

Sistem Penjualan pada PT Indo Citra Abadi di Jakarta Berbasis Website

Bellia Putri Alfianki ¹⁾, Harfebi Fryonanda ²⁾

Sistem Informasi, Fakultas Industri Kreatif, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹⁾ E-mail : balfianki@gmail.com

²⁾ E-mail : harfebi.fryonanda@ids.ac.id

Abstract: PT Indo Citra Abadi is a company engaged in the field of supplier or provider of building materials and work safety. There are problems that occur in business processes which about large expenses in terms of communication, accommodation and the sometimes loss of evidence or supporting documents. The purpose of this research is to build a system of information that can make business processes easily and efficient. The final results from this research are creating an application based on website which is used to help business processes in a company. The process is used System Development Life Cycle with Prototype techniques and for modeling using the Unified Modeling Language. Based on the results of testing and evaluation on research, the system that has been built can help the sales process at the company.

Keywords: Information, Prototype, Sales, System, UML, Website.

Abstrak : PT Indo Citra Abadi merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang supplier atau penyedia bahan bangunan dan keselamatan kerja. Terdapat permasalahan yang terjadi pada proses bisnis yaitu pengeluaran biaya cukup besar dalam hal komunikasi, akomodasi dan sering terjadinya hilangnya bukti atau dokumen pendukung. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah sistem informasi yang dapat mempermudah proses bisnis agar efisien. Hasil akhir yang dihasilkan dari penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi berbasis website yang digunakan untuk membantu proses bisnis pada suatu perusahaan. Pengembangan sistem yang digunakan adalah System Development Life Cycle dengan teknik Prototype dan untuk permodelan menggunakan Unified Modelling Language. Berdasarkan dari hasil pengujian dan evaluasi pada penelitian, sistem yang telah di bangun dapat membantu proses penjualan pada perusahaan.

Kata kunci : Informasi, Prototype, Sistem, Supplier, UML, Website.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dengan kemajuan teknologi pada saat ini, terdapat banyaknya sistem yang telah terkomputerisasi, salah satu platform yang telah banyak digunakan ialah berbasis *website*. Selain kemudahan dalam mendapatkan informasi, efisien dalam waktu pengaksesan dan dapat diakses di berbagai tempat [1].

Salah satu teknologi yang menggunakan *platform* berbasis *website* ialah proses pemesanan pada penjualan. Dengan adanya pemesanan dalam penjualan membuat para konsumen dapat memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi. Salah satu perusahaan yang ditunjuk menjadi sebuah objek penelitian adalah PT Indo Citra Abadi, perusahaan yang bergerak pada bidang *supplier* berupa penyedia peralatan kebutuhan

pada proyek, untuk berbagai jenis proyek diantaranya pembangunan Rumah Sakit, Universitas, Hotel, Jalan Layang dan sebagainya. PT Indo Citra Abadi berkantor pusat di DKI Jakarta dan memiliki kantor cabang di Solo.

Berdasarkan dari proses bisnis yang dimiliki oleh PT Indo Cira Abadi dapat dinyatakan bahwa perusahaan telah memiliki kelemahan. Kelemahan yang dimiliki adalah proses pemesanan yang masih menggunakan media telepon dan untuk melakukan pemesanan pada kantor pusat atau cabang pihak Mitra yang berlokasi pada luar jakarta, sehingga membutuhkan biaya yang cukup besar, kertas juga menjadi salah satu faktor kelemahan yang dimiliki, sering terjadinya kehilangan bukti atau dokumen pendukung.

Berdasarkan latar belakang yang telah ditentukan, upaya untuk mengatasi dan mengantisipasi permasalahan yang dimiliki oleh PT Indo Citra Abadi. Maka peneliti memberikan solusi dengan membuat sebuah Sistem pada PT Indo Citra Abadi, dengan tujuan untuk dapat mempermudah para karyawan dalam menjalankan proses bisnis, sehingga proses bisnis dapat berjalan dengan baik dan mengurangi kelemahan yang dimiliki oleh perusahaan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti menentukan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membangun sistem untuk PT Indo Citra Abadi ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem pemesanan pada penjualan berbasis *Website* pada PT Indo Citra Abadi yang dapat digunakan agar dapat mempermudah proses bisnis menjadi lebih efisien sehingga proses bisnis dapat berjalan dengan baik.

II. METODE PENELITIAN

A. Teori Pendukung

1. Penjualan

Salah satu bagian dari bidang promosi pada sistem pemasaran ialah penjualan, penjualan ialah suatu aktivitas menjual barang atau jasa. Hasil akhir dari kegiatan menjual barang dan jasa tersebut, perusahaan telah memperoleh keuntungan. Dalam pengertiannya perusahaan memiliki tujuan dalam penjualan yaitu [2] :

1. Dari penjualan yang ada dapat mencapai suatu batasan tertentu.
2. Mendapatkan keuntungan.
3. Mendukungnya perkembangan pada perusahaan.

2. Flowchart

Flowchart dibuat sebelum melakukan pembuatan pada program. *Flowchart* adalah sebuah notasi – notasi yang saling berhubungan dan memiliki alur yang dapat menggambarkan langkah – langkah dari proses atau masalah yang ada. Tujuan dari *flowchart* adalah untuk mempermudah dalam pembuatan program untuk menentukan alur logika dari program [3].

3. Cros Functional Diagram

Cross Fuctional Diagram atau yang sering disebut dengan *swim lane*, merupakan sebuah diagram yang dapat memberikan sebuah informasi dari alur yang ada. Diagram tersebut dapat menggambarkan sebuah alur lebih rinci dari pada *Flowchart Diagram* dan terdapat sebuah persamaan pada notasi dan bentuk yang ada [4].

2. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan penggambaran interaksi antar sistem, sistem eksternal, dan pengguna. *Use Case Diagram* adalah sebuah diagram yang dapat menggambarkan peran

pengguna dan bagaimana peran pengguna tersebut berinteraksi dalam menggunakan sistem. Terdapat relasi sebagai garis antara dua notasi, masing - masing dari relasi memiliki fungsi relasi berbeda – beda [5].

3. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan diagram yang menunjukkan aktivitas dari sistem dalam bentuk sekumpulan aksi – aksi. *Activity Diagram* adalah diagram yang menggambarkan alur kerja atau proses dari aktivitas pengguna atau sistem, aktivitas tersebut harus di gambarkan secara berurutan sesuai dengan sistem yang berjalan [5].

4. Class Diagram

Class Diagram merupakan inti dari proses permodelan objek. *Class Diagram* adalah sebuah diagram yang menggambarkan hubungan atau turunan antar setiap kelas di dalam sistem. *Class Diagram* memiliki hubungan dengan setiap kelas, tanpa adanya hubungan antar setiap kelas maka sistem tidak dapat berjalan dengan baik dan semestinya [5].

5. System Development Life Cycle

SDLC (*System Development Life Cycle*) metode yang digunakan dalam mengembangkan sebuah sistem, SDLC merupakan proses logika yang digunakan oleh *system analysis* dalam melakukan pengembangan sistem informasi. Metode digunakan sebagai gambaran alur dari sistem ketika pengguna tidak terlalu menguasai alur dari sistem yang ada [6].

Salah satu model yang terdapat pada SDLC ialah model *Prototype*. Dengan pembuatan menggunakan model *prototype*, bahwa sistem yang telah dirancang tidak seluruhnya dibangun secara utuh, penambahan pada sistem merupakan hasil masukkan dari pengguna. Fungsi dari *prototype* adalah untuk mengidentifikasi dari kebutuhan perangkat lunak (*software*) [7].

Requirements Prototype adalah sebuah tipe *prototype* yang digunakan untuk mendefinisikan sebuah fungsi dan prosedur – prosedur dari sistem, dimana pengguna tidak dapat mendefinisikan sistem tersebut dapat dirujuk pada Gambar 1 [6].



Gambar 1 *Requirements Prototype*

Berikut adalah penjelasan pada tahapan *Requirements Prototype*, yaitu :

1. **Analisis Kebutuhan Pengguna**, melakukan perundingan dengan para pemilik atau pengembang sistem untuk mengetahui kebutuhan yang diinginkan pada sistem.
2. **Membuat *Prototype***, pengembang membuat *prototype* dari hasil yang telah dirundingkan pada saat melakukan analisis kebutuhan sistem bersama dengan pemilik atau pengembang sistem.
3. **Menyesuaikan *prototype* dengan keinginan pengguna**, pengembang sistem mengkonfirmasi *prototype* yang telah di buat kepada pemilik atau pengembang sistem, apakah sistem tersebut telah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan sistem.

4. **Membuat Sistem Baru**, Dengan adanya *prototype* yang sudah dibuat oleh pengembang sistem, maka pengembang melakukan pembuatan sistem baru.
5. **Melakukan *testing* sistem**, melakukan uji coba terhadap sistem yang telah dibuat.
6. **Menyesuaikan sistem dengan keinginan pengguna**, sistem dibuat sesuai dengan keinginan pengguna dan kebutuhan sistem.
7. **Menggunakan Sistem**.

6. Basis Data

Basis Data (*Database*) terdiri dari dua kata yaitu Basis dan Data. Basis adalah gudang atau tempat berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia yang mewakili objek seperti makhluk hidup, benda mati, kondisi atau peristiwa yang di wujudkan menjadi sebuah bentuk angka, huruf, simbol – simbol dan sebagainya[8].

Database adalah tempat untuk mengumpulkan informasi – informasi yang dilengkapi dengan *attribute* dan *record* yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh pihak pengguna [9].

7. Entity Relationship Diagram

ER – Diagram atau yang dikenal dengan ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah permodelan dari suatu basis data yang telah didasarkan pada dunia nyata, terdiri dari sekumpulan objek yang saling berhubungan [3].

ERD sering digunakan sebagai sarana komunikasi antara perancang dan pengguna sistem, merupakan gambaran yang merelasikan antara entitas yang satu dengan yang lain [8].

8. Pengujian

Pengujian adalah proses pemeriksaan pada suatu program, untuk menghindari dan mengetahui apakah sistem memiliki kendala dan

kesalahan. Bila pengujian berjalan dengan sukses maka program dapat dinyatakan tidak memiliki kendala dan kesalahan [10].

Pengujian *Black Box* ini memfokuskan pada persyaratan fungsional perangkat lunak dan pengguna dengan melakukan sebuah pengujian terhadap setiap fungsi – fungsi dari setiap menu, sehingga dari pengujian yang telah dilakukan mendapatkan hasil dari pengembangan suatu sistem [3].

B. Desain Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan pengembangan sistem adalah Metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan Teknik yang digunakan adalah Teknik *Prototype*. Pada metode ini memiliki beberapa tahapan antara lain [11] :

1. Tahapan *Planning*

Pada Tahapan *planning* peneliti melakukan identifikasi masalah atau mengetahui masalah yang sedang dihadapi dalam perusahaan dan mempersiapkan landasan teori untuk mendukung penyelesaian pada masalah yang ada.

2. Tahapan Analisis

Tahap analisis peneliti menggunakan dua metode yaitu metode wawancara dan observasi secara langsung ke PT Indo Citra Abadi untuk mengetahui proses bisnis dan sistem yang digunakan. Dari hasil Analisa yang telah didapatkan maka peneliti melakukan analisa kembali dimulai dari proses bisnis, mengidentifikasi masalah, dan mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.

3. Tahapan *Desain*

Dalam Tahapan *Desain* atau tahapan perancangan ini peneliti membuat perancangan permodelan sistem dan perancangan *interface*, perancangan harus disesuaikan dengan keinginan pengguna dan benar – benar dipastikan bahwa

rancangan yang telah dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna sistem.

4. Tahapan Implementasi Sistem

Tahapan selanjutnya adalah tahapan implementasi sistem, dengan menggabungkan sebuah rancangan yang telah di rancang sebelumnya dengan sebuah pemrograman dan *database*.

5. Tahapan Sistem

Jika tahap sebelumnya telah selesai dilakukan, maka tahapan selanjutnya adalah Tahapan sistem dimana sistem tersebut telah siap digunakan atau di terapkan ke dalam perusahaan.

C. Prosedur Penelitian

Kerangka Berpikir Penelitian dibuat dengan bentuk suatu diagram yang kegunaannya untuk menggambarkan alur atau proses dari berjalannya suatu penelitian. Berikut adalah tahapan – tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian, dapat dirujuk pada Gambar 2 antara lain [7] :

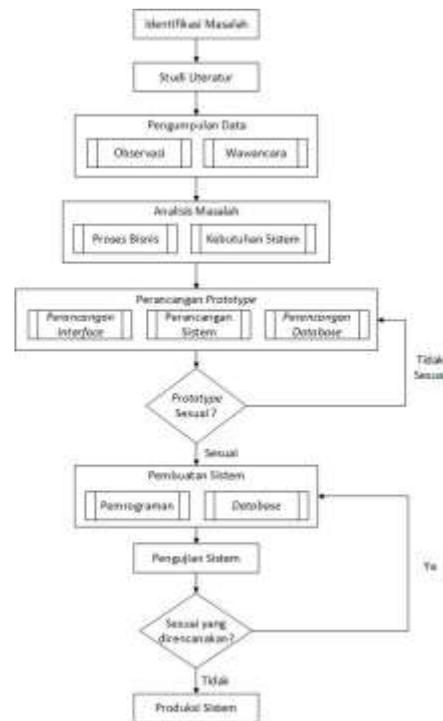
Tahap utama melakukan identifikasi masalah untuk mengetahui masalah yang sedang dihadapi oleh perusahaan dan melakukan studi literatur terhadap teori yang digunakan dan berkaitan dengan penelitian agar dapat mendukung penyelesaian permasalahan yang terjadi.

Tahapan kedua melakukan pengumpulan data dengan cara observasi secara langsung dengan melihat proses bisnis yang berjalan dan melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi dari narasumber.

Tahapan ketiga dengan melakukan analisis masalah dimulai dari proses bisnis hingga dapat menganalisis kebutuhan pengguna, untuk membangun sistem.

Tahapan keempat peneliti melakukan perancangan *prototype*, terdapat tiga jenis perancangan yaitu : perancangan *interface*

menggunakan *Balsamiq*, perancangan sistem menggunakan *Star UML*, *Microsoft Visio* dan perancangan Basis Data. Setelah melakukan perancangan, melakukan pengujian terhadap *user*.



Gambar 2 Kerangka Berpikir

Tahapan Kelima melakukan pembuatan sistem, yaitu pemrograman menggunakan *Sublime* dan *database* menggunakan *MySQL*, *Xampp*, *PHP*. Setelah melakukan pembuatan sistem, dilakukannya kembali pengujiannya terhadap *user*.

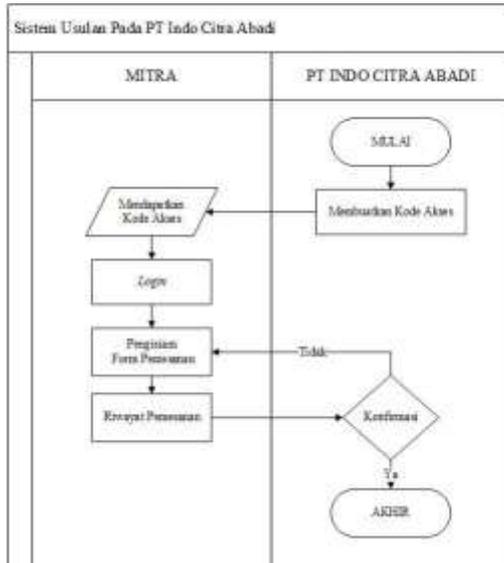
Setelah tahap – tahapan tersebut telah sesuai maka sistem yang telah dirancang dapat diserahkan kepada perusahaan untuk digunakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Proses Bisnis Usulan

Berikut adalah proses bisnis usulan yangtelah peneliti tentukkan untuk menggambarkan alur dari proses bisnis sistem yang telah dirancang

dengan menggunakan *cross functional diagram*, dapat dirujuk pada Gambar 3.



Gambar 3 Proses Bisnis Usulan

1. Dimulai dengan pihak dari PT Indo Citra Abadi membuat kode akses berupa *username* dan *password*
2. Setelah pihak Mitra mendapatkan kode akses, untuk dapat melakukan pengaksesan ke dalam *website* yang telah di buat, maka pihak Mitra melakukan *login* dengan cara memasukkan *username* dan *password* yang telah diberikan.
3. Jika sudah berhasil masuk ke dalam *website*, pengguna dapat melakukan pengisian form pemesanan untuk melakukan pemesanan produk yang akan dibutuhkan tertera pada menu pemesanan.
4. Jika sudah selesai melakukan pengisian pada form, maka data pada pemesanan akan masuk ke dalam riwayat pemesanan.
5. Tahapan selanjutnya adalah menunggu konfirmasi dari pihak PT Indo Citra Abadi, untuk mengubah status pada form pemesanan.
6. Jika status telah berubah dan berubah dipesan, maka pihak dari PT Indo Citra Abadi akan melakukan pemesanan.

B. Perancangan Prototype

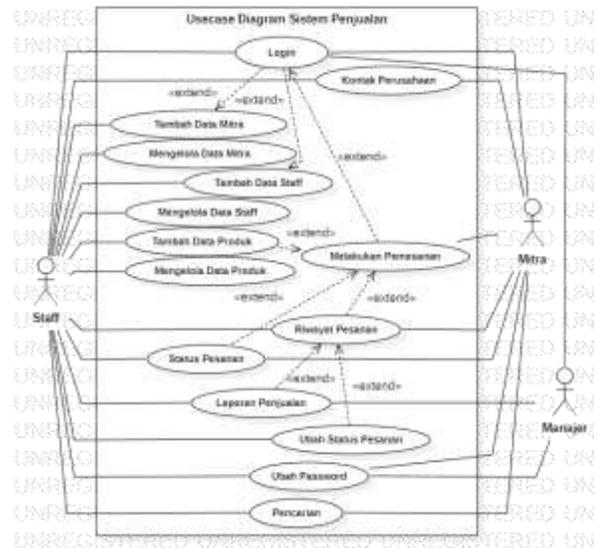
Pada perancangan *prototype* ini terdapat dua jenis perancangan yaitu perancangan basis data (*database*) dan perancangan sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

1. Perancangan Sistem

Pada perancangan sistem ini peneliti menggunakan salah satu teknik untuk permodelan *desain* pada pemrograman yaitu UML (*Unified Modeling Language*). Terdapat berbagai jenis diagram yang dimiliki oleh UML diantaranya adalah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

a. Use case Diagram

Terdapat *use case diagram* yang dimana diagram tersebut dapat digunakan oleh peneliti untuk menggambarkan hubungan antara sistem dengan aktor – aktor yang memiliki keterhubungan antara satu dengan yang lain. *Use Case diagram* dapat dirujuk pada Gambar 3.



Gambar 3 Use Case Diagram

Berikut adalah penjelasan pada aktor – aktor yang terdapat pada *Use Case Diagram*, terdapat 3 aktor di dalam yaitu sebagai berikut :

- **Mitra**

Pada sistem ini, mitra yang dapat melakukan pengaksesan adalah mitra yang sudah mendapatkan kode akses (*username* dan *password*) untuk dapat melakukan *Login*, melihat kontak perusahaan, melakukan pemesanan, melihat riwayat pemesanan, melihat status pemesanan, melakukan pencarian, dan mengubah *password*.

- **Staff**

Pada sistem ini staff dapat melakukan *Login*, melihat kontak perusahaan, tambah data mitra, staff dan produk, mengelola data mitra, staff dan produk, melihat riwayat pesanan, melihat status pesanan, melihat laporan pemesanan, mengubah status pesanan, mengubah *password* dan melakukan pencarian.

- **Manajer**

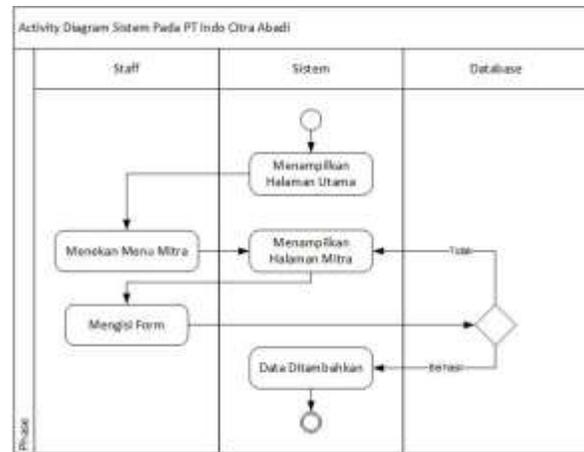
Pada sistem ini manajer dapat melakukan *Login*, mengubah *password* dan dapat melihat laporan pemesanan.

b. Activity Diagram

Terdapat *activity diagram* yang digunakan oleh peneliti menggambarkan sebuah alur dari proses sistem tersebut di setiap bagian. *Activity diagram* dapat dirujuk pada Gambar 5 hingga Gambar 9.

- *Activity Diagram* Tambah Data Mitra

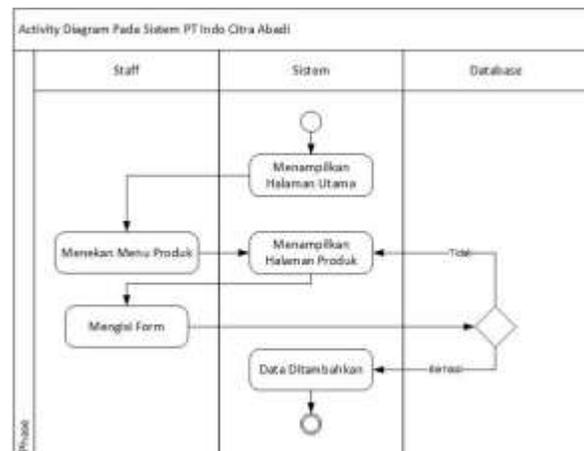
Berikut adalah *activity diagram* dari alur tambah data mitra, dapat dirujuk pada Gambar 5.



Gambar 4 *Activity Diagram* Tambah Data Mitra

- *Activity Diagram* Tambah Data Produk

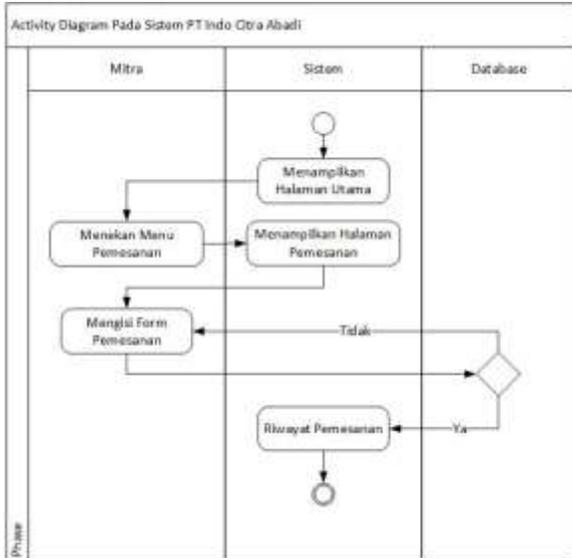
Berikut adalah *activity diagram* dari alur tambah data produk, dapat dirujuk pada Gambar 6.



Gambar 5 *Activity Diagram* Tambah Data Produk

- *Activity Diagram* Melakukan pemesanan

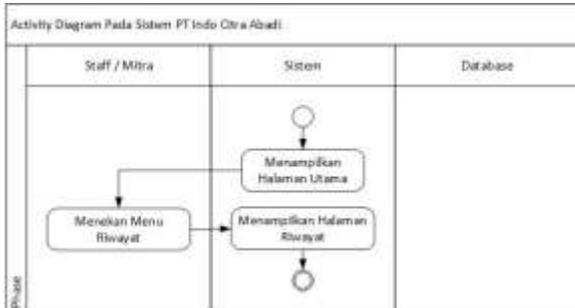
Berikut adalah *activity diagram* dari alur melakukan pemesanan pada mitra, dapat dirujuk pada Gambar 7.



Gambar 6 Activity Diagram Pemesanan

- Activity Diagram Melihat riwayat

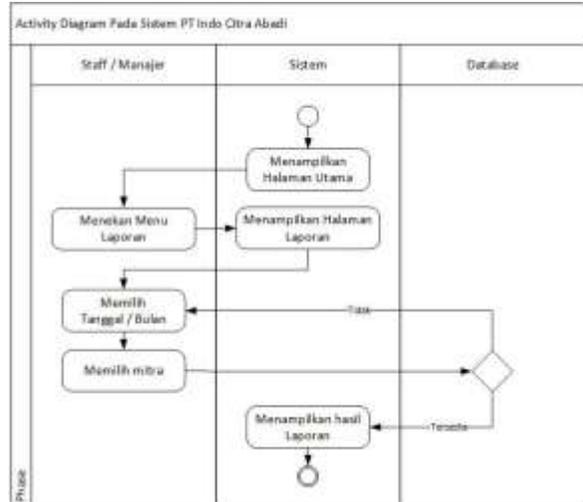
Berikut adalah *activity diagram* dari alur melihat riwayat, dapat dirujuk pada Gambar 8.



Gambar 7 Activity Diagram Riwayat Pemesanan

- Activity Diagram Laporan pemesanan

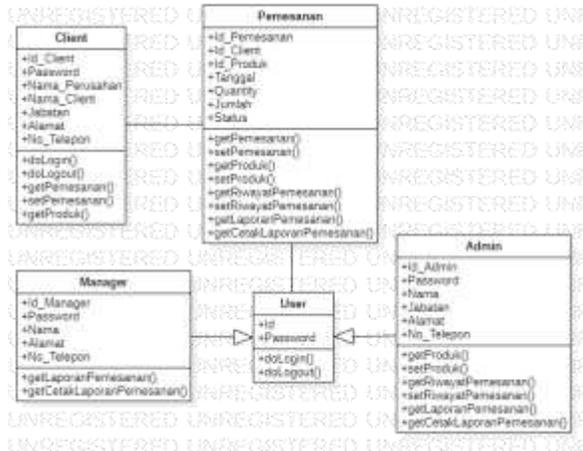
Berikut adalah *activity diagram* dari alur melihat laporan pemesanan, dapat dirujuk pada Gambar 9.



Gambar 8 Activity Diagram Laporan Pemesanan

c. Class Diagram

Terdapat *class diagram* yang digunakan sebagai gambaran atas turunan yang dimiliki oleh setiap masing – masing kelas. *Class Diagram* dapat dirujuk pada Gambar 10.



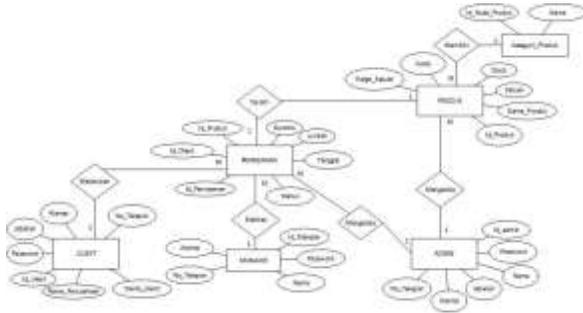
Gambar 9 Class Diagram

2. Perancangan Basis Data

Pada perancangan *database*, peneliti memiliki bagian antara lain ERD (*Entity Relationship Diagram*), identifikasi entitas.

a. Entity Relationship Diagram (ERD)

Terdapat sebuah konsep perancangan basis data dengan menggunakan *entity relationship diagram* untuk menggambarkan hubungan antara setiap entitas di dalam suatu basis data yang dapat dirujuk pada Gambar 11.



Gambar 10 Entity Relationship Diagram

b. Hubungan antara atribut dan entitas

Setelah peneliti membuat konsep perancangan basis, peneliti membuat struktur tabel dari database yang digunakan. Dapat dirujuk pada Gambar 12 hingga Gambar 15.

• Entitas Mitra

Pada Pengidentifikasi dan hubungan pada perancangan konseptual yang dimiliki oleh atribut dan entitas mitra dapat dirujuk pada Gambar 12.

Atribut	Deskripsi	Tipe Data dan Panjang	Keterangan
<u>Id_Mitra</u>	Kode Mitra	Varchar (20)	Primary Key
<u>Password</u>	Kata Sandi	Varchar (150)	
<u>Nama_Perusahaan</u>	Nama Perusahaan	Varchar (150)	
<u>Nama_Mitra</u>	Nama Mitra yang dapat melakukan login	Varchar (150)	
<u>Jabatan</u>	Jabatan Penanggung Jawab	Varchar (50)	
<u>Alamat</u>	Alamat Perusahaan	Varchar (200)	
<u>No_Telepon</u>	No Telepon Perusahaan	Varchar (20)	

Gambar 11 Entitas Mitra

• Entitas Kategori_produk

Pada Pengidentifikasi dan hubungan pada perancangan konseptual yang dimiliki oleh atribut dan entitas mitra dapat dirujuk pada Gambar 13.

Atribut	Deskripsi	Tipe Data dan Panjang	Keterangan
<u>Id_kategori_produk</u>	Kategori produk	Varchar (3)	Primary Key
<u>Nama</u>	Penjelasan Kode	Varchar (100)	

Gambar 12 Entitas Kategori_Produk

• Entitas Produk

Pada Pengidentifikasi dan hubungan pada perancangan konseptual yang dimiliki oleh atribut dan entitas produk dapat dirujuk pada Gambar 14.

Atribut	Deskripsi	Tipe Data dan Panjang	Keterangan
<u>Id_Produk</u>	Kode	Int (11)	Primary Key Auto Increment
<u>Kode</u>	Kode Produk	Varchar (10)	
<u>Nama_Produk</u>	Nama Produk	Varchar (100)	
<u>Stock</u>	Ketersediaan Produk	Int (11)	
<u>Satuan</u>	Nama Satuan Produk	Varchar (20)	
<u>Harga_Satuan</u>	Harga Satuan Produk	Int (11)	

Gambar 13 Entitas Produk

• Entitas Pemesanan

Pada Pengidentifikasi dan hubungan pada perancangan konseptual yang dimiliki oleh atribut dan entitas pemesanan dapat dirujuk pada Gambar 15.

Atribut	Deskripsi	Tipe Data dan Panjang	Keterangan
<u>Id_Pemesanan</u>	Kode Pemesanan	Int (11)	Primary Key Auto Increment
<u>Id_Mitra</u>	Kode Mitra	Int (11)	
<u>Id_Produk</u>	Kode Produk	Int (11)	
<u>Quantity</u>	Banyaknya produk yang di pesan	Int (11)	
<u>Jumlah</u>	Jumlah dari produk yang telah dipesan	Int (11)	
<u>Tanggal</u>	Tanggal Pemesanan	Date	
<u>Status</u>	Keadaan Pesanan	Varchar (50)	

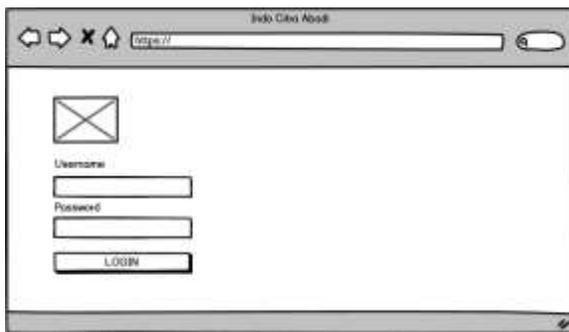
Gambar 14 Entitas Pemesanan

C. Perancangan *Interface*

Pada perancangan *interface* (antarmuka) terdapat berbagai jenis gambaran pada halaman yang akan dibuat di dalam sistem. Perancangan ini dibuat menggunakan aplikasi dari *Balsamiq* dapat dirujuk pada Gambar 16 hingga Gambar 19.

- Rancangan Tampilan *Login*

Pada rancangan tampilan dari *login*, *user* yang ingin melakukan pengaksesan terhadap sistem dapat memasukkan *username* dan *password* yang telah di berikan. Rancangan tampilan untuk login dapat dirujuk pada Gambar 16.



Gambar 15 Rancangan Tampilan *Login*

- Rancangan Tampilan Pemesanan

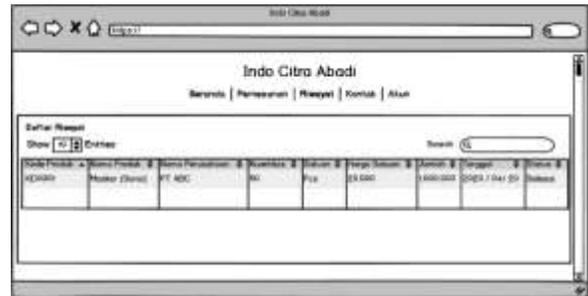
Pada rancangan tampilan pemesanan, Mitra dapat melakukan pemesanan jika produk yang dibutuhkan telah di tambahkan oleh staff. Rancangan tampilan pemesanan dapat dirujuk pada Gambar 17.



Gambar 16 Rancangan Tampilan Pemesanan

- Rancangan Tampilan Riwayat Pemesanan

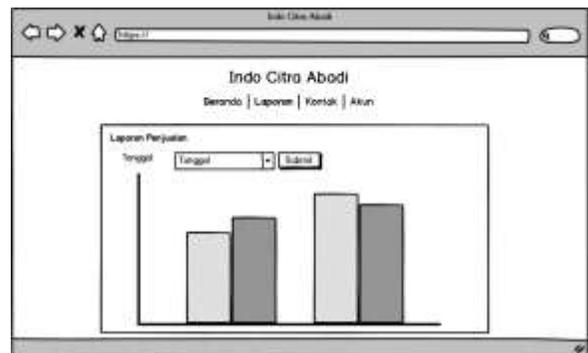
Pada rancangan tampilan riwayat pemesanan, Mitra yang telah melakukan pemesanan dapat melihat riwayat pemesanannya melalui halaman riwayat pemesanan yang dapat dirujuk pada Gambar 18.



Gambar 17 Rancangan Tampilan Riwayat

- Rancangan Tampilan Laporan Pemesanan

Pada rancangan laporan pemesanan dapat dilihat berdasarkan tahunan, bulanan, mingguan dan harian. *User* yang dapat melihat laporan pemesanan adalah staff dan manajer, laporan pemesana dapat dirujuk pada Gambar 19.



Gambar 18 Rancangan Tampilan Laporan Pemesanan

D. Implementasi Sistem

Setelah peneliti melakukan perancangan pada sistem dari perancangan *database* hingga *interface*, langkah selanjutnya adalah penerapan rancangan ke dalam sebuah sistem. Berikut adalah hasil dari penerapan perancangan tersebut.

- Tampilan *Login*

Berikut adalah penerapan sistem pada halaman *login* dapat dirujuk pada Gambar 20.



Gambar 19 Tampilan *Login*

- Tampilan Pemesanan

Berikut adalah penerapan sistem pada halaman pemesanan dapat dirujuk pada Gambar 21.



Gambar 20 Tampilan Pemesanan

- Tampilan Riwayat Pemesanan

Berikut adalah penerapan sistem pada halaman Riwayat dapat dirujuk pada Gambar 22.



Gambar 21 Tampilan Riwayat Pemesanan

- Tampilan Laporan Pemesanan

Berikut adalah penerapan sistem pada halaman Laporan Pemesanan dapat dirujuk pada Gambar 23 sampai Gambar 25.



Gambar 22 Tampilan Laporan Pemesanan



Gambar 23 Tampilan Laporan Pemesanan Grafik

Gambar 24 Tampilan Laporan Pemesanan Tabel

E. Pengujian

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan pengujian *Black – Box* dan Hasil dari pengujian dapat dijadikan sebuah evaluasi dari sebuah pembangunan suatu sistem, terdapat tiga penguji yaitu pihak mitra, pihak dari PT Indo Citra Abadi terdapat *manager* dan staff.

Secara keseluruhan hasil dari pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti, fungsi dapat

berjalan dengan sempurna sesuai dengan yang dimiliki oleh sistem.

IV. SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat di tentukan sebuah kesimpulan yaitu sebagai berikut :

- Dalam melakukan penelitian untuk mengambil atau mengumpulkan data, peneliti menggunakan penelitian kualitatif yaitu dengan melakukan wawancara kepada narasumber dan melakukan observasi atau melakukan pengamatan secara langsung.
- Sistem yang telah dirancang dan dibangun dapat membantu proses bisnis yang berjalan dan berdasarkan pengujian yang telah dilakukan bawa sistem telah sesuai dengan yang diinginkan oleh perusahaan PT Indo Citra Abadi.
- Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dimulai dari pengumpulan data hingga terbangunnya sebuah sistem, dinyatakan telah selaras dengan metode yang digunakan. Pada pengembangan sistem metode yang digunakan adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan Teknik *Prototype*.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, bahwa sistem yang telah dibuat yaitu Sistem pemesanan pada Penjualan berbasis *Website* pada PT Indo Citra Abadi masih memiliki kekurangan baik secara alur proses, desain, pemrograman dan terdapat permasalahan lainnya selama proses pembuatan sistem.

Sehingga Penulis telah menentukan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut :

- Tersedianya fitur *chat* pada sistem, untuk menghubungi pihak Staff. Jika pihak dari mitra memiliki kendala saat proses pemesanan produk.
- Pada sistem pemesanan tersedianya contoh gambar pada produk, sehingga mitra yang ingin melakukan pemesanan dapat mengetahui bentuk dan kualitas dari produk tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] J. Widjaja and N. Purwandari, "Sistem Pencatatan Persediaan Pada PT Multi Karya Maju Sentosa di Jakarta," *Kalbiscientia*, vol. 5, no. 2, pp. 103–114, 2018
- [2] A. Anthony, A. R. Tanaamah, and A. F. Wijaya, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berdasarkan Stok Gudang Berbasis Client Server (Studi Kasus Toko Grosir 'Restu Anda')," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 2, p. 136, May 2017, doi: 10.25126/jtiik.201742321.
- [3] M. Nurtanzis Sutoyo, *Perancangan Basis Data Implementasi Microsoft Visual FoxPro 9.0*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- [4] B. Tristan, C. Jennifer, *The Basics of Process Improvement*. Boca Raton: CRC Press, 2016.
- [5] Y. Sugiarti, *Dasar - dasar pemrograman Java Netbeans: Database UML dan Interface*. Bandung: Rosdakarya.
- [6] S. Mulyani, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- [7] A. Kumbang and A. Kusumawati, "Sistem Informasi Penjualan PT Surya Multi Cipta," *Kalbiscientia*, vol. 6, no. 1, pp. 67– 81, 2019.
- [8] B. Subroto, *Membuat Program Akuntansi dengan MS Access VBA*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.

- [9] R. Yanto, *Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- [10] K. Harianto, H. Pratiwi, and Y. Suhariyadi, *Sistem Monitoring Lulusan Perguruan Tinggi Dalam memasuki Dunia Kerja Menggunakan Trace Study*. Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019.
- [11] A. Dennis, H. B. Wixom, and D. Tegarden, *Systems Analysis & Design: An Object - Oriented Approach with UML*, 5th ed. United State Of America: Wiley, 2015.