistem Informasi Distribusi Produk pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariaman adalah sebagai berikut :

1. Desain Web Halaman Admin

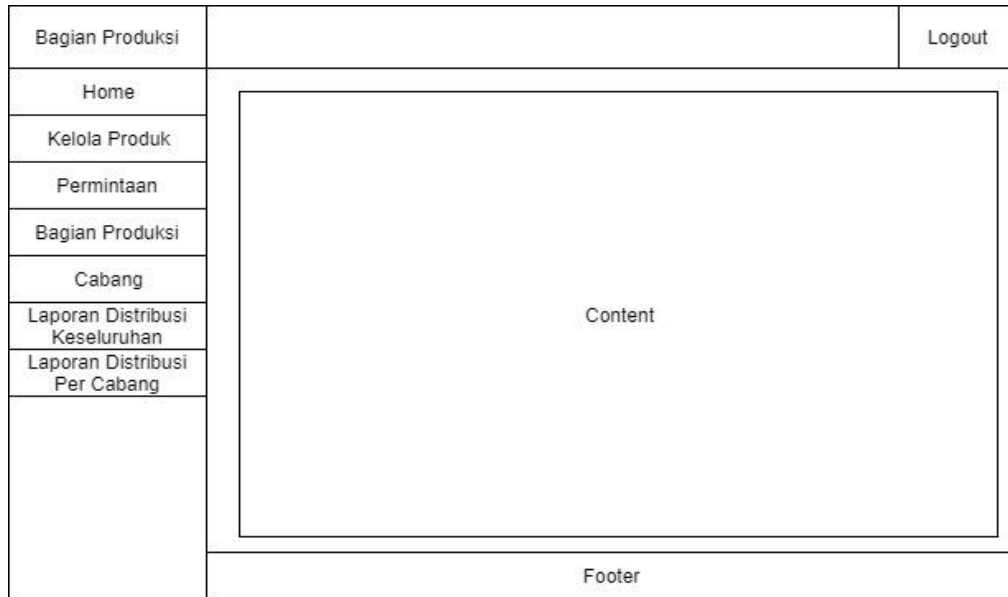
Desain web halaman admin merupakan rancangan dari halaman setelah admin berhasil login ke dalam sistem, dengan bentuk rancangan seperti Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Desain Web Halaman Admin

2. Desain Web Halaman Bagian Produksi

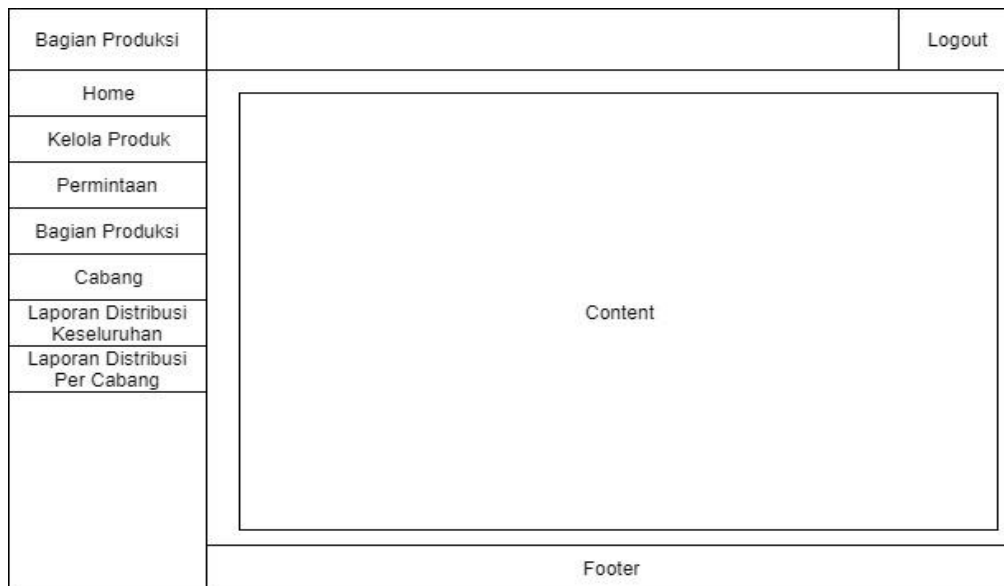
Desain web halaman admin merupakan rancangan dari halaman setelah bagian produksi berhasil login ke dalam sistem, dengan bentuk rancangan seperti Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Desain Web Halaman Bagian Produksi

3. Desain Web Halaman Cabang

Desain web halaman admin merupakan rancangan dari halaman setelah cabang berhasil login ke dalam sistem, dengan bentuk rancangan seperti Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Desain Web Halaman cabang

4.4.1.2 Desain Laporan

Desain laporan merupakan rancangan dari laporan yang dihasilkan oleh sistem. Adapun bentuk laporan yang ada pada Sistem Informasi Distribusi Produk pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariaman adalah sebagai berikut:

1. Laporan Data Produk

Laporan data produk merupakan laporan yang berisikan tentang data produk pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariaman, dengan bentuk rancangan seperti Gambar 4.13.

No	Id Produk	Nama Produk	Jenis Produk	Warna	Harga
99	Varchar (10)	Varchar (50)	Varchar (20)	Varchar (50)	Integer
99	Varchar (10)	Varchar (50)	Varchar (20)	Varchar (50)	Integer

Pariaman, dd-mm-yyyy
Pimpinan

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Gambar 4.13 Desain *Output* Laporan Data Produk

2. Laporan Distribusi Produk Keseluruhan

Laporan data pelanggan merupakan laporan yang berisikan tentang data distribusi produk dari semua cabang, dengan bentuk rancangan seperti Gambar 4.14.

Toko Honesty By Yoesani Shoes							
Jl. Raya Pariaman – Lb Alung Toboh Baru Sintuk Phone : (0751) 96981							
Laporan Distribusi Keseluruhan Bulan : mm-yyyy							
No	Nama Cabang	Id Produk	Nama Produk	Jenis Produk	Harga Produk	Tanggal	Jumlah
99	Varchar (50)	Varchar (10)	Varchar (50)	Varchar (20)	Integer	Date	Integer
99	Varchar (50)	Varchar (10)	Varchar (50)	Varchar (20)	Integer	Date	Integer
Total							Integer
Pariaman, dd-mm-yyyy Pimpinan							
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx							

Gambar 4.14 Desain Output Laporan Distribusi Produk Keseluruhan

3. Laporan Distribusi Produk Per Cabang

Laporan distribusi produk per cabang merupakan laporan yang berisikan data distribusi produk dari cabang yang ditentukan, dengan bentuk rancangan seperti Gambar 4.15.

Toko Honesty By Yoesani Shoes							
Jl. Raya Pariaman – Lb Alung Toboh Baru Sintuk Phone : (0751) 96981							
Laporan Distribusi Per Cabang Bulan : mm-yyyy							
Id Cabang : Varchar (10)							
Nama Cabang : Varchar (50)							
Alamat : Varchar (255)							
No	Id Produk	Nama Produk	Jenis Produk	Harga Produk	Tanggal	Jumlah	
99	Varchar (10)	Varchar (50)	Varchar (20)	Integer	Date	Integer	
99	Varchar (10)	Varchar (50)	Varchar (20)	Integer	Date	Integer	
Total							Integer
Pariaman, dd-mm-yyyy Pimpinan							
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx							

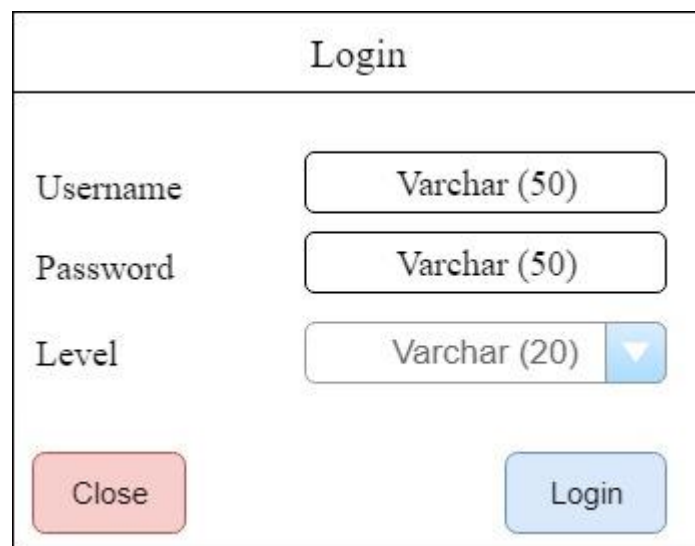
Gambar 4.15 Desain Output Laporan Distribusi Produk Per Cabang

4.4.2 Desain *Input*

Desain *input* merupakan desain tampilan sistem informasi pada layar monitor komputer. Tujuan dalam pendesainan ini adalah memberikan panduan kepada *user* dalam mengentrikan data sehingga kesalahan dalam pengentrian data dapat dikurangi. Adapun bentuk input pada Sistem Informasi Distribusi Pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariaman adalah sebagai berikut:

1. *Input Login*

Input login merupakan tampilan yang digunakan untuk menginputkan *username* dan *password* sebelum masuk ke sistem, dengan bentuk rancangan seperti Gambar 4.16.



The image shows a login form titled "Login". It contains three input fields: "Username" with a "Varchar (50)" label, "Password" with a "Varchar (50)" label, and "Level" with a "Varchar (20)" label and a dropdown arrow. At the bottom, there are two buttons: a red "Close" button and a blue "Login" button.

Gambar 4.16 Desain *Input Login*

2. *Input Admin*

Input admin merupakan tampilan yang digunakan untuk menginputkan data admin, dengan bentuk rancangan seperti Gambar 4.17.

Admin		Logout
Home	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black; margin-bottom: 10px;">Tambah Data Admin</div> <p>Nama <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Email <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Username <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Password <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Telp <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Alamat <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Close"/> <input type="button" value="Simpan"/> </p> </div>	
Produk		
Admin		
Bagian Produksi		
Cabang		
Laporan Distribusi Keseluruhan		
Laporan Distribusi Per Cabang		
	Footer	

Gambar 4.17 Desain *Input* Admin

3. *Input* Bagian Produksi

Input bagian produksi merupakan tampilan yang digunakan untuk menginputkan data bagian produksi, dengan bentuk rancangan seperti Gambar 4.18.

Admin		Logout
Home	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black; margin-bottom: 10px;">Tambah Data Bagian Produksi</div> <p>Nama <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Email <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Username <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Password <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Telp <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Alamat <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Close"/> <input type="button" value="Simpan"/> </p> </div>	
Produk		
Admin		
Bagian Produksi		
Cabang		
Laporan Distribusi Keseluruhan		
Laporan Distribusi Per Cabang		
	Footer	

Gambar 4.18 Desain *Input* Bagian Produksi

4. *Input* Cabang

Input cabang merupakan tampilan yang digunakan untuk menginputkan data cabang, dengan bentuk rancangan seperti Gambar 4.19.

Admin		Logout
Home	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">Tambah Data Cabang</div> <p>Nama Cabang <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Email <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Username <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Password <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Telp <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p>Alamat <input type="text" value="Varchar (50)"/></p> <p><input type="button" value="Close"/> <input type="button" value="Simpan"/></p>	
Produk		
Admin		
Bagian Produksi		
Cabang		
Laporan Distribusi Keseluruhan		
Laporan Distribusi Per Cabang		
	Footer	

Gambar 4.19 Desain *Input* Cabang

5. *Input* Permintaan

Input Kategori merupakan tampilan yang digunakan untuk menginputkan data permintaan produk, dengan bentuk rancangan seperti Gambar 4.20.

Cabang		Logout												
Home	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">Buat Permintaan Produk</div> <p>Produk <input type="text" value="Varchar (50)"/> <input type="button" value="v"/></p> <p>Jumlah <input type="text" value="Integer"/></p> <p><input type="button" value="Tambahkan"/></p> <table border="1" style="width: 100%;"><thead><tr><th>No</th><th>Nama Produk</th><th>Harga</th><th>Jumlah</th></tr></thead><tbody><tr><td>99</td><td>Varchar (50)</td><td>Integer</td><td>Integer</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Total :</td><td>Integer</td></tr></tbody></table> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Proses"/></p>		No	Nama Produk	Harga	Jumlah	99	Varchar (50)	Integer	Integer			Total :	Integer
No			Nama Produk	Harga	Jumlah									
99			Varchar (50)	Integer	Integer									
				Total :	Integer									
Produk														
Buat Permintaan														
Status Permintaan														
	Footer													

Gambar 4.20 Desain *Input* Permintaan

6. *Input* Produk

Input produk merupakan tampilan yang digunakan untuk menginputkan data produk, dengan bentuk rancangan seperti Gambar 4.21.

Bagian Produksi		Logout										
Home	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"><h3>Tambah Data Produk</h3><table><tr><td>Nama Produk</td><td><input type="text" value="Varchar (50)"/></td></tr><tr><td>Jenis produk</td><td><input type="text" value="Varchar (20)"/> ▼</td></tr><tr><td>Warna</td><td><input type="text" value="Varchar (50)"/></td></tr><tr><td>Harga</td><td><input type="text" value="Integer"/></td></tr><tr><td>Gambar</td><td><input type="text" value="Upload"/></td></tr></table><div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">CloseSimpan</div></div>		Nama Produk	<input type="text" value="Varchar (50)"/>	Jenis produk	<input type="text" value="Varchar (20)"/> ▼	Warna	<input type="text" value="Varchar (50)"/>	Harga	<input type="text" value="Integer"/>	Gambar	<input type="text" value="Upload"/>
Nama Produk			<input type="text" value="Varchar (50)"/>									
Jenis produk			<input type="text" value="Varchar (20)"/> ▼									
Warna			<input type="text" value="Varchar (50)"/>									
Harga	<input type="text" value="Integer"/>											
Gambar	<input type="text" value="Upload"/>											
Kelola Produk												
Permintaan												
Footer												

Gambar 4.21 Desain *Input* Produk

4.4.3 Desain File

Di dalam rancangan file ini akan dijelaskan file-file apa saja yang digunakan pada Sistem Informasi Distribusi pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariaman adalah sebagai berikut:

1. File User

Merupakan struktur file tempat merekam data-data user dengan bentuk rancangan struktur seperti Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Desain File User

Nama database : db_distribusi.sql

Nama table : User

Primary Key : id_user

No	Field Name	Type	Width	Description
1	Id_user	Varchar	10	Id user
2	Nama	Varchar	50	Nama User
3	Email	Varchar	50	Email
4	Username	Varchar	50	Username
5	Password	Varchar	50	Password
6	Nohp	Varchar	15	No handphone
7	Alamat	Varchar	255	Alamat
8	Level	Varchar	50	Level
9	Last_login	DateTime	-	Terakhir Login

2. Desain File Produk

Merupakan struktur file tempat merekam data-data produk dengan bentuk rancangan struktur seperti Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Desain File Produk

Nama database : db_distribusi.sql

Nama tabel : produk

Primary Key : id_produk

No	Field Name	Type	Width	Description
1	Id_produk	Varchar	10	Id produk
2	Nama_produk	Varchar	50	Nama Produk
3	Jenis_produk	Varchar	50	Jenis Produk
4	Warna	Varchar	20	Warna Produk
5	Harga	Int	11	Harga Produk
6	Gambar	Varchar	255	Gambar Produk

3. Desain File Permintaan

Merupakan struktur file tempat merekam data-datapermintaan dengan bentuk rancangan struktur seperti Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Desain File Cart

Nama database : db_distribusi.sql

Nama tabel : permintaan

Primary Key :-

No	Field Name	Type	Width	Description
1	No_permintaan	Varchar	10	Nomor Permintaan
2	Id_user	Varchar	10	Id User
3	Id_produk	Varchar	10	Id_Produk
4	Jumlah	Integer	11	Jumlah

4. Desain File Distribusi

Merupakan struktur file tempat merekam data-data distribusi dengan bentuk rancangan struktur seperti Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Desain File Distribusi

Nama database : db_distribusi.sql

Nama table : distribusi

Primary key : id_distribusi

No	Field Name	Type	Width	Description
1	Id_distribusi	Varchar	10	Id Distribusi
2	No_permintaan	Varchar	10	Nomor Permintaan
3	Jumlah	Int	11	Jumlah Produk
4	Tgl_permintaan	Date	-	Tanggal Permintaan
5	Status	Varchar	30	Status Distribusi

BAB V

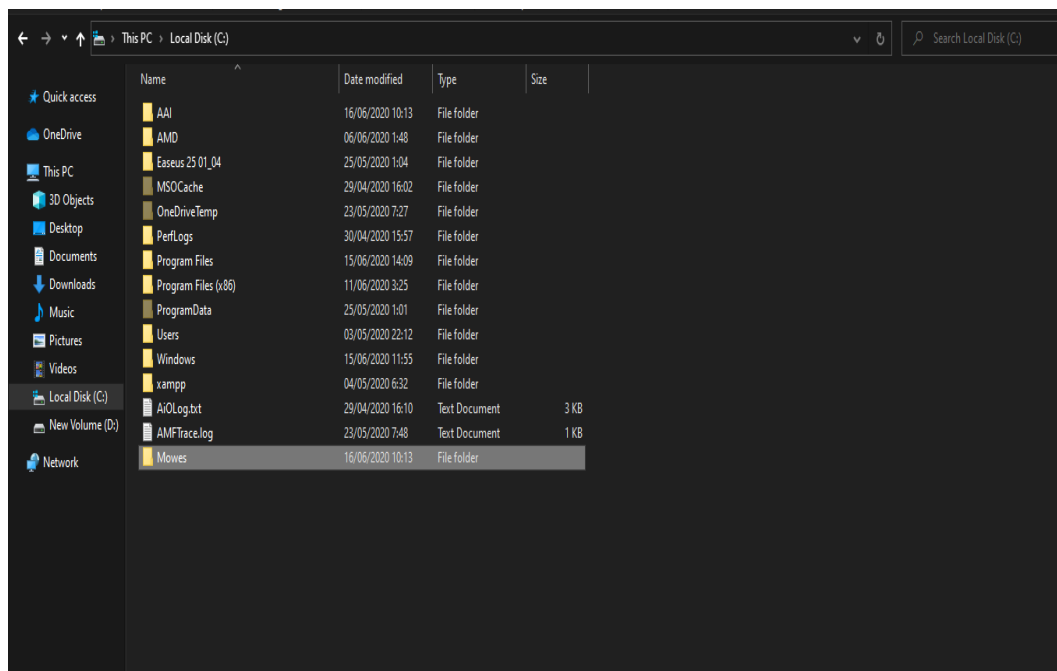
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi Sistem

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan sistem supaya dapat dioperasikan. Pada tahap ini dijelaskan mengenai implementasi perangkat lunak, Implementasi instalasi program, dan implementasi program.

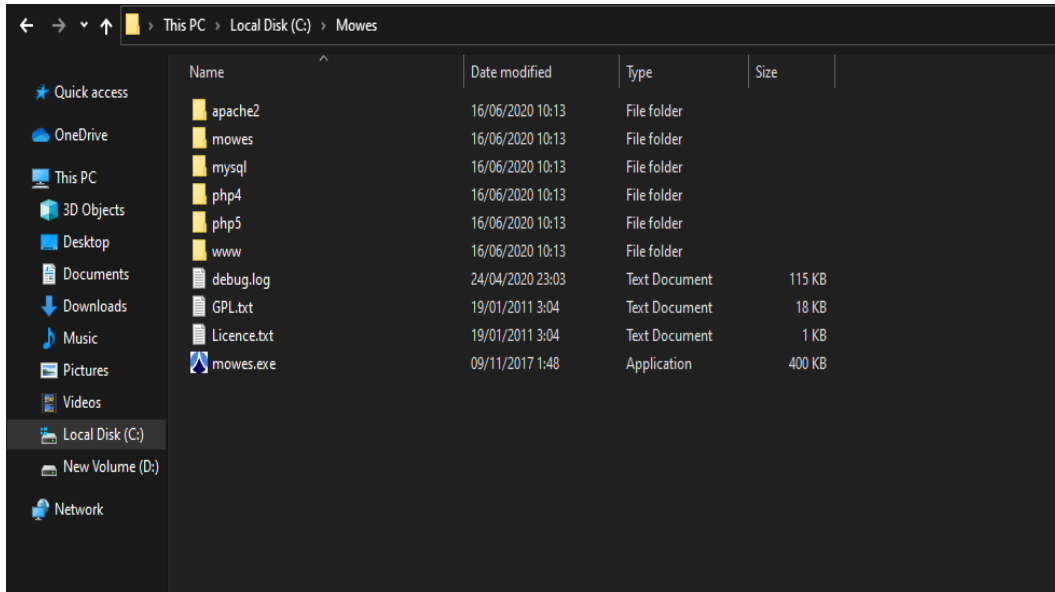
5.1.1 Penggunaan Mowes

Proses pertama yang dilakukan menggunakan aplikasi mowes adalah memindahkan folder mowes ke *directory C*, sehingga menghasilkan tampilan seperti Gambar 5.1:



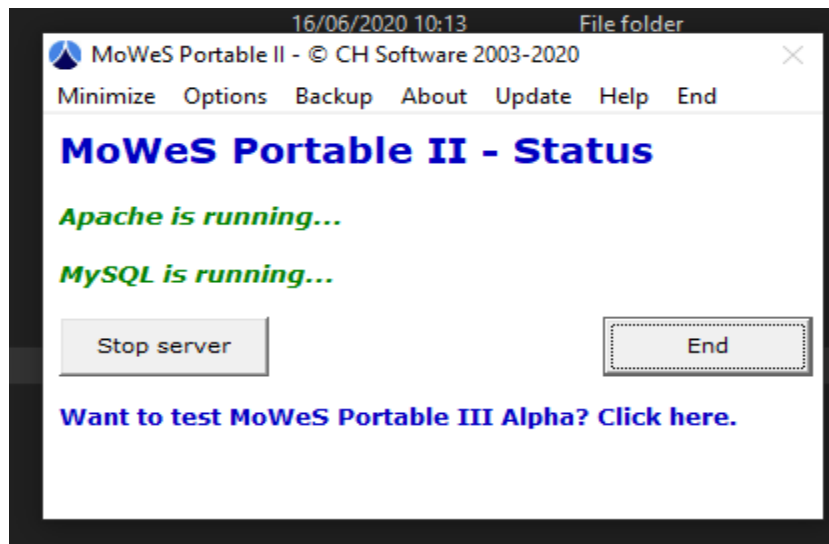
Gambar 5.1 Langkah Awal Penggunaan Aplikasi Mowes

Lalu pilih buka folder Mowes dengan mengklik 2 kali atau menekan tombol *Enter* pada *keyboard*, maka akan muncul tampilan seperti Gambar 5.2:



Gambar 5.2 Tampilan Isi Folder Mowes

Selanjutnya buka aplikasi mowes dengan mengklik 2 kali pada *mowes.exe*, maka akan muncul tampilan seperti Gambar 5.3:

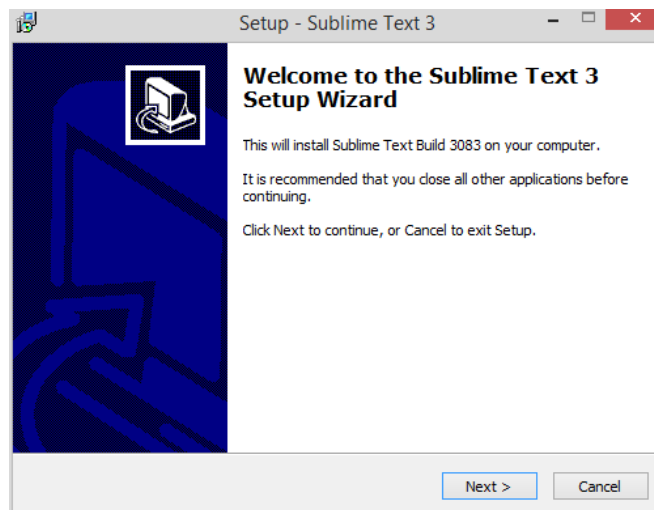


Gambar 5.3 Tampilan Aplikasi Mowes

Gambar 5.3 menandakan bahwa aplikasi mowes berjalan dengan baik, karena *Apache* dan *MySQL* sudah dalam keadaan *Running*.

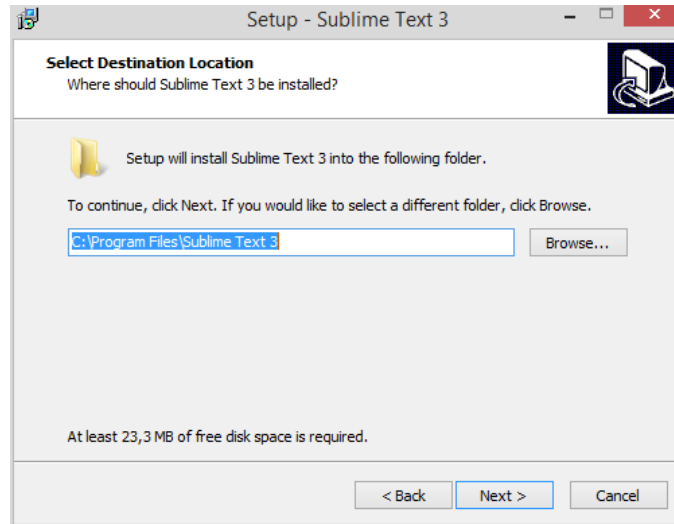
5.1.2 Instalasi *SublimeText 3*

Proses pertama yang dilakukan dalam melakukan instalasi *SublimeText 3* yaitu *download Installer SublimeText 3* di situs www.sublimetext.com, lalu klik 2 kali pada hasil *download*-nya, sehingga menghasilkan tampilan seperti Gambar 5.4:



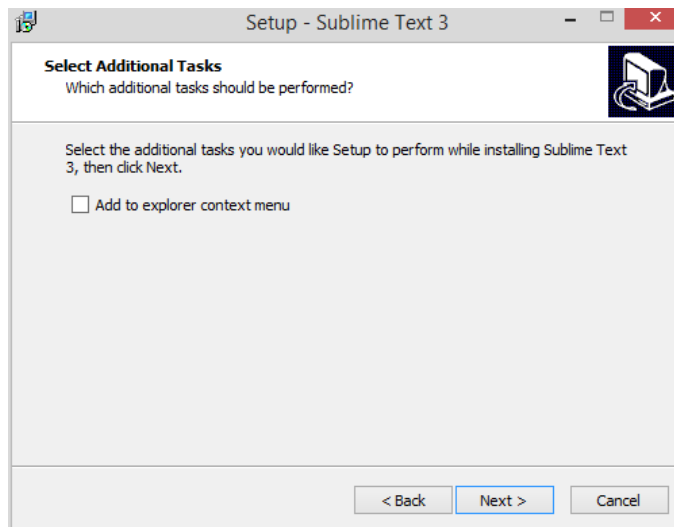
Gambar 5.4 Tampilan Awal *Installer SublimeText 3*

Kemudian klik *next* sehingga akan muncul jendela tujuan penyimpanan instalasi seperti Gambar 5.5. Klik *next* saja :



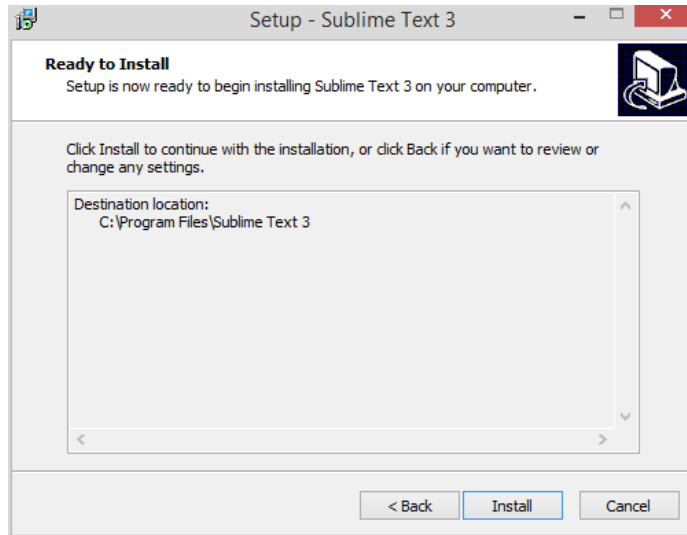
Gambar 5.5 Pilih Lokasi Penyimpanan *SublimeText 3*

Selanjutnya muncul tampilan seperti Gambar 5.6. Klik *next*.



Gambar 5.6 Pilihan *Task* Tambahan untuk *SublimeText 3*

SublimeText 3 siap untuk di *install* seperti Gambar 5.7, lalu klik *install* untuk meng-*install*:



Gambar 5.7 *SublimeText 3* Siap di *Install*

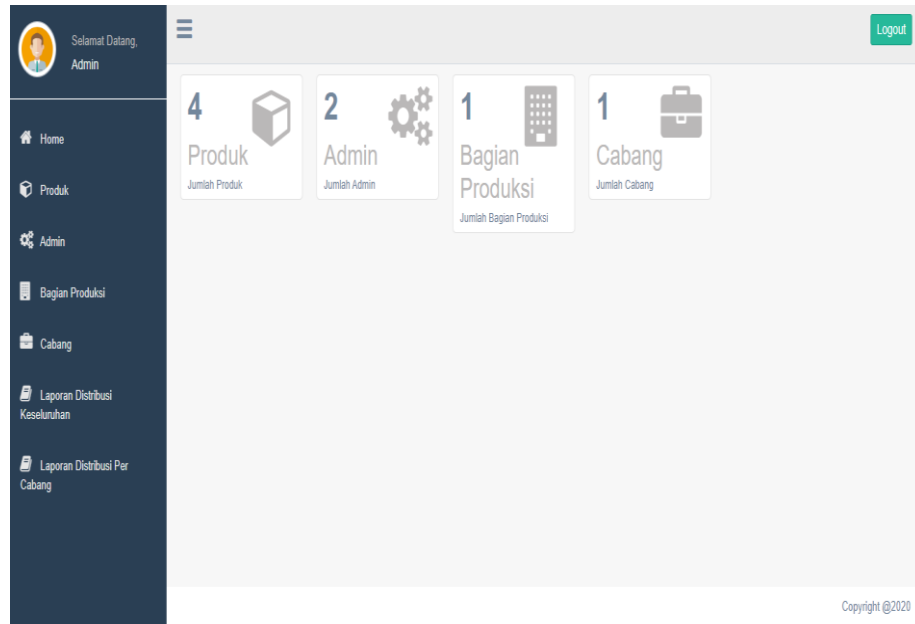
Tunggu sampai proses instalasi selesai, dan *SublimeText 3* siap digunakan.

5.2 Pengujian Sistem

Pengujian merupakan tahapan terpenting dalam pengembangan perangkat lunak. Pengujian bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan-kekurangan pada perangkat lunak. Pengujian bermaksud untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut. Berikut adalah tampilan pada halaman-halaman aplikasi Sistem Informasi Distribusi Produk Pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariaman :

1. Halaman Beranda Admin

Berikut tampilan halaman beranda untuk admin, yang dapat dilihat pada Gambar 5.8.

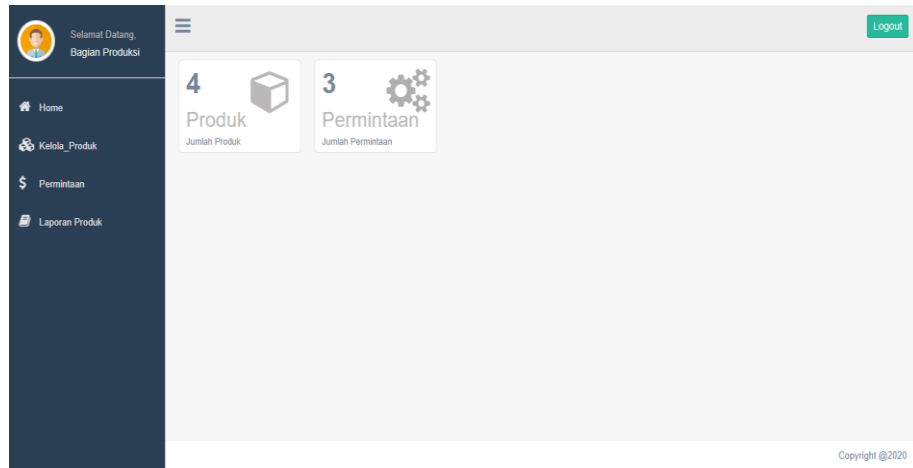


Gambar 5.8 Halaman Beranda Admin

Admin dapat melihat jumlah produk, jumlah admin, jumlah bagian produksi, dan jumlah cabang yang terdaftar ke dalam sistem.

2. Halaman Beranda Bagian Produksi

Berikut tampilan halaman beranda untuk bagian produksi, yang dapat dilihat pada Gambar 5.9.

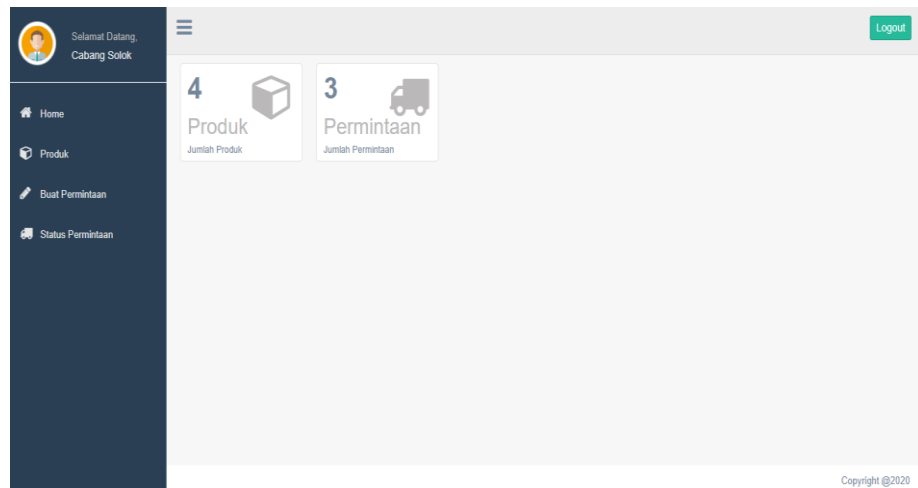


Gambar 5.9 Halaman Beranda Bagian Produksi

Bagian produksi dapat melihat jumlah produk, dan jumlah permintaan.

3. Halaman Beranda Cabang

Berikut tampilan halaman beranda untuk admin, yang dapat dilihat pada Gambar 5.10.

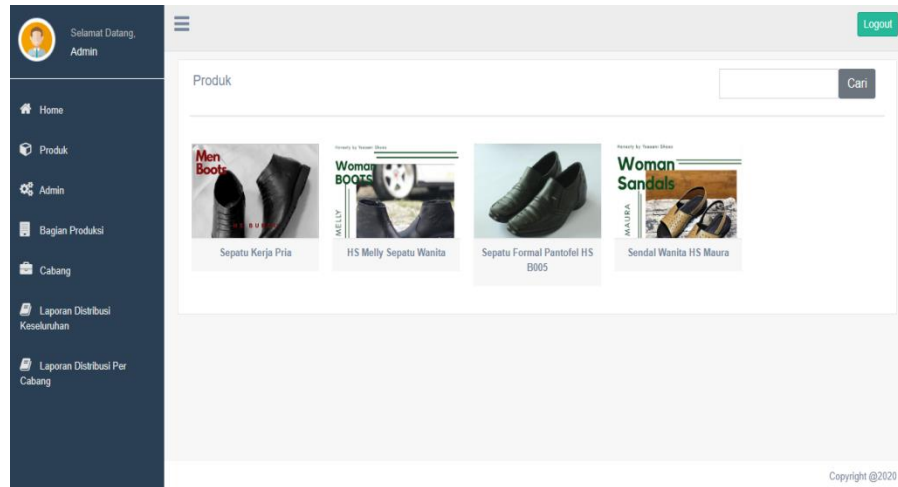


Gambar 5.10 Halaman Beranda Cabang

Cabang dapat melihat jumlah produk, dan jumlah permintaan.

4. Halaman Produk

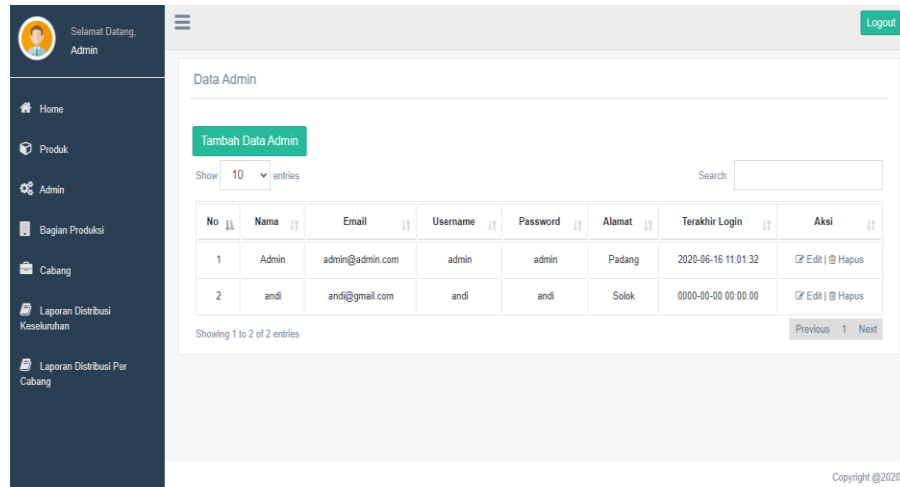
Dalam halaman produk, admin dan cabang dapat melihat produk yang ada. Tampilan halaman produk dapat dilihat pada Gambar 5.11.



Gambar 5.11 Halaman Produk

5. Halaman Admin

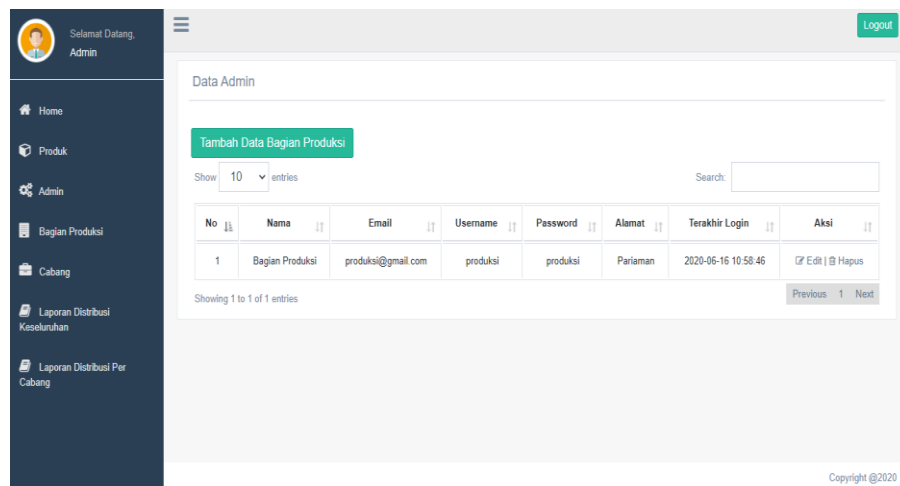
Dalam halaman admin, admin dapat mengelola data admin. Tampilan halaman admin dapat dilihat pada Gambar 5.12.



Gambar 5.12 Halaman Admin

6. Halaman Bagian Produksi

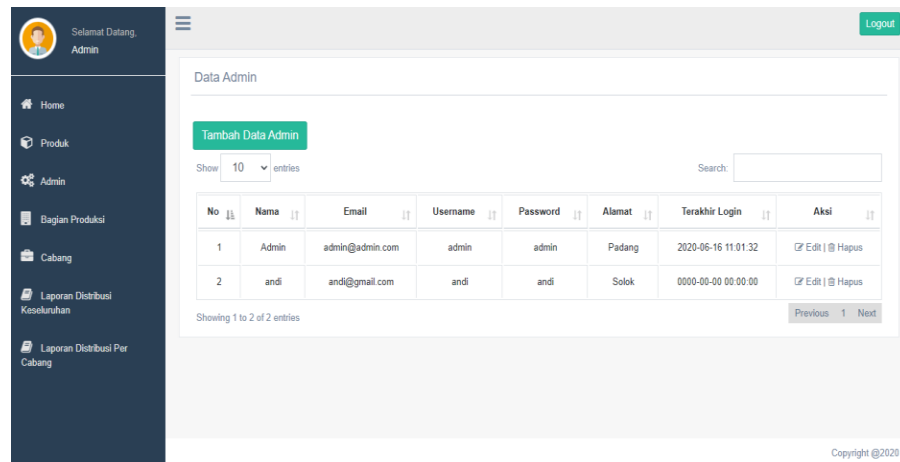
Dalam halaman bagian produksi, admin dapat mengelola data bagian produksi. Tampilan halaman bagian produksi dapat dilihat pada Gambar 5.13.



Gambar 5.13 Halaman Bagian Produksi

7. Halaman Cabang

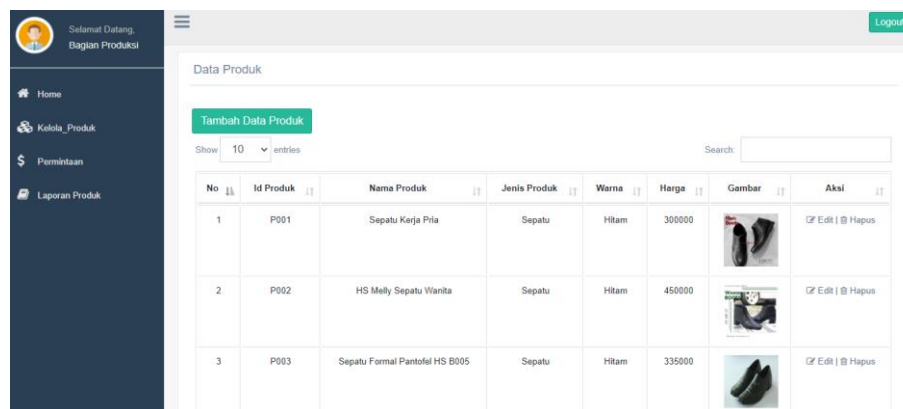
Dalam halaman cabang, admin dapat mengelola data cabang. Tampilan halaman cabang dapat dilihat pada Gambar 5.14.



Gambar 5.14 Halaman Cabang

8. Halaman Kelola Produk

Dalam halaman kelola produk, bagian produksi dapat mengelola data produk. Tampilan halaman kelola produk dapat dilihat pada Gambar 5.15.

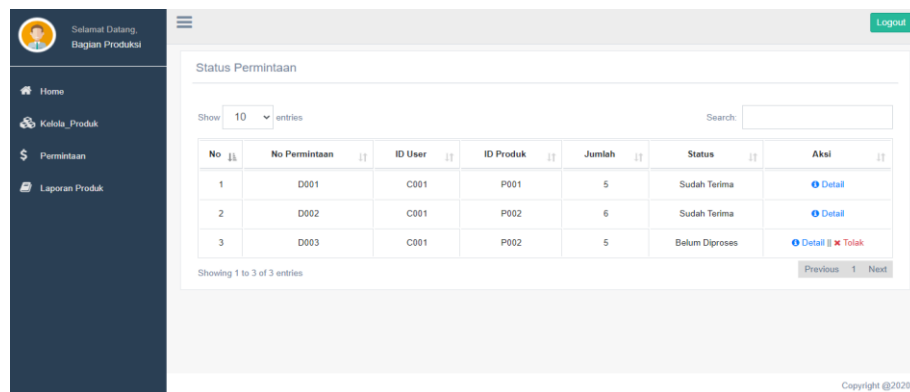


Gambar 5.15 Halaman Kelola Produk

Bagian produksi dapat mengelola data produk seperti melihat data produk, menambahkan data baru, mengedit data, dan menghapus data produk.

9. Halaman Permintaan

Dalam halaman permintaan, bagian produksi dapat memproses permintaan produk. Tampilan halaman permintaan dapat dilihat pada Gambar 5.16.



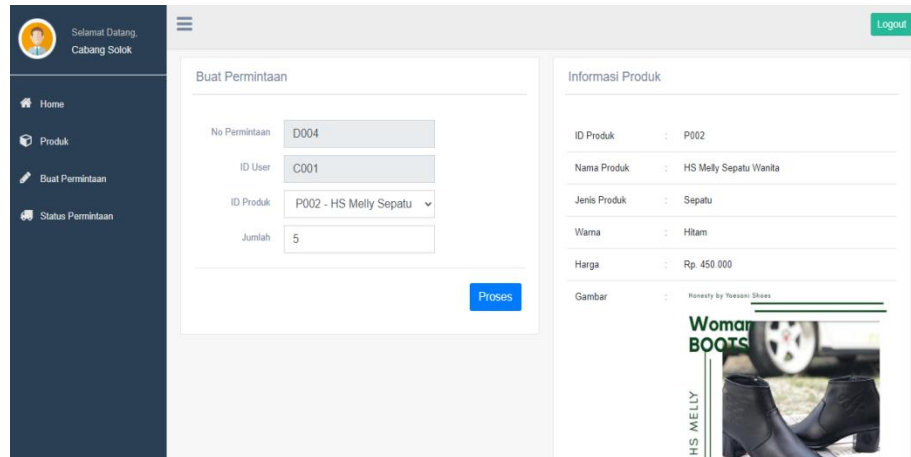
No	No Permintaan	ID User	ID Produk	Jumlah	Status	Aksi
1	D001	C001	P001	5	Sudah Terima	Detail
2	D002	C001	P002	6	Sudah Terima	Detail
3	D003	C001	P002	5	Belum Diproses	Detail Tolak

Gambar 5.16 Halaman Permintaan

Bagian Produksi dapat memproses permintaan ataupun menolak permintaan dari cabang.

10. Halaman Buat Permintaan

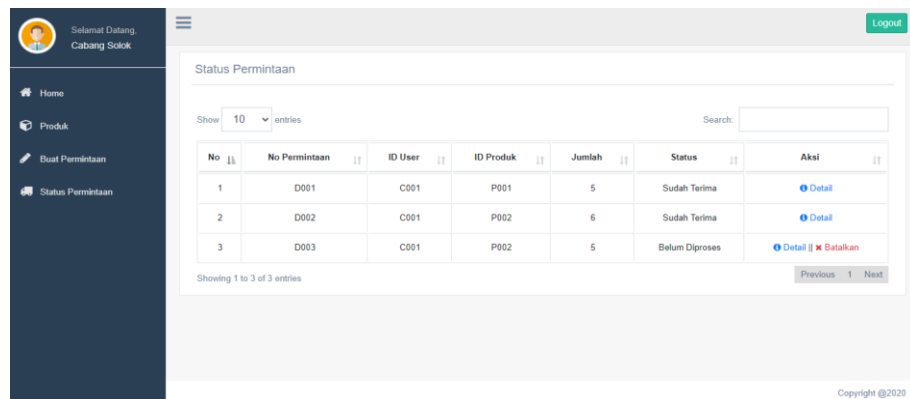
Dalam halaman buat permintaan, cabang dapat menambahkan permintaan produk baru. Tampilan halaman buat permintaan dapat dilihat pada Gambar 5.17.



Gambar 5.17 Halaman Buat Permintaan

11. Halaman Status Permintaan

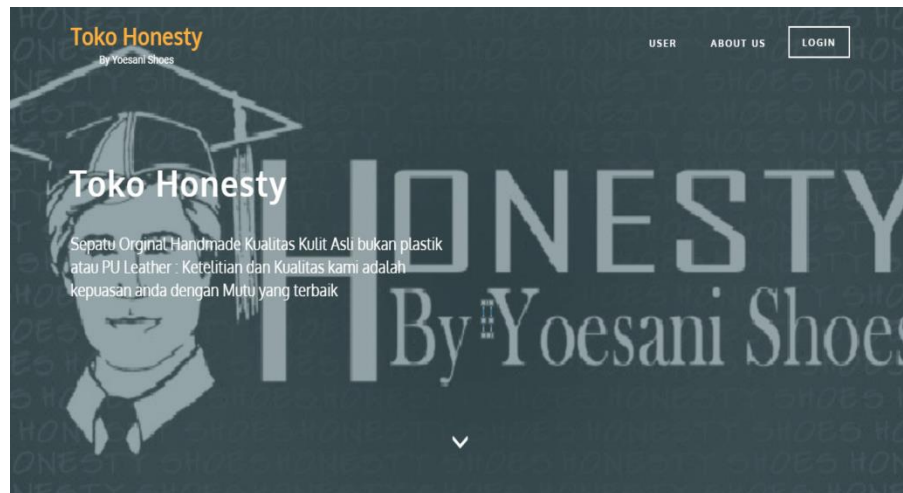
Dalam halaman status permintaan, cabang dapat melihat dan membatalkan permintaan produk yang telah dibuat. Tampilan halaman status permintaan dapat dilihat pada Gambar 5.18.



Gambar 5.18 Halaman Status Permintaan

12. Halaman *Home*

Halaman *Home* adalah halaman awal ketika pertama kali mengakses Sistem Informasi Distribusi Produk Pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariaman. Tampilan *home* Sistem Informasi Distribusi Produk Pada Toko Honesty By Yoesani Shoes Pariaman dapat dilihat pada Gambar 5.19.

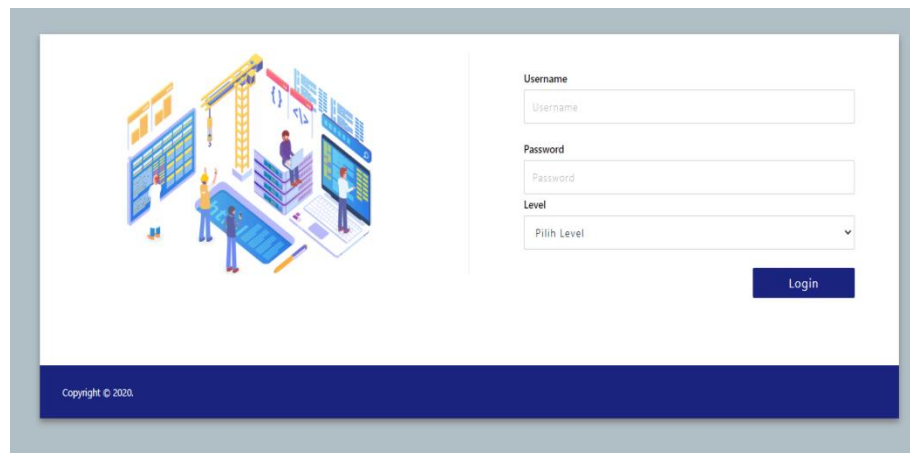


Gambar 5.19 Halaman *Home*

Dalam halaman *home*, *user* dapat melihat informasi aktor yang ada di dalam sistem, informasi tentang toko serta dapat mengakses halaman untuk *login* ke dalam sistem.

13. Halaman *Login*

Halaman *login* digunakan untuk mengubah hak akses level *user* menjadi level *user* yang lebih tinggi. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 5.20.



Gambar 5.20 Halaman *Login*

user dapat *login* lewat halaman ini dengan cara memasukkan *username* dan *password*.

14. Halaman Laporan Distribusi Keseluruhan

Dalam halaman laporan distribusi keseluruhan, admin dapat mencetak data distribusi dari semua cabang. Untuk mencetak laporan distribusi keseluruhan dapat dilakukan dengan mengklik menu laporan distribusi keseluruhan lalu menginputkan bulan dan nama pimpinan, sehingga muncul tampilan seperti Gambar 5.21.

Cetak

Toko Honesty By Yoesani Shoes

Jl. Raya Pariaman - Lb. Alung Toboh Sintuk
Phone : (0751) 96981

Laporan Distribusi Keseluruhan
Bulan : 2020-05

No	Nama Cabang	Id Produk	Nama Produk	Jenis Produk	Harga Produk	Tanggal	Jumlah
1	Cabang Solok	P001	Sepatu Kerja Pria	Sepatu	Rp. 300.000	2020-05-31	5
2	Cabang Solok	P002	HS Melly Sepatu Wanita	Sepatu	Rp. 450.000	2020-05-31	6

Pariaman, 16-06-2020
Pimpinan

Andi

Gambar 5.21 Halaman Laporan Distribusi Keseluruhan

15. Halaman Laporan Distribusi Per Cabang

Dalam halaman laporan distribusi per cabang, admin dapat mencetak data distribusi dari cabang yang dipilih. Untuk mencetak laporan distribusi per cabang dapat dilakukan dengan mengklik menu laporan distribusi percabang lalu menginputkan bulan, cabang, dan nama pimpinan, sehingga muncul tampilan seperti Gambar 5.22.

Cetak

Toko Honesty By Yoesani Shoes
 Jl. Raya Pariaman - Lb. Alung Toboh Sintuk
 Phone : (0751) 96981

Laporan Distribusi Keseluruhan
 Bulan : 2020-05

Id Cabang : C001
 Nama Cabang : Cabang Solok
 Alamat : Solok

No	Id Produk	Nama Produk	Jenis Produk	Harga Produk	Tanggal	Jumlah
1	P001	Sepatu Kerja Pria	Sepatu	Rp. 300.000	2020-05-31	5
2	P002	HS Melly Sepatu Wanita	Sepatu	Rp. 450.000	2020-05-31	6

Pariaman, 16-06-2020
 Pimpinan
 Andi

Gambar 5.22 Halaman Laporan Distribusi Per Cabang

16. Halaman Laporan Produk

Dalam halaman laporan produk, bagian produksi dapat mencetak laporan data produk. Untuk mencetak laporan produk dapat dilakukan dengan mengklik menu laporan produk lalu menginputkan nama pimpinan kemudian mengklik tombol lihat, sehingga muncul tampilan seperti Gambar 5.23.

Cetak

Toko Honesty By Yoesani Shoes

Jl. Raya Pariaman - Lb. Alung Toboh Sintuk

Phone : (0751) 96981

Laporan Data Produk

No	Id Produk	Nama Produk	Jenis Produk	Warna	Harga
1	P001	Sepatu Kerja Pria	Sepatu	Hitam	Rp. 300.000
2	P002	HS Melly Sepatu Wanita	Sepatu	Hitam	Rp. 450.000
3	P003	Sepatu Formal Pantofel HS B005	Sepatu	Hitam	Rp. 335.000
4	P004	Sendal Wanita HS Maura	Sendal	Cokelat	Rp. 200.000

Pariaman, 16-06-2020
Pimpinan

Andi

Gambar 5.23 Halaman Laporan Produk

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Sistem informasi berbasis WEB pada pengelolaan distribusi sepatu kulit Honesty By Yoesani Shoes Pariaman yang dibangun untuk memperbaiki sistem yang lama, yaitu aktivitas pendistribusian barang ke toko cabang dilakukan secara online yang sebelumnya hanya bersifat *offline*. Berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang di bangun, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Setelah dibangun sistem informasi pengelolaan distribusi sepatu kulit berbasis WEB pada toko Honesty By Yoesani Shoes dapat meningkatkan kerja sama usaha antara distributor dan supplier yang terlibat dalam proses produksi dan distribusi.
2. Sistem informasi penjualan berbasis WEB menggunakan bahasa pemrograman PHP pada toko Honesty By Yoesani Shoes dapat digunakan sebagai sarana informasi arus penjualan yang telah dilakukan oleh UMKM sepatu kulit Honesty By Yoesani Shoes.
3. Dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP pada toko Honesty By Yoesani Shoes, dapat meningkatkan dan mengembangkan proses distribusi pada toko Honesty By Yoesani Shoes.

6.2 Saran

Dari pembuatan sistem informasi pada pengelolaan distribusi sepatu kulit Honesty By Yoesani Shoes Pariaman, berikut ini ada beberapa saran yang mungkin dapat menjadi bahan pertimbangan dalam upaya untuk membantu mengatur dan meningkatkan kualitas manajemen produksi dan distribusi barang serta rantai kerja sama antara distributor dan supplier toko Honesty By Yoesani Shoes diantaranya, yaitu:

1. Untuk instalasi sistem informasi berbasis WEB ini, penulis mengharapkan kepada pemilik toko sepatu Honesty By Yoesani Shoes Pariaman, untuk menyediakan perangkat keras (hardware) dan jaringan internet, agar sistem informasi berbasis WEB ini dapat digunakan dengan baik dan lancar.
2. Sistem ini masih baru, maka perlu diadakan training kepada admin dalam penggunaan aplikasi ini.
3. Penulis mengharapkan kepada pemilik toko untuk merekrut karyawan yang mempunyai SDM dibidang IT.
4. Sistem yang dibangun penulis pada intinya hanya sebatas informasi mengenai pemesanan produk dari toko cabang dan pendistribusiannya dari toko sepatu Honesty By Yoesani Shoes Pariaman. Sehingga penulis mengharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan lagi sistem ini menjadi lebih luas cakupannya.

5. Pimpinan toko sepatu Honesty By Yoesani Shoes Pariaman sebaiknya mengikuti terus perkembangan, sehingga bertahan dalam persaingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti Winda dan Umi Maliha. (2016).** *Sistem Informasi Pendataan Penduduk Kelurahan atau Desa Studi Kasus pada Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut. Jurnal Sains Dan Informasi., Volume. 2,.*
- Asmara, Rini. 2016.** *Sistem Informasi Pengolahan Data Penanggulangan Bencana Pada Kantor Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Padang Pariaman. Jurnal J-Click, Vol.3, No.2, Hal.82.*
- Anonymous, 2012.** *Green Education Centre.*
- Fathansyah. 2017.***Basis Data Revisi Kedua. Bandung: Informastika Bandung.*
- Fitri Ayu dan Nia Permatasari. 2018.** *Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data PKL Pada Divisi Humas PT Pegadaian. Infra-Tech, Vol.2, No.2, Hal.12–26.*
- Handoko, 2016.** *Manajemen. Yogyakarta : BPFE*
- Hermawan, Rudi. 2016.** *Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web Studi Kasus Pada Yayasan Ganesha Operation Semarang. Jurnal IJSE, Vol.2, No.1, Hal.33.*
- Hutahaean, J. (2017).** *Konsep Sistem Informasi. Jurnal Administrasi Pendidikan.*
- Jogiyanto. (2017).** *Konsep Dasar Sistem Informasi. Konsep Dasar Sistem Informasi.*
- Kotler, Philip. 2001.** *Manajemen Pemasaran: Analisis, Perencanaan, Implementasi dan Kontrol. Jakarta: PT. Prehallindo.*
- Kristanto, Andri. 2018.** *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Yogyakarta: Gava Media.*
- MADCOMS. (2016).** *PEMROGRAMAN PHP dan MySQL untuk pemula. In Andi.*
- Mandala, Eka Praja Wiyata. 2015.** *Web Programming Project 1. Yogyakarta: Andi*

- Marakas, G. M., & O'Brien, J. A. 2017.** *Pengantar Sistem Informasi Edisi 16.* Jakarta: Salemba Empat.
- Mahaseptiviana, A., Tjandrarini, A. B., & Sudarmaningtyas, P. (2014).** *Analisa Perancangan Sistem Informasi Penjualan Air Minum Pada CV. Air Putih. JSINBIS (Jurnal Sistem Informasi Bisnis), Vol.3 No.(2), 157–165.*
- Ni Putu Naomi Puspita Nata. 2017.** *Pengaruh Tenaga Kerja, Modal, Bahan Baku, Dan Produksi Pada Pendapatan Pengrajin Perak Di Desa Kamasan Kabupaten Klungkung. e-Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana, Vol.6, No.10, Hal.1931.*
- Nurdiawan, O., & Salim, N. (2018).** *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi STMIK Subang, April 2016 ISSN: 2252-4517. Penerapan Data Mining Pada Penjualan Barang Menggunakan Metode Naïve Bayes Classifier Untuk Optimasi Strategi Pemasaran Odi, April, 1–19.*
- Rosa A.S dan M. Shalahuddin. 2018.** *Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika.*
- Sarosa, Samiaji. 2017.** *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi. Jakarta: Indek Jakarta.*
- Sukamto, & Shalahuddin, M. (2015).** *Shalahuddin, M. Rosa A.S 2015. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung. Jurnal Pilar Nusa Mandiri.*
- Sulianta, F. (2017).** *Teknik Perancangan Arsitektur Sistem Informasi. In Teknik Perancangan Arsitektur Sistem Informasi.*
- Taufiq, Rohmat, & Fahrozy, Fiqih, N. (2017).** *Perancangan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) Pemilihan Kendaraan Alat Berat Tambang Batubara dengan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP). Scientium: Jurnal Ilmiah Dewan Riset Daerah Banten 3.5.*
- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017).** *Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana. Jurnal Ilmiah MATRIK.*
- Vernon A. Musselman, John H. Jackson. 1994.** *Pengantar Ekonomi Perusahaan, Jakarta: Erlangga*
- Wildaningsih, W., & Yulianeu, A. (2018).** *Sistem Informasi Pengolahan Data*

Anggota Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Zaradika STMIK DCI Tasikmalaya.
Jumantaka, 2(1), 181–190. <https://doi.org/10.31843/jmbi>

Winardi (1989), *Analisis Distribusi LPG tertentu system tertutup dengan pendekatan lean distribution*